TOP 100 GIER 2026 / ROBLOX / RESIDENT EVIL REQUIEM

PSX EXTREME

GRY KONSOLE POPKULTURA

#341



02/2026
24,99 zł
(w tym 8% VAT)
ISSN 1429-172X

FPGA – MESJASZ DLA RETRO TESTUJEMY PS PORTAL **SEKRETY SOMY** ZAMPELLA WIECZNIE ŻYWY
WOJNA ZE STEAMEM **HISTORIA RACCOON CITY** SZYBCY I WŚCIEKLI **GENERATYWNA SI**

eprasa.pl bi9c17f6dr





ZEUS – raper z Łodzi.

Ma 42 lata na karku, ale jeszcze żyje.

Gra w gry.

Nagrał smutny i agresywny album.

Taki o życiu.

Perezowi się dobrze do niego biegało,
więc reklama jest po kosztach.

Mówił tylko, że za krótka jest ta płyta.
A może on za długo biega?

"JEST UK." już w streamingu,
a wersja CD w sklepie:

WWW.PIERWSZYMILIONSKLEP.PL



Nowy rok, te same kłopoty

Początek roku w branży gier znów witamy z ciężkim westchnieniem. Następne fale zwolnień, kolejne studia zaciskające pasa, kolejny „wymagający okres". Ubisoft, jeszcze niedawno gigant, dziś dryfuje gdzieś pomiędzy restrukturyzacją a kryzysem tożsamości. Na szczęście my trzymamy się całkiem nieźle, nawet jeśli notoryczne spóźnienia niektórych szanownych redaktorów nadal potrafią doprowadzić do szału panów odpowiedzialnych za druk. Zwłaszcza gdy mówimy o pięciu minutach po północy.



Co znajdziecie w numerze? Na otwarcie klasyk: Top 100 gier 2026 roku – zestawienie najbardziej obiecujących tytułów nadchodzących miesięcy. Bez mglistych zapowiedzi i „kiedyś tam", tylko produkcje, które realnie mają szansę się ukazać w 2026 r. Sprawdzamy, na co faktycznie warto szykować kontrolery. Drugi temat numeru wchodzi na znacznie bardziej grząski grunt: generatywna sztuczna inteligencja w grach. Czy da się korzystać z niej rozsądnie, traktując jako wsparcie dla twórców? A może wszystko, czego dotknie AI, natychmiast staje się bezdusznym tworem? Bez krzyku, ale i bez udawania, że problem nie istnieje, rozkładamy temat na czynniki pierwsze.

W dziale Hardkor cofamy się do historii narodzin i upadku Raccoon City, zanim ponownie zanurzymy się w nim w Resident Evil Requiem. Zanim bowiem przyszła epidemia, miasto całkiem dobrze prosperowało, głównie dzięki korporacyjnym wpływom. Zaglądamy też do imponującego, choć często niewykorzystanego archiwum Nintendo: dziesiątki marek, z których tylko nieliczne doczekały się drugiej szansy. Reszta? Zdecydowanie niesłusznie zapomniana. Piszemy również o pośmiertnych występach – cyfrowych twarzach i głosach nieżyjących artystów, które coraz śmielej wkraczają do gier i filmów. Jest też Roblox – zjawisko, którego można nie znosić, krytykować albo ignorować, ale którego wpływu na internetową kulturę po prostu nie da się pominąć. Przyglądamy się także zbiorowemu pozwowi przeciwko Steamowi – czy walka o procenty może wstrząsnąć całą branżą? Oddajemy również hołd legendzie. Jeśli mielibyśmy wskazać jedną osobę, która po 2000 r. zmieniła oblicze strzelanek FPS, byłby to właśnie on – Vincent Zampella.

W dziale Retro wyjaśniamy, dlaczego FPGA to coś znacznie więcej niż technologiczna ciekawostka i czemu po doświadczeniu emulacji sprzętowej trudno wrócić do programowej. Opowiadamy historię powstania Grandii – jRPG-a z piątej generacji konsol, który do dziś uchodzi za esencję „oldschoolowego ducha". Cofamy się także o 25 lat do momentu, gdy Vin Diesel wypowiedział swoje kultowe kwestie w „Szybkich i wściekłych". A na deser SOMA. Są gry, są gry ważne i są GRY WAŻNE – i właśnie o tej trzeciej kategorii piszemy, analizując narodziny jednego z najistotniejszych doświadczeń w historii gatunku.



To wciąż nie wszystko. Recenzujemy ponad 20 gier, wraca dział Rewizja (sprawdzamy, jak po latach aktualizacji radzi sobie Gran Turismo 7), spędzamy blisko cztery godziny z Resident Evil Requiem, a także testujemy PlayStation Portal oraz nową funkcję jeszcze bardziej zbliżającą kontroler do konsoli przenośnej. Branża może przechodzić trudniejszy moment, ale jedno pozostaje niezmienne – tematów, emocji i dobrych gier nadal nam nie brakuje. Życzymy miłej lektury.

Roger Zaklikowski

Redaktor Naczelny
roger@psxextreme.pl

Kolejny numer PSX EXTREME ukaże się 5 marca

eprasa.pl bf9c17f6df

PSX EXTREME 341



18

TOP 100 GIER 2026 ROKU

Temat Numeru

Najbardziej obiecujące produkcje nadchodzących miesięcy. Tylko gry, które realnie mają szansę zadebiutować w 2026 roku.

28

AI W GRACH: NARZĘDZIE CZY PROBLEM?

Temat Numeru

Generatywna sztuczna inteligencja – czy da się z niej korzystać odpowiedzialnie i twórczo, czy prowadzi to do artystycznej degrengolady?





16/74

RACCOON CITY WCZORAJ I DZIŚ

Playtest/Hardkor

Historia narodzin i upadku miasta, które stało się symbolem growej apokalipsy. Tuż przed premierą Resident Evil Requiem, w które zresztą mieliśmy już okazję zagrać blisko cztery godziny!

64

FENOMEN ROBLOKSA

Hardkor

Można go nie lubić, ale nie da się zaprzeczyć jego ogromnemu wpływowi na współczesną popkulturę i młodzież. Analizujemy, skąd się bierze siła Robloksa.



78

25 LAT „SZYBKICH I WŚCIEKŁYCH”

Retro

Powrót do momentu, gdy Vin Diesel wypowiedział swoje kultowe kwestie i zapoczątkował jedną z największych serii popkultury XXI w.



90

SOMA – DOŚWIADCZENIE OSTATECZNE

Retro

Przypominamy narodziny jednego z najistotniejszych doświadczeń współczesnych horrorów.

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

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

eprasa.pl bf9c17f6df

SPIS TREŚCI



TEMATY NUMERU

TOP 100 gier 2026 roku 18
AI w grach: narzędzie czy problem? 28

TEST

PlayStation Portal – sprawdzamy granie w chmurze 14

HARDKOR

Historie serii Nintendo, które przepadły bez śladu 56
Vincent Zampella – architekt współczesnych FPS-ów 60
Roblox – po drugiej stronie lustra 64
Zbiorowy bój o procenty 68
Pośmiertne występy 70

RETRO

Retrocenzja – Akuji the Heartless 54
Raccoon City 74
„Szybcy i wściekli” 78
FPGA – mesjasz dla retro 82
Grandia 86
SOMA – horror ontologiczny 90

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 05
Co nowego 06
Ohayo Nippon 08
Dobre, bo polskie 09
Hyde Park 32
Headshot 33
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

Aphelion 11
Control: Resonant 13
Hell Let Loose: Vietnam 10
Holstin 12

PLAYTEST

Resident Evil Requiem 16

RECENZJE

2XKO 45
Apartment No 129 36
Avatar: Frontiers of Pandora – Z popiołów 36
BrokenLore: Unfollow 46
Cairn 47
Cassette Boy 48
Code Vein II 38
Ebola Village 40
Gran Turismo 7 (rewizja) 52
I Hate This Place 44
ICARUS: Console Edition 37
MIO: Memories in Orbit 43
Nioh 3 34
Pathologic 3 49
Quarantine Zone: The Last Check 40
R-Type Delta HD Boosted 42
SEGA Football Club Champions 41
Sektori 50
Temirana: The Lucky Princess and the Tragic Knights 46
Tozjuha Night: Order of the Alchemists 51
Trails Beyond the Horizon 50
Unbeatable 42

PRENUMERATA

Zapraszamy na psxextreme.pl!

Na naszej stronie szybko i wygodnie zamówisz prenumeratę i numery archiwalne.

Zamawiając papierową prenumeratę, e-wydanie otrzymujesz gratis!
Zdecyduj, jaką prenumeratę wolisz: 6- czy 12-miesięczną, dostawę pocztą czy InPostem, a może interesuje Ciebie tylko prenumerata elektroniczna?
Ty decydujesz!

12 W CENIE 9



PRENUMERATA ROCZNA:

- krajowa 219 zł
- krajowa (pakowanie premium) 249 zł
- krajowa (dostawa InPost) 319 zł
- zagraniczna 379 zł
- zagraniczna (pakowanie premium) 409 zł
- cyfrowa 169 zł

MAIL: sklep@psxextreme.pl



NA PATRONITE.PL

Jesteś naszym Czytelnikiem i chciałbyś nas dodatkowo wesprzeć? Skorzystaj z platformy Patronite! Wybierz próg wsparcia, który najbardziej Ci odpowiada, i zgarnij jego zawartość.

13 zł / 29 zł / 50 zł / 100 zł / 200 zł / 300 zł

Co czeka na naszych Patronów? W zależności od wybranego progu:

- Twoje imię i nazwisko pojawi się na liście naszych przyjaciół w magazynie i na stronie psxextreme.pl
- Otrzymasz przecieki (Extreme Leaks) o kolejnych numerach: projekty okładek, zakulisowe rozmowy, ciekawostki
- Dzięki współpracy z firmą Good Loot co miesiąc rozdajemy 5 zestawów gadżetów (Extreme Box)
- Dostajesz dostęp do e-wydania aktualnego numeru
- Jeżeli korzystasz z forum psxextreme.info, czeka na Ciebie specjalna ranga
- Wyślemy Ci drukowany numer czasopisma z 8-stronicowym dodatkiem Extreme Plus
- Zgarniesz e-wydanie zerowego numeru PSX Extreme
- Raz na kwartał otrzymasz wydanie specjalne PSX Extreme
- Przy cyklicznym wsparciu możesz zgarnąć nawet dwa dodatkowe numery PSX Extreme
- Doładowania o wartości 100 zł do PS Store/MS Store



W styczniu w Extreme Box do zgarnięcia były puzzle, skarpetki, steelbook, figurka i przypinka.



Więcej Wiedźmina przed Wiedźminem

Wiedźmin 3 ma otrzymać duży dodatek. Pierwsze informacje na temat rozszerzenia ujawnił Borys Nieśpielak, a następnie analitycy z Noble Securities opublikowali konkretny komentarz. Następnie IGN przedstawił konkrety – CD Projekt RED od miesięcy ma pracować nad nową zawartością do Dzikiego Gonu. Według dostępnych informacji dodatek miałby pełnić funkcję fabularnego pomostu między Wiedźminem 3 a Wiedźminem 4, potencjalnie skupiając się na Ciri. Najczęściej przewijającym się kierunkiem jest Zerrikania – pustynny, egzotyczny region znany z lore, Szkoły Mantykory i wątków związanych z mutacjami. To dawałoby świeży klimat, zupełnie inny niż Velen czy Toussaint, a jednocześnie pozwoliłoby sensownie spiąć historię z nadchodzącym Wiedźminem. Projekt ma być tworzony przez Fool's Theory, studio złożone z weteranów serii, którzy otrzymali także za zadanie stworzenie remake'u pierwszego Wiedźmina. Kiedy dodatek może trafić na rynek? Kluczowy jest aspekt finansowy, ponieważ CD Projekt RED musi wypełnić ambitny program motywacyjny, a analitycy oceniają na około 90%, że nowy dodatek do Wiedźmina 3 zadebiutuje w 2026 r., prawdopodobnie w maju. Studio ma się szykować do ujawnienia przygody i następnie szybkiej premiery.

MACIEJ: To jest fantastyczna wiadomość i doskonały wstęp do czwartej części. Jeżeli dodatek będzie utrzymany w mrocznym tonie i pokaże nam przygody Ciri w ciekawy sposób, to przekona niedowiarków, że to dobry wybór dla kolejnej części serii.

Ubisoft się sypie

Ubisoft, przeprowadzając restrukturyzację, poinformował o przesunięciu premier kolejnych gier oraz skasowaniu aż sześciu projektów, w tym Prince of Persia: The Sands of Time Remake. W ramach reorganizacji zamknięto również dwa studia: Ubisoft Halifax oraz Ubisoft Stockholm. Skutki były natychmiastowe – notowania spółki spadły o 33%. Dodatkowo sytuację pogarszają deklaracje wielu deweloperów, którzy coraz częściej mówią o chęci opuszczenia firmy.

ROGER: Czuję w kościach, że w najbliższym czasie Ubisoft – podobnie jak EA – zmieni „właściciela", z tą różnicą, że nie będą to Arabowie, a Chińczycy. To zdecydowanie największy kryzys Francuzów w historii – firma zagubiła się w pogoni za generycznymi sandboksami. Szkoda, naprawdę szkoda.



Lepsze i tańsze na PS5

17 lutego Avowed zadebiutuje na PS5. Będzie to ulepszona wersja gry, która otrzyma między innymi nowe grywalne rasy, tryb Nowa Gra+, Photo Mode, poprawiony system walki i nowe uzbrojenie. Jednocześnie tytuł będzie dostępny w niższej cenie (50–70 dol.) względem premiery.

GRUCHA: Czy nie można było tak od razu? Avowed mogło otrzymać kilka dodatkowych miesięcy, twórcy rozbudowaliby grę, przygotowaliby port i wszyscy byliby zadowoleni... i oceny byłyby wyższe.

Microsoft to... wydawca third-party

Najnowsze doniesienia sugerują, że strategia Microsoftu wchodzi w nową fazę. Fable ma trafić na PS5 dokładnie w dniu premiery edycji na Xboksa i PC, co byłoby symbolicznym krokiem amerykańskiej korporacji. Inaczej wygląda sprawa z Forzą Horizon 6 – wyścigi również zmierzają na konsolę Sony, ale z pewnym opóźnieniem, ponieważ port nie jest jeszcze gotowy. Coraz więcej graczy zauważa, że Microsoft przestaje myśleć kategoriami „ekskluzywów", a zaczyna działać jak wydawca third-party, stawiając na zasięg i sprzedaż, a nie na granice między platformami.



MACIEJ: Pogodziłem się z tym, że Microsoft jest wydawcą multiplatformowym i nie mam już Xboksa. Równoległa premiera Fable na PS5 byłaby dla mnie świetną informacją. Dla Forzy mam dopasiony PC. Chciałbym exów tylko na Xboksa, ale to już nie wróci.

Kiedy ta nowa generacja?

Wielu graczy liczyło, że Sony i Microsoft pokażą nową generację konsol już w 2027 r., jednak coraz więcej sygnałów studzi te nadzieje. Tom Henderson z Insider Gaming twierdzi, że w obu firmach trwają poważne rozmowy o możliwym opóźnieniu PlayStation 6 i nowego Xboksa. Kluczowym problemem są gwałtownie rosnące ceny pamięci RAM, które mogą wymusić albo bardzo drogie konsole, albo przesunięcie premiery. Jeśli rynek się nie ustabilizuje, obecna generacja może zostać z nami znacznie dłużej.

PIECHOTA: Tak, przy obecnych cenach technologii mądrze będzie czekać. A nam, graczom, może przyniesie to jeszcze kilka gier na wyłączność tej generacji, bo wydane dotychczas prezentują się nadal dość skromnie.

Krótka seria

- Twórcy Terminator: Resistance czy RoboCop: Rogue City pracują nad nowym IP. Teyon tym razem postawił na action RPG.
- W 2026 r. aplikacja Xbox pojawi się na wybranych telewizorach Hisense oraz Smart TV działających na systemie V homeOS.
- Lies of P 2 to jedna z pięciu gier rozwijanych przez Studio Round8. Deweloperzy chcą dać zachwycający graczy świat, ale stawiają jednocześnie na nowe IP.
- Wolfenstein 3 ma się znajdować w produkcji. Bethesda chce podobno wykorzystać okazję i zaoferować grę w okolicy premiery serialu Amazonu.
- 26 lutego Towerborne opuści wczesny dostęp, otrzyma ogromną aktualizację i zadebiutuje także na PS5. Twórcy porzucili model F2P i stawiają na pełną premierę.
- Baldur's Gate 3 nie trafi na Nintendo Switch 2 z powodu problemów na linii Larian Studios–Hasbro. Firmy nie potrafią się dogadać, więc port nie powstanie.

eprasa.pl bf9c17f6df



60

mln Wiedźmina 3, 15 mln Wiedźmina 2 i 10 mln Wiedźmina 1. CD Projekt RED potwierdził wyniki całej serii Geralta.

27

mln It Takes Two kupili gracze. Od marca 2025 roku fani kooperacji sięgnęli po około 4 mln sztuk gry.

5

mln Forzy Horizon 5 kupili fani PS5. To najpopularniejsza gra Microsoftu na aktualnej generacji PlayStation.

15

mln egzemplarzy Detroit Become Human trafiło na rynek. Przygoda odniosła gigantyczny sukces.

Polska branża potrzebuje pomocy?



Polski gamedev znalazł się w najtrudniejszym momencie od lat. Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego, kierowane przez Martę Cienkowską, zapowiedziało prace nad pierwszą kompleksową strategią dla branży gier. To reakcja na alarmujący raport „The Game Industry of Poland 2025". Przychody sektora spadły z 6 do 5,5 mld zł, zatrudnienie zmalało o blisko 800 osób, a w dwa lata z rynku zniknęło około 120 studiów. Polska straciła też pozycję lidera widoczności na Steamie – z 38 najbardziej oczekiwanych gier w 2021 r. do zaledwie 12 w 2025 r. Rząd widzi ratunek w programie GameINN 2.0, który ma zapewnić stałe wsparcie finansowe i odbudować konkurencyjność polskich twórców. Kluczowe ma być długofalowe planowanie, stabilne finansowanie i zatrzymanie talentów w kraju, zanim kolejne zespoły zdecydują się na emigrację lub zamknięcie działalności.

KOMODO: Nie ma czegoś takiego w gospodarce jak niekończący się wzrost. Z matematyki wynika, że musi przyjść przesilenie i spadek, by całość mogła się ponownie rozwijać. Nie jestem fanem sztucznego podtrzymywania sektorów przy życiu, z drugiej strony skoro to przyszłościowa branża, to może warto sypnąć publicznym groszem.

Kratos i Lara wybrani

Amazon oficjalnie potwierdził obsady najważniejszych ról w serialowych adaptacjach God of War i Tomb Raider. W Kratosa wcieli się Ryan Hurst („Synowie anarchii", „Tytani", „The Walking Dead"), a Sophie Turner („Gra o tron", „Another Me", „X-Men: Apocalypse") w Larę Croft. Po sukcesie „Fallouta" oczekiwania wobec produkcji są ogromne, ale twórcy stoją przed sporym wyzwaniem – wybór Hursta spotkał się z bardzo pozytywnym odbiorem, ale Turner ze sporą krytyką. Co ciekawe, Ryan wcześniej użyczył głosu Thorowi w God of War Ragnarök.

KOMODO: Brodacz Hurst bardzo spoko, gorzej z Turner, ale przecież aktorstwo polega na odgrywaniu ról, ważniejsze więc, na ile wiarygodnie odtworzy swoją postać. Wyzwanie jest bądź co bądź przeciętne.

Wielki świat na miesiące

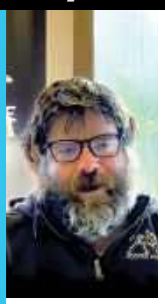
Crimson Desert zaoferuje mapę większą niż w Red Dead Redemption 2 i co najmniej dwukrotnie większą od świata z The Elder Scrolls V: Skyrim. Twórcy stawiają na ogromną, interaktywną krainę Pywel, pełną tajemnic i aktywności pobocznych. Eksploracja ma być sercem całej przygody, a gracze mają spędzić w ogromnej krainie wiele miesięcy. To będzie jedna z największych gier 2026 r., której nie ukończymy w jeden weekend.

MACIEJ: Trochę się obawiam tej dużej mapy. Żeby tylko nie była pusta, nudna i nijaka. Liczę, że twórcy wypełnili tę wielką przestrzeń jakimiś sensownymi aktywnościami i zadaniami. Czekam z niecierpliwością!

Premiery LUTEGO

01 **STARSAND ISLAND** [PS5, XSX, SWITCH 2, PC]
05 **DRAGON QUEST VII REIMAGINED** [PS5, XSX, SWITCH 2, PC]
06 **MY HERO ACADEMIA: ALL'S JUSTICE** [PS5, XSX, PC]
NIOH 3 [PS5, PC]
PGA TOUR 2K25 [SWITCH 2]
11 **ROMEO IS A DEAD MAN** [PS5, XSX, PC]
12 **BLAZBLUE ENTROPY EFFECT X** [PS5, XSX, SWITCH]
DISCIPLES: DOMINATION [PS5, XSX, PC]
MARIO TENNIS FEVER [SWITCH 2]
RIDE 6 [PS5, XSX, PC]
YAKUZA KIWAMI 3 & DARK TIES [PS5, PS4, XSX, SWITCH 2, PC]
13 **HIGH ON LIFE 2** [PS5, XSX, SWITCH 2, PC]
REANIMAL [PS5, XSX, SWITCH 2, PC]
RUNE FACTORY: GUARDIANS OF AZUMA [PS5, XSX]
17 **AVOWED** [PS5]
18 **STAR TREK: VOYAGER – ACROSS THE UNKNOWN** [PS5, XSX, SWITCH 2, PC]
19 **DEATH HOWL** [PS5, XSX, PC]
GEAR.CLUB UNLIMITED 3 [SWITCH 2]
SHOWGUNNERS [PS5, PS4, XSX, XONE]
STYX: BLADES OF GREED [PS5, XSX, PC]
24 **TIDES OF TOMORROW** [PS5, XSX, PC]
26 **CITY HUNTER** [PS5, SWITCH 2, SWITCH, PC]
NO SLEEP FOR KANAME DATE – FROM AI: THE SOMNIUM FILES [PS5, XSX, PC]
TOKYO XTREME RACER [PS5]
TOWERBORNE [PS5, XSX, PC]
27 **RESIDENT EVIL REQUIEM** [PS5, XSX, SWITCH 2, PC]
RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD GOLD EDITION [SWITCH 2]
RESIDENT EVIL VILLAGE GOLD EDITION [SWITCH 2]
TALES OF BERSERIA REMASTERED [PS5, XSX, SWITCH, PC]

Cytat numeru



Tim Bender
Prezes Hooded Horse (wydawcy m.in. Manor Lords) w niedawnej rozmowie z Kotaku.

*„Kur**sko nienawidzę grafiki generowanej przez sztuczną inteligencję, która pod wieloma względami utrudniła mi życie… Nagle zaczęła się ona pojawiać w miejscach, w których nie powinna. Obecnie w naszych umowach dotyczących publikacji gier znajduje się zapis: «żadnych je**nych zasobów generowanych przez sztuczną inteligencję»".*



KOMODO: Sztuczna inteligencja to przełom, ale używanie jej do tworzenia dzieł bądź co bądź artystycznych to patologia i zaprzeczenie sztuce. Cytując klasyka, jeżeli kiedykolwiek użyję AI do stworzenia tekstu do PE czy gdziekolwiek indziej, to naplujcie mi w ryj i mówcie do mnie „szmato".



MACIEJ: Problem sztucznej inteligencji jest bardzo złożony. Z jednej strony w odpowiednich rękach ułatwia pracę i może być wykorzystywana do realizacji powtarzalnych zasobów. Z drugiej kastruje kreatywność i zarazem zabija oryginalność. Co gorsza, sieć jest wręcz zalana zdjęciami czy wideo stworzonymi przez AI, a wiele z nich jest wątpliwej jakości. Jeśli chodzi o AI w grach, to uważam, że wykorzystana rozsądnie może być dobrym sojusznikiem.



PIECHOTA: Tak, rozumiem emocje. Ale zobaczycie, że za 5–10 lat część assetów albo część pracy ludzkiej w grach/wokół gier wydawanych przez Hooded Horse będzie jakoś związana z wytworami SI. A głośne i wulgarne krzyki to często tylko popisówka pod publiczkę.

eprasa.pl bf9c17f6df



Ohayo Nippon



MAZZI: Japonia rozpoczęła 2026 r. od trzęsienia ziemi. Sylwestrowe wstrząsy w prefekturze Ishikawa odbiły się echem w całym kraju, ale nie zatrzymały codziennego rytmu: Tokio zapełniło się turystami, Shibuya znów przypomina planszę wyjętą z Yakuzy, a w kinach króluje nowy film anime Makoto Shinkaia.



Tarou nie wygląda jak rewolucjonista. Ma 12 lat, drobną sylwetkę, uśmiech dziecka i marzenia, które jeszcze kilka lat temu nie mieściłyby się w głowie ani nauczycielowi, ani rodzicowi. Bo Tarou nie wybiera liceum. Bez mrugnięcia okiem stawia na Fortnite, planuje godziny treningów, streamów i jest wręcz pewny wygranej w World Cup. Ten nietypowy plan przez cały rok omawiał z rodziną i szkołą. W Japonii, gdzie obowiązek edukacyjny trwa dziewięć lat, taki ruch wywołuje zdziwienie. „Dzieciństwo powinno być beztroskie" – piszą jedni. „Szkoła to nie tylko nauka, ale też przyjaźnie, rozwój społeczny, wspomnienia". Trudno się z tym nie zgodzić. Tyle że świat Tarou rządzi się już innymi prawami – chłopak gra od trzeciego roku życia. Zanim nauczył się płynnie pisać, potrafił pokonać profesjonalnych graczy. W drugiej klasie podstawówki miał już swojego trenera, a dziś zgromadził ponad 230 tys. subskrybentów i ma plan dnia, który bardziej przypomina przygotowania olimpijczyka niż życie ucznia. Jego ojciec mówi otwarcie: „W sporcie dzieci trenują po kilka godzin dziennie. W e-sporcie trzeba więcej. A szkoła? Zabierałaby mu czas potrzebny na skupienie". Tarou nie sprawia jednak wrażenia kogoś zmuszanego. Mówi o śnie, ćwiczeniach, edukacji domowej. Chce robić to „na serio", z pełną odpowiedzialnością, nie jako zabawę. To nie bunt – to projekt życia. Można zapytać: co, jeśli za pięć lat Fortnite zniknie, a kariera się skończy? Ale równie dobrze można zapytać: co, jeśli właśnie obserwujemy narodziny jednego z najlepszych graczy na świecie? Świat, który zna Tarou, nie działa już bowiem według naszych reguł.

●



Hideo Kojima nie tyle projektuje gry, ile przeprowadza na naszych oczach wiwisekcję własnej podświadomości. Twórca przyznał niedawno, że od lat toczy batalię z koszmarami, a próba ich katalogowania dostarcza mu kreatywnego paliwa. Przygotowując się do powrotu na scenę GDC po pięcioletniej absencji, Kojima dokonał w swoim telefonie niemal archeologicznego odkrycia. Natrafił na dziennik snów sprzed niemal dekady. To gotowe scenariusze – gęste od symboli, niepokojąco cielesne i absurdalne w sposób, który fani jego twórczości rozpoznają natychmiast. W jednej z wizji twórca trafia na plan filmowy, gdzie staje się celem ataku latającej, futrzastej kuli. Obiekt gryzie, odlatuje, zmienia kształty, by w finale tej onirycznej sekwencji zimplodować do formy plastikowej karty, lądującej miękko w dłoni reżysera. Wszystko to w absolutnej, studyjnej ciszy, przy włączonych kamerach rejestrujących każdy ruch. Druga wizja to już czysty, nierozcieńczony „kojimizm". Miasteczko z gorącymi źródłami, wąskie alejki i woda, która zamiast ukojenia, odsłania rozkładające się ciała. Są tam nagie kobiety niczym ze szkicownika Egona Schielego i starcy bełkoczący w zapomnianych językach. Makabra miesza się z groteską w chwili, gdy podążające za Kojimą trupy na dźwięk dzwonka do drzwi zmieniają się w młodych biegaczy sztafetowych. Cięcie. Kurtyna. Tych obrazów nie da się rozbroić prostą freudowską interpretacją. Kojima nigdy nie był twórcą, który serwuje znaczenia na srebrnej tacy. Jego gry działają na prawach snu: operują logiką emocji, a nie faktów. Coś czujesz, coś rozumiesz intuicyjnie, a reszta osadza się w Tobie jak niepokój po przebudzeniu. Nie gramy w gry Hideo Kojimy, ale błąkamy się po jego nieleczonych koszmarach.

●

Skoro już o Kojimie mowa, to może potrzebujesz laptopa, który wygląda jak relikt z postapokaliptycznej przyszłości? Firma ASUS zaprezentowała owoc współpracy z Kojima Productions – ROG Flow Z13-KJP, limitowaną edycję



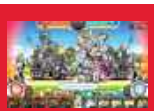
urządzenia, które wygląda, jakby był kolejnym bohaterem Death Stranding. Sprzętowo to typowy high-endowy pecet do grania, ale my – konsolowcy – nie będziemy się przecież ekscytować taktowaniem CPU. Ważniejsze jest to, że cały design krzyczy „Kojima!". Obudowa to miks włókna węglowego i wojskowych detali, klawiatura przypomina kontroler przyszłości, a całość wygląda, jakby właśnie wyjechała z magazynów BRIDGES.

●

Kiedy Katsura Hashino, reżyser Persony 5 i Metaphor: ReFantazio, mówi, że czeka nas „jRPG 3.0", trudno nie unieść brwi. Hashino nakreślił trzy epoki gatunku jRPG. Pierwsza to klasyki od czasów NES-a po złotą erę PlayStation 2. Druga, „jRPG 2.0", to gry bardziej responsywne, świadome oczekiwań graczy, od Persony 4 po współczesne produkcje pokroju ReFantazio. A trzecia? Czy Clair Obscur: Expedition 33 to już przebłysk nowej epoki, czy raczej nostalgiczny remiks dawnych czasów w nowym opakowaniu? Można odnieść wrażenie, że granice „nowej ery" są wyznaczane nie przez rewolucję mechaniczną, ale przez klimat, nastrój i próbę odzyskania emocji, które kiedyś dawały nam Final Fantasy VII czy Chrono Trigger. Tyle że dziś nie jesteśmy już dziećmi z PS1. W końcu nie wszystko musi być „nową erą".

NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER TOP 10 WEDŁUG FAMITSU.COM

01. Mario Kart World	Nintendo / Switch 2
02. Momotaro Dentetsu 2: Anata no Machi mo Kitto Aru	Konami / Switch
03. Pokémon Legends: Z-A – Nintendo Switch 2 Edition	The Pokémon Company / Switch 2
04. Kirby Air Riders	Nintendo / Switch 2
05. Donkey Kong Bananza	Nintendo / Switch 2
06. Super Mario Party Jamboree	Nintendo / Switch 2
07. Animal Crossing: New Horizons	Nintendo / Switch
08. The Battle Cats Unite!	Ponos / Switch
09. Minecraft	Microsoft / Switch
10. Tamagotchi Plaza – Nintendo Switch 2 Edition	Bandai Namco / Switch 2



The Battle Cats Unite! to absurdalnie urocza strategia, w której dowodzisz armią kotów walczących z jeszcze dziwniejszymi przeciwnikami. Rozgrywka opiera się na prostym systemie wysyłania jednostek, rozwijania ich umiejętności i odpierania fal wrogów. To gra, która wygląda jak żart, brzmi jak mem, a zabiera Ci cały wieczór.

eprasa.pl bf9c17f6df



MICHAŁ „KROOLIK" KRÓL: Styczeń to był wyjątkowy miesiąc, zwłaszcza jeśli chodzi o najlepsze polskie gry. Dowiedzieliśmy się, że cała seria Wiedźmin jest w Top 10 najlepiej sprzedających się rodzimych produkcji w historii, pięć z 10 to tytuły od CD Projekt RED i ogólnie w czołówce zestawienia dość mocno się namieszało.

Z nudów postanowiłem opublikować na eX-Twitterze dane dotyczące najlepiej sprzedających się polskich gier w historii. Oczywiście zrobiłem to pod wpływem chwili, gdy okazało się, że jeden z rodzimych hitów osiągnął gigantyczny kamień milowy. Mowa tu o survivalu Green Hell od studia Creepy Jar, który w sześć lat i cztery miesiące przekroczył liczbę 10 mln sprzedanych kopii (!). Tym samym – jak się później okazało – wskoczył na piąte miejsce najlepiej sprzedających się polskich gier w dziejach, zrównując się z dodatkiem Cyberpunk 2077: Widmo wolności. A potem pod moim wpisem w socialach ruszyła lawina... Najpierw aktualne dane podał Mateusz Jeleń, prezes Frozen Way, który napisał, że pierwsza część symulatora remontów House Flipper przekroczyła już 8,5 mln sztuk na wszystkich platformach. Zapewne jeśli doliczymy część drugą, seria zbliża się do 10 mln, a pamiętajmy, że w produkcji jest House Flipper: Remastered Collection. Potem swoje grosze dorzucił Krzysztof Kostowski, prezes PlayWaya. Jak napisał, Thief Simulator sprzedał się w liczbie 5,6 mln kopii, ale z tego wynika, że są to dane tylko ze Steama. Gra wyszła też na PlayStation i Xboksa, a Forever Entertainment wydało ją także na Switcha. Tu też można zakładać, że – zwłaszcza konsola Nintendo – trochę sztuk mogła dodać.

Wisienką na torcie był wpis Michała Nowakowskiego. Szef CD Projektu po raz pierwszy od dawna ujawnił liczby dotyczące pierwszych dwóch części przygód Geralta z Rivii. Wiedźmin – 10 mln sprzedanych kopii, Wiedźmin 2: Zabójcy królów – 15 mln. Gdy dodamy do tego informację z maja 2025 r., gdy CD Projekt podał, że **Wiedźmin 3: Dziki Gon** osiągnął 60 mln sztuk (Top 10 na świecie!), to sumarycznie wychodzi jakiś kosmos. Trzy części sprzedały się w sumie w 85 mln kopii, a trzeba pamiętać, że dane o Dzikim Gonie mają osiem miesięcy. Gracze kupują serię przez cały czas, więc kwestią czasu jest, aż dojdzie ona na absolutny top – 100 mln. Wszyscy wiemy, że tu nie ma pytania „czy?", tylko „kiedy?". Ciekawe jest to, że w Top 10 najlepiej sprzedających się polskich gier aż pięć jest od CD Projektu RED. Prócz Wieśków jest jeszcze Cyberpunk 2077 (35 mln) i jego dodatek Widmo wolności (10 mln). Szaleństwo. Niestety w moich zestawieniach jest cała masa starych danych, bo np. Dying Light to 20 mln, ale liczby te zostały po-



dane w kwietniu 2022 r. Podobnie jest z This War of Mine, bo dane z 18 stycznia 2024 r. mówią o 9 mln, więc w dwa lata ten milion pewnie udało się zdobyć. Bez oficjalnych danych jest to jednak wróżenie z fusów.

To nie koniec fajnych liczb polskich gier. Absolutnym hitem stał się base builder z systemem walki StarRupture od studia Creepy Jar (tak, to ci od wspomnianego wyżej Green Hell). W pięć dni od premiery we wczesnym dostępie (!) pochwalili się sprzedażą 500 tys. kopii (!!). Grą zachwyceni są Polacy (ocena 93% na Steamie), ale świat też nie narzeka (81%). Także 0,5 mln osiągnął postapokaliptyczny survival Forever Skies, ale im zajęło to dziewięć miesięcy, podobnie jak Crime Simulator (siedem miesięcy od premiery). Na koniec została seria 60 Seconds!, która właśnie obchodzi 10-lecie. Twórcy z poznańskiego Robot Gentleman poinformowali, że w ciągu 10 lat cykl sprzedał się w liczbie ponad 6,5 mln kopii! Przypomnę, że składają się na niego trzy gry: 60 Seconds!, 60 Parsecs! i 60 Seconds! Reatomized. A w produkcji jest właśnie endless runner 60 Seconds! Souper Scavenger.

Starym dziadom jak ja nazwa Onyx kojarzy się z amerykańską grupą hip-hopową, która największą popularność przeżywała w latach 90. Teraz okazuje się, że może być to nowa gra Bloober Teamu. Po pochwaleniu się, że Cronos: The New Dawn sprzedał się w liczbie 500 tys. kopii, twórcy z Krakowa zapowiedzieli też dodanie łatwiejszego poziomu trudności, o co prosili gracze, bo wielu z nich odbiło się od tytułu ze względu na znikomą liczbę amunicji. Po sukcesie remake'u Silent Hill 2 polskie studio pracuje m.in. nad pierwszym SH, ale na początku stycznia na Twitterze (teraz X) pojawiła się tajemnicza zajawka i link do strony remosdneulserorehsoovamceyerd.com. Trwa na niej odliczanie, które zakończy się 15 lutego. Wiemy też, że oprócz Silent Hill studio pracuje nad aż pięcioma projektami i jednym z nich może być Onyx: The Dark Grip. Taki właśnie znak towarowy zastrzegł w sierpniu Bloober Team, o czym pisał na X użytkownik UV (@Nordbundet). Gracze jak to gracze dorabiają teorie, a Krakusi piszą tylko: „Odważ się zajrzeć w ciemność...". Jedyne, czego jesteśmy pewni, to fakt, że nie będzie to kolorowa i wesoła platformówka.

Na koniec zajmiemy się pociągami. W mediach górowały zwłaszcza informacje o tym, że symulator kolejowy SimRail – The Railway Simulator wjechał na stację PlayStation i Xbox. Jeśli spojrzeć na recenzje na Steamie (84%), gra się podoba, choć nie wiem, jak odnajdzie się na konsolach, gdzie sterowanie myszką jest w olbrzymiej większości przypadków po prostu opcją. Ale ja nie chciałem o tym.

Na Steama i Epic Store trafił DARMOWY symulator maszynisty najpopularniejszych pojazdów obecnych na polskich torach – MaSzyna. Dlaczego o tym piszę? Bo jest to niekomercyjny, hobbystyczny projekt tworzony przez społeczność (zobaczcie eu07.pl), a takie akcje należy wspierać i nagłaśniać. Co ciekawe, projekt istnieje od roku 2001, a przez ostatnie siedem lat deweloperzy intensywnie pracowali nad przeniesieniem otwartoźródłowego symulatora kolei na platformę Steam. I się udało! Piękna historia i sukces społeczności, która od ponad dwóch dekad pracuje nad swoim ukochanym projektem. Gracze zwrócili uwagę na wagę MaSzyny – minimalne wymagania mówią o 150 GB wolnej przestrzeni na dysku, a zalecana to aż 250 GB. To chyba więcej, niż potrzebuje Call of Duty.

PREMIERY

STYCZNIA: Disco Simulator (XSX), Forgive Me Father 2 (SWITCH), Front Mission 3: Remake (PS5, PS4, XSX, XONE, PC), Haunted House Renovator (PS5, XSX), I Hate This Place (PS5, XSX, SWITCH, PC), MaSzyna (PC), Prison Escape Simulator (XSX), Real Boxing 2: Remastered (XONE), SimRail – The Railway Simulator (XSX), StarRupture (PC)

LUTEGO: JDM: Japanese Drift Master (PS5), Prison Escape Simulator (PS5), Showgunners (PS5, PS4, XSX, XONE)

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

eprasa.pl bf9c17f6df

Kondycja konsoli w tym miesiącu

PS5 / PS4

Sprzedaż konsoli PS5 w mln sztuk: 89,44 (dane vgchartz.com)

GTAVI X PS5?

Według doniesień Jasona Schreiera Take-Two Interactive miało porozumieć się z Sony, dzięki czemu PlayStation będzie „główną" platformą dla Grand Theft Auto VI. Oznacza to, że kampania reklamowa i współpraca marketingowa będzie silnie powiązana z PlayStation 5, co uczyni z GTAVI kluczowy tytuł końcówki generacji. W praktyce mówi się o dedykowanych zestawach PS5, a nawet PS5 Pro z grą od Rockstar Games, a także limitowanych akcesoriach. Korporacja ma traktować grę jako „swój exclusive" i dostosowywać premiery first-party do GTAVI. Sony według przecieków od informatorów ma równolegle pracować nad dużą aktualizacją PlayStation 5 Pro, wprowadzającą drugą generację PSSR – autorskiego upscalera opartego na AI. Celem miałoby być osiągnięcie 60 klatek na sekundę w GTAVI, które według analiz Digital Foundry nie będzie możliwe na „zwykłym" PS5 i XSX. Jeśli te informacje zostaną potwierdzone, to nowe Grand Theft Auto ma być nie tylko kojarzone głównie z PS5, ale tylko na PS5 Pro zagramy w oczekiwanej jakości.



Hell Let Loose: Vietnam



PS5, XSX, PC | 2026 | EXPRESSION GAMES

Oszukali mnie, banda decydentów! Trzy lata temu autorzy Hell Let Loose zapewniali, że wprowadzą do swojej strzelanki polską armię i scenariusze z kampanii wrześniowej 1939 r. Obiecanki cacanki! Zamiast tego dostaniemy Wietnam. W sequelu standalone.

Boli mnie to i uwiera, ale wiecie co? I tak kocham Hell Let Loose. Na rynku wciąż nie ma lepszej strzelanki sieciowej FPP, która w tak zręczny sposób splatałaby militarny realizm z przyjemnym gunplayem. Dokładnie taka sama formuła taktycznych batalii dla 100 graczy jest przenoszona do sequela, w którym powalczymy podczas brutalnej wojny wietnamskiej, wcielając się zarówno w siły armii amerykańskiej, jak i Wietnamu Północnego.

W nowym HLL nie będzie miejsca na samotne bieganie po mapach w stylu Rambo. Tak jak w pierwszej odsłonie marki najważniejsze znaczenie ma tutaj dobra współpraca graczy. By zwyciężyć, trzeba komunikować się nie tylko z kolegami z plutonu, ale też, gdy wcielamy się w oficera, odbierać rozkazy od generała kierującego całą armią. To po prostu nie jest team deathmatch, gdzie liczy się tylko licznik „killów". W takich warunkach zwycięża zespół, który lepiej koordynuje swoje działania, manewrując zwiadowcami na tyłach wroga, rozwalając jego przyczółki i zakładając jak najszybciej własne punkty respawnów. Będzie to szczególnie ważne dla zacofanej technologicznie armii wietnamskiej, potrafiącej szybko budować „garnizony" w postaci podziemnych tuneli.

Amerykanie nie mogą dłubać w ziemi, ale posiadają za to nowoczesne zabawki. To przede wszystkim helikoptery, które błyskawicznie transportują żołnierzy. Usiądziemy też za sterami uzbrojonych łodzi patrolowych, szybko dostarczających posiłki rzekami. Oskrzydlanie i szybkie zajmowanie strategicznych punktów będzie mieć kluczowe znaczenie na ogromnych mapach Hell Let Loose: Vietnam.

Jeśli chodzi o role żołnierzy, to snajperzy będą mieć teraz znacznie trudniejsze życie w ekstremalnie zalesionym środowisku, w którym dominują walki na krótkich dystansach. Większą rolę odegrają żołnierze z ciężkimi karabinami maszynowymi, przypierający ogniem do ziemi całe plutony (ponownie jedna kula najczęściej wystarcza, by posłać oponenta do piachu). By zachować czytelność rozgrywki na takich mapach, autorzy dbają o precyzyjny dźwięk przestrzenny i zwiększają widoczność wystrzałów względem HLL.

Oprócz czołgów, transporterów i artylerii dużego kalibru deweloperzy dorzucają nowość w postaci moździerzy oraz granatników. Ważniejszą rolę niż w HLL odegrają też pewnie sanitariusze, potrafiący teraz wyciągać rannych z ognia.

Gra zadebiutuje z sześcioma ogromnymi mapami, serwując bitwy na morskich wybrzeżach, w dżungli i miastach. Jeśli zadziała z płynną animacją 60 FPS-ów w trudnym do ogarnięcia Unreal Engine 5, to będziemy mieć do czynienia z wielkim hitem. Nawet bez polskiej armii. ⊗ **Zax**

Dlaczego /nie/czekamy

- bo Vietnam powstaje na fundamencie świetnego Hell Let Loose
- bo autorzy zachowują taktykę i realizm znany z HLL
- bo armia Wietnamu będzie przemykać podziemnymi tunelami
- bo silnik Unreal Engine 5 może sprawiać problemy

eprasa.pl bf9c17f6df

Aphelion



PS5, XSX, PC | 2026 | DON'T NOD

Ależ mi ostatnio imponuje Don't Nod! Po świetnych, zainspirowanych Wiedźminem Banishers firma zrobiła czarujące klimatem lat 90. Bloom & Rage. A teraz francuskie studio idzie w ślady Starfielda, serwując poważne science fiction, bez tandety typowej dla wielu przedstawicieli tego gatunku.

Aphelion mierzy wysoko. I to dosłownie, bo w grze polecimy do granic Układu Słonecznego w ramach kosmicznej misji badawczej Hope 01.

Bethesda najpierw zaserwowała NASA-punkowy styl świata, a teraz zagramy w klimatach ESA-punkowych, bo do współpracy zaproszono ekspertów z Europejskiej Agencji Kosmicznej, którzy czuwają nad tym, by zarówno projekty skafandrów, jak i statku kosmicznego były w Aphelion wiarygodne.

Nowa gra Don't Nod nie pójdzie jednak w sandboksowym kierunku jak Starfield. Francuzi pozostają wierni swojej wizji liniowego game designu, opartego na efektownych cut-scenkach i naładowanych emocjami dialogach. Gameplay kojarzy mi się z Banishers. Miejscówki z odległej planety, którą mają zbadać naukowcy, też zapewnią pewną swobodę eksploracji. Powraca również przewodni motyw pary głównych bohaterów, znanych jako Thomas i Ariane – już na starcie jedna z nich zostanie pozbawiona pełnej sprawności fizycznej.

Statek europejskich astronautów zostaje wytrącony z orbity tajemniczej planety, a oni – na skutek bardzo twardego lądowania – rozdzieleni. Nie wiadomo tylko, kto ma większego pecha, bo Thomas doznaje poważnej kontuzji ręki, ale ląduje przy głównym module statku, podczas gdy jego koleżanka Ariane, choć cała, trafia wiele kilometrów dalej, tracąc łączność i orientację w warunkach ekstremalnego zimna.

Podczas zabawy będziemy się przełączać między bohaterami, a w pewnym momencie zapewne podziałamy razem, gdy dojdzie już do spotkania naukowców. Thomas zaoferuje, z racji złego stanu zdrowia, bardziej statyczny gameplay, gdzie pokombinujemy z otoczeniem jak w przygodówce i skorzystamy z prostego systemu rzemieślniczego (choćby do napraw statku). W przygodach Ariane gameplay będzie z kolei znacznie więcej akcji – nie tylko poskaczemy i powspinamy się po lodowatych górach, ale stawimy też czoła tajemniczemu zagrożeniu. Na powierzchni planety grasuje bowiem wielka wężowata istota, która zacznie obserwować, a następnie polować na astronautkę. Podczas takich sekcji będziemy brać udział w wyzwaniach stealth, uciekając przed czającym się w tle prześladowcą niczym w niezapomnianym Alien Isolation.

Jeśli chodzi o poziom grafiki, z typowym dla Don't Nod ujęciem z kamery TPP, to oceniłbym go na bardzo podobny do tego z Banishers. Oprócz pięknie wykonanych twarzy postaci i ślicznych krajobrazów sci-fi francuskie studio zadbało też o solidną porcję muzyki, za którą odpowiada Amine Bouhafa, znany z nagrodzonych Cezarem kompozycji do filmu „Timbuktu". ⊗ Zax

Dlaczego /nie/czekamy

- bo to poważne hard science fiction
- bo zespół Don't Nod trzyma wysoką formę
- bo gra zadebiutuje w Game Passie
- bo trudno powiedzieć, jak wypadną sekcje stealth

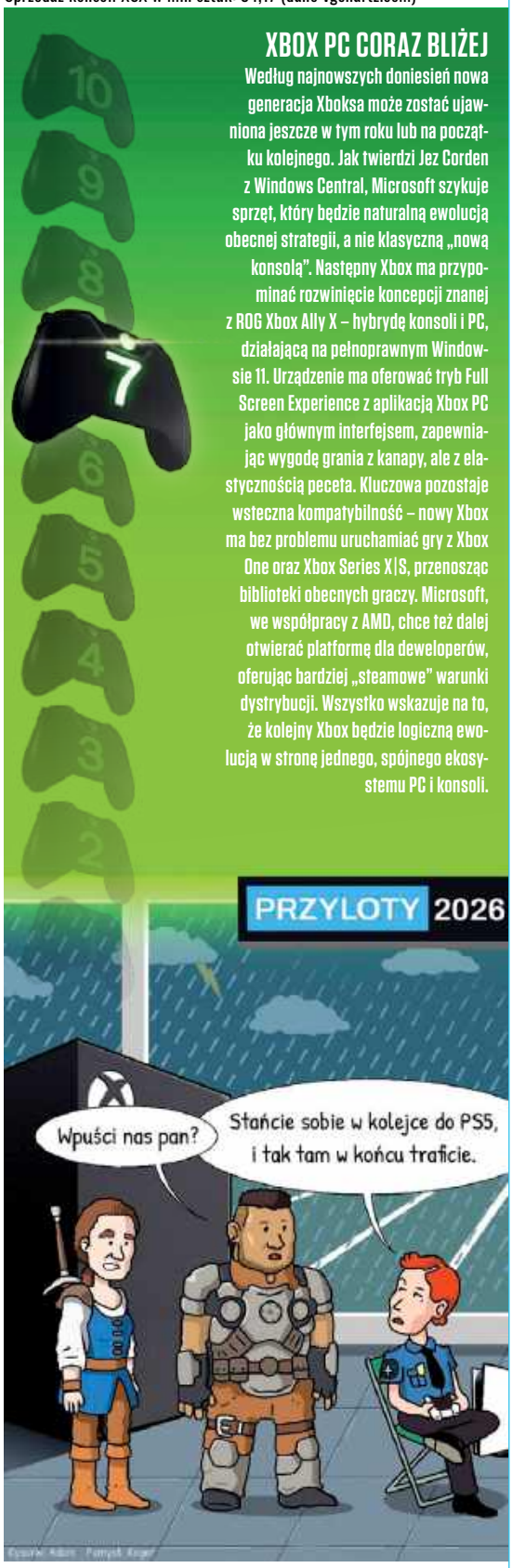
Kondycja konsoli w tym miesiącu

XSX / XONE

Sprzedaż konsoli XSX w mln sztuk: 34,17 (dane vgchartz.com)

XBOX PC CORAZ BLIŻEJ

Według najnowszych doniesień nowa generacja Xboksa może zostać ujawniona jeszcze w tym roku lub na początku kolejnego. Jak twierdzi Jez Corden z Windows Central, Microsoft szykuje sprzęt, który będzie naturalną ewolucją obecnej strategii, a nie klasyczną „nową konsolą". Następny Xbox ma przypominać rozwinięcie koncepcji znanej z ROG Xbox Ally X – hybrydę konsoli i PC, działającą na pełnoprawnym Windowsie 11. Urządzenie ma oferować tryb Full Screen Experience z aplikacją Xbox PC jako głównym interfejsem, zapewniając wygodę grania z kanapy, ale z elastycznością peceta. Kluczowa pozostaje wsteczna kompatybilność – nowy Xbox ma bez problemu uruchamiać gry z Xbox One oraz Xbox Series X|S, przenosząc biblioteki obecnych graczy. Microsoft, we współpracy z AMD, chce też dalej otwierać platformę dla deweloperów, oferując bardziej „steamowe" warunki dystrybucji. Wszystko wskazuje na to, że kolejny Xbox będzie logiczną ewolucją w stronę jednego, spójnego ekosystemu PC i konsoli.



eprasa.pl bf9c17f6df

Kondycja konsoli w tym miesiącu

SWITCH

Sprzedaż konsoli Switch 2 w mln sztuk: 16,09 (dane vgchartz.com)



SWITCH 2 ZŁAPAŁ ZADYSZKĘ?

Nintendo Switch 2 wystartował z wysokiego C i przez pierwsze miesiące wyglądało na to, że nowa konsola zmierza po sprzedażowe rekordy. 3,5 mln sztuk w cztery dni od premiery, ponad 6 mln do sierpnia i przekroczenie 10 mln egzemplarzy w listopadzie robiły ogromne wrażenie. Najnowszy raport The Game Business pokazuje jednak, że entuzjazm wyhamował w kluczowym momencie. W USA świąteczna sprzedaż Switcha 2 była aż o 35% niższa niż debiut pierwszego Switcha w 2017 r. W Europie sytuacja jest mieszana – Wielka Brytania zanotowała spadek o 16%, Francja aż o 30%, choć łączny wynik ze Starego Kontynentu jest o 7% lepszy od poprzednika. Analitycy uważają, że powodem problemów jest brak nowego, dużego Mario w 3D oraz trudna sytuacja ekonomiczna. To jednak nie koniec problemów, ponieważ japońska korporacja może stanąć przed trudną decyzją o podwyżce – Nintendo ma płacić nawet o 41% więcej za pamięci do konsoli w porównaniu do kilku ostatnich miesięcy, co może się przełożyć na podwyżki cen sprzętu.



Holstin



PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH 2, SWITCH, PC | 2026 | SONKA

Żyjemy w czasach mizernych przekładów z języka angielskiego i postępującej degradacji ojczystej mowy, zmieniającej się w coś na kształt narzecza pidżyn, zasilanego wokabularzem translatorów AI. Dotyczy to nie tylko prasy, ale niestety również gier, gdzie karmieni jesteśmy coraz gorszymi tłumaczeniami (vide Avowed). Holstin jawi się w tej sytuacji jak wybawienie.

Tak esencjonalnie polskiej gry dawno nie widziałem! Nie chodzi nawet o dobrze brzmiący, swojski dubbing, który jest eksponowany przez wydawcę (Team17) nawet w angielskich zajawkach. Ten tytuł aż emanuje rodzimymi klimatami – choćby w smaczkach takich jak postacie poboczne, przypominające Andrzeja Sapkowskiego czy Jerzego Urbana. Dialogi, w których autorzy nie stronią od wulgaryzmów, są przy tym bardzo zręcznie napisane. Zwięzłe konwersacje wypadają naturalnie, a akcja, osadzona w fikcyjnym zadupiu pod Olsztynem, przesycona jest realiami szaroburego początku lat 90. Rzęchy na ulicach, powszechny alkoholizm, zaniedbane budynki – w takich przygnębiających, postkomunistycznych warunkach szukamy Bartka, przyjaciela głównego bohatera, który przepadł bez wieści w prowincjonalnym miasteczku.

Po przybyciu na miejsce szybko się okazuje, że warmiński grajdołek popada w obłęd rodem z najgorszych koszmarów. Budynki oblepia dziwna maź, a spotykani mieszkańcy tracą kontakt z rzeczywistością, zamieniając się w skrajnych przypadkach w agresywne zombie. Nie obejdzie się więc bez strzelania, a tu czeka na graczy kolejna niespodzianka. Normalnie mocno oddalona kamera, która kojarzy się z klasycznymi, izometrycznymi grami, nagle wykonuje ostre zbliżenie, gdy tylko zaczynamy celować. Obiektyw ląduje za ramieniem protagonisty, dzięki czemu można precyzyjnie odstrzeliwać głowy, nogi czy ręce nacierających delikwentów. Holstin nie jest jednak typowym shooterem. Równie ważne, co grzanie ze strzelb, pistoletów i rewolwerów są tutaj rozmowy z NPC-ami oraz inspirowane klasycznymi przygodówkami sekcje, gdzie kombinujemy ze zbieraniem przedmiotów i używaniem ich w celu pokonania różnych przeszkód.

Stylizowana na 2D pixelartowa estetyka Holstin stanowi hołd dla gier z lat 90. W niektórych sytuacjach kamera przełącza się nawet na klasyczne ujęcie boczne, a wtedy akcja wygląda jak żywcem wyjęta z przełomowego Another World. Innym razem obiektyw ląduje centralnie nad głową postaci niczym w amigowej strzelance Alien Breed. Gracze z większym stażem poczują się tutaj jak w domu.

Otwartym pytaniem jest natomiast to, czy autorom uda się dobrze zbalansować motywy survivalowe, takie jak chociażby szukanie amunicji czy przedmiotów pozwalających na wykonywanie save'ów w budkach telefonicznych. Na tym etapie, po sprawdzeniu krótkiej wersji demonstracyjnej, jestem oczarowany artystyczną wizją polskiej ekipy Sonka, a jak finalnie wypadnie gameplay, sprawdzimy jeszcze w tym roku. ⊗ **Zax**

Dlaczego /nie/czekamy

- bo przełączanie się między perspektywami kamery urzeka
- bo imponuje grafika 3D, stylizowana na pixel art
- bo Polska lat 90. to świetny temat na horror
- bo fabuła z zombie może się okazać szablonowa

eprasa.pl bf9c17f6df

Control: Resonant

PS5, XSX, PC | 2026 | REMEDY ENTERTAINMENT



Kto liczył na to, że branża w końcu otrzeźwieje i zrezygnuje z fatalnie zoptymalizowanego Unreal Engine 5, ten przeżył ostatnio bolesne zderzenie z rzeczywistością. Na imprezie The Game Awards ok. 90% zapowiadanych nowości było tytułami kleconymi właśnie na technologii Epic Games. Ostatnim Mohikaninem okazuje się Remedy, które ponownie, tym razem w Control Resonant, postawiło na autorską technologię.

Fabularny sequel Control napędzany jest przez Northlight Engine, dobrze znany ze ślicznego Alana Wake'a 2 i poprzednich hitów zespołu Sama Lake'a. Tym razem przed studiem stoi jednak wyjątkowe wyzwanie, bo z łatwiejszych do renderowania ciasnych wnętrz budynków przenosimy się w wielkie miasto. A raczej w to, co z niego zostało, bo Manhattan, który przemierzymy w Control Resonant, to miejsce rodem z onirycznych krajobrazów „Incepcji". Połamane ulice, drapacze chmur poskręcane i wiszące nad głowami oraz anomalie grawitacyjne to tutaj norma. Tak dziwnej, surrealistycznej scenerii, w ogromnej skali, Finowie jeszcze nie oferowali i ciekaw jestem, jak uda im się zoptymalizować to bieganie po centralnych dzielnicach Wielkiego Jabłka.

Architektura niemożliwa

Być może w sukurs przyjdzie tutaj autorom iście postapokaliptyczna stylistyka. Manhattan z Control Resonant to z pewnością nie wesoła wizja współczesnej amerykańskiej metropolii rodem ze Spider-Man: Miles Morales. Po inwazji dziwacznych kosmicznych stworzeń Nowy Jork zmienił się nie do poznania. W wymarłym, zamglonym mieście panuje półmrok, po ulicach snują się agresywne, humanoidalne stworzenia, przypominające zombie, a dookoła występują koszmarne anomalie (np. wielka głowa kobiety wpisana w rozpadającą się architekturę). Szczerze mówiąc, nawet nowy Silent Hill nie powstydziłby się tych niepokojących krajobrazów. W takiej przestrzeni, rodem z survival horroru, szukać będziemy Jesse, siostry Dylana Fadena. Przy okazji oczywiście ratując świat od zagłady.

Dylan jest jedyną nadzieją ludzkości

Role w sequelu się odwracają, bo tym razem to główna bohaterka Control potrzebuje pomocy, a jej brat Dylan jest jedyną nadzieją ludzkości na opanowanie kosmicznej inwazji. Kobieta, która zaginęła, ma być kluczem do odblokowania najpotężniejszych mocy bojowych protagonisty. Taki scenariusz stanowi bezpośrednią kontynuację wydarzeń z finału Control. Oprócz Dylana i Jesse w grze ujrzymy więc również inne, znajome twarze. Dla fanów hitu z 2019 r. przygotowano wiele smaczków, ale deweloperzy podkreślają jednocześnie, że fabuła ma być w pełni zrozumiała dla osób, które zignorowały premierę sprzed siedmiu lat.

Świadomie użyłem wcześniej określenia „sequel fabularny", bo jeśli chodzi o rozgrywkę, to Control Resonant jest już nie kontynuacją, ale zupełnie nowym rozdaniem. Strzelanie ze spluwy Jesse Faden to już przeszłość. Teraz w hack-and-slashowych walkach z udziałem Dylana wywijamy dziwaczną bronią białą, która przechodzi nieustanne transformacje. W jednym momencie „kijek prawdy" brata Jesse zamienia się w ogromny młot bojowy, przypominający stukilowy kawał betonu wyrwany z ulicy. Następnie przedmiot rozłącza się i formuje dwie lekkie klingi, którymi tniemy adwersarzy niczym samurajskimi szablami. Następnie broń przechodzi metamorfozę w długą włócznię i ciężki dwuręczny topór. Wszystko to wygląda nieskładnie, prowizorycznie – jakby zostało zaimprowizowane naprędce przez mieszkańców postapokaliptycznego świata. Dzierżona w garściach siekiera prezentuje się jak kawał znaku drogowego, a miecz przywołuje skojarzenia z ostrym kawałkiem blachy znalezionym na budowie. Bohater w przerwach uruchamia bokserskie zdolności, nawalając pięściami niczym Super Saiyanin. Wygląda na to, że podczas takich starć będziemy się stale przełączać między różnymi formami dziwacznej broni, dostosowując ją do konkretnego wroga. Przykładowo w konfrontacji z opancerzonym spaślakiem lepiej sprawdzi się ogromny młot niż lekkie ostrza, którymi z kolei zmasakrujemy zwinnych chudzielców.

Anomalia grawitacyjna

W tych warunkach będzie wiele walk w powietrzu, tak jakby protagonista działał w stanie nieważkości, zawieszony w zerowej grawitacji. Niektórzy widzą w tym



wyraźne skierowanie Control w stronę arcade'owych klimatów i marki Devil May Cry, ale ja wstrzymam się jeszcze z takimi wnioskami. Na tym etapie Remedy udostępniło za mało rozgrywki (zaledwie kilka sekund walk), by móc powiedzieć coś więcej. Ze swojej strony napiszę tylko, że liczę na mniej dezorientujące lokacje i czytelniejszą mapę niż w przygodzie Jesse Faden. ⊗ **Zax**

PlayStation Portal

sprawdzamy granie w chmurze

Nintendo ma Switcha, Microsoft handheldy z Windowsem, a Sony? Japończycy pozostali na placu boju z PlayStation Portal, które od ponad trzech miesięcy oficjalnie wspiera granie strumieniowe w chmurze. Z tej okazji postanowiliśmy ponownie przyjrzeć się temu przenośnemu urządzeniu.

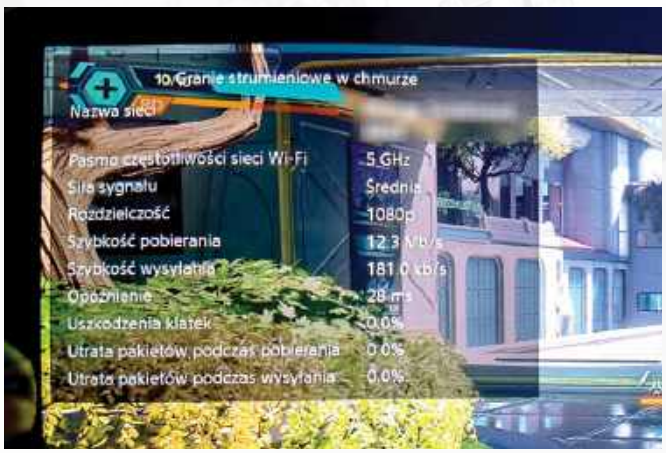


Jeszcze kilka lat temu, wraz z debiutem 5G, wydawało się, że granie strumieniowe w chmurze (cloud gaming) będzie realną alternatywą dla klasycznych konsol. Tak się nie stało, ale liczba osób korzystających z tej technologii powoli rośnie (szacowany wzrost z 395 mln w 2024 r. do 455 mln w 2025 r. według Statisty). PlayStation Portal (PS Portal) w momencie startu w listopadzie 2023 r. nie wspierał grania strumieniowego. Dopiero aktualizacja po dwóch latach od premiery wprowadziła tę funkcję. Czy to zmiana na tyle duża, że warto się zainteresować urządzeniem Sony?

Odtwarzacz zdalny – dwa lata później

Przypomnijmy, czym jest PS Portal. To nic innego jak ośmiocalowy tablet z Androidem z wbudowanym kontrolerem DualSense (z funkcjami pada do PS5, łącznie z haptyką). Urządzenie nie obsługuje natywnie gier (nie ma opcji ich pobierania i odpalenia). Na start można było na nim grać tylko dzięki funkcji Remote Play, czyli strumieniowej transmisji z PS5 na PS Portal. Sony, w oficjalnej komunikacji, nazwało PS Portal „odtwarzaczem zdalnym", a nie konsolą.

Idea stojąca za PS Portal była taka, że przyda się on, kiedy np. inny z domowników okupuje telewizor. Za sprawą ergonomii podobnej do DualSense'a (gałki analogowe są trochę mniejsze) i dużego ekranu mamy w rękach coś na kształt „przenośnego PS5", ale to oczywiście iluzja, bo bez Wi-Fi łączącego PS Portal z PS5 nie ma możliwości zabawy – to nie Switch czy PSP/PS Vita. Remote Play działał (i działa) poprawnie, chociaż – jak to z połączeniem przez Wi-Fi bywa – wiele zależy od rozmieszczenia samych urządzeń w danym momencie i stabilności samego sygnału.



Trzeba przyznać, że na PS Portal gra się dobrze, głównie dzięki temu, że sprzęt fajnie leży w dłoni (dzięki wbudowanym kontrolerom). Jest to ponadto zwyczajnie dobrze wykonany sprzęt – zero „chińszczyzny". Dodatkowo wybudza się błyskawicznie, umożliwiając szybki powrót do rozgrywki (jeśli nie ma problemów z Wi-Fi) w przypadku Remote Play (o sytuacji w trakcie grania w chmurze za chwilę). Ponieważ PS Portal działa na zasadzie podobnej do tabletu, na którym oglądamy film, jest on względnie lekki (540 g) i nie potrzebuje wentylatora.

PS Portal ma jednak swoje minusy, jak chociażby ekran LCD, który odstaje na tle OLED-ów, i odświeżanie na poziomie 60 Hz,

eprasa.pl bf9c17f6df

a rozdzielczość ekranu to 1080p (podobnie jak w Switchu 2, więcej oferują tylko handheldy z Windowsem). Nie ma wsparcia dla HDR-u. Gadżet nie obsługuje słuchawek Bluetooth, korzystając tylko ze słuchawek przewodowych lub z urządzeń Sony kompatybilnych z PS Link (wbudowany głośnik jest poprawny). Czas pracy baterii wynosi od czterech do sześciu godzin, zależnie od ustawień m.in. jasności ekranu. Do pełnego ładowania potrzeba ponad dwóch godzin, czyli całkiem sporo. Handheld korzysta z Wi-Fi 5, a nie nowszego Wi-Fi 6.

Jednak największą zagwozdką na start był fakt, że dowolny smartfon czy tablet obsługiwał Remote Play z PS5. Ba, na rynku znajdziemy urządzenia dostosowane do takich rozwiązań jak Logitech G Cloud. Przez to PS Portal wyróżniał się jedynie wykonaniem. Dodatkowe miesiące na rynku zaowocowały kolejnymi aktualizacjami (m.in. ułatwiającymi logowanie się w sieciach publicznych Wi-Fi), a także debiutem wersji handhelda z czarnymi DualSense'ami. Gadżet nadal pozostaje wyłącznie „odtwarzaczem zdalnym", nie można na nim oficjalnie instalować aplikacji na Androida czy oglądać filmów. Natomiast za sprawą listopadowej aktualizacji stał się on jedynym, obok PS5, urządzeniem obsługującym bibliotekę Sony dostępną w ramach grania w chmurze.

Chmurowa aktualizacja

Wybaczcie ten dłuższy wstęp, ale z pewnością nie każdy wiedział, czym jest PS Portal (albo zapomniał). Teraz, kiedy wyjaśniliśmy sobie podstawy, możemy sprawdzić, jak gadżet Sony sprawdza się w ramach grania strumieniowego w chmurze. Zacznijmy od tego, że do tego wymagany jest abonament PlayStation Plus Premium (analogicznie jak w przypadku PS5), nawet jeśli macie grę na własność. Takie rozwiązanie gwarantuje, że m.in. będziemy mogli kontynuować rozgrywkę na PS5 lub vice versa (zapis stanu w chmurze). Do oceny graczy pozostawiam, czy 70 zł miesięcznie to dobra propozycja. Co istotne, dzięki graniu strumieniowemu PS Portal nie potrzebuje PS5 – musimy jednak wcześniej założyć konto, nie kupimy również gier z poziomu PS Portal, trzeba wtedy zalogować się przez przeglądarkę lub apkę. Nie można jednocześnie grać w chmurze i grać na tym samym koncie na PS5. Natomiast Remote Play (które wymaga PS5) działa bez abonamentu – nic nie płacimy.

BŁYSKAWICZNY DOSTĘP DO WYBRANEJ GRY TO JEDNA Z NAJMOCNIEJSZYCH STRON GRANIA W CHMURZE

Interfejs PS Portal jest maksymalnie uproszczony, a aktualizacja wprowadziła ekran główny skupiający się na tytułach obsługiwanych przez chmurę (zarówno z naszej biblioteki, jak i w ramach PS Plus Premium). Nie możemy streamować gier posiadanych na płycie. W bibliotece wspieranych pozycji znajdziemy ponad 3 tys. tytułów (pełna lista w sieci) – nie są to wszystkie gry z ekosystemu PS5 i (szczególnie) PS4. Po wyborze pozycji trzeba poczekać kilkanaście sekund, a na ekranie pojawia się, dosłownie, portal, będący elementem interfejsu, który przenosi nas do gry. Fajny dodatek. Praktycznie błyskawiczny dostęp do wybranej produkcji, bez czekania na pobranie np. 80 GB danych, to jedna z najmocniejszych stron grania w chmurze.

Bujanie w chmurach

Odpaliliśmy grę, co dalej? Sony zaleca łącze internetowe o przepustowości 13–15 Mb/s (minimum to 5 Mb/s, ale nie warto próbować z tak małym transferem). O wszystkich ograniczeniach sprzętu już wspomniałem, zatem pozostaje ocena jakości samego strumienia. Z perspektywy kilku lat cloud gaming zrobił duży postęp, ale to raczej nie interesuje przeciętnego użytkownika – dla niego liczy się efekt. A ten zależy zarówno od naszego łącza, obciążenia usługi, jak i samej gry. Podczas testów korzystałem ze światłowodu Orange (pasmo 5 GHz) i połączeń 5G T-Mobile i Orange. Nie było problemów technicznych – szybkość pobierania wynosiła pomiędzy 13 a 15 Mb/s, a opóźnienie około 25 do 28 ms. Co to oznacza w praktyce? Granie w chmurze przypomina oglądanie filmików w sieci mającej problemy z transferem – czasami widać artefakty, coś wydaje się rozmyte (kompresja), szczególnie na drugim/trzecim planie. Nie dzieje się to jednak zawsze i nie dotyczy każdej gry, dodatkowo na ośmiocalowym ekranie kompresja nie jest tak widoczna jak na TV.

Ghost of Tsushima było przykładem gry, w której np. drzewa zdradzały, że to stream (artefakty). W przypadku AC: Mirage było lepiej, ale przy dłuższej obserwacji również dało się zauważyć spadek jakości. Natomiast Astro Bot prezentował się już lepiej, podobnie jak – ku mojemu zaskoczeniu – Ratchet & Clank: Rift Apart. Pozytywne wrażenia towarzyszyły ogrywaniu staroci, jak chociażby Resident Evil 3: Nemesis, ale nie wiem, ile osób pomyślałoby o zakupie PS Portal pod kątem grania w tytuły z PSX-a. Nie da się ukryć opóźnień w tytułach multiplayerowych czy grach wymagających szybkiej reakcji – tutaj stream nie zawsze sobie poradzi, a gracz będzie na straconej pozycji. PS Portal należy zatem traktować jako platformę do gier w singleplayer czy bardziej „amatorskiego" grania w tytuły wymagające refleksu (np. Mortal Kombat 1 na niższym poziomie trudności). Loadingi pozostają bez zmian, dostajemy trofea – generalnie, jakbyśmy gramy na PS5. Finalnie, jak na obecne standardy grania w chmurze, PS Portal sprawdza się poprawnie, ale doświadczenie może się różnić zależnie od transferu danych i Wi-Fi.

Jeszcze kilka spostrzeżeń. Wprowadzenie urządzenia w tryb czuwania (wyłączenie ekranu) sprawi, że po 15 sekundach (tak!) zostajemy „wyrzuceni" z gry (nie dotyczy to Remote Play). Około 10 minut bezczynności w samej grze (pomimo że ekran pozostaje włączony) prowadzi do tego samego. Niestety „strumyk" nie wybacza i karze, w ramach oszczędzania zasobów, bezczynność.

PSP w chmurze

Nie wiem, komu można polecić PS Portal. Alternatywne usługi (Nvidia Now, Xbox Cloud Gaming) umożliwiają granie strumieniowe na dowolnym urządzeniu – tylko za sprawą decyzji Sony PS5 i PS Portal mają wyłączność na ich wersję usługi. PS Portal to zatem propozycja tylko dla fanów marki i osób szukających drugiego ekranu dla swojego PS5. Jednak przed zakupem trzeba być świadomym ograniczeń związanych z dostępem do sieci – to nie sprzęt do podróży czy grania offline. Ja natomiast ponownie zdałem sobie sprawę, jak bardzo chciałbym mieć „prawdziwą" konsolę przenośną ze znaczkiem PlayStation. ⊗ **Dżujo**

CENA: OKOŁO 899 ZŁ

+ wykonanie urządzenia, granie w chmurze bywa wygodne, gry z PS5 bez posiadania PS5

– nie do gier multi, wymagany abonament do grania w chmurze, wiele zależy od Wi-Fi

eprasa.pl bf9c17f6df

RESIDENT EVIL REQUIEM

PS5, XSX, SWITCH 2, PC | 27 LUTEGO 2026 | CAPCOM

TEKST: **ROGER**

Kiedy łzy Grace Ashcroft spływały po policzkach, jej bicie serca przyspieszało przy każdym uchyleniu drewnianych drzwi, a echo przerażonego oddechu odbijało się po korytarzach Rhodes Hill – ośrodka leczenia chorób przewlekłych wyglądającego jak krzyżówka posterunku policji RPD z rezydencją Spencera – nie miałem wątpliwości, że seria wróciła do swoich korzeni. Jest jeszcze druga, mniej nostalgiczna strona medalu. I nazywa się Leon Kennedy.

Po czterech godzinach zabawy mogę Wam napisać z przekonaniem graniczącym z pewnością, że Resident Evil Requiem splata klasyczny survival horror z brutalnością i groteską nowych czasów. W centrum fabuły – jak już pewnie doskonale wiecie – znajduje się Grace, agentka FBI i techniczna analityczka. Zostaje wciągnięta w śledztwo, które bardzo szybko przeradza się w koszmar, i to przez duże „K", zgotowany przez nowego antagonistę – Victora Gideona, wyglądającego jak krzyżówka zombie z cyborgiem, a jednocześnie ordynatora wspomnianego ośrodka. Przynajmniej nie ma już wilkołaków.

Anatomia lęku

Sekcje z Grace są ewidentnie inspirowane dusznym klimatem Resident Evil 7 i przynoszą satysfakcję z eksploracji kolejnych pomieszczeń oraz rozwiązywania prostych zagadek (szukanie symboli na zdjęciach, wkładanie do drzwi kwarcowych totemów, zabawa alfabetem Braille'a), które towarzyszyły klasycznym odsłonom serii. Twórcy proponują tu domyślny widok FPP i właśnie tak grało mi się najlepiej. Pierwszy strzał oddany przez Grace pokazuje, jak krucha to postać – odrzut sprawia jej autentyczny ból. Bohaterka nie prowadzi nas za rękę – ona drży razem z nami w ciemności, ucząc się przetrwania w szpitalu. Dużo tu skradania, zarządzania bardzo ograniczonym ekwipunkiem, czytania notatek, zabawy przełącznikami światła i zbierania zapasów. Sporo jest też opcjonalnych aktywności jak szukanie monet, które w pomieszczeniu wyglądającym jak szpitalne minikasyno można w automatach wymieniać na przedmioty (choćby zwiększające miejsce w ekwipunku), a dochodzą do tego kody do sejfów, wytrychy otwierające szuflady, odkrywanie ułatwiających przemieszczanie się skrótów w ośrodku i inne drobne przyjemności kolekcjonerskie (tak, wraca rozbijanie figurek szopów!).

O ile zwykłe zombie można w miarę sukcesywnie ubijać, o tyle w wielu sekcjach kluczem do sukcesu jest unikanie konfrontacji. Tak jak w poprzednich odsłonach prześladowca był zazwyczaj jeden, tak w Requiem twórcy wrzucają Grace na głęboką wodę, serwując kilku katów w jednym budynku. Bliskie spotkanie kończy się tu w najlepszym wypadku amputacją kończyn, ale kara za śmierć i krwawy Game Over nie są specjalnie dotkliwe – owszem, stan gry zapisujemy ponownie tylko przy maszynach, ale dodatkowych punktów autozapisu jest pod dostatkiem.

Jednak najbardziej urzekło mnie to, że zwiedzanie tego osobliwego szpitala w skórze filigranowej bohaterki oferuje klimat, który można kroić nożem. Systematycznie sprawdzałem każde zamknięte drzwi i pomieszczenie, zerkając na aktualizowaną na bieżąco mapę. I teraz uwaga – wrogowie momentami wywołują poczucie zaszczucia rodem z Silent Hill. Nawet zwykłe zombie potrafią szeptać coś pod nosem, dziwnie bulgotać albo denerwować się, że przełącznik światła nie działa. To już nie jest jednolita, bezmyślna kupa zgniłego mięsa.

W pewnym momencie musiałem omijać wielkiego jak dąb rzeźnika, który pichcił coś ze zwłok w kuchni. Innym razem trafiłem do pomieszczenia, w którym ubrana w sukienkę nieumarła tańczyła i podśpiewywała operowym głosem, co wrzucało ciary na plecach, po czym atakowała dźwiękiem, przywołując „przyjaciół". Była też „zombie lady", która uporczywie zmywała z podłogi wielką plamę krwi, rzucając w szale soczystymi „kurwami", czy ogromny, mięsisty grubas, który – gdy zaklinował się w drzwiach – potrafił wyrwać je razem z futryną. O panie. O takie wariatkowo nic nie robiłem!

O dziwo, w sekcjach Grace sporą rolę odgrywa crafting, skupiony na zdobywaniu krwi za pomocą specjalnego zbieracza. Osocze pozyskujemy od zabitych wrogów, z rozstawionych tu i ówdzie wiader, wanien w toaletach czy specjalnych saszetek. To nie wszystko – zamiast kolejnego sklepikarza chowającego przedmioty pod pazuchą dostajemy pomieszczenie z mikroskopem. To tutaj odkrywamy nowe receptury (w formie prostej minigierki), pozwalające tworzyć potem uzdrowienia, aplikatory zapobiegające mutacji zwłok



(wymagają ataku na wroga od tyłu, niezauważonym), domowej roboty sztylety do walki w zwarciu czy takie cuda jak sterydy trwale zwiększające zdrowie oraz stabilizatory poprawiające siłę ognia i stabilność broni. Oczywiście fakt, że po połączeniu krwi z zebranym złomem do ekwipunku wpada gotowa do użycia amunicja, jest szyty grubymi nićmi – ale hej, to Resident Evil. Tu logika zawsze była na diecie.

Stary człowiek, a może...

Gdy po około trzech godzinach skończyła się moja zjawiskowa randka z Grace, pojawił się on – Leon S. Kennedy, agent federalny wydziału ds. bezpieczeństwa (D.S.O.) i wspomniana druga strona medalu. Tutaj twórcy zaproponowali już widok TPP z racji nastawienia na akcję i, o dziwo, również go zostawiłem, bo tak grało się po prostu wygodniej niż w FPP. Szafy, które u Grace były zamknięte, teraz można było otworzyć toporkiem, uzupełniając zapas amunicji nie tylko do pistoletu, ale i shotguna, o ręcznych granatach wspominając już tylko z obowiązku. Musicie bowiem wiedzieć, że Leon to połączenie Rambo, Van Damme'a i szczypty Chucka Norrisa. Faszeruje zombie nie tylko ołowiem, ale też wspomaga się ciosem z półobrotu czy podręcznym toporkiem, dobijając leżące truchło. Do tego ma mnóstwo miejsca w ekwipunku, więc nie musimy zawracać sobie głowy craftingiem ani zbieraniem krwi i mamy poczucie, że to nie my, ale zombie powinny się bać. Chciałbym być w takiej formie, mając 50 lat na karku.

Zwiedzając ponownie ośrodek, tym razem w skórze dziarskiego Leona (zarost prima sort!), wpadłem z miejsca do jadalni czy izby przyjęć, gdzie Grace przekradała się między wrogami, i zrobiłem tam Sodomę i Gomorę w wersji premium. Efekt? Żaden trup nie przeżył. Ba – w ramach rutynowego obchodu szpitala ubiłem wszystkich prześladowców dziewczyny: garbatego Quasimodo znanego z poprzedniego dema Leon dopadł podczas sceny przerywnikowej, ale już grubasa przechodzącego przez futryny wypatroszyłem w ramach walki z minibossem, a z rozpędu dopadłem też dryblasa z tasakiem. Bo czemu nie?

NA WŁASNYCH ZASADACH

Resident Evil Requiem pozwala sporo dostosować do własnych preferencji – od poziomu trudności, ustawienia sterowania, przez zakres wspomagania celowania, wybór aktywacji biegu, po zabawę interfejsem i włączanie lub wyłączanie różnych wskaźników.

Nie powiem – zemsta zawsze smakuje wybornie, ale atmosfera i urok wcześniej metodycznie zwiedzanego wariatkowa trochę poleciały na pysk. Mimo że Leon ma swoje zabawki w postaci odnajdywanych części do broni poprawiających szybkostrzelność, stabilność czy szybkość przeładowania, tudzież breloczki przypinane do tychże broni, które dodają różne efekty jak zwiększenie zadawanych obrażeń, to jednak zdecydowanie lepiej poznawało mi się ten świat w skórze mniej zaradnej Grace.

Oddajmy grze jednak to, że momentami wygląda naprawdę dobrze. Nie tylko na świetnie zrealizowanych przerywnikach filmowych, gdzie możemy podziwiać pięknie wymodelowane twarze, ale też podczas zwiedzania klimatycznych korytarzy. Zabawa światłem i cieniem, odbicia otoczenia w szybach czy rozmycie drugiego planu, gdy w skórze Grace chowamy się panicznie za ścianami, robią robotę. Krew osadzająca się na ścianach i elementach otoczenia to z kolei artyzm w czystej postaci. Wyobraźcie sobie taką akcję: wpada zombie z piłą mechaniczną, dostaje kulkę w łeb od Leona, piła wypada mu z rąk, ale przejmuje ją kolejny umarlak, który przez przypadek tnie stojących obok kolegów. Kolejny headshot – zombie pada, ale piła wciąż pracuje i kręci się po podłodze, ścinając stojących wrogów. Jeden, już w parterze, łapie pracującą broń jedną ręką i razem z nią sunie po podłodze w naszą stronę. Przecierałem oczy z myślą: co ja patrzę? Dodam, że finalnie i mnie udało się z piły skorzystać, a pomieszczenie po wszystkim wyglądało jak sceneria z rasowego slashera.

Resident Evil Requiem rozgrywa się około 30 lat po ataku rakietowym na Raccoon City i miałem po cichu nadzieję, że demo pozwoli mi zwiedzić postapokaliptyczne tereny miasta. Po niespełna czterech godzinach „zabawy" nie doczekałem się jednak wyjścia na świeże powietrze. Nie miejmy złudzeń – Requiem to tylko i aż rozwinięcie koncepcji siódemki i ósemki. Wciąż jednak syte, krwawe i dość sprawnie łączące dwa różne style zabawy. Czy to wystarczy, by nasze serca znów zabiły szybciej? Mnie wystarczyło. ⊗

Ocena wstępna
8+



100. Pokémon Champions

Platformy: Switch 2, Switch

Turowa strategia z Pokémonami? Czemu nie. W Pokémon Champions będziesz mógł tworzyć własne strategie, korzystając z różnych typów poksów i ich zdolności, a dodatkowo gra pozwoli importować stworki z Pokémon HOME i rywalizować międzyplatformowo z użytkownikami smartfonów.

99. Tomodachi Life: Living the Dream

Platformy: Switch

Nowa odsłona osobliwego symulatora życia w typowo japońskiej, absurdalnej otoczce. Tym razem tworzone przez gracza ludziki Mii będą operować nie w ramach zamkniętych budynków, ale otwartego terenu tropikalnej wyspy.



98. Gang of Dragon

Platformy: PC

Toshihiro Nagoshi porzucił cykl Yakuza/Like a Dragon tylko po to, by stworzyć na niego autorską odpowiedź. Bardziej filmową, realistyczną i zróżnicowaną pod względem rozgrywki. Tylko dlaczego najpierw na PC?

97. He-Man and the Masters of the Universe: Dragon Pearl of Destruction

Platformy: PS5, XSX, Switch, PC

Pixelartowa bijatyka, w której He-Man i spółka rzucają się w wir akcji, żeby pokazać Szkieletorowi, kto rządzi w Eternii. Klasyczna arcade'owa dynamika, armia kościotrupów do powalenia i nostalgia za latami 80. w jednym.

96. Thick as Thieves

Platformy: PS5, XSX, PC

Warren Spector, ojciec Deus Ex i Thiefa, wraca do złodziejskich klimatów, tym razem w trybie multiplayer. Gracze ścigają się, okradają i rywalizują o łupy w sieci w chaotycznej, pełnej akcji wariacji na temat klasycznego Thiefa.

95. ArcheAge Chronicles

Platformy: PS5, XSX, PC

Kontynuacja popularnego MMORPG-a z 2014 r. Czeka nas ogromny otwarty świat, dynamiczna walka w PvE i PvP oraz konflikt dwóch nacji w świecie zamieszkanym przez wiele ras jak ludzie, elfy i krasnoludy. Rodzinny piknik z mieczami i magią.

94. Deer & Boy

Platformy: PS5, XSX, Switch, PC

Młody uciekinier z domu trafia w lesie na jelonka i zamiast wrzucić go na ruszt, ruszają razem w melancholijną podróż przez naturę i własne emocje. Im mocniejsza ich więź, tym więcej potrafią – przygodówka, w której obrazy mówią więcej niż dialogi.



93. Crisol: Theater of Idols

Platformy: PS5, XSX, PC

Mroku nigdy za mało. Crisol to pierwszoosobowy horror, w którym gracze wcielą się w Gabriela – żołnierza wykorzystującego własną krew jako broń – i wyruszą na przeklętą wyspę Tormentosa z misją zleconą przez samego boga słońca.

92. Grave Seasons

Platformy: PS5, XSX, PC

Wygląda jak spokojny symulator farmy... dopóki się nie okaże, że jeden z sąsiadów jest nadprzyrodzonym seryjnym mordercą. Siejesz marchewki, flirtujesz z mieszkańcami i między podlewaniem grządek prowadzisz śledztwo. I fajnie.



91. Cthulhu: The Cosmic Abyss

Platformy: PS5, XSX, PC

Rok 2053. Gdzieś na dnie Pacyfiku milknie sygnał z odległej stacji wydobywczej – i to właśnie tam prowadzi Cię śledztwo w Cthulhu: The Cosmic Abyss. Wcielając się w specjalistę od zakazanej wiedzy, zanurzasz się w mrok oceanu i ludzkiego umysłu.

90. Yakuza Kiwami 3 & Dark Ties

Platformy: PS5, PS4, XSX, Switch 2, PC

Fanów Yakuzy czeka nie tylko remake części trzeciej, ale i zupełnie nowa historia w pakiecie z główną grą. A co najciekawsze – nowy epizod pozwoli się wcielić w Yoshitakę Mine, który w Yakuzie 3 pełnił rolę antagonisty.



89. Orbitals

Platformy: Switch 2

To międzygalaktyczna przygoda kooperacyjna dla dwóch graczy, osadzona w stylowym świecie retroanime, gdzie wspólnie jako Maki i Omura wyruszacie w kosmos, by znaleźć ratunek dla swojej rozpadającej się stacji.

88. Tenjutsu

Platformy: PC

Jesteś byłą członkinią yakuzy, która postanawia rozmontować od środka przestępcze imperium rządzące barwnym Secret Garden City. To szybki roguelike od twórcy Dead Cells, stawiający na walkę wręcz i pełną swobodę w wyborze rozprawiania się z czterema syndykatami.



87. Mortal Shell II

Platformy: PS5, XSX, PC

Przejmuj ciała legendarnych wojowników, staw czoła fałszywym bóstwom i spróbuj ocalić świat. Mortal Shell II w pigułce. Tym razem wyraźnie na większą skalę, ze szczegółowo zaprojektowanymi broniami i eksploracją otwartego świata.

86. Blighted

Platformy: PS5, XSX, PC

Podobało się Wam Guacamelee!? To pewnie podobnie będzie z nową grą jego twórców, skupioną tym razem na psychodelicznym, westernowym koszmarze, wątku chowania zmarłych z nasionami zasadzonymi w ich mózgach i zamkniętym w formule RPG-a akcji i metroidvanii.

eprasa.pl bf9c17f6df



TOP 100 GIER 2026

Komodo, Roger: **Rok 2026 zapowiada się wyjątkowo intensywnie. Tradycyjnie zbieramy w jednym miejscu 100 najbardziej ekscytujących gier, które faktycznie mają szansę pojawić się w tym roku (na Ciebie patrzymy, GTAVI). Tak, dobrze czytacie – żadnych „wirtualnych cudów", które mogłyby się opóźnić do 2032 r. Dlatego nie ma tu Wiedźmina 4, Exodusa, The Elder Scroll VI, a tym bardziej Half-Life 3 (Gabe, wciąż wierzymy!) czy remake'u Assassin's Creed IV: Black Flag, o którym dalej cicho. Nie ma tu również gier recenzowanych w bieżącym numerze. W zestawieniu znalazły się przede wszystkim tytuły, które mają już daty premiery lub duże szanse, że wylądują w 2026 r. Nie łudźcie się – i tak nie zdążycie ich wszystkich ograć w ciągu roku, ale wiedza o tym, co nadchodzi, na pewno się przyda. Nie przedłużając – czas ruszyć w podróż po 100 tytułach, które skradną Wasze serca i nadwyrężą portfele.**



epr...bf9c17f6df



85. Halloween

Platformy: PS5, XSX, PC

Czy to będzie jedna z najlepszych asymetrycznych gier grozy? Niekoniecznie, ale fani uniwersum już zacierają ręce na myśl o wcieleniu się w Michaela Myersa. Lub zostaniu bohaterem i uratowaniu sąsiadów przed Boogeymanem.

84. GreedFall II: The Dying World

Platformy: PS5, XSX, PC

Druga odsłona RPG-a zabiera nas na nawiedzony plagą i wojnami kontynent Gacane. Gra stawia tym razem na bardziej taktyczny system walki, większy nacisk na decyzje gracza i pełną kontrolę nad drużyną.



83. The Relic: First Guardian

Platformy: PS5, XSX, PC

Korea znów pokazuje pazur. Ten RPG akcji z elementami soulslike'ów i sandboksa w realiach dark fantasy będzie czerpał z koreańskiego folkloru i legend. Tak, znów przyjdzie nam ratować świat, ale walki z tutejszymi bossami brutalami i świat pochłonięty przez tajemniczą pustkę intrygują.



82. 4:LOOP

Platformy: PS5, PC

Projekt, za który odpowiada między innymi Mike Booth, jeden z ojców serii Left 4 Dead. I to widać, wszak mamy do czynienia z taktyczną strzelanką z elementami roguelite dla czterech graczy, którzy walczą z inwazją obcych.

81. Scott Pilgrim EX

Platformy: PS5, XSX, PC

Toronto, przyszłość nieokreślona. Miasto opanowały trzy szalone frakcje – WEGANIE, ROBOTY i DEMONY. Kiedy ekipa Scotta Pilgrima zostaje porwana przez mroczne moce, nasz bohater rusza na absurdalnie szaloną przygodę pełną walk i humoru.

80. Covenant

Platformy: PC

Fantasy w perspektywie pierwszej osoby z ostrymi mieczami, magią i RPG-owym feelingiem. Gramy wojowniczym aniołem w pogoni za upadłym bratem przez mroczne krainy, a między epickimi walkami z potworami można rzucić się w kooperację albo online'owe starcia z innymi graczami.

79. Stranger Than Heaven

Platformy: PS5, XSX, PC

Gra twórców Yakuzy, osadzona w Japonii w latach 1915, 1929 i 1943. Detektyw, śledztwa, brutalna akcja i klimat L.A. Noire w starym Tokio – trochę obijania mord, trochę zbierania poszlak, a wszystko podane z japońskim wdziękiem.



78. Will: Follow the Light

Platformy: PS5, XSX, PC

Eksploracyjna przygodówka FPP, w której wcielasz się w latarnika przemierzającego zimne zakątki Północy, szukając zaginionego syna w temperaturze minus 30 stopni. A że jest też pies zaprzęgowy i jacht z systemem nawigacji, to nudy raczej nie będzie.

77. ILL

Platformy: PS5, XSX, PC

Survival horror od rosyjskiego zespołu Team Clout, który trafił pod skrzydła twórców Atomic Heart. Twórcy, mający doświadczenie przy filmowych horrorach jak choćby „IT: Welcome to Derry", serwują doświadczenie, które bardziej przypomina Dantego spotykającego Kubricka niż slapstickowy taniec zombie.



76. Cinder City

Platformy: PS5, XSX, PC

Postapokaliptyczny Seul z przyszłości, gdzie biegamy w superpancerzu, strzelamy do mutantów, zombie i robotów wielkości wieżowca – wszystko w poszukiwaniu... własnej córki. Wydawcą jest NSoft, a gra oferuje zarówno samotną wędrówkę, jak i współpracę z innymi graczami. Chiński The Division? Tak jakby.

75. Star Wars: Galactic Racer

Platformy: PS5, XSX, PC

Wyścigowa odskocznia w świecie Star Wars od współautorów Burnouta, w której galaktyczne konflikty odkładamy na bok na rzecz prędkości, ambicji i (nie)zdrowej rywalizacji. Kultowe lokacje, ikoniczne maszyny i piloci z różnych zakątków uniwersum.

74. Super Meat Boy 3D

Platformy: PS5, XSX, PC

Kultowa siekanka platformowa wjeżdża w trójwymiarowy świat. Skaczemy i turlamy się, unikając pił łańcuchowych, latających siekier i innych narzędzi tortur, bo przecież mięso musi dotrzeć do swojej ukochanej! Humor, wyzwanie i niezliczone porażki – nikt nie mówił, że tym razem będzie łatwo.

73. Romeo is a Dead Man

Platformy: PS5, XSX, PC

Stylowa gra akcji w klimacie noir. Gramy Romeo – agentem specjalnym FBI, który teoretycznie już nie żyje, ale praktycznie wciąż pakuje się w kłopoty. Są strzelaniny, odcinanie rąk, polowanie na zbirów, skoki w czasie, a wszystko podane z czarnym humorem. Jak to u Goichiego Sudy.



eprasa.pl bf9c17f6df



72. SacriFire

Platformy: PS5, PS4, XSX, XOne, Switch, PC

Polska odpowiedź na złotą erę jRPG-ów z lat 90., stworzona przez ekipę odpowiedzialną za Warsaw i Regalia. W SacriFire skaczemy między dwoma fantastycznymi światami, zbieramy barwną drużynę bohaterów i oczywiście znowu ratujemy świat.

71. Showa American Story

Platformy: PS5, PC

Postapokaliptyczne RPG akcji w alternatywnej Ameryce, która została „zajaponizowana" aż po sam rdzeń. Zombie, potwory, muscle cary, japońskie neony i estetyka kina klasy B z lat 80. Gramy wskrzeszoną kaskaderką, która z kataną w ręku przemierza USA w poszukiwaniu siostry.

70. NTE: Neverness to Everness

Platformy: PS5, PC



Z jednej strony nadprzyrodzone zjawiska, z drugiej otwarte miasto, jazda samochodami i ich kustomizacja, nawiązywanie relacji z NPC-ami i walka w formule RPG akcji. Chińskie GTA może namieszać, zwłaszcza że zawita na rynek jako gra free-to-play.

69. At Fate's End

Platformy: PS5, XSX, PC

Nowa gra twórców cenionego Spiritfarera, a konkretniej – dynamiczna przygodówka akcji 2D z taktycznym systemem walki, narracyjnymi zagadkami i walką ze swoim rodzeństwem. A drzewkiem umiejętności będzie... Twoje drzewo genealogiczne.

68. The Expanse: Osiris Reborn

Platformy: PS5, XSX, PC

Mamy Mass Effect w domu. RPG osadzone w uniwersum The Expanse. Walka toczące się w trzeciej osobie z elementami cover shootera, eksploracja ikonicznych lokacji jak Ganimedes, Ceres, Mars i Luna, wybory moralne kształtujące relacje z towarzyszami statku gracza i międzyplanetarny spisek na skalę całego Układu Słonecznego.

67. Mouse: P.I. For Hire

Platformy: PS5, PS4, XSX, XOne, Switch, PC

Strzelanka FPP osadzona w świecie inspirowanym kreskówkami z lat 30. XX w., z ręcznie rysowaną, czarno-białą grafiką i jazzową ścieżką dźwiękową. Klimat noir, śledztwa, korupcja, morderstwa i mroczne spiski w pakiecie.



66. End of Abyss

Platformy: PS5, XSX, PC

Tajemniczy, podziemny labirynt, niewyjaśnione anomalie i gracz wcielający się w młodą techniczkę Cel, która stopniowo odkrywa mroczne i niepokojące sekrety tego miejsca. O odpowiedni poziom mroku zadbają dawni twórcy Little Nightmares.

65. Invincible VS

Platformy: PS5, XSX, PC

Brutalna arenowa bijatyka drużynowa 3v3 w uniwersum Invincible, w której gracze sterują zespołami ulubionych bohaterów i złoczyńców. Poza multiplayerem gra zaoferuje fabułę z oryginalną historią napisaną przez jednego ze scenarzystów serialu.

64. Mudang Two Hearts

Platformy: PS5, XSX, PC

Narracyjna, trzecioosobowa gra akcji z silnym nastawieniem na skradankę i taktyczne starcia, osadzona w niedalekiej, politycznie napiętej przyszłości zjednoczonej Korei.

63. Heroes of Might & Magic: Olden Era

Platformy: PC

Nowa odsłona turowej strategii RPG, która wraca do korzeni legendarnej serii. Dowodzimy potężnymi bohaterami, budujemy miasta, rekrutujemy armie mitycznych stworzeń i toczymy taktyczne bitwy na heksagonalnych polach. Jednym słowem – klasyka.

62. Tides of Tomorrow

Platformy: PS5, XSX, PC

Przygodówka od francuskiego studia DigixArt, twórców Road 96, łącząca narrację z innowacyjnym, asynchronicznym podejściem do rozgrywki wieloosobowej. Akcja toczy się na oceanicznej planecie Elynd, zniszczonej przez katastrofalną powódź i śmiertelną chorobę.

61. Ontos

Platformy: PS5, XSX, PC

Pierwszoosobowa przygodówka w klimacie horroru science fiction i duchowy spadkobierca SOMY w jednym. Gracze trafiają do tajemniczego księżycowego hotelu, badając granice świadomości i istoty człowieczeństwa.



60. Arknights: Endfield

Platformy: PS5, PC

RPG akcji z elementami strategii ekonomicznej, dystrybuowane w modelu free-to-play. Fabularny spin-off Arknights – chińskiego przeboju z gatunku tower defense na urządzenia mobilne.

59. Marathon

Platformy: PS5, XSX, PC

Po zakończeniu znajomości z Halo i Destiny studio Bungie powraca do cyklu, który zapewnił im przed laty tytuł mistrzów pierwszoosobowych strzelanin. Tym razem opracowany w formie wieloosobowej gonitwy za łupami i ucieczki z miejsca zdarzenia.

eprasa.pl bf9c17f6df

58. Reanimal

Platformy: PS5, XSX, Switch 2, PC

Podczas gdy trzecia część cyklu Little Nightmares przeszła pod skrzydła Supermassive Games, twórcy pierwszych dwóch odsłon przygotowali własną wersję mrocznego świata, w którym para maleńkich bohaterów przedziera się przez miejsca zamieszkałe przez gargantuiczne kreatury.



57. Acts of Blood

Platformy: PS5, PC

Uliczna bijatyka chodzona z elementami platformowymi w azjatyckich zaułkach. Autorzy deklarują inspiracje kultową grą Sleeping Dogs (2012) oraz indonezyjskim filmem „Raid" (2011).

56. Valor Mortis

Platformy: PS5, XSX, PC

Krakowskie studio One More Level, twórcy udanej dylogii Ghostrunner, przeskakują w gatunek soulslike i klimaty mrocznego fantasy, gdzie podboje Napoleona Bonaparte obudziły w XIX-wiecznej Europie Wschodniej moce z piekła rodem.

55. Aphelion

Platformy: PS5, XSX, PC

Mistrzowie narracji z francuskiego Don't Nod powracają, tym razem w kosmicznych klimatach, gdzie na skutej lodem obcej planecie będziemy musieli się zmierzyć z siłami natury oraz nieznanymi formami życia. Całość stworzona we współpracy z Europejską Agencją Kosmiczną.



54. Beast of Reincarnation

Platformy: PS5, XSX, PC

Mimo że tokijskie Game Freak ma najlepszy deal świata w ramach The Pokémon Company, tym razem pragnie stworzyć coś ambitniejszego. Beast of Reincarnation będzie więc grą action RPG osadzoną w realiach postapokaliptycznej Japonii i wyjdzie na wszystko poza konsolami Nintendo. Taki zwrot akcji.

53. Squadron 42

Platformy: PC

Zaprojektowana z myślą o pojedynczym graczu, odcinkowa przygodówka fabularna w uniwersum Star Citizen. Filmowości dodaje jej nie tylko obłędna oprawa, ale także występ tak znanych twarzy jak Mark Hammil, Gary Oldman, Gillian Anderson czy Andy Serkis.

52. Witchbrook

Platformy: XSX, XOne, Switch 2, Switch, PC

Sympatyczny, pikselkowy symulator życia w miasteczku zamieszkałym przez społeczność czarownic i czarodziei, wyglądający jak przypadkowe spotkanie Stardew Valley z uniwersum Harry'ego Pottera.

51. Silent Hill: Townfall

Platformy: nieznane

Zachłyśnięte sukcesem remake'u Silent Hill 2 oraz Silent Hill f Konami zapowiedziało dla serii doroczny cykl wydawniczy, gdzie najbliżej premiery jest tajemnicze Townfall, według plotek opracowane jako eksperymentalna antologia krótkich historii.

50. Out of Words

Platformy: PS5, XSX, Switch 2, PC

Kooperacyjna przygoda w obłędnie prezentującej się stylistyce kukiełkowej, gdzie w platformowym ujęciu para niemych postaci zwiedza tajemniczy, fantastyczny świat.

49. Slay the Spire 2

Platformy: PC

Sequel lubianego karcianego roguelike'a w klimatach fantasy. W pierwszej kolejności trafi do graczy pecetowych, jednak podobnie jak ostatnim razem powinien się także doczekać wersji na konsole.

48. Judas

Platformy: PS5, XSX, PC

Nowa pierwszoosobowa przygoda Kena Levine'a, designera System Shock 2 i ojca cyklu BioShock, osadzona w dystopijnych realiach kosmicznego statku-arki wiozącego resztki ludzkości z wymarłej Ziemi do sąsiedniego układu gwiezdnego.

47. Planet of Lana II: Children of the Leaf

Platformy: PS5, XSX, PC

Barwna platformówka logiczna, czerpiąca garściami z klasyki gatunku w typie Another World, Prince of Persia czy Oddworld, opowie o dalszych losach tytułowej dziewczynki i jej czworonożnego towarzysza w świecie opanowanym przez przybyszów z innego świata.

46. Mario Tennis Fever

Platformy: Switch 2

Kolejna wariacja na temat kolorowych spotkań tenisowych w Grzybowym Królestwie. Tym razem całość ma bić w rytm tytułowego wskaźnika „gorączki" nadającego piłce unikatowe właściwości, np. zmniejszające oponenta lub pokrywające kort lodem.



45. Moomintroll: Winter's Warmth

Platformy: PC i konsole (nie potwierdzono konkretnych)

Uroczy Włóczykij: Melodia Doliny Muminków doczeka się sequela, tym razem adaptującego do formy przygodówki klasyczną powieść „Zima w Dolinie Muminków", z wybudzonym z zimowego snu tytułowym bohaterem w roli głównej.



44. The Sinking City 2

Platformy: PS5, XSX, PC

Jeżeli klimaty Lovecrafta wciąż Wam się nie przejadły, ucieszy Was powrót do tonącego świata, tym razem skupionego wokół quasiotwartego miasta Arkham, doskonale znanego miłośnikom mitologii Cthulhu.

43. Mixtape

Platformy: PS5, XSX, PC

Narracyjna przygodówka w karykaturalnej, poklatkowej oprawie, pełna perypetii nasto-

eprasa.pl bf9c17f6df



letnich bohaterów w ostatnich dniach szkoły średniej, zjazdów na deskorolkach i przebojów rodem z lat 80. „Stranger Things" dla dziadersów.

42. Star Wars Zero Company

Platformy: PS5, XSX, PC

Studio Bit Reactor, założone przez weteranów z Firaxis (Civilization, XCOM), we współpracy z autorami serii Star Wars Jedi przygotowuje dla fanów gwiezdnego uniwersum fabularną grę taktyczną osadzoną w epoce Wojen Klonów. Brzmi jak przepis na sukces.

41. Professor Layton and the New World of Steam

Platformy: Switch 2, Switch

Z profesorem Laytonem nie widzieliśmy się już ładnych kilka lat, a dodatkowo wydarzenia nowej odsłony tej logicznej przygodówki podejmą wątki z finału oryginalnej trylogii zamkniętej w 2010 r. Gratka dla wieloletnich miłośników cyklu.

40. Project Zero 2: Crimson Butterfly Remake

Platformy: PS5, XSX, Switch 2, PC

Tecmo najwyraźniej pozazdrościło sukcesu remake'om klasycznych odsłon Resident Evil i Silent Hill, spieszy więc z uwspółcześnioną wersją drugiej części swojego flagowego horroru. Pal sześć, że w 2012 r. miała ona już jeden remake na Wii. Drugim też nie pogardzimy.

39. The Adventures of Elliot: The Millennium Tales

Platformy: PS5, XSX, Switch 2, PC

Jeżeli nie macie jeszcze dość wysypu produkcji Square Enix w pikselkowej technologii HD-2D, wkrótce otrzymacie kolejną grę w tym stylu graficznym, jednak tym razem osadzoną w gatunku RPG akcji, co strukturalnie zdaje się upodabniać ją do serii The Legend of Zelda.

38. Atomic Heart 2

Platformy: PC

Druga odsłona Atomic Heart stawia na połączenie dynamicznej akcji z rozbudowaną warstwą fabularną i RPG. Powracamy do alternatywnej wizji świata inspirowanej radzieckim retrofuturyzmem, jednak skala wydarzeń uderza globalnie.



37. Dragon Quest 7 Reimagined

Platformy: PS5, XSX, Switch 2, Switch, PC

Square Enix zabrało się za odświeżanie serii Dragon Quest nie na żarty i po remake'ach pierwszych trzech odsłon wzięło na ruszt legendarną siódemkę z ery pierwszego PlayStation. Stworzono ją od podstaw w pełnym 3D, ale z poszanowaniem dla karykaturalnego stylu pierwowzoru.

36. Pokémon Pokopia

Platformy: Switch 2

W oczekiwaniu na pierwsze poksy 10. generacji głównego cyklu pobawimy się w symulator życia. W skórze zmiennokształtnego Ditto będziemy rozwijać wiejskie otoczenie i zaprzyjaźniać się z dzikimi stworkami. Słodko.

35. Marvel Tokon: Fighting Souls

Platformy: PS5, PC

Może i Marvel wychodzi już nam wszystkim bokiem, ale bijatykowej interpretacji od twórców serii BlazBlue i Guilty Gear z pewnością nie odmówicie! Duchowy spadkobierca nieodżałowanego Marvel vs. Capcom.





34. Monster Hunter Stories 3: Twisted Reflection

Platformy: PS5, XSX, Switch 2, PC

Trzecie już wcielenie fabularnej wersji Monster Huntera, jak zawsze oprawione w iście barwne, kreskówkowe szaty i wyposażone w prosty, ale angażujący turowy system walki. Miła odskocznia od core'owej części cyklu.

33. Splatoon Raiders

Platformy: Switch 2

Tak, nie przecierajcie farby, Splatoon Raiders to przygodowa gra akcji będąca pierwszym w historii pobocznym tytułem w uniwersum Splatoona. Zamiast kolejnych bitew farbą wcielamy się w mechanika, który przemierza wyspy Spirhalite w towarzystwie Shiver, Frye i Big Mana, czyli postaci znanych fanom.



32. The Duskbloods

Platformy: Switch 2

Okrzyknięta duchowym spadkobiercą Bloodborne'a, nowa gra FromSoftware skupi się tym razem na zabawie wieloosobowej, w której gracze będą mogli konkurować zarówno między sobą, jak i w ośmioosobowej grupie przeciwko wrogim hordom.

31. Clockwork Revolution

Platformy: XSX, PC

Jeżeli tęskniliście za stylistyką i gameplayem BioShock: Infinite, to powróci on właśnie tutaj. Przygodowe

egrasa.pl bsc17ed

RPG w perspektywie FPP osadzone w steampunkowych, wiktoriańskich realiach. Twórcy cyklu Wasteland wiedzą, co robią.

30. Zero Parades: For Dead Spies

Platformy: PS5, PC

Nowa produkcja autorów obsypanego nagrodami Disco Elysium, utrzymana w tym samym stylu graficznym i generalnych założeniach zabawy. Możemy więc spodziewać się świetnej fabuły opartej na jeszcze lepszych dialogach.

29. Crimson Desert

Platformy: PS5, XSX, PC

Pierwotnie prequel sieciowego Black Desert Online, który wyewoluował do świetnie zapowiadającej się samodzielnej przygody z pogranicza RPG, jednak tym razem przeznaczonej dla pojedynczego gracza.

28. Marvel 1943: Rise of Hydra

Platformy: PS5, XSX, PC

Wysokobudżetowe gry na kanwie marvelkowych cross-overów udawały się dotychczas dość przeciętnie, jest jednak szansa, że wspólna przygoda Kapitana Ameryki i Czarnej Pantery w realiach Paryża czasów II wojny światowej zrobi tutaj wreszcie dobrą robotę.



27. Directive 8020

Platformy: PS5, XSX, PC

Urobione po łokcie Supermassive Games musiało zerwać z dorocznym cyklem wydawniczym serii krótkich interaktywnych horrorów The Dark Pictures Anthology, ale niniejszym właśnie do niej powraca, proponując tym razem mroczną przygodę na obcej planecie.

26. Yoshi and the Mysterious Book

Platformy: Switch 2

Po Yoshim w wydaniu włóczkowym i „decoupage'owym" pora na Yoshiego w wersji iście baśniowej, podróżującego po kartkach ilustrowanej książki. Tytuł ma szansę zatrzeć rozczarowanie po leciwym Yoshi's Story opartym na analogicznym koncepcie.



25. High on Life 2

Platformy: PS5, XSX, PC

Pierwsze High on Life nie wszystkim przypadło do gustu, jednak dzięki barwnej stylistyce, gadającym broniom i klozetowemu humorowi zyskało grono fanów. Sequel będzie tylko bardziej kolorowy i dowcipny na swój grubiański sposób.



24. Fable

Platformy: PS5, XSX, PC

Reboot dawno niewidzianego cyklu RPG zabierze nas do nowej, mniej zaawansowanej technologicznie wersji fantastycznej krainy Albion, choć wciąż pełnej znajomych dla fanów elementów.

23. OD

Platformy: XSX, PC

Na horror od Hideo Kojimy czekamy od czasu makabrycznego P.T. (2014) i wygląda na to, że wobec angażu Jordana Peele'a („Uciekaj!", „To my", „Nie!") w charakterze współscenarzysty faktycznie doczekamy się w gatunku czegoś wyjątkowego.

22. Resonance: A Plague Tale Legacy

Platformy: PS5, XSX, PC

Spin-off świetnej dylogii o szczurzej powodzi w średniowiecznej Francji. Tyle że tym razem bez szczurów i średniowiecznej Francji. Zamiast tego nowa postać, grecka wyspa, Minotaur, nić Ariadny i silne nastawienie na mitologię. Jest inaczej, oby jednak równie dobrze.

21. Lords of the Fallen II

Platformy: PS5, XSX, PC

Mimo że tytuł sugeruje kontynuację przygody z 2023 r., osadzenie akcji 100 lat po wydarzeniach z poprzednika czyni go właściwie samodzielną produkcją. Możemy więc oczekiwać kolejnego solidnego soulslike'a w klimatach mrocznego fantasy.

20. Kingdom Hearts 4

Platformy: PS5, PC

Bezpośrednia kontynuacja Kingdom Hearts III i początek zupełnie nowej sagi. Gra ponownie połączy elementy światów Square Enix oraz Disneya, a wszystkie znaki na niebie wskazują, że będzie to największa premiera japońskiej firmy w tym roku.





19. Gothic 1 Remake

Platformy: PS5, XSX, PC

Dotychczas poza pecetowcami Gothica mieli szansę sprawdzić jedynie posiadacze Switcha, wkrótce jednak się to zmieni i to za sprawą wykonanego od podstaw odświeżenia klasycznej przygody sprzed ćwierćwiecza. Czy zniesie próbę czasu?

18. Replaced

Platformy: XSX, PC

Stylistyczne cudeńko, łączące pixel art z zaawansowanymi efektami oświetleniowymi. Przygodówka akcji w klimatach dystopijnej wersji Stanów Zjednoczonych. Skojarzenia z „Łowcą androidów" jak najbardziej na miejscu.



17. Fire Emblem: Fortune's Weave

Platformy: Switch 2

Powrót bitewnej turówki z domieszką klasycznego RPG-a. Potencjalnie ponownie osadzony na kontynencie Fódlan (ten sam, co w Three Houses/Hopes), choć w erze gladiatorów walczących na arenach. Dla miłośników gatunku – pewniak.

16. Saros

Platformy: PS5

Nowe piekielne wyzwanie od twórców Returnala. Wybuchowa mieszanka strzelaniny, gry akcji i roguelike'a w intrygujących realiach i gwiazdorskiej obsadzie.



15. Ace Combat 8: Wings of Theve

Platformy: PS5, XSX, PC

Kolejny wielki powrót po latach przerwy. Podniebne pojedynki za sterami myśliwców zyskają na widowiskowości dzięki doskonałej oprawie, zaś fabuła skorzysta z obłędnie prezentujących się przerywników w perspektywie FPP.

14. LEGO Batman: Legacy of the Dark Knight

Platformy: PS5, XSX, Switch 2, PC

Nowy Batman na licencji LEGO to istne pomieszanie z poplątaniem, łączące w otwartym mieście Gotham elementy fabularne wielu różnych produkcji z serii – od kinowych wersji Burtona, Nolana i Reevesa po grową serię Arkham.

13. Halo: Campaign Evolved

Platformy: PS5, XSX, PC

Wprawdzie mieliśmy już jeden remake pierwszego Halo, ale raz, że było to dawno i nieprawda (2011), a dwa, że nie na pokładzie PlayStation! No i nowa wersja na silniku Unreala 5 po prostu miażdży poziomem wykonania.

12. Forza Horizon 6

Platformy: XSX, PC

Niby teraz kolej na debiut nowej odsłony serii Motorsport, ale kto by się tym przejmował, skoro szósty odcinek Horizon obiecuje mapę osadzoną w Japonii. Od wyspy Hokkaido, przez teren wokół góry Fudżi, po ulice Tokio, na pełnym gazie!



11. Gears of War: E-Day

Platformy: XSX, PC

Na żadne Gearsy nie czekaliśmy dłużej niż na te, a apetyt mamy tym większy, że zamiast finału nowej trylogii dostaniemy prequel ukazujący sam początek tutejszego konfliktu. Tak, to będzie TEN właśnie KLIMAT!



10. Control Resonant

Platformy: PS5, XSX, PC



Niskobudżetowe Control z 2019 r. miało swoje wady, jednak nieoczekiwanie wyrosło na jedną z nowych ikon w portfolio Remedy, poszerzając przy tym autorskie multiwersum fińskiego studia o kluczowe wątki. W przypadku sequela nie ma jednak mowy o odcinaniu kuponów. Zmienia się bowiem nie tylko bohater, miejsce akcji, osadzone teraz już nie w zamkniętych przestrzeniach Federalnego Biura Kontroli, ale na ulicach Manhattanu, ale także styl gry oraz jej gatunek. Zamiast strzelaniny TPP dostaniemy więc RPG akcji z silnym naciskiem na walkę wręcz. A to dopiero.

9. Pragmata

Platformy: PS5, XSX, Switch 2, PC



Tak to w tej branży już bywa, że jeden z tytułów towarzyszących pierwszej zapowiedzi PlayStation 5 ostatecznie debiutuje bliżej końca jej cyklu życia i to na wszystkich dostępnych platformach jednocześnie. Ale może to i lepiej, dzięki temu mamy bowiem większą pewność, że nietuzinkowa opowieść o ludzkim astronaucie i androidzie o aparycji małej dziewczynki, próbujących wspólnie wydostać się z księżycowej bazy opanowanej przez wrogi system sztucznej inteligencji, okaże się jedną z ciekawszych przygodówek akcji ostatnich lat.

8. Onimusha: Way of the Sword

Platformy: PS5, XSX, PC



Fani prosili, prosili i wyprosili. Po 20 latach, które upłynęły od premiery Dawn of Dreams wydanego jeszcze na PlayStation 2, seria Onimusha powraca w glorii i chwale. No i z ambicjami na redefinicję zaniedbanego ostatnimi laty gatunku przygodowych slasherów. Tym razem w skórze historycznego samuraja będziemy więc gromić demony w mrocznej wersji Kioto okresu Edo, płynnie przeskakując z ofensywy w defensywę, kontrę, uniki oraz egzekucję umiejętności specjalnych. Wygląda to w praniu bardzo dobrze. Bardzo, bardzo dobrze.

7. The Blood of Dawnwalker

Platformy: PS5, XSX, PC



Warszawskie studio Rebel Wolfs, założone przez reżysera Wiedźmina 3 i innych spadochroniarzy z CD Projekt Red, już wkrótce zaproponuje nam autorską wizję współczesnej gry RPG. Pomimo klasycznego ujęcia TPP i pojedynków w czasie rzeczywistym produkcja czerpie garściami z tradycyjnych stołowych RPG-ów, stawia więc na olbrzymią swobodę w kreacji własnej ścieżki, gdzie każda decyzja może pociągnąć za sobą konsekwencje dla przebiegu fabuły. Dodatkowym wyzwaniem będzie konieczność uporania się z przygodą w czasie 30 dni w świecie gry. Zapowiada się gratka dla fanów mrocznego fantasy!

6. Phantom Blade Zero

Platformy: PS5, PC



Jak na ironię, wyczekiwana od dekad Onimusha będzie musiała się zetrzeć z innym slasherem operującym w podobnych klimatach. Pojedynek będzie o tyle ciekawy, że chińskie Phantom Blade Zero przykuwa uwagę publiki od pierwszych zapowiedzi, proponując coś pomiędzy siekanką a RPG-iem w stylu soulslike. Widowiskowe starcia będą się więc przeplatać z możliwością rozbudowy drzewka umiejętności i parametrów broni, a akcja zostanie osadzona w quasiotwartym świecie. Całość ma ambicje, by stworzyć Wuxia Action Game – całkiem nowy podgatunek RPG.

5. 007 First Light

Platformy: PS5, XSX, Switch 2, PC



Kto lepiej sprawdziłby się w kreacji nowej interaktywnej przygody Agenta 007 niż autorzy cyklu Hitman? Fabuła zabierająca graczy do początków kariery bohatera będzie więc łączyć charakterystyczne dla studia wątki szpiegowskie, nastawione na obserwację, główkowanie i unikanie wykrycia, jak i widowiskowe sekcje pełne pościgów, strzelania czy walki wręcz. Całość w praniu wygląda po prostu jak kolejny film z Jamesem Bondem. Można się jarać, można pozostać czujnym, nie sposób jednak przejść obojętnie.

4. Tomb Raider: Legacy of Atlantis

Platformy: PS5, XSX, PC



Pomijając dwie składanki remasterów, z Larą Croft nie widzieliśmy się już bagatela osiem lat, nic więc dziwnego, że w 2027 r. powróci ona z całkiem nową przygodą kontynuującą stary kanon porzucony w 2008 r. wraz z Tomb Raider: Underworld. Nim jednak do tego dojdzie, w 2026 r. czeka nas nostalgiczny powrót do jego początków. Legacy of Atlantis to więc opowiedziana na nowo historia oryginału z 1996 r., dostosowana do dzisiejszych standardów zarówno pod względem mechaniki, jak i oprawy graficznej. Branżowe dinozaury zapieją z zachwytu.

eprasa.pl bf9c17f6df



3. Marvel's Wolverine

Platformy: PS5

Jeżeli martwiliście się, że Insomniac Games trwoni talent przy pracach nad kolejnym tytułem na licencji Marvela, krwawa przygoda najbardziej znanego z X-Menów powinna zamknąć usta niedowiarkom. Ujawnione dotychczas materiały obiecują iście epicką opowieść, na poziomie wizualnym i reżyserskim potencjalnie bijącą na głowę sporą część kinowego uniwersum. Będzie więc efektownie, brutalnie i z pazurem. A nawet sześcioma! Technologiczny benchmark PlayStation 5.

2. Resident Evil Requiem

Platformy: PS5, XSX, Switch 2, PC

Finał trzeciej trylogii Resident Evil zdaje się stanowić ukoronowanie całego dotychczasowego dorobku cyklu. Dwa zazębiające się scenariusze przełożą się na odmienne style zabawy – jeden bardziej nastrojowy i survivalowy, drugi mocniej widowiskowy i nastawiony na akcję. Obydwa jednak z możliwością dynamicznej zmiany perspektywy z FPP na TPP i z powrotem. No i powrócimy przy tym do Raccoon City, a raczej tego, co z niego zostało. Zwiedzanie ruin posterunku policji czy potencjalnie innych ikonicznych miejsc? To musi się udać!

1. Grand Theft Auto VI

Platformy: PS5, XSX

Na szóstą odsłonę Grand Theft Auto czekamy od 13 lat. To praktycznie taki sam okres, jaki upłynął między debiutem archaicznego GTA2 a epickim GTAV, oczekiwania są więc olbrzymie. Ale i obietnice solidne. Wzorowany na Florydzie fikcyjny stan Leonida zaproponuje więc nie tylko nową wersję Vice City, ale także jego rozległe przyległości, co ma się przełożyć na teren działań ponad dwukrotnie większy niż ostatnim razem! Historia pary kryminalistów jawi się przy tym jako świetna satyra na absurdalną rzeczywistość dzisiejszych Stanów Zjednoczonych. Ludzie będą brać L4, żeby to ograć.

ERA POST-AI



Wyobraź sobie lokację z dużą liczbą książek – zakurzoną czarnoksięską bibliotekę z ozdobnymi tomami w skórzanych obwolutach w grze dark fantasy czy futurystyczny zbiór, w którym książki to ekrany z LED-owymi tytułami na grzbietach. Wnikliwy gracz zacznie owe pozycje czytać w poszukiwaniu powtórzeń. I gdyby nie znalazł ich po załóżmy 100 próbach, gotów byłby zakrzyknąć: oto przywiązanie do detali godne artystów! Dziś to jeszcze niemożliwe, ale niedługo – kto wie?

TEKST: SOQ



Clair Obscur: Expedition 33 ze względu na wykorzystanie AI straciło dwa wyróżnienia z gali Indie Game Awards.

Niemożliwe z prozaicznego powodu – braku zasobów. Nikt z tworzących złożoną grę, gdy na etapie crunchu zajmuje się najpilniejszymi zadaniami (choć dość podobnie wygląda to poza crunchem, bo zawsze są priorytety), nie ma czasu na wymyślenie 100 i więcej fikcyjnych tytułów książek – a załóżmy, że tak dużą lokację sobie wyobrażamy – wyłącznie dla wnikliwych. Nawet w topowych studiach wcześniej czy później zauważylibyśmy metodę „kopiuj-wklej".

Znaczy – nikt poza sztuczną inteligencją. Ta zadanie wykona w 30 sekund i od razu z podziałem na książki z kilku dziedzin, jeśli dobrze ją poinstruujemy. Fakt, różnorodność na półkach nie jest tym, czego gry przede wszystkim potrzebują. Jednak ów drobny przykład dobrze pokazuje granicę między pragmatyzmem a perfekcjonizmem. Tym, co realnie wymagane i realne do zrobienia – bo czas i możliwości też warunkują zapadające decyzje – a tym, co „fajnie byłoby mieć, ale nikt nie zauważy". Gdybyśmy jednak zamiast tytułów książek mówili o większej liczbie NPC-ów, czyniących świat bogatszym, lub kilkudziesięciu rodzajach oręża zwiększających bojową swobodę, to więcej osób zwróciłoby uwagę, prawda? Zatem czy sztucznej inteligencji da się w branży użyć „z głową", czy jednak wszystko powstałe choćby z niewielką jej pomocą to podły AI slop?

Kto ma czas myśleć samodzielnie?

AI zaczyna być w naszym życiu wszechobecna – od lodówek przypominających o psujących się produktach, poprzez pluszaki zdolne opowiedzieć personalizowaną bajkę na dobranoc, po chatboty w aplikacjach bankowych. Proces, czy tego chcemy, czy nie, jest nie do zatrzymania. Jedynym wyjściem pozostaje adaptacja, a dorastające „pokolenie AI" zostanie poligonem doświadczalnym. Według danych przytaczanych przez The Economist jedna trzecia amerykańskich nastolatków uważa konwersacje z AI za „przynajmniej tak samo satysfakcjonujące jak z przyjacielem i łatwiejsze niż rozmowy z rodzicami". 61% uczniów szkół wyższych i 69% uczących ich nauczycieli posiłkuje się sztuczną inteligencją przy realizacji szkolnych zadań.

Jednocześnie w Chinach wyniki ogólnonarodowego badania wykazały, iż 21% studentów pierwszego i drugiego roku wolałoby „polegać na AI, niż myśleć samodzielnie", a według testów przeprowadzonych na Indiana University Kelley School of Business ci, którym zezwolono na używanie AI w czasie ćwiczeń, uzyskali wyniki lepsze o 10% i wykonali pracę szybciej o 40%. Jednak części z nich trudniej też przyszło określić ją potem jako „własną". W przypadku niektórych pracowników kreatywnych i niektórych kreatywnych branż, do jakich zaliczają się gry wideo i mnóstwo osób je tworzących, owo poczucie tracenia „własności" czy też „sprawczości" nad dziełem może się okazać głównym dylematem moralnym i argumentem przemawiającym za odrzuceniem AI. Dla wielu jednak ten dylemat nie będzie istniał.

W obliczu powyższego nieco bawi bojkotowanie gier z elementami AI, bo takie osoby za pięć lat nie będą miały po co sięgnąć. Spośród przytoczonych wyników wyobraźnię prezesów studiów i patrzących niektórym z nich na ręce inwestorów niewątpliwie rozpala stwierdzenie „wykonali pracę o 40% szybciej". Komercyjne firmy, któ-

eprasa.pl bf9c17f6df



rych nadrzędnym zadaniem jest zarabianie, z łatwością przekalkulują czas na zyski przychodzące szybciej, częściej i przy niższych kosztach. Prezesi zechcą zarobić więcej dla siebie i dla korporacji – to chłodna kalkulacja – ale przyziemność dopadnie również nas. W końcu czy nie wolelibyśmy nie być zmuszeni czekać na kolejną odsłonę serii filmów i nowy sezon ulubionego serialu dwa bądź trzy lata? Czy nie wolelibyśmy dostawać nowej, za każdym razem bardziej rozbudowanej, odsłony hitowej gry co dwa lata, zamiast co cztery czy pięć?

Zdrowy rozsądek

„Obecnie około 80–90% kodu jest pisane przez AI, a następnie finalizowane i poprawiane przez ludzkich programistów. Czyli nawet około 80–90% całości danej gry jest stworzone przez sztuczną inteligencję" – rozwiewa wątpliwości Akihiro Hino, CEO japońskiego studia Level-5. Zespół odpowiedzialny za takie serie jak Professor Layton, Inazuma Eleven czy Ni no Kuni korzysta z AI ochoczo, ale w praktyczny i raczej nieinwazyjny sposób (patrz ramka). W Japonii we współpracy z rządem ruszył program Top Game Creators Academy, mający za zadanie zacząć uczyć fachu, również w kwestii pracy z AI, i ułatwić start w branży generacji młodych deweloperów.

„Takie przedsięwzięcia pozwolą wielu z nas osiągać sukcesy na światowej scenie" – kwituje Hino. Pośrednio nawiązuje do wspomnianego dylematu o postrzeganiu owoców pracy wykonanej wespół z AI. „Pozostaję aktywnym programistą, niemniej technologia sztucznej inteligencji wkracza też do świata kreatywnego. Wykorzystanie AI nie będzie ograniczone do programowania. Technologia znajdzie zastosowanie w działach artystycznych, w pracy kompozytorów muzyki i game designerów. Kreatywny świat zdroworozsądkowo traktuje kwestię wykorzystania potencjału AI do poprawienia wydajności pracy. Dlatego wkrótce nowym niezbędnym wymogiem dla wszelkiej maści twórców gier będzie posiadanie zmysłu estetyki".

Czy okaże się to kompromisem? Osoby, których praca polega na wypracowanych schematach, powtarzalności i szlifowaniu ograniczonej puli umiejętności, będzie łatwiej zastąpić niż leadów działów, które je skupiają (bo od szefów czy kierowników wymaga się jednak pewnej dozy przywództwa), czy tych zajmujących się kreowaniem długofalowych idei, strategii i procesów lub projektowaniem warstwy artystycznej i narracyjnej oraz trzymaniem pieczy nad ich spójnością. Era post-AI może więc w bezwzględny sposób oddzielić „wyrobników" – zdolnych zrobić coś „tylko dobrze", ale bez wyróżniającego efekt końcowy błysku – od osób posiadających odpowiednią dozę użytecznego talentu jak ów zmysł estetyki, przywództwa czy artystyczna wrażliwość. I uczyni pierwszych zbędnymi, a drugich – bardziej pożądanymi. Niby może to podnieść artyzm dzieła, stworzonego przez zespół mniej liczny, ale w teorii bardziej utalentowany. Głównie jednak zwiększy konkurencyjność. Wszak już dziś można założyć, że niepotrafiący rozmawiać ani pracować z AI w jakikolwiek sposób niedługo będą dla rekruterów mniej atrakcyjnymi kandyda-

SZEREG ZASTOSOWAŃ

Level-5 jest bardzo transparentne w kwestii AI. Artyści studia pracują z graficznym modelem Stable Diffusion, który przy Megaton Musashi: Wired wygenerował kilka wersji menu głównego, użytych jako referencje przy tworzeniu finalnej ilustracji. AI odpowiada także za draft materiałów marketingowych, które stają się bazą pracy człowieka. W Inazuma Eleven: Victory Road AI stworzyło jednostajne elementy tła jak kibice na trybunach, które połączono z resztą narysowaną przez artystów. Z kolei w serii Yo-kai Watch, bazującej na popularnym anime, sztuczna inteligencja, nauczona na podstawie ilustracji w 2D, wykonała serię trójwymiarowych obrazów bohatera – z różnym oświetleniem i wyrazem twarzy – co pomogło w wypracowaniu atmosfery w samej grze. Podobnie testuje się lokacje – na podstawie bazowego modelu 3D Stable Diffusion tworzy ilustrację i pozwala ocenić, jak będą w tym pomieszczeniu działać źródła światła czy różna kolorystyka. Firma używa modeli tekstowych ChataGPT do tworzenia charakterystyk postaci, które mogą trafić do nowych tytułów czy opisów produktów m.in. na stronę www, a syntezatorów przekładających tekst na mowę do generowania tymczasowych głosów postaci. AI pomogła nawet stworzyć projekt stoiska, które zbudowano na Tokyo Game Show.

tami niż posiadający takie umiejętności.

Można to uznać za niesprawiedliwość. Jednak czy to samo AI nie wyrównuje szans niewykwalifikowanych pracowników na podniesienie kompetencji? Sztuczna inteligencja czyni demokratycznym dostęp do wiedzy, a dzięki umiejętnemu jej wykorzystaniu każdy będzie mógł pozwolić sobie na indywidualnego nauczyciela, zdolnego tylko jemu poświęcić uwagę jako ekspert z danej dziedziny, oraz indywidualny, dopasowany do własnego progresu i potrzeb tok nauczania. Paradoksalnie czas na samorozwój też będzie „uwolniony" dzięki sztucznej inteligencji, gdy „wyszkolony" agent AI – autonomiczny system zdolny do planowania, podejmowania złożonych działań i osiągania założonych celów przy naszej minimalnej interwencji – wyśle za nas podstawowe maile, serię comiesięcznych przelewów z opłatami, zarezerwuje bilety, noclegi i taksówkę na lotnisko na zbliżający się wyjazd, zrobi zakupy z dostawą czy zadba o dowóz jedzenia z ulubionej restauracji.



Sześciopalczasty zombie z Call of Duty. Gdy AI wejdzie za mocno.

Wzrost

Odkąd Steam wymaga, by w opisach publikowanych nań gier informować o użyciu AI, sprawdzenie skali zjawiska nie jest trudne. Jak policzył badający branżę bloger Ichiro Lambe, w lipcu 2025 r. na platformie było dostępnych 7818 tytułów, których twórcy przyznają się do takich praktyk. To zaledwie 7% całej biblioteki Steama (łącznie nieco ponad 114 tys. tytułów), ale też dość znaczący skok od poprzedzającego roku. W kwietniu 2024 r. informacje o użyciu AI miało łącznie zaledwie około tysiąca produkcji. W 2025 r. mniej więcej jedna na pięć – około 20% – ukazujących się na Steamie gier.

Użyteczność sztucznej inteligencji obejmuje kilka grup zadań. Około 60% studiów wspomina o „generowaniu assetów wizualnych" jak postacie, tła, modele 2D i 3D bądź tekstury. Popularne jest generowanie warstwy audio – od muzyki do pełnego voice actingu – przy założeniu, że zespół sam zadba o wizualia, czy używanie chatbotów AI do wszelkich opisów zawartych w grze: przedmiotów, lokacji, postaci, gdyby studio miało niewielu writerów. Podobnie ma się sprawa z materiałami promocyjnymi jak banery reklamowe, „kapsułki" z tytułem na stronie sklepu i sklepowymi opisami, bo w sumie można nie mieć działu marketingu jako takiego. Wreszcie – AI to narzędzie do pisania kodu.

Skala wykorzystania efektów pracy sztucznej inteligencji jest różna. inZOI, swoiste Simsy od koreańskiego Kraftonu, pozwala generować tekstury strojów i obiekty 3D służące jako dekoracje wnętrz. W Liar's Bar, wieloosobowej grze karcianej, AI stworzyła głosy postaci, a w My Summer Car, czymś w rodzaju symulatora mechanika, wiszące w lokacjach obrazy. Słowem – detale. Biorąc pod uwagę szacowaną sprzedaż wspomnianych gier – kolejno 500 tys., 1,3 mln oraz 2,5 mln kopii – nie mówimy o produkcjach anonimowych i nikogo nieobchodzących. Tak samo anonimowe nie jest The Finals – darmowy shooter FPP, który w szczytowym momencie przyciągnął prawie 250 tys. jednocześnie grających na Steamie. Jego autorzy korzystają z narzędzi AI „wspierających proceduralne tworzenie zawartości" i „generujących nagrania komentatorów z gry – Scotty'ego i June".

Gra marzeń

Naprzeciw produkcji, których powstawanie sztuczna inteligencja wspiera, stoją te tworzone przy minimalnym nakładzie ludzkiej pracy. Niejaki Codex Mortis to wariacja na temat Vampire Survivors, która ma się ukazać w pierwszym kwartale roku. Może i wygląda jak rasowy slop – AI użyto do kodu, wizualiów, tekstów, muzyki i dźwięków – ale nadal może okazać się grywalny, na co wskazują nieśmiało „mieszane" opinie o pecetowym demie. Załóżmy, że gra uzbiera grono odbiorców, którym będzie zależeć na tyle, aby przekazać twórcom kilka uwag. Czy wtedy zmiany w balansie rozgrywki, charakterystykach broni i lokacjach będzie można wraz z AI wprowadzać niemal natychmiastowo, co tylko pomoże kolejnym grającym się zaangażować?

OKOŁO 60% STUDIÓW WSPOMINA O „GENEROWANIU ASSETÓW WIZUALNYCH"

AI Rougelite mianuje się „pierwszym na świecie tekstowym RPG-iem, w którym wszystkie postacie są generowane przez sztuczną inteligencję". Ta kieruje też „całą mechaniką" rozgrywki. Estetyką to wszystko nie grzeszy, ale już różnorodność wydaje się nieograniczona – są tam

anime dziewczyny, apokalipsa, fantasy czy piraci. Spośród ponad 500 recenzji użytkowników 83% jest „bardzo pozytywnych". Jedna szczególnie przykuwa uwagę. „Niezależnie, czy chcesz poznać historię rycerza walczącego ze złym smokiem, czy bezdomnego mężczyzny, który stał się magiem i przejął władzę nad światem dzięki wątpliwym umiejętnościom (...) ta gra pozwoli ci to zrobić. I uważam, że to piękne".

Pomysłów na pchnięcie interaktywności na nowe tory jest szereg. W grze Vojna jako żołnierz prowadzimy przez radio dialogi z AI. Produkcje jak Survival of Runt – shooter TPP z zombiakami, Verbal Verdict, czyli „AI powered detective game" na Brooklynie lat 50., bądź Cluaido – również gra detektywistyczna, wyglądająca jak 16-bitowe RPG – używają ChataGPT do generowania zachowań i odpowiedzi NPC-ów. Z kolei Dreamio: AI-Powered Adventures czy 1001 Nights polegają na samodzielnym tworzeniu historii czy to w swobodnie ustalonych realiach w pierwszej produkcji, czy to poprzez wcielanie się w bajarza perskiego folkloru w drugiej. Oczywiście to nadal gry w większości tekstowe, wspierające narrację obrazkami, prostym 3D czy wygenerowanymi zdjęciami. Dziś wiele więcej może nie być możliwe. Jeśli jednak AI pozwoli kiedyś stworzyć grę open world, która replikuje i nadpisuje swój kod samodzielnie, sama tworzy tekstury, nowe modele, NPC-ów i nowe questy, do tego pozwalając nam realnie podejmować wszystkie możliwe decyzje i robić w jej świecie dokładnie to, na co mamy ochotę, to czy nie będzie to dla wielu produkcja marzeń?

Call of Duty Ghibli style

Gorzej, gdy o pomocy sztucznej inteligencji się nie wspomina. Bo gracze stali się wyczuleni. Burzę wywołała emotka z League of Legends, gdzie zauważono sześć palców, a studio musiało tłumaczyć, że był to ludzki błąd, który „prześlizgnął się przez proces edycji". Call of Duty: Black Ops 6 również oberwało za artwork sześciopalczastego zombie Mikołaja, a niedawno pod ostrzałem znalazły się obrazki z banerów graczy w wieloosobowych trybach w siódemce, przypominające wygenerowane promptem „zmień zdjęcie w Ghibli style" i ni w ząb niepasujące do ogólnej stylówki gry. Mimo że krytycy za przyznanie się Activision do winy uznali dopisek o „użyciu narzędzi AI do tworzenia niektórych assetów", jaki pojawił się z czasem na steamowej stronie serii, to okrzyknięcie całej, powstałej w tradycyjny sposób produkcji „AI ściekiem" jest krzywdzące. Polski wątek w aferze to The Alters, do którego dostały się – później usunięte – grafika na jednym z ekranów i wycinek tłumaczenia z widocznymi promptami.

Najgłośniejszym przypadkiem pozostaje Clair Obscur: Expedition 33, a francuskie RPG poczuło namacalne konsekwencje wypłynięcia sprawy, gdy odebrano mu dwa wyróżnienia z gali Indie Game Awards: „gra roku" i „debiut roku". Twórczość sztucznej inteligencji nie trafiła niby do finalnego produktu, a raczej – nie na długo. „Kiedy w 2022 r. pojawiły się pierwsze narzędzia AI, zespół eksperymentował z ich wykorzystaniem, generując tymczasowe tekstury" – kajało się Sandfall Interactive. Tekstury zatem najwyraźniej ostały się w kodzie aż do premiery, a „w ciągu pięciu dni zostały usunięte i zastąpione prawidłowymi, pominiętymi podczas procesu kontroli jakości". Niemniej organizatorom plebiscytu nie spodobało się krzywoprzysięstwo – Francuzi zgłaszając się do nagród, zapewniali o niekorzystaniu ze sztucznej inteligencji.

Histeria?

Game Director Sandfall, Guillaume Broche, twierdzi, raczej asekuracyjnie, że „trudno przewidzieć" przyszłość AI w branży. Ale można spróbować. Z jednej strony ankieta wśród czytelników portalu Windows Central wskazuje, że 29% respondentów „nie miałoby problemu z AI w zależności od sposobu użycia". 26% problem widziałoby problem „jedynie w przejmowaniu przez AI ról kreatywnych", 23% „nie przejmuje się w ogóle", a tylko 22% uważa takie wsparcie za niedopuszczalne. Z drugiej – na Larian Studio wylewa się wiadro pomyj za samo wspomnienie o sztucznej inteligencji. I to w kwestii wsparcia procesu preprodukcji, więc nawet nie samego tworzenia gry jako takiego. „Nie zastępujemy artystów sztuczną inteligencją" – studził nastroje dyrektor kreatywny Swen Vincke. „AI używamy do eksploracji, nie twórczości. Do poszukiwania referencji, tak samo jak używamy wyszukiwania Google i książek o sztuce. Na wczesnych etapach koncepcyjnych możemy wygenerować zarys kompozycji, zastępowany następnie oryginalną grafiką. Pracownicy kreatywni mogą eksperymentować, ułatwiając sobie życie".

Todd Howard z Bethesdy też określa AI „narzędziem" i nie wątpi, że „kreatywne intencje zawsze będą pochodzić od ludzi", ale też nie kryje, że firma myśli o sposobach wykorzystania sztucznej inteligencji do „szybszych iteracji". Szef Warhorse Daniel Vavra nazywa zjawisko „histerią", ale ocenia trzeźwo. „Mogę nie być fanem, ale czas zmierzyć się z rzeczywistością – sztuczna inteligencja zostanie z nami na stałe" – uważa Czech. „Mam mnóstwo pomysłów, ale mam też 50 lat, a każdy projekt zabierał mi do tej pory około siedmiu lat. Jeśli sztuczna inteligencja pomoże stworzyć to samo w rok z mniejszym zespołem, to jestem za. Taka gra nadal będzie miała dyrektora artystycznego, scenarzystów, grafików, ale nie będą oni zmuszeni do żmudnych zadań". Za przykład Vavra podaje 500 godzin, jakie Tom McKay, Henry w Kingdom Come: Deliverance II, spędził, nagrywając „generyczne okrzyki i wersy". „A gdybyś mógł w RPG-u zapytać każdego o wszystko? Mamy narzędzia, dzięki którym można napisać scenariusz dla NPC-a: charakter, wiedzę, opinie, a potem rozmawiać o wszystkim. To rewolucyjne osiągnięcie dla graczy, nie do zrobienia z aktorem, bo daje nieskończoną liczbę wariantów. Z aktorem można nagrać scenki przerywnikowe, ale nie trzeba oscarowej gry, gdy zamawiasz w karczmie kiełbasę lub pytasz o drogę do zamku".



Według Czecha za chwilę praca programistów faktycznie nie będzie potrzebna, a nikt nie pozwoli sobie, aby przy produkcji „spędzać miesiące i wydawać budżet na coś, co można osiągnąć w kilka minut za darmo". Kiedy na takie procesy przestawią się najwięksi, średnie i małe studia będą zmuszone zrobić to samo, by pozostać konkurencyjnymi. Czy tak usprawniona produkcja nie sprawi, że znikną napiętnowany crunch, zawodowe wypalenie i seryjne zamykanie studiów, nawet jeśli w wyniku tego procesu część zatrudnionych będzie zmuszona zmienić branżę lub się przekwalifikować? Vavra twierdzi, że odrzucenie nowych możliwości byłoby jak „podróżowanie konno w erze samochodów i samolotów". Czyli jakby wymagać dziś od producentów filmów czy seriali, w których jest scena z wybuchem samochodu, faktycznego szpikowania auta ładunkami i detonowania przed kamerami. Powrót do dorożek i odejście od efektów specjalnych wydają się niewyobrażalne. ⊗

eprasa.pl bf9c17f6df



PYTANIE MIESIĄCA:

Trzy remaki gier, z których zapowiedzi bardzo byś się ucieszył:

PEREZ

AKTUALNIE: Frostpunk, Desperados III (nowy komp = powrót do rozgrzebanych gier)



Wstyd się przyznać, ale nigdy nie obejrzałem choćby pół odcinka „Stranger Things". Oczywiście o samym serialu słyszałem, gościł choćby na łamach PE, ale jakoś nigdy nie było ciśnienia, że to must have. W styczniu postanowiłem nadrobić zaległości, też po części za sprawą, że wiedziałem, iż już po finale, i okazuje się, że był to bardzo przyjemny seans. Pięć sezonów pękło w kilka dni, sam finał udany i nawet się człowiek na moment wzruszył (ech, to chyba już ten wiek). Przez te wszystkie odcinki bywało zabawnie, bywało strasznie (nie lubię horrorów, łatwo mnie przestraszyć), na sam koniec nawet pochłonąłem dokument z ostatniego sezonu. Jeśli ktoś tak jak ja miał „Stranger Things" na kupce wstydu, to warto dać szansę.

Deus Ex, God of War (2005), Max Payne (już się w sumie zdążyłem ucieszyć)

ROGER

AKTUALNIE: Resident Evil 3: Nemesis, Nioh 3, Destruction Derby



Pod koniec minionego roku na rynek trafiła duża gra AAA, do której kolejnych iteracji miałem okazję pisać silent reviews. Przez blisko trzy lata widziałem, jak zmieniała się produkcja, pierwsze jej wersje nie miały nawet tekstur, a tła opisane były jedynie wrzuconymi na ekran słowami jak np. „tu będzie oświetlona jaskinia", „po przejściu przez most pojawi się wodospad" itd. NDA nie pozwala mi napisać, o jaki tytuł chodzi, ale moje sugestie związane z niektórymi mechanikami zostały wzięte pod uwagę, pojawiając się finalnie w grze. Z jednej strony duma, z drugiej trochę smutek, że „cisi recenzenci" pozostają zazwyczaj anonimowi. Nawet w creditsach.

Final Fantasy VI, Ridge Racer, Splinter Cell i Parasite Eve w bonusie

MAZZI

AKTUALNIE: Final Fantasy VII: Rebirth



Zima bez śniegu. Brzmi jak przekręt, a jednak – słońce od rana do wieczora, czyste powietrze i to przyjemne ciepło, które pozwala wyjść z domu bez pośpiechu, bez warstw i bez porannej walki z mrozem. Strasznie mi tego brakowało. Beppu to światło na twarzy, długie spacery i poczucie, że dzień nie kończy się o szesnastej. A w międzyczasie pracujemy nad nowym albumem i... cóż, trochę odjechaliśmy! Zamiast klasycznych tekstów eseje, dygresje i swobodne błądzenie myślami. Stylistycznie to książka, jakiej nigdy jeszcze nie wydaliśmy. Trochę ryzyko, trochę zabawa, a trochę świadome „a co, jeśli?". Na domiar złego kończy się drugi semestr roku akademickiego, a ocenianie prawie 490 studentów z różnych zajęć to absolutna katorga.

Xenogears, Chrono Trigger, Parasite Eve

MAJK

AKTUALNIE: Horizon Call of the Mountain, Alien: Rogue Incursion



Styczeń to idealny miesiąc do nadrabiania zaległości z uwagi na znikomą liczbę nowości, a że ostatni Black Week spowodował znaczący spadek cen PS VR2, to postanowiłem stać się jego szczęśliwym posiadaczem. Używkę udało mi się wyrwać za tysiaka i to nawet z kilkoma gierkami. Najbardziej beret zrył mi Horizon, choć nie jestem wcale fanem serii, zaraz potem muzyczne Beat Saber, a ostatni na podium uplasował się Alien: Rogue Incursion. Rozczarował za to trochę Resident Evil 4, bo widać, że ta opcja została tam dodana jako dodatek. Lepiej wypada RE: Village. Inna sprawa to brak supportu dla gier PS VR1 – kompletne nieporozumienie. Oprócz tego przepadłem bez reszty w retrozabawę z FPGA. Polecam sprawdzić!

Final Fight, F-Zero, Star Fox

KOMODO

AKTUALNIE: Resident Evil: Outbreak, Resident Evil: Outbreak File #2



„Powrót do Silent Hill" okazał się najgorszym filmem z cyklu, a przynajmniej tak twierdzą krytycy. Sam nie podpisuje się pod tym stwierdzeniem. To żadne wiekopomne dzieło, kuleje pod względem aktorstwa, montażu, efektów specjalnych i budżetu, ale krytyka wylała się przede wszystkim na niezgodność z materiałem źródłowym. Naprawdę fani oczekiwali wiernej adaptacji? Przecież zarówno film Gansa, jak i abominacja Bassetta jedynie inspirowały się fabułą gier, w poważaniu mając oryginalny kanon. „Powrót" idzie tym samym tropem, w rezultacie jest sporo miejsc, w których zaskakuje świeżością, i jeszcze więcej tych, które zachęcają do ponownego seansu (motyw pożaru, powodzi i zjawiska Full Circle). Ja lubię.

Dino Crisis, Ico, Final Fantasy IX

OSTASZ

AKTUALNIE: THPS 3+4, Death Stranding 2: On the Beach (widać koniec!)



Obejrzałem 88 filmów (w tym 34 w kinie) i 20 seriali, zagrałem w 36 gier, przeczytałem siedem komiksów, a liczbę pochłoniętych książek ze wstydu przemilczę. To tylko część mojego osobistego „wrapped" za 2025 r. Ubiegłe 12 miesięcy minęło mi pod znakiem atrakcji doświadczanych offline: 29 wystaw, 16 koncertów, 10 spektakli i ponad 60 innych wydarzeń o charakterze kulturalnym. Do tego 31 wyjazdów i wreszcie 11 tekstów do PSX Extreme. Było intensywnie, przez co odrobinę stęskniłem się za... kończeniem gier. W tym roku planuję nadrobić zaległości – trzymajcie kciuki, bo liczba wydarzeń w kalendarzu rośnie równie szybko, co kupka wstydu!

Metal Gear Solid, Fallout 1 & 2, klasyczny God of War

ADAMUS

AKTUALNIE: The Thaumaturge, RE2: Remake, RE3: Remake, Hades II



Ależ to The Thaumaturge jest dobre! I to pomimo tego, że gra mechanicznie nie powala, a i technicznie pewnie można się przyczepić do kilku rzeczy. Jest natomiast FANTASTYCZNIE napisana. Z radością czytam każdą notkę, bez znaczenia, czy to nekrolog, opis przyrządzenia pigwówki, czy próba oddania piórem synestetycznej recepcji świata przez tutejszych odpowiedników magów. Doświadczenie to uświadomiło mi, jak bardzo brakuje nam na rynku tytułów świadomie korzystających z bogactwa rodzimego języka. Bo dobrych historii mamy multum, ale wybitnych „prezentacji" tychże – zdecydowanie mniej.

Gothic II: Noc Kruka, dylogia Obscure, RE: Code Veronica

BUCZYŃSKI

AKTUALNIE: Gears Tactics, Space Marine 2, ARC Raiders (szwagier namówił)



Mam ten przywilej, że żona ma zupełnie inne popkulturowe doświadczenia niż ja i w ramach wieczornych seansów chętnie zgadza się na nadrabianie klasyki ze świata Władcy Pierścieni czy poznawanie Fallouta. Bywa to jednak niebezpieczne dla portfela. Seans filmu „Transformers: The Movie" (1986) nie tylko przypomniał mi, jak brutalna jest to historia, ale też rozbudził na nowo miłość do G1. Nie mogło być inaczej: na półce wylądowało kilka figurek, co odbiło się na portfelu. Obiecuję sobie, że na tym koniec, a tymczasem żona skutecznie (albo i nie) rozprasza moją uwagę opowieściami o „Wspaniałej pani Maisel" czy seansami „Genialnej Morgan".

Dead Space 2, MediEvil 2, C-12: Final Resistance

PIECHOTA

AKTUALNIE: Clair Obscur, Project Zero, MudRunners, Ball x Pit



Gdy przeżywam kolejny ze swoich kryzysów pismaczych, planuję „rzucić to wszystko", zazwyczaj argumentuję naglącą potrzebę palenia mostów myślą, że należałoby osiągać nowe, inaczej definiować siebie w oczach swoich oraz zewnętrznych. No bo przecież nic „świeżego" tu mnie nie czeka. Tymczasem odbieram telefon od Rogera, który przeprasza i prosi o dłuższy termin na swój tekst do „mojej" książki „Resident Evil: Incydent Raccoon City". Po ośmiu latach podobnych telefonów w drugą stronę. To... coś autentycznie nowego! Prace nad książką idą powoli, ale efekty na razie przekraczają moje wczesne oczekiwania. Super, że wkrótce się tym podzielimy!

Ape Escape, Burnout, SSX

KONSOLITE

AKTUALNIE: Guilty Gear -Strive-, MIO: Memories in Orbit, Donkey Kong Country HD



Coś tam, coś tam, Danger Zone, można by rzec. Przegląd „techniczny" z głowy, zapas Guinnessa uzupełniony, odpoczywam sobie, nadrabiając kilka zaległości giereczkowych, oraz modelarskich, no i drukuję głupoty w tle. Odchudzam kolekcję, bo w sumie fajnie mieć wiele gier, ale w pewnym momencie człowiek wie, że nic z tego już raczej nie odpali, nie licząc kilku wyjątków, więc zajmują one tylko miejsce. Z drugiej strony zamówiłem kolejne modele, bo kiedyś je złożę, naprawdę. Może założę Instragrama albo coś w tym stylu, choć nie mam potrzeby chwalić się tym, nad czym dłubię wieczorami.

Parasite Eve, Chrono Trigger, (Azel) Panzer Dragoon Saga

eprasa.pl bf9c17f6df

Headshot

O gierkach od serca



ANONIM

Stówkę poproszę

Ozmarłych mówimy dobrze albo wcale, więc Anthem mógł być fajnym shooterem online, gdyby nie fakt, że był średni, szybko poszedł pod wodę i właśnie wyciągnięto mu wtyczkę z aparatury podtrzymywania życia. BioWare 12 stycznia wyłączyło serwery, a ostatni grający dzielili się w social mediach wideo z finalnych momentów i pisali o „chwilach znikających jak łzy w deszczu". Nasza branża pozostaje wyjątkowa, bo przecież po kupieniu książki wydawca nie wpada nam na chatę, aby spalić nasz egzemplarz.

Tymczasem tu CEO stwierdza, że kilkadziesiąt tysięcy dolarów za utrzymanie produktu to za dużo i bum – 5 mln osób, które według estymacji wyłożyło na Anthem hajs, zostaje z bezużyteczną kopią. Tymczasem odbywają się próby normalizowania cen przekraczających osiem dych. Barierę złamało Nintendo z 79,99 dol. za Mario Kart World. Gra jakościowa, więc inwestycja pewna, ale też na Switchu 2 – dla tytułów przekraczających 64 GB – wprowadzono tzw. Game-Key Cards, czyli kartridże bez danych, robiące za przepustki do pobrania danych. Nintendo tytuły własne wyda na tradycyjnym kartridżu. Wyobrażam sobie sytuację, że za kilka lat, przy portach nowości, inne firmy będą korzystać z „wirtualnych" kartridży, bo to taniej, niż optymalizować i ścinać, a nośnik i tak trzeba finalnie wyprodukować. A za kilka następnych lat Nintendo wyłącza Switch 2 eShop, bo biznesowo jest dwie konsole dalej i kolekcje idą do piachu.

Za nową Zeldę Japończycy też mogą policzyć 80 dol., pal licho, ale już żądanie w sklepie Xboksa za jakiegoś SpongeBob SquarePants: Bikini Bottom Bundle (zestaw remasterowanych gierek) 89,99 dol. to jawne plucie w ryj. Albo praktyki Microsoftu, gdy próbowano przykleić cenę 79,99 dol. do Outer Worlds 2, a gdy się okazało, że ludzie dymać się nie dadzą, a preordery idą słabo jak występy jamajskich bobsleistów, wycofano się rakiem i wrócono do 69,99 dol. A zaraz przyjdzie pan Rockstar, powie „za GTAVI stówkę proszę" i grzecznie sięgniemy do kieszeni. Wtedy reszta nie będzie miała już żadnych skrupułów.



KONSOLITE

Ej Aj, ey ai, ej aj, aj jajaj…

Banieczka sztucznej inteligencji rośnie z dnia na dzień i zbiera kolejne żniwa. W zasadzie wszystko, co można, będzie miało dodane AI do nazwy, niebawem nawet sałata będzie z tym dopiskiem, bo to słowo klucz. Wszyscy mają lub chcą mieć AI, jednak mało kto rozumie, jak to działa i czym jest. Nieważne, że większość modeli ze sztuczną inteligencją ma niewiele wspólnego, ale nie nazwiemy produktu algorytmem zbierającym dane, a następnie wyciągającym podsumowanie połączone z często błędną konkluzją, bo to nie jest seksowne (pamiętacie, jak lata temu coś musiało być sexy?) , więc będzie AI.

Sony szaleje z nową funkcją, która ma sprawić, że gry będą się przechodzić same – czyli Kotaku mode 2.0, natomiast reszta gigantów sprzedaje sobie komponenty w wyścigu o stworzenie najlepszego modelu sztucznej inteligencji. Windują tym ceny sprzętu, procesory, karty graficzne, a teraz jeszcze do kompletu doszła pamięć. Wszystko po to, by centra były wystarczająco potężne w obliczeniach, aby jacyś debile mogli zapytać ChatGPT, zamiast to wyguglować, lub wygenerować sobie nowy obrazek i nazywać się artystą w sieci. Korzystanie z dostępnej AI ma swoje pozytywy, jednak na dłuższą metę to jest narzędzie, a raczej narzędzia, które są nadużywane do maskowania niekompetencji. Nie mamy grafika – niech AI to zrobi, brak nam audio, bo ktoś nie dopilnował nagrania wszystkich kwestii? Użyjmy klonowania głosu i po sprawie. Zabrakło ujęcia? Niech AI nam to wygeneruje. Praktycznie na niemalże wszystko obecnie odpowiedzią jest „AI". Jest to niesamowicie złudne, o czym się przekonała Coca-Cola ze swą świąteczną reklamą wygenerowaną za pomocą AI. Przy odpowiednim czasie i środkach nakręciliby taką reklamę jak kiedyś i jeszcze by im zostało. Nie oberwałoby im się także za to w sieci.

Ten obecny pęd jest ślepy i w myśl zasady „szybko, szybko, zanim dotrze do nas, że to bez sensu", a raczej „zaróbmy jak najwięcej, zanim to jebnie". Obecne modele LLM-ów Yann LeCun uważa za ślepą uliczkę, natomiast firmy inwestują w nie miliardy. Koniec końców my za to wszystko zapłacimy, a raczej już płacimy…



KOSO

Gry i historie

Ograch od zawsze mówi się jako o medium narracyjnym. Opowiada nam historie podobnie jak kino czy literatura, jednak w przeciwieństwie do nich czyni z nas uczestnika. Niekiedy bezwolnego, odtwarzając nam od początku do końca wymyśloną przez twórców historię, niekiedy decyzyjnego, gdy przychodzi nam dokonać wyborów. A niekiedy niemal nieskrępowanego w swych poczynaniach i stającego się bohaterem z krwi i kości, gdzie każda przeżywana przygoda staje się niepowtarzalna, a to od graczy zależy, jak się potoczy.

Przykładem tego ostatniego podejścia jest ARC Raiders. Czyli ostatni tytuł, o którym powiedzielibyśmy, że ma fabułę. No, jakąś tam ma, nawet ładnie wyjaśnia motyw konfliktu ludzi z maszynami, w wyniku którego ci pierwsi próbują przetrwać w świecie, gdzie zagrożeniem stanowią te drugie. Jednak nasze wyjścia w teren nie są już napisane przez grę, lecz wyłącznie przez nas samych. A ARC Raiders pisze takie scenariusze, że gęba się mimowolnie uśmiecha. Z żalem przyznaję, że więcej tych opowieści znam z instagramowych rolek i wpisów na forach niż z własnego doświadczenia. Jakoś mnie omijają. Jeden z twórców nagrywa rolki, w których niby przypadkiem zwierza się napotkanym graczom, że odkrył rzadki schemat świetnej broni – i obserwujemy, czy kompani poczują chciwość i spróbują pozbawić go łupu, czy pozostaną miłymi ziomkami. Inny opowiada, jak to kipnęło mu się, a napotkany łupieżca nie był w stanie go uleczyć, ale zebrał jego sprzęt, a potem dodał do znajomych i oddał mu to, co dla niego przechował. Jeszcze inny urządził swoiste igrzyska śmierci, zamykając grupę łupieżców w pomieszczeniu i oznajmiając, że przetrwać może tylko jeden – i dostanie za to nagrodę. O grupkach odgrywających melodie na flecie na grzbiecie wierzgającej, fruwającej maszyny nawet nie wspominam.

Możliwości oferowane przez grę w połączeniu z kreatywnością graczy zaowocowały wyjątkową zabawą, w której takie historie są na porządku dziennym. Czy muszę dodawać, że warto (nie tylko z tego powodu) w ARC Raiders zagrać?

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 bf9c17f6df



Cena: 339 zł Gatunek: RPG akcji Deweloper: Koei Tecmo Games Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 18

Elden Ring, Bloodborne, Lies of P czy rodzime Lords of the Fallen – każda z tych gier szukała własnej ścieżki i próbowała wnieść do soulslike'ów coś świeżego, nie zmieniając jednak głównych cech gatunku takich jak piekielnie wysoki poziom trudności, bazowanie na checkpointach czy konieczność grindowania. Jednak seria Nioh weszła na rynek z impetem nie tylko dlatego, że poniekąd na nowo zdefiniowała pojęcie ekstremalnie wymagającej rozgrywki, ale też oprawiła ją w historyczny feudalny okres rodem z Kraju Kwitnącej Wiśni. Od okresu Edo i rządów rodu Tokugawa po schyłek siogunatu w XIX w. jest to prawdziwa podróż przez zmieniającą się Japonię, która jednak potrafiła zachować swoją tożsamość. Nadto całość była dosmaczona warstwą nadnaturalną, dzięki czemu od tego uniwersum trudno się było oderwać, nawet jeśli czasem pad lądował na ścianie.

Na trzecią odsłonę przyszło nam czekać pięć długich lat i trzeba przyznać, że nie jest ona odcinaniem kuponów, ponieważ ogrom włożonej pracy i przeskok technologiczny widać gołym okiem i to w praktycznie każdym aspekcie. Jedyne, co się z grubsza ostało, to wygląd menusów. Ale po kolei.





Bohater mimo woli

Mimo że trzecia inkarnacja wprowadza na salony nowego bohatera, to nawiązuje rzecz jasna do poprzednich części. Gra inspirowana jest okresem Sengoku, który słynął z obecności samurajów i charakteryzował się brutalną walką o władzę oraz politycznym chaosem. Wprawdzie w Nioh 3 trafiamy w teorii na nieco spokojniejsze wody, ale to tylko pozory. Szybko się okazuje, że gdy na pierwszy plan wychodzą rodzinne waśnie i ambicje, a z wrót piekielnych uwolnione zostają demony, nasza egzystencja przestaje być usłana wiśniowymi płatkami. Główna kampania pęka w 30 godzin, ale opcjo Wraz z rozpoczęciem rozgrywki wita nas znajomy edytor postaci, który tutaj jest jeszcze bardziej rozbudowany i w zasadzie pozwala nam wymuldać jak w glinie dowolnego protagonistę, o cechach niekoniecznie azjatyckich. Niestety też dość szybko zauważycie pewien istotny brak – otóż nasz rodzimy język nie jest tym razem wspierany. Wielka szkoda, ale co zrobić. Na osłodę i dla podbicia klimatu można wybrać jedyny prawilny dubbing japoński z angielskimi napisami, co skrzętnie uczyniłem. Plus też za możliwość zmiany wielkości fontu. Niby to banał, ale takie dziadki jak ja to docenią.

A potem, cóż, szybki tutorial, gdzie przypomnicie sobie, jak się naparzać, nauczycie się zmieniać style walki oraz poznacie pierwszych towarzyszy. Zbytnio się jednak do nich nie przywiązujcie. Następnie bez zbędnych ceregieli zostajecie brutalnie rzuceni na głęboką wodę, kiedy to zamek Edo, w którym się znajdujecie, jak i jego gospodarza nawiedzają demoniczne stwory, więc musicie z niego uciekać. Nie ma jednak co ukrywać – w tytułach tego typu wszystko jest tylko dodatkiem do wymagającego systemu starć, który gra pierwsze skrzypce. I tak ma być! Twórcy doskonale o tym wiedzieli, stąd w Nioh 3 jest on rozbudowany jak w mało której produkcji. Przede wszystkim wprowadzono nowy sposób szatkowania mord przeciwników, a co za tym idzie, oprócz znanej i lubianej szkoły samurajskiej możemy także iść ścieżką shinobi, czyli – mówiąc prościej – przełączać się na tryb ninja.



Nowa warstwa bojowa rozgrywki to jej największy atut, ale także momentami największa pięta achillesowa. Za pomocą przycisku R2 wręcz natychmiastowo przełącza się nasz styl i logika walki, ale także zmienia się założony przez nas gear. Czyli w praktyce mamy dwa zestawy broni, pancerza, a nawet dodatków takich jak łuk czy znanych z poprzednich odsłon opiekuńczych duchów odpowiedzialnych za żywioł broni i specjalne ataki. To akurat jest całkiem fajne, bo gdy jesteśmy „bratem cienia", bardziej opłacalne jest naparzanie przeciwników w zwarciu i ewentualnie atakowanie ich z dystansu kulami ognia lub shurikenami (które się odnawiają). Z kolei jako samuraj możemy ich punktować z nieco większej odległości, łatwiej unikając ciosów i szturmów oraz mogąc sięgać bronią większą liczbę przeciwników wokół nas.

Co za dużo, to niezdrowo

Niestety są też drobne problemy. W ferworze mashowania przycisków łatwo się przez przypadek przełączyć na drugi styl, są też sytuacje, w których tego po prostu nie unikniemy. Kiedy przeciwnik wykonuje mocarniejszego kombosa sygnalizowanego czerwoną poświatą, to możemy odparować cios poprzez wciśnięcie R2 w odpowiednim momencie, zresztą zwykle taka akcja odbiera delikwentom najwięcej energii. Ale no właśnie, R2 jest również odpowiedzialne za zmianę szkoły walki. Wiadomo przecież, że w Nioh ułamki sekund mają znaczenie, a tu nagle jesteś w sytuacji, w której masz w łapach inną broń i Twoja postać inaczej się zachowuje.

SAM SYSTEM JEST MOCARNY, WIDOWISKOWY I SATYSFAKCJONUJĄCY

Sam system jest mocarny, widowiskowy i satysfakcjonujący, ale przez obecność tych dwóch wspomnianych mechanik oraz konieczność zarządzania swoim Ki, czyli swoistą wytrzymałością, która spada przy każdym ruchu i parowaniu, może się czasem wydawać przytłaczający. Z drugiej strony tym większa satysfakcja, kiedy to wszystko uda się w końcu o tyle o ile zmasterować, choć w międzyczasie bluzgi będą siane gęsto. Niemniej gdy w pocie czoła jakiegoś większego krowiaka poszatkujesz sekwencją ciosów, wbijesz mu ognisty miecz w pysk, rzucisz na glebę i dobijesz odachi czy kosą, ucinając mu przy tym łeb, który poturla się po ziemi, przypływ adrenaliny i endorfin będzie gwarantowany.

Jednocześnie jednak finezja czasem się ulatnia i przy dużej liczbie przeciwników blokowanie traci trochę sens, a taktyka schodzi na nieco dalszy plan, bo po prostu za dużo się dzieje. Inna kwestia, że w niektórych, zwykle bardziej otwartych lokacjach, które są wyróżnikiem tejże odsłony, można co poniektórych oponentów zachodzić od tyłu niezauważenie, dzięki czemu jesteśmy w stanie ich nawet z automatu ukatrupić, a jeśli nawet nie, to odebrać im sporo energii. Przy okazji natrafimy na licznych medytujących, jak mniemam, jegomości, którzy potrafią wejść przy tym w taki trans, że często i gęsto nie widzą, jak rozszarpujemy na kawałki kogoś oddalonego od nich zaledwie o kilka metrów...

Skill i jeszcze raz skill

Nie zmienia to faktu, że gra jest trudna, piekielnie trudna, moim zdaniem dużo bardziej niż poprzedniczki, wskutek czego niejednokrotnie będziesz się modlić o kapliczkę, gdzie zresetujesz swoje HP lub nabijesz kolejny level, o ile uzbierałeś dość punktów Amrity. A te tracimy przy każdym zgonie. Gorzej ma się sprawa z bossami. Czy to jakaś demoniczna pokraka, czy samuraj na sterydach jak Yamagata, walka bywa brutalna, widowiskowa, wymagająca i trochę nieczysta. Jak inaczej nazwać sytuację, gdy Twój blok nie robi żadnego wrażenia, a jednym ciosem przeciwnik odbiera Ci 90% paska życia? Albo gdy uciekasz przed nim ze smrodem w gaciach, a gra bezczelnie go ku Tobie przyciąga wbrew wszelkim prawom fizyki? Cóż, Nioh 3 nie bierze jeńców.

Graficznie? To jest top! Produkcja prezentuje się obłędnie na płaszczyźnie audiowizualnej, cut-scenki są cudowne, lokacje dość zróżnicowane, bardzo szczegółowe, rozgrywka płynna jak orientacja Belli Ramsey i jest to jedna z najładniejszych gier tej generacji. Można się tu jedynie doczepić do tego, że oponenci czasami zlewają się z tłem, ale to mój jedyny zarzut co do oprawy. Do tego inne plusy – naprawdę sporo gearu i broni do zebrania, przeciwnicy (a zwłaszcza wskrzeszani przez nas polegli pretendenci) potrafią dropić całkiem szczodrze i jest w czym wybierać. Itemów, które na chwilę podbijają nasze statsy lub pozwalają przywracać do życia wojaków pomagających nam w bitwach, również tu nie brakuje. Serio, nie ma chwili na nudę i elementy RPG-owe są fajnie zbalansowane z całą resztą. Gdyby tylko nie ten pierońsko wysoki poziom trudności...

Nioh 3 ma szansę być jedną z najlepszych gier tego roku. Choć często dostaje się baty, to ma się ochotę na więcej, ot, idealna pozycja do promocji sadomasochizmu. Albo się jednak postarzałem (choć w badaniach wyszło mi, że mam organizm trzydziestokilkulatka), albo autorzy poszli tym razem po jeszcze większej bandzie, ale mam wrażenie, że przeprawa jest tu wyjątkowo wręcz wymagająca i trzeba mieć jeszcze większego skilla niż w przypadku poprzedniczek. Do tego stopnia, że dla niektórych graczy może być to wadą. Jeśli jednak lubicie wyzwania, nie boicie się podchodzić do niektórych bossów nawet po 50 razy, taplanie się we krwi to Wasz chleb powszedni, do tego kochacie dobrze rozbudowaną mechanikę walki, to bierzcie w ciemno! Zwłaszcza, że główna kampania pęka w jakieś 30 godzin, ale masterując grę, spędzicie tu drugie tyle. ⊗ Ind





PS5, PC

+ doskonała oprawa, rozbudowany system walki, wciąga
– brak polskiego, wyśrubowany poziom trudności

Gra jest świetna, ale nawet dla wprawnych graczy może się okazać zbyt dużym wyzwaniem.

8+



Cena: 114 zł Gatunek: przygodowa, akcja Deweloper: Ubisoft Massive Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

Z popiołów to przykład dodatku, który powstał, by towarzyszyć premierze kinowego „Avatar: Fire and Ash". Zamiast osobnej gry otrzymaliśmy opasłe rozszerzenie pełniące rolę pomostu między filmem a produkcją Ubisoftu. Nie trzeba nawet kończyć kampanii – DLC można uruchomić osobno z menu głównego. Krótkie wprowadzenie przypomina wydarzenia sprzed około dwóch lat, a gracze mogą zaimportować swoją wersję protagonisty z podstawki. Bohater ten i tak szybko schodzi na dalszy plan, bo główną postacią jest niejaki So'lek, Na'vi z krwi i kości, co samo w sobie jest już ciekawym twistem.

So'lek zostaje wciągnięty w nowy konflikt, gdy znani z filmu Kupcy Wiatru przynoszą wieści o potężnych pożarach w lesie Kinglor. Wyprawa śledcza kończy się zasadzką zastawioną przez RDA oraz klan Mangkwan, znany również z filmu jako wulkaniczni sprzymierzeńcy ludzi, którzy pragną głównie destrukcji. Fabuła toczy się chwilę po kinowych wydarzeniach, niejako obok, ale nie brakuje smaczków i nawiązań, które świetnie rezonują z filmową narracją. O dziwo spore zmiany zaszły też w rozgrywce. So'lek posiada własne drzewko umiejętności, które szybko czyni z niego prawdziwą maszynę do zabijania. Skrytobójstwo ustępuje miejsca brutalnej, dynamicznej walce wręcz, pełnej widowiskowych ataków z ikrana, elektronoży, finisherów oraz wybuchowych strzał. Na plus wypadają także Wojenne Zmysły So'leka – krótki, niemal nieśmiertelny szał bojowy napędzany adrenaliną. Cieszy mnie również fakt, że uproszczono crafting i system rozwoju postaci, zmniejszono liczbę broni i pancerzy, dodano opcjonalny widok TPP (chociaż nie wszędzie, bo pływamy wciąż w FPP), dzięki czemu gra nie wygląda już jak Far Cry na Pandorze. Skupiono się także na lepszym opowiadaniu głównej historii, która pęka w około 10 godzin. Oczywiście misje poboczne dają drugie tyle zabawy, ale muszę przyznać, że wszystko działa tu lepiej i płynniej niż w podstawce, nawet znaczniki misji i czytelniejsze oznaczenie możliwego do zebrania lootu poprawiają komfort gry. Paradoksalnie uważam, że dodatek jest lepszy i bardziej przemyślany niż podstawowa wersja gry. Do tego nowe oświetlenie, bardziej szczegółowa roślinność i piękno zniszczonych krajobrazów – dla fanów epopei Camerona bajka.

Oczywiście misje wciąż często zmuszają gracza do bezsensownego krążenia po obszarze poszukiwań, elementy platformowe potrafią irytować, bo mechanika parkouru pozostawia trochę do życzenia, walki z bossami to często bezmyślna młócka, w której trzeba do zmęczenia faszerować ołowiem gąbczastych przeciwników, a nowy biom w wąwozach ze swoją tunelową strukturą jest na dłuższą metę męczący. Dla fanów uniwersum będzie to jednak doskonałe uzupełnienie filmu i doświadczenie przyjemniejsze niż oryginalna przygoda. ⊗ **Roger**



PS5, XSX, PC

+ mroczniejszy bohater, agresywna walka, lepszy flow rozgrywki
– walki z bossami, czasami parkour, irytujące cele misji

Dodatek bardziej zwarty i pozbawiony zbędnych zapychaczy. Nie można było tak od razu?

7+



Cena: 61 zł Gatunek: horror psychologiczny Deweloper: Dead Witness Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 18

Kocham takie kłamstewka, bo twórcy skromnego, tureckiego zespołu Dead Witness sugerują na wstępie historię opartą na faktach. Po szybkiej weryfikacji okazuje się jednak, że to jedna z miejskich, upiornych legend o dwóch martwych dziewczynach, które dopuściły się rytuałów z diabłem, a cały blok nawiedziło niewyjaśnione dotąd trzęsienie ziemi. Temat podchwycił główny bohater opowieści, youtuber imieniem Emir, który pragnie stworzyć mocny content dla lepszych zasięgów. Szybko znajdujemy się w tytułowym apartamencie i rozpoczynamy własne śledztwo. Oszczędzę Wam cierpienia na starcie, koniecznie ustawcie czułość kamery, bo gra jest strasznie toporna w rozglądaniu się na boki, tutaj potrzeba natychmiastowej korekty. Większość pomieszczeń jest pogrążona w mroku, więc najlepszym towarzyszem staje się latarka, wymagająca jednak wymiany baterii, które na szczęście nie wyczerpują się tak szybko jak w Outlast. Historia jest rozpisana w porozrzucanych tu i ówdzie notatkach, które starannie budują narrację. Ciekawym zabiegiem są również sceny przerywnikowe z żywymi aktorami.





Apartment No 129 niestety kompletnie zawodzi jako gra, ponieważ jest niedopracowany mechanicznie. Zdarzyło mi się nawet, że jump scare pojawił się z opóźnieniem, więc musiałem zresetować i ukończyć ten fragment ponownie. Niestety wszystko psuje bardzo toporne sterowanie i błędy logicznie po stronie autorów. Po co szabrować każde pomieszczenie w poszukiwaniu baterii do latarki, skoro względnie szybko zdobywamy pistolet z wmontowaną latarką, która nigdy się nie wyczerpie? Takich kwiatków znajdzie się więcej, tymczasem muszę pochwalić jakość samych pomieszczeń – są obskurne, często zdają się opowiadać jakąś historię, do tego autorzy bawią się stylistyką, tworząc interesującą historię. Tylko dla niej warto się przebić przez tę grę, która zabierze Wam góra trzy godziny cennego czasu. Jesteście gotowi tyle poświęcić? ⊗ **Graba**



PS5, XSX, PC

+ historia, miejscami klimat
– toporne sterowanie, błędy logiczne, błędy techniczne

Trzy godziny zmarnowanego życia.

4

eprasa.pl bf9c17f6df



ICARUS
CONSOLE EDITION

Cena: 149 zł Gatunek: survival Deweloper: RocketWerkz Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 16

Dzieło studia RocketWerkz, ojców DayZ, to survivalowy symulator masochisty, który w edycji konsolowej ląduje z gracją worka cementu zrzuconego z drugiego piętra. Jest ciężko, brudno i boleśnie, a my, niczym ten Syzyf w skafandrze z demobilu, wciąż pchamy kamień pod górę, mimo że gra co chwila rzuca nam kłody pod nogi. Spadamy na powierzchnię planety przez chciwość, pychę i korporacyjny imperatyw.



Zacznijmy od postawienia sprawy jasno: to nie jest kolejna sielska piaskownica, w której lepimy zamek z piasku i żyjemy w nim długo i szczęśliwie. ICARUS to gra sesyjna, rządzona brutalnym dyktatem czasu. Lądujemy na planecie, realizujemy kontrakt, drenujemy ją z surowców do cna i uciekamy na orbitę, zanim zegar wybije zero. Spóźnienie oznacza definitywną utratę postaci. Ten rytm – desant, eksploatacja, ewakuacja – nadaje rozgrywce drapieżną dynamikę, której próżno szukać u ospałej konkurencji. Niestety w wersji konsolowej ten rytm jest nieustannie zaburzany przez techniczną czkawkę, co potrafi wyprowadzić z równowagi. Na szczęście edycja konsolowa to pakiet kompletny, uzbrojony w dodatek New Frontiers. To dla mnie kluczowe, bo „goły" ICARUS cierpiał na swoistą schizofrenię tożsamościową – lądowałem na obcej planecie, by walczyć z wilkami i niedźwiedziami. Dopiero region Prometheus wprowadza to, po co w ogóle pcham się w kosmos: ksenoekosystem. Iglaki, draki i inne maszkary wreszcie sprawiają, że czuję się jak intruz w obcym świecie, a nie jak turysta, który zgubił szlak w Bieszczadach.

Walka z kodem

Mechanika to klasyka gatunku, tyle że podkręcona do poziomu absurdu. Zaczynam literalnie z niczym. Zbieram patyki, łupię kamienie, by po kilkunastu godzinach morderczego grindu stawiać panele słoneczne i dzierżyć karabin wyborowy. Muszę jednak oddać twórcom sprawiedliwość – progres jest szalenie satysfakcjonujący. Budowanie bazy to dla mnie czysta poezja inżynieryjna. System modułowy jest logiczny i pozwala wznosić konstrukcje, które autentycznie cieszą oko. Sielanka trwa jednak tylko do momentu nadejścia pierwszej burzy. Tu dochodzimy do sedna moich zmagań. Planeta Icarus jest bytem wrogim i nieprzejednanym. Aura nie stanowi tu tła, lecz urasta do rangi głównego antagonisty. Nawałnice i pioruny dążą do unicestwienia mojego dobytku. Doskonale pamiętam ten moment grozy, gdy moja misternie sklecona chatka stanęła w płomieniach po uderzeniu pioruna. Biegałem z „tłuczkiem do ognia" – narzędziem genialnym w swej prostocie – próbując ratować dobytek, podczas gdy strop walił mi się na głowę. Adrenalina miesza się z furią, gdy natura brutalnie weryfikuje moje plany.

> NIESTETY RÓWNIE CZĘSTO, CO Z ŻYWIOŁEM, WALCZĘ Z KODEM GRY

Niestety równie często, co z żywiołem, walczę tu z kodem gry. Optymalizacja na konsolach to temat rzeka, w której łatwo utonąć. Spadki klatek przy pożarach są nagminne, a interfejs przeniesiony z PC na pada pozostawia wiele do życzenia. Jest toporny, nieintuicyjny, a konieczność przeklikiwania się przez gąszcz menu w trakcie potyczki z niedźwiedziem polarnym to proszenie się o zgon. A śmierć w ICARUSIE smakuje wyjątkowo gorzko. Zaimplementowany system karania za porażkę zakrawa na ludologiczny sadyzm. W momencie zgonu tracę nie tylko ekwipunek, ale i potężną część zgromadzonego doświadczenia. Wyobraźcie sobie moją frustrację, gdy brakuje mi procenta do nowego poziomu, a nagle ginę przez błąd (bo zaklinowałem się w skale) i wstaję z wyzerowanym paskiem postępu. To archaizm, który nie szanuje mojego czasu. W trybie solo rodzi to uzasadnioną wściekłość, w kooperacji jest nieco lżej dzięki reanimacji.

Koneser doceni?

Mimo tych wszystkich bolączek tytuł ma w sobie hipnotyzujący magnetyzm. Warstwa wizualna napędzana silnikiem Unreal potrafi zachwycić. Gra światłocienia w gęstym lesie czy widok burzy nad wulkanicznymi pustkowiami Prometheusa to widokówki, które zostają pod powiekami na długo. Dźwięk również daje radę – trzask łamanego drzewostanu podczas wichury sprawia, że instynktownie kulę się w fotelu.

Survival w wykonaniu RocketWerkz to danie dla koneserów, lubiących, gdy gra pluje im w twarz. To ciężka orka, w której satysfakcja płynie z faktu przetrwania nocy, mimo że gra – i jej błędy – robiły wszystko, by mnie uśmiercić. New Frontiers ratuje ten tytuł, nadając mu sens, jednak techniczne niedoróbki i momentami niesprawiedliwy balans sprawiają, że konsolowy ICARUS nie rozwija w pełni skrzydeł. Moja relacja z tą produkcją przypomina toksyczny związek. Bywa pięknie i ekscytująco, lecz najczęściej kończę sesję zmęczony i poirytowany. Jeśli masz ekipę i szukasz wyzwań – bierz. Jeśli jednak szukasz produktu szanującego Twój czas – omijaj szerokim łukiem, by nie runąć z hukiem niczym nieszczęsny syn Dedala. ⊗ **Zabloeki**



PS5, XSX, PC

➕ satysfakcjonujący system budowania, klimat zagrożenia, dodatek New Frontiers
➖ optymalizacja i błędy, drakońskie kary za śmierć, interfejs na padzie

Solidny fundament i świetny klimat przykryty warstwą technicznego gruzu. Tylko dla wytrwałych fanów gatunku.

6

eprasa.pl bf9c17f6df

CODE VEIN II

Cena: 299 zł Gatunek: soulslike, jRPG Deweloper: Bandai Namco Studios Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 16







Pierwsze Code Vein łączyło elementy gier typu soulslike i jRPG-ów, mieszając ze sobą klimaty horroru i futurystycznej postapokalipsy. Tytuł wydany przez Bandai Namco otrzymał zróżnicowane oceny, ale jak na nowe, dość niszowe IP sprzedał się całkiem nieźle. Dzięki temu po niemal siedmiu latach od premiery jedynki możemy powrócić w Code Vein II do zniszczonego świata, o którego przetrwanie i uratowanie ludzkości desperacko walczą nieumarłe istoty.

Drugie Code Vein, wbrew początkowemu wrażeniu, nie jest kontynuacją opowieści z poprzedniczki. Ponadto scenarzyści z Bandai Namco Studios stworzyli całkiem nowy świat z własną historią, więc znajomość części pierwszej nie jest konieczna. Ma to swoje dobre i złe strony, bo chociaż nowa fabuła jest bardziej rozbudowana i zagmatwana, pełna motywów i zapożyczeń z innych jRPG-ów, to jednak jedynka oferowała też bardzo ciekawe, a przy tym łatwiejsze do zrozumienia uniwersum. Mimo wszystko główne, mroczne założenia scenariusza pozostały bez zmian.

Postapokaliptyczny gotyk przyszłości

Jak już wspomniałem, akcja gry toczy się w postapokaliptycznym świecie podobnym do naszego, około 250 lat w przyszłości. Po katastrofie zwanej Resurgence ludzie zaczęli się zamieniać w oszalałe potwory, co zmusiło wampiryczne istoty zwane Revenantami, dotąd żyjące ukryciu, do przejęcia władzy nad Ziemią i ratowania ludzkości. Nie całkiem bezinteresownie rzecz jasna, ale skoro wszyscy jadą na tym samym wózku, nie ma co wybrzydzać. Wiek wcześniej siódemka bohaterskich Revenantów powstrzymała nieco rozwój plagi, ale niestety tymczasowo. Budzimy się jako ich łowca w twierdzy zwanej MagMell, ożywiony przez dziewczynę imieniem Lou, która nawet jak na „wampirzycę" ma niezwykłe umiejętności. Bez większych ceregieli dowiadujemy się o zadaniu, do którego nas powołano. Mamy wraz z naszą towarzyszką uratować świat, ale to wymaga zabicia wspomnianych bohaterów sprzed 100 lat i zdobycia ich esencji życiowej.

Dzięki Lou możemy się przenieść w czasie, ale rzecz jasna od razu pojawiają się problemy. Historia jest bardzo mroczna, ale co ciekawe, niepozbawiona cieplejszych, a nawet ckliwych momentów, zwłaszcza z Lou, dzięki czemu łatwiej się z nią zżyć, podobnie jak z wieloma innymi bohaterami dramatu o bardzo bogatych osobowościach. Jednak to koncepcja podróży w czasie jest najbardziej intrygującym elementem Code Vein II, ponieważ gracze, odwiedzając przeszłość, mogą w znacznym stopniu wpływać na bieg fabuły. Manipulacja czasem to najlepsze,

eprasa.pl bf9c17f6df

co oferuje scenariusz, wywołując autentyczną ciekawość i chęć eksperymentowania.

Szkoda, że tytuł nie ma charyzmatycznego protagonisty, tylko tworzymy własnego awatara od zera. Owszem, w poprzedniczce też tak było, ale za naszym wcieleniem przynajmniej stała jakaś przeszłość i dobre umocowanie w wykreowanym uniwersum. Teraz tego zabrakło, przez co bardzo trudno wczuć się w rolę, jaką przyszło nam pełnić. To niestety duży błąd ze strony scenarzystów. Z tego też powodu do świata snów nie wchodzimy po to, by dotrzeć do własnych wspomnień, a jedynie poznać przeszłość towarzyszy. Problem jest też z kreatorem postaci, który może jest rozbudowany w stosunku do innych gier, ale zarazem skromny w porównaniu do tego z Code Vein. Tam liczba opcji wyglądu przyprawiała o ból głowy, pozwalając tworzyć postacie od słodkiej lolitki po krwawego zakapiora. Tutaj nasz protagonista, choćbyśmy się bardzo starali, zawsze będzie wyglądał generycznie i nijako.

Nie jesteś sam

Code Vein II zasadniczo oferuje otwarty i rozległy świat do odwiedzenia. Ograniczać nasz zapał mogą jedynie potężniejsi przeciwnicy, gdy zapędzimy się tam, gdzie nas jeszcze nie powinno być. W każdym razie „korytarzówek" nie uświadczymy i nawet lochy potrafią mieć wiele różnych odnóg, wijąc się na wszystkie strony. Co ciekawe, jeśli dreptanie kilometrów nas znudzi, dostajemy motocykl jak w Atelier Yumia pomagający w eksploracji, który pozwala przeskakiwać nad przeszkodami. Żeby nam się nie nudziło, podobnie jak choćby w serii Xenoblade obszary oferują wiele różnorodnych składników do zebrania i wykorzystania w syntezie przedmiotów i wzmacniania broni. Niestety nasz protagonista kiepsko pływa, tonąc od razu w większych kałużach, co irytuje. Wzorem Metaphor: ReFantazio odwiedzimy też inny wymiar zwany Confluence, by na osobności pogadać z Lou, często w prywatnych sprawach.



Oczywiście czym byłaby gra soulslike bez specyficznego dla siebie stylu walki? Starcia kopiują pomysły z jedynki, a twórcy ponownie zaoferowali nam całą gamę środków walki do wyboru, do koloru: od wszelkiego rodzaju mieczy, przez broń obuchową, aż po broń palną, która moim zdaniem sprawdza się jedynie jako dodatkowa. Ponadto jako pomocniczego arsenału możemy używać magicznego oręża, zużywającego jednak ichor. Część funkcji zmieniła swoją nazwę jak choćby Blood Veil na Jail. To specjalna umiejętność łowców pozwalająca używać różnorodnych Formae, czyli licznych nadprzyrodzonych zdolności bojowych, oraz wysysać krew z wrogów w trakcie boju. Wciąż pozostały tzw. Blood Codes pożyczane od towarzyszy, czyli specjalne pieczęcie oferujące różne style walki, ale też wzmocnienia statystyk. O dziwo mogą się one gryźć z używanym ekwipunkiem, generując ujemne modyfikatory.

Naszą podstawą wciąż pozostają zwykłe ataki oraz uniki i – jako że mamy do czynienia z grą typu soulslike z trzecioosobową perspektywą – musimy bardzo uważać na ruchy przeciwnika i wiedzieć, kiedy zadać cios. Wprawdzie zwykli wrogowie to patałachy, ale inaczej ma się sprawa z bossami. W porównaniu do jedynki walki z nimi są bardzo trudne, a przy tym są pierońsko zwinni, szybcy i dysponują całą gamą nieprzyjemnych sztuczek. Cóż, dla fanów gatunku to wielki plus, ale dla osób nowych w temacie będzie to wielki ból. Owszem, po iluś zgonach wreszcie odkryjemy odpowiedni bat na danego przeciwnika, ale trzeba przyznać, iż takie walki, chociaż satysfakcjonujące, potrafią zmęczyć. W sukurs jednak przychodzi system partnerów, gdzie wybieramy sobie towarzysza w boju. Może on działać samodzielnie albo zrobić z nami fuzję zwaną Asymilacją, by zwiększyć nasze statystyki. Jednak co dwie głowy to nie jedna i lepiej dać koledze/koleżance swobodę, zwłaszcza że partnerzy są całkiem pojętni i nie pałętają nam się pod nogami. Ponadto na początku walki stanowią żywą tarczę przyjmującą pierwsze uderzenia oraz wskrzeszają nas, gdy stracimy życie.

MANIPULACJA CZASEM TO NAJLEPSZE, CO OFERUJE SCENARIUSZ

Świat pełen ruin

Na szczęście w grze nie podążamy jedną utartą ścieżką, więc kiedy nie radzimy sobie z danym przeciwnikiem, zawsze możemy poszukać szczęścia w innej części świata gry, gdzie być może pójdzie nam lepiej. Cieszy takie rozwiązanie, ponieważ nie tracimy cennego czasu i nerwów na przebicie się przez przeciwnika, który jest poza naszym zasięgiem. Ostatecznie dzięki walucie zwanej tu Haze można pójść w grind i dzięki niej tak wzmocnić statystyki protagonisty oraz jego broni, że mało kto nas tknie. Haze tracimy w razie śmierci, ale jej odzyskanie nie jest kłopotliwe. Dzięki temu rozwiązaniu wymagająca rozgrywka została zachowana, a w razie niepowodzeń nie irytujemy się.

Odnośnie do oprawy wizualnej odniosłem wrażenie, że gra działa na silniku znanym z Synduality: Echo of Ada, co tutaj jest zaletą, bo jak na jRPG Code Vein II prezentuje się bardzo dobrze. No cóż, jeśli ktoś kocha klimaty postapokaliptycznego urbexu połączonego z industrialem i mrocznym gotykiem, będzie w siódmym niebie. Dobre wrażenie robią zwłaszcza efekty pogodowe i zmiany pór dnia. Warto pochwalić też modele 3D postaci, znakomicie prezentujące się podczas licznych scenek przerywnikowych. Do wyboru mamy tryb wydajności i jakości, lecz ten drugi jest raczej przeznaczony dla posiadaczy PS5 Pro. Praca aktorów głosowych wypada całkiem dobrze i można się zdecydować na dialogi angielskie bądź japońskie, a sama oprawa audio oferuje klimatyczne melodie, ale nic, co zapadłoby na dłużej w pamięć.

Code Vein II jest po prostu dobrą grą, bez ambicji zmiany zasad gatunku. Pozwoli nam spędzić przed telewizorem sporo satysfakcjonujących godzin, ale czuć, że brakuje czegoś, co pozwoliłoby wystawić wyższą ocenę. Mimo to jak najbardziej polecam. ⊗ **Aysnel**



PS5, XSX, PC

+ mroczna fabuła, rozbudowany styl walki, wymagająca rozgrywka
– okrojony kreator postaci i ich ograniczony rozwój, słaby protagonista

Futurystyczne „wampiry" ponownie walczą o ocalenie świata.

7+

eprasa.pl bf9c17f6df



Cena: 89 zł Gatunek: survival horror Deweloper: Indie Games Studio Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

Żono, Roger podesłał mi nowego Residenta do recenzji! Otwieraj szampana... ej, poczekaj, co to jest? Nie, nie otwieraj butelki! Za późno? A da się znów zakorkować? Nie da?

Ebola Village niebezpiecznie balansuje na granicy uroczego hołdu, złożonego przez autora swojej ulubionej serii gier (tytuł stworzyła jedna osoba, co budzi szacunek), i ordynarnego plagiatu. Etyczne wątpliwości budzić może już sam sposób zapisania tytułu, bliźniaczo podobny do stylistyki najnowszej trylogii RE (pomarańczowe akcenty, które Capcom wykorzystał, by podkreślić numerację kolejnych odsłon, w Eboli tworzą napis „EVIL", by nikt nie miał wątpliwości co do inspiracji). A to dopiero początek. Menu, interfejs, mapa – wszystko to jakieś takie znajome. Szybko się okazuje, że doświadczenie to jednak nie tyle kopia, ile trawestacja (na ile świadoma, to już inna kwestia) mechanik i estetyk wykorzystanych przez Japończyków. Ebola nurza się w lokalności i jako tło wydarzeń wybiera ZSRR. Za zielone roślinki robi tu pokrzywa, figurki, które zbieramy, przedstawiają słowiańskie lalki, a folklor jest tu podkreślany na każdym kroku, nawet w kontekście fabuły – jedno z zadań wymusza od nas przyniesienie pijakowi butelki wódki, inne wymaga naprawienia potężnej, sowieckiej maszyny. Dużo tu przaśności i siermięgi. Bohaterka zachowuje się irracjonalnie, odnajdywane notatki to czysty absurd, wydarzenia śmieją się ze związków przyczynowo-skutkowych. Pytaniem bez odpowiedzi pozostaje, na ile to nieumiejętny horror, a na ile umiejętna parodia.

Pewnym natomiast można być tego, że autor kochał zombiaczą serię. W jego grze pojawiają się motywy znane i z oryginalnej trylogii, i z tej nastawionej na akcję (szczególnie z RE4), i z najnowszych dzieł Capcomu (tu prym wiedzie Village). Mamy zombie, mamy brodaczy z piłą łańcuchową, mamy wreszcie wilkołaki. Jest opuszczona wioska, jest dziwny kult, jest rezydencja do zwiedzenia. Nawet katastrofa śmigłowca się znajdzie. Strzela się tu koszmarnie (choć trzeba przyznać, że rozpadające się zombiaki robią robotę), ale już sama eksploracja potrafi dać nieco radochy. Mapka stopniowo się otwiera, zagadki są całkiem przyjemne, żonglowanie ekwipunkiem nie uwiera przesadnie, acz wymaga myślenia. Czy mamy błędy? A jak! Raz gra postanowiła przestać wykrywać mi pada, to jednak jedyny większy babol. W większości mowa o drobnostkach. Czy wygląda to mocno nieświeżo? No ba, chociaż trafiają się miejscówki, na których można zawiesić oko. To nie jest dobra gra, choć gameplayowa pętla potrafi wciągnąć na trzy–cztery godziny potrzebne do ukończenia całości. Otrzymaliśmy etycznie wątpliwą pieśń miłosną dla klasycznych survival horrorów. Czy mi się podobało? Kurczę, tak szczerze to sam nie wiem. Czy po zmrużeniu oczu i wyłączeniu połowy mózgu bawiłem się jak zwierz? Oj tak! ⊗ **Adamus**



PS5, PS4, XSX, XONE, PC

+ otwierająca się mapa, zagadki, słowiańskość
– poziom scenopisarstwa, błędy, strzelanie, tłumaczenie od AI

OK, może to i 4/10, ale z tych radosnych 4/10. Bawiłem się naprawdę dobrze.

4



Cena: 72 zł Gatunek: przygodowa Deweloper: Brigada Games Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 18

Sukces Papers, Please i Contraband Police zachęca innych deweloperów do tworzenia kolejnych gier o pracy straży granicznej. Tym razem w dosyć pomysłowej formie, bo z zombie w tle. W produkcji studia Brigada analizujemy ludzi, którzy wydostali się ze strefy skażonej, pod kątem występowania u nich objawów epidemii. Stawka jest wysoka, bo jeśli nie zauważymy na punkcie kontrolnym, że dana osoba ma oznaki choroby, to po kilku dniach taki delikwent zamieni się w agresywnego zombiaka i pozabija zdrowych NPC-ów w bazie.

Wykrywanie, że ktoś został zadrapany lub ugryziony przez gnijących brzydali, jest początkowo banalnie proste – szukamy po prostu widocznych ran na skórze i stanów gorączkowych lub walimy młotkiem w ramiona, by sprawdzić odruchy bezwarunkowe. Sytuacja komplikuje się, gdy zostajemy wyposażeni w podręczny „prześwietlacz" ubrań, skaner promieni rentgenowskich czy zestaw do osłuchiwania płuc. Często objawy nie są oczywiste, tak że zamiast do strefy ewakuacji kierujemy podejrzane przypadki na kwarantannę. Nieszczęśnicy, którzy nie pozostawiają wątpliwości, że zostali zainfekowani, są natomiast odsyłani do uśmiercenia lub trafiają w ręce naukowców, gdzie wycinamy z nich organy, by lepiej poznać nowe objawy choroby. Przybywający do punktu granicznego NPC-e, którzy niepokojąco często ukrywają w swoich odbytach granaty odłamkowe, niestety rażą ubogą animacją i powtarzającymi się schematami wyglądu. Ludzie zachowują się po prostu sztucznie, jak roboty, wygłaszając wciąż te same żenujące teksty. W grze skupiającej się w 90% na badaniu NPC-ów oczekiwałbym większego zróżnicowania „pacjentów". Na tym schematyzmie cierpi też potencjał tragizmu pomyłek w tej pracy. Wysyłanie zdrowych delikwentów na śmierć nie wywołuje wyrzutów sumienia. Przez pomyłki tracimy tylko kasę, a twórcy w żaden sposób, choćby dialogami czy muzyką, nie próbują wywoływać tutaj emocji.



Pozostałe 10% tej układanki to rudymentarne zarządzanie infrastrukturą i zasobami bazy oraz minigierka z kierowaniem uzbrojonym dronem. W trakcie tego wyzwania strzelamy do hord zombie szturmujących punkt kontrolny i jest to wykonane mizernie, jakby czas zatrzymał się dla Brigada Games w 1999 r. Quarantine Zone: The Last Check ma na siebie ciekawy pomysł, ale grze, która stała się pupilkiem TikToka i livestreamerów, niestety zbyt szybko kończy się paliwo. Można przy niej spędzić trzy–cztery godziny, ale później wjeżdża już totalna nuda i monotonia. ⊗ **Zax**



PC

+ ciekawy pomysł, niezła grafika
– uboga muzyka, schematy, monotonia, interfejs

Niezła zabawa na trzy godziny, a później robi się nudno.

5+

eprasa.pl bf9c17f6df



Cena: darmowa Gatunek: sportowa Deweloper: Sega Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 3

Bramkarz Jan Tomaszewski mówił o myleniu „odwagi z odważnikiem" i wydawało się, że określenie to oddawało sytuację Segi, chcącej wrócić na rynek gier piłkarskich zdominowany przez miliony dolarów z EA Sports i EA FC oraz kuśtykającego za nimi Konami z eFootball. Być może jednak japońskie studio ma do tych drzwi wytrych?



Sega Football Club Champions to produkcja free-to-play i kolejna odsłona szerzej nieznanej zachodniemu kibicowi serii Pro Soccer Club o Tsukurou!, której jedyna zlokalizowana na angielski część ukazała się w 2006 r. na PS2 i która jest uproszczonym piłkarskim menedżerem. Kierunek z potencjałem, bo obecnie mamy wybór między ujęciem zręcznościowym (wspomniany duet) i Football Managerem dla hardkorów, których nie przeraża zalew wykresów i statystyk oraz gra wymagająca drugiego etatu. Twór Segi może więc wylądować w niezagospodarowanym rejonie, choć naciągany jest slogan „Powered by Football Manager", bo z tej serii zaczerpnięto jedynie bazę danych ze statystykami.

Laga na Roberta

Rozgrywka jest natomiast prosta jak założenia owej taktyki, w której wydawała się specjalizować nasza reprezentacja, i nie zawsze trzyma się realiów. Na przykład transfery można robić w trakcie całego sezonu, a nie wyłącznie w zimowym i letnim okienku. Tryby zabawy to „drużyna marzeń" – tu tworzymy własny klub i bierzemy udział w turniejach i rozgrywkach offline i online – oraz kariera, gdzie wybieramy istniejący zespół (skromna licencja obejmuje obok Manchesteru City kilka drużyn z azjatyckich lig, ale też grono realnych piłkarzy). W praktyce się one jednak przenikają – mecze w obu trybach można rozgrywać naprzemiennie, bez ich opuszczania, a punkty doświadczenia i inne fanty zbieramy na jedno konto.

TO IDEALNA PRODUKCJA DO JEDNOCZESNEGO GRANIA I OGLĄDANIA NETFLIKSA

„Rozgrywanie meczów" to szumne określenie. Śledzimy przebieg boiskowych wydarzeń, a podstawowe opcje taktyczne dają nam minimalny wpływ. Możemy też generować same wyniki, wcale nie rotować składem i iść przez sezon jak burza. Ogółem w taktyce i ustawieniach można bardziej pogrzebać – zmienić nastawienie zawodników czy sposób zachowania się danej formacji w określonych sytuacjach. Ponadto raz na jakiś czas określamy rodzaje treningu drużynowego i indywidualnego – używając podbijających statystyki kart treningu – i wysyłać skautów, aby wyszukali transferowe cele. Nie ma więc mowy o mikrozarządzaniu znanym z FM-a. Tutaj oprócz wyników liczy się w zasadzie tylko to, by budżet spinał się z pensjami piłkarzy. Najlepiej zarabiamy za wygrane, a im większy tłum na trybunach, tym wyższy wpływ do kasy. Ale wiadomo – łaska kibica na pstrym koniu jeździ i każdy rezultat oznacza napływ bądź odpływ fanów. Czyli pracujemy na klasycznych kibiców sukcesu, tak uwielbianych przez ultrasów ;)

Kasa, misiu, kasa

W karierze na zachętę dostajemy do składu duet gwiazd, ale głównie bujamy się z bandą fikcyjnych anonimów, a klub stać na zasilanie drużyny kolejnymi randomami, przez co wieje nudą. Co gorsza, oba tryby naznaczone są mikrotransakcjami. Waluta tutejszej ekonomii to złote piłki oraz Resource Bolts. I jedno, i drugie otrzymujemy za codzienne logowania czy rozgrywanie sezonów, ale przychody kapią powoli, co niecierpliwych może skłonić do chwytania za portfel.

Tym bardziej że zwykłe trenowanie nie wystarczy, a wspomniane karty treningu można upgrade'ować tylko do pewnego poziomu. By go przekroczyć, trzeba wykonać tzw. limit break, czyli połączyć kilka kart tego samego rodzaju w jedną – najmocniejszą. To samo z piłkarzami. Nie wystarczy mieć w składzie Erlinga Haalanda – dopiero posiadanie kolejnych pięciu kopii pozwoli uczynić z niego najlepszą wersję. Dodaj fakt, że najlepszych zawodników w skautingu gwarantują jedynie płatne, złote piłki, bo w trybie drużyny marzeń nie da się wyszukać w bazie takiego Mbappe i podjąć negocjacji. System to zatem czyste losowanie, więc nie dość, że płacimy za kolejne próby, to jeszcze musimy liczyć na fuks, że trafimy duplikaty posiadanych graczy, by móc ich w pełni rozwinąć.

Koń jaki jest, każdy widzi

Oprawa graficzna wygląda jak kupa na środku chodnika, ale zrzucam to na karb jednoczesnego wypuszczenia gry na komórki. Problem mam inny. Rozgrywka brzydko pachnie nielubianym pay-to-win (choć oddajmy to, że tryb kariery można męczyć bez wydawania grosza) i jest tak uproszczona, że trudno pozbyć się wrażenia, że Sega Football Club Champions to idealna produkcja do jednoczesnego grania i oglądania Netfliksa. Nie takiego stopnia wymaganego zaangażowania oczekuję od konsolowych produkcji. Może jednak, skoro to gra za frajer, to wypada zastosować się do przysłowia „darowanemu koniowi nie zagląda się w zęby"? ⊗ SOŁ



PS5, PS4, PC

+ prostota potrafi być przyjemna, można się wciągnąć
– mało rozbudowana, żmudny i nastawiony na płacenie progres, dużo losowości

Szanse na zostanie hitem oceniam tu jak szanse Polski na wygranie mistrzostw świata.

5



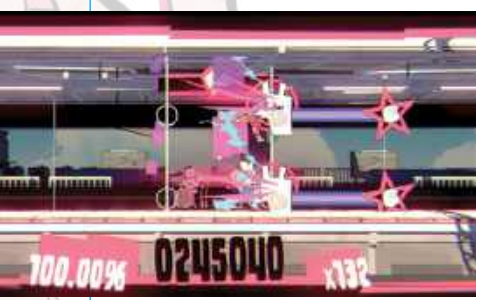
Cena: 129 zł Gatunek: rytmiczno-muzyczna Deweloper: D-Cell Games Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 12



Cena: 104,99 zł Gatunek: shoot 'em up Deweloper: IREM/Clear River Games AB Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 12

„Music Is the Weapon" – taki był slogan strzelanki Revolution X z 1994 r., w której wraz z zespołem Aerosmith walczyliśmy z państwem policyjnym. Gra Unbeatable mogłaby mieć podobne hasło. Świat, w którym muzyka jest zakazana, a artystów ścigają specjalne oddziały – oto oś fabuły opisywanego tytułu. Grafika stylizowana na anime, wstawki rytmiczno-muzyczne, trochę humoru i ciekawy scenariusz – na papierze brzmi to dobrze, ale nie wszystko zagrało jak z nut.

Beat – tak nazywa się bohaterka Unbeatable – musi zebrać kapelę i stawić czoła siłom tłumiącym dostęp do muzyki. Przekłada się to na mechanikę zabawy polegającą na bieganiu po kolejnych miejscówkach jak w przygodówkach, rozmawianiu z postaciami i regularnych potyczkach przypominających trochę Theatrhythm Final Fantasy. Każde starcie to typowa gra rytmiczna, w której musimy w odpowiednim momencie wcisnąć wyznaczone na padzie przyciski – nic nowego. Powiewem świeżości w przypadku Unbeatable miała być otoczka wizualna i muzyka.



Trzeba przyznać, że te dwa aspekty udały się twórcom. Stylistyka będąca fuzją mangi i czegoś na kształt Scotta Pilgrima od pierwszych minut działa na korzyść Unbeatable. A muzyka? Boska kompilacja indie rocka, punku, muzyki elektronicznej (lo-fi, synth, EDM) i kawałków niczym z serialu anime. Jeśli miałbym oceniać Unbeatable tylko za klimat, to byłby hit. Ale potrzebna jest jeszcze właściwa gra, a w tym aspekcie nie ma szlagieru. Większość rozgrywki polega na bieganiu z punktu do punktu i słuchaniu kolejnych dialogów, częstotliwość pojawiania się sekcji rytmicznych bywa nierówna, a one same są dość uproszczone (korzystamy tylko z dwóch przycisków). Do tego trzeba jeszcze dorzucić różne drobne problemy techniczne (np. liczba klatek na sekundę). Wszystko da się przeboleć, bo gra broni się pomysłem i fabułą na około 10 godzin (pod koniec dość pokręconą, ale z ciekawym, słodko-gorzkim zakończeniem). Sekcje rytmiczne można ograć w osobnym trybie, zwiększając poziom trudności – fajnie, ale to opcja tylko dla tych, których porwała całość. Unbeatable to gra dla konkretnej grupy osób – oni ją pokochają. Dla reszty to kolejny niezły indyk. ⊗ **Dżujo**



PS5, XSX, PC

✚ muzyka, oprawa wizualna, pomysł, kilka fajnych momentów
➖ schematyczne sekcje przygodowe, drobne błędy i niedoróbki

Pomysł i klimat – świetne. Aranżacja i wykonanie – standardowe. Mimo wszystko ta gra będzie miała swoich groupies.

7+

Cholernie lubię R-Type Delta, to jedna z tych odsłon, która idealnie trafiła w moje potrzeby w niemalże perfekcyjnym momencie. Obecnie są lepsze wersje i kompilacje, jednak Delta z PSOne jest nadal w moim serduszku. Edycja HD Boosted to nic wyjątkowego, ta sama gra z lekko poprawioną szatą graficzną i nowymi aranżacjami utworów muzycznych, z czego część przygotował Chris Hülsbeck, a część Masahiko Ishida. Nowe kompozycje mają swój urok, jednak oryginalne, mimo iż surowe, bardziej mi pasują, może to kwestia przyzwyczajenia, a może po prostu są lepsze. Wizualnie szału raczej nie ma, to HD Boosted, a nie remaster, więc sporo tekstur jest oczyszczonych i ostrzejszych, jednak nie ma mowy o zupełnie nowych modelach czy efektach. W nowym stylu Delta wygląda tak, jakbyśmy ją odpalili na emulatorze z typowym podbiciem rozdzielczości i efektami. Rozszerzenie pola do 16:9 minimalnie ułatwia rozgrywkę, można więcej manewrować w pewnych sekwencjach. Możemy też grać w typowym 4:3 oraz w trybie symulującym to, jak wyglądało R-Type Delta w dniu premiery na oryginalnym sprzęcie, jednak bez spadków klatek. Pierwsze PlayStation momentami sobie nie radziło i potrafiło zgubić wiele klatek z obiecanych 30, teraz mamy pełne 60 FPS-ów i zero spowolnień. Żarty o mocy next-genów piszą się same.



Sama gra to, co tu wiele pisać, shmup z całą mechaniką R-Type, jaką znacie i lubicie bądź nienawidzicie. Force, czyli lewitująca kula, którą możemy przyczepić do frontu lub tyłu jednego z trzech stateczków (czwarty do odblokowania), wymaga precyzji i strategii, aby wiedzieć, kiedy i jak jej użyć na niekorzyść wrogów. Są trzy typy oręża, które działają inaczej w zależności od typu pojazdu czy rakiety, a także dodatkowe orby chroniące nas przed atakami wrogów i tyle. Poziom trudności jest wysoki i czasami trochę przegięty, jednak da się przejść całość na jednym życiu. Kody z oryginalnej wersji działają, ale jest też tryb treningowy, który pomoże się nauczyć poziomów, a także jak radzić sobie z wrogami i bossami.

To jest nadal dobra gierka, w którą fajnie się pyka. Jednak powinna być o połowę tańsza, ale jest demko (godzinny trail na Xboksie), więc możecie sprawdzić, czy nostalgia jest na tyle mocna, by zapłacić pełną cenę, czy jednak wolicie tylko posmakować i poczekać na nieuchronną przecenę. ⊗ **Konsolite**



PS5, XSX, SWITCH, PC

✚ nowa muzyka, tryb treningowy, działają cheaty z PS1
➖ brak dodatków, krótka, kolizje, cena

Nadal dobry kotlet, z nową przyprawą.

6

eprasa.pl bf9c17f6df



Cena: 80,09 zł/Game Pass Gatunek: metroidvania Deweloper: Douze Dixièmes Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI:7

Dawno nie miałem do czynienia z metroidvanią, którą chciałem polecić bez żadnego „ale". MIO jest piękne, ma niesamowity styl wizualny przywodzący na myśl estetykę francuskich komiksów, przypominający obrazy olejne. Futurystyka po francusku, z ciekawymi pomysłami oraz intrygującymi lokacjami. Wizualnie złego słowa powiedzieć nie można, prawie każda lokacja ma swój styl i urok, a Mio porusza się z gracją oraz idealnie reaguje na wydawane polecenia. Przynajmniej w trakcie eksploracji, bo sytuacja się zmienia, gdy trafiamy na sekwencje zręcznościowe. Te potrafią być cholernie wymagające i nie wybaczają nawet najmniejszych błędów, co nie byłoby problemem, gdyby nie umowne kolizje oraz coś, co może zniechęcić – daleka droga od punktu kontrolnego. Niektóre znajdują się praktycznie zaraz obok „ogniska", przy którym można odnowić energię i podjąć kolejne próby, jednak wiele wymaga wracania od kapliczki zapisującej postęp. Podobnie jest z bossami, którzy także mają tendencję do czekania na nas spory kawałek od miejsca, gdzie się regenerujemy. Nie wiem, dlaczego tak podstawowej mechaniki jak save przed bossem czy wymagającą sekwencją tutaj nie ma. Strasznie wybija to z rytmu oraz niestety nie szanuje naszego czasu.





Padłeś? Powstań

Nie mam nic przeciw wyzwaniu, jednak tracenie kilku minut na powrót do lokacji, w której przed chwilą polegliśmy, nie jest fajne pod żadnym względem, szczególnie że w wielu przypadkach mapa nie pomaga. Zresztą przez pierwsze minuty, a nawet godziny biegamy bez mapy, gdyż dopiero po spełnieniu pewnego warunku staje się ona dostępna. Jednak nawet gdy ją mamy, to i tak nie odkrywa się na bieżąco, tylko dopiero po synchronizacji. W efekcie możemy spędzić minuty w nowym segmencie i będziemy jedynie widzieć niezbyt czytelną ścieżkę, którą przebyliśmy. Natomiast po zapisaniu mapy w systemie lepiej nie jest – pomaga w orientacji, jednak jest mało czytelna i nie pokazuje wielu elementów. Możemy dodawać własne oznaczenia, jednak często drzwi, które są zamknięte, są lub nie są oznaczone, brakuje też nazw lokacji. Autorzy wymagają zbyt wiele, dając w zamian biedne narzędzia. Ogólnie gra bardzo słabo komunikuje, co się powinno zrobić, co ma swój urok, jednak momentami fajnie by było wiedzieć, że powinniśmy teraz iść na drugi koniec mapy, by popchnąć rozgrywkę do przodu.

NATŁOK POMYSŁÓW I NIETUZINKOWYCH ROZWIĄZAŃ POTRAFI ZASKOCZYĆ

Męczy, ale wciąga

Jednak gdy już wejdziemy głębiej w grę, to całość jest naprawdę przyjemna, przynajmniej w kwestii eksploracji. Mio jest zwinną bestią i jeśli mamy odpowiednie umiejętności, to wszystko idzie gładko, pod warunkiem że pilnujemy energii wymaganej na wiele zdolności. Mamy sporo możliwości modyfikacji stylu gry poprzez znajdowane ulepszenia. Możemy ustawić darmowe odnawianie energii, więcej miejsca na modyfikatory kosztem życia i tym podobne. Szkoda tylko, że często nie są one nagrodą, tylko znajdujemy je przypadkiem i niestety nie da się nic zainstalować w locie, tylko przy „ognisku".

Mechanika soulsowa jest tutaj zupełnie nietrafiona, nawet waluta, którą tracimy, nie czeka na nas w miejscu zgonu, tylko zasila mistyczne źródło. Jeśli więc trochę jej uzbieramy i zginiemy, to ją tracimy i trzeba pofarmić, by polepszyć statystyki. Są modyfikatory, które krystalizują, co zbieramy, w efekcie nie tracimy wszystkiego, jednak to dziwne rozwiązanie. Całość wymaga moim zdaniem pracy nad balansem oraz modyfikacji choćby punktów kontrolnych, aby zmniejszyć irytację. Niewykluczone, że w nadchodzących tygodniach autorzy posłuchają graczy i wprowadzą zmiany. Obecnie MIO: Memories in Orbit to fantastyczna gierka, nie najgorsza metroidvania, która wymaga szlifów, aby zmniejszyć irytację, jaka z pewnością się pojawi u wielu graczy. Niewiele potrzeba, aby to była bardzo przyjemna gra, jednak wiele decyzji jest po prostu nieprzemyślanych i niepoprawnie wdrożonych. W razie czego jest demko, natomiast posiadacze Game Passa mogą sprawdzić tytuł w ramach abonamentu. Reszcie polecam poczekać na łatki lub przecenę... ⊗ **Konsolito**



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

\+ oprawa wizualna, sterowanie, klimat
– mapa, kolizje, balans, mechaniki soulsowe

Piękna, irytująca, niezbalansowana metroidvania.

7–

eprasa.pl bf9c17f6df



I HATE THIS PLACE

Cena: brak danych Gatunek: survival horror Deweloper: Rock Square Thunder Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

Pamiętam, że jako podrostek, przesiadując z kumplami na ławce, między jedną a drugą paczką pestek rozmawialiśmy, jak fajnie byłoby, gdyby twórcy zrobili „taką a taką" grę, łącząc klimat i mechaniki z „tej" i „tamtej" produkcji, a wszystko oparli jeszcze na ulubionych utworach popkultury. Nie zliczę, ile genialnych propozycji stworzyliśmy. Propozycji, do których – wydawało się nam – gamedev długo nie dorośnie. Po latach mogę powiedzieć, że pojawili się ludzie z Rock Square Thunder, mówiąc – to potrzymajcie piwo, yyy, tzn. pestki.

Pulp fiction

I Hate This Place jest dokładnie taką grą – cyfrowym palimpsestem, w którym znajdziemy motywy i inspiracje nawiązujące do klasyki survival horroru, przygodówek akcji, izometrycznych RPG-ów, a nawet, biorąc pod uwagę aspekty mechaniki, do gatunku cozy. Tak, ta gra to „cozy horror survival game" – przytulny dreszczowiec, w którym poza rozszyfrowywaniem rodzinnej tajemnicy, ubijaniem kultystów i mutantów musimy dbać o ogródek, ugotować zupę i myśleć o materiałach na budowę szopy.



Produkcja powstała na podstawie komiksów Kyle'a Starksa i Artyoma Topilina. To izometryczny, osobliwy horror, którego warstwa wizualna młodszym skojarzy się z estetyką serialu braci Dufferów, a starsi sięgną pamięcią do produkcji grozy lat 80. Twórcy garściami czerpią bowiem z konwencji undergroundu, gore, groteski – totalna popkulturowa pulpa. Cóż, jak powiedział kiedyś ktoś mądry – nawet jeśli wszystko już było, zawsze można opowiedzieć o tym tak, jak jeszcze nikt dotąd nie opowiadał. To właśnie próbuje robić I Hate This Place z całkiem przyjemnym rezultatem.

DZIEWCZYNĄ ZDAJE SIĘ CIERPIEĆ NA PERMANENTNĄ GASTROFAZĘ

Historia rozpoczyna się w stylu typowym dla klasycznych horrorów – dwie laski udają się na cieszące się niezbyt dobrą sławą ranczo, gdzie postanawiają odprawić rytuał przywołania niejakiego Rogatego Człowieka. Co może pójść nie tak? Oczywiście po zniknięciu jednej z nich Elena – główna bohaterka tej historii – rusza na poszukiwania, rozwiązując przy okazji zagadkę tajemniczego zniknięcia matki oraz nawiedzonego rancza. Różne fabularne wątki dobrze się tu zazębiają.

Grę wyróżnia przede wszystkim komiksowa oprawa graficzna i styl prowadzenia rozgrywki. To trochę izometryczne TLoU, ale w krzywym zwierciadle. Szkoda tylko, że twórcy nie poszli tym tropem do końca i nie pokusili się o stylizowane, komiksowe wstawki dialogowe. Zamiast tego mamy ramki nałożone na izometryczny widok, z neutralną, „systemową" czcionką, która bardziej kojarzy się z edytorem tekstu niż komiksem. Rozmowy bohaterów też pozostawiają momentami sporo do życzenia – bywają drętwe i brakuje im emocji.

„W ciszy żyją ci, którzy słuchają"

Solą gry nie są jednak rozmowy, ale eksploracja, crafting i pozyskiwanie zasobów w celu ulepszenia ekwipunku i rozbudowy rancza. Rozgrywka, szczególnie w zamkniętych lokacjach, np. pozostałościach po tajemniczym laboratorium, wymaga cierpliwości oraz umiejętnego zarządzania miejscem w plecaku i kondycją Eleny. Trzeba też dobrze się orientować w przestrzeni i zapamiętywać ścieżki, ponieważ jedyne mapy, jakimi dysponujemy, to te, które znajdziemy na ścianach. Podobnie ma się sytuacja w trakcie starć z wrogami. Otwarta walka to przeważnie pewna śmierć. Najczęściej opłaca się więc planować, skradać, wabić wrogów w pułapki i korzystać z alternatywnych tras. Każde pospieszne rozwiązanie problemu może bowiem wygenerować kolejne, a amunicji jest mało.

Jedną z kluczowych ról w rozgrywce odgrywa też dźwięk. Wiele stworzeń poluje bowiem, reagując na hałas (pozdro dla klikaczy). Bieganie, wyważanie drzwi, przesuwanie ciężkich obiektów – wszystkie te czynności mogą ściągnąć na nas wrogów. Warto podkreślić, że oprawa świetnie buduje klimat. Smaczku dodają komiksowe onomatopeje oddające np. odgłosy skradania się, sprint czy człapanie czającego się za ścianą monstrum.

Wspomniałem wcześniej o kondycji Eleny. Otóż nasza bohaterka dysponuje trzema określającymi ją paskami: zdrowie, wytrzymałość i głód. Szczególnie interesujący jest ten ostatni – gdy jego poziom spadnie do zera, obniża się wytrzymałość, a wraz z nią tempo poruszania się i skuteczność walki kolczastym bejsbolem. Pomysł ciekawy, ale realizacja wypadła zbyt rygorystycznie, bo choć Elena jest szczupłą dziewczyną, to zdaje się cierpieć na permanentną gastrofazę. Poziom jej głodu potrafi spadać bardzo szybko bez względu na wykonywane czynności, co bywa frustrujące. To gra pełna kontrastów. Ma swoje problemy, szczególnie w przypadku dialogów, choć sama fabuła jest intrygująca i skomponowana jak mozaika, którą musimy pomóc bohaterce poskładać. Sporo nadrabia jednak atmosferą, pomysłowym survivalem i satysfakcjonującą eksploracją. Właściwie po każdej sesji uświadamiałem sobie jedno: choć Elena nienawidzi tego miejsca, Rutherford Ranch sprawiało, że chciałem tam wracać. ⊗ **Rochanie**



PS5, XSX, SWITCH, PC

+ design świata, crafting, nieliniowość
– czerstwe dialogi, niewykorzystany potencjał narracji komiksowej, momentami SI wrogów

Bardziej izometryczna przygodówka z dreszczykiem niż survival horror, ale warto.

7



Cena: za darmo Gatunek: bijatyka Deweloper: Riot Games Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 12

Rynek bijatyk od lat jest skostniały, bariera wejścia kosztowna oraz wymagająca inwestycji sporej ilości czasu przez nowych graczy. Tymczasem Riot Games ukróciło to wszystko, wydając 2XKO, w pełni darmową bijatykę z pozornie prostym systemem, który skrywa głębię i mnóstwo możliwości dobrania stylu rozgrywki i kombinowania.



System składa się z trzech przycisków odpowiadających za ataki: słaby, średni i mocny. Do tego mamy przycisk zmiany postaci oraz dwa odpowiedzialne za wykonywanie ataków specjalnych i superataków. Podobnie jak w przypadku DNF Duel, nadchodzącego Marvel Tokon i na swój sposób uproszczonego sterowania z SF6, nie ma potrzeby uczenia się kombinacji typu ćwierćkółka i tym podobne. Wciskamy przycisk i kierunek i tyle, liczy się reakcja i korzystanie z dostępnych opcji. W efekcie każdy na starcie ma już jeden problem z głowy, co nie oznacza, że to prosta bijatyka niegodna prawdziwych wojowników.

Łatwa do wejścia, trudna do okiełznania

Mimo pozornej prostoty system jest cholernie rozbudowany. Mamy całą masę opcji ofensywnych oraz defensywnych, parry, które wymaga precyzji, aby nie stracić paska, natomiast możliwości zmiany postaci w locie oraz wzywania ich sprawiają, że można nieźle kombinować. Niektóre postacie jak Darius to pozornie prości zapierdalacze, w przypadku których wystarczy zrobić jedno combo, podczas gdy Vi czy Jinx wymagają skupienia i kombinowania, aby siać zamęt w zasobach energii przeciwnika oraz jego percepcji. Do tego mamy style rozgrywki, które tu nazywają się Fuse. Podstawowym i zalecanym jest Double Down, który pozwala na połączenie superataków obu postaci, 2X Assist umożliwia wiele zmian postaci w trakcie walki, Freestyle działa podobnie, z kolei Sidekick i Juggernaut to style stawiające na jednoosobową drużynę, która może wezwać pomoc z nieco innymi zasadami.

MIMO ZALEDWIE SZEŚCIU POSTACI NA START JEST W CZYM WYBIERAĆ

Mimo zaledwie sześciu postaci na start jest w czym wybierać oraz co robić. Pod warunkiem że nie przeszkadza nam brak zawartości dla graczy niechcących bić się po sieci. Niestety poza walką z botami oraz combo trails dla każdej postaci 99,9% rozgrywki ma miejsce online. Na szczęście rollback netcode działa znakomicie, od premiery miałem raptem kilka na kilkaset walk, w których były drobne problemy. Jest lobby dla casuali oraz rankingowe, można także założyć prywatne pokoje, a w oczekiwaniu na połączenie wyświetlają się walki innych graczy, jednak mało kiedy da się coś zobaczyć, gdyż na przeciwnika długo czekać nie trzeba.

Za darmo*

Pozostałe sześć postaci trzeba „kupić". Możemy wydać prawdziwe pieniądze na żetony i od razu odblokować postacie lub tutejsze złoto i zapłacić. Jednak nie ma to sensu, gdyż waluty, która także na to pozwala, jest całkiem sporo i dostaje się ją za dzienne i tygodniowe zadania oraz oczywiście za walkę. Praktycznie wszystko, co ważne – postacie, areny i kolorki – możemy zdobyć, nie wydając ani złotówki. Natomiast wszelkie opcje kosmetyczne oraz battle pass już kosztują i to dość słono. Pakiet Arcane to wydatek ponad 500 zeta za komplet skórek, modyfikatorów wizualnych, trochę waluty i kilka tokenów. Battle Pass kosztuje 80 zł z groszami i moim zdaniem poza dodatkową areną nie ma w nim nic wartego uwagi. Po raptem dwóch dniach miałem już odblokowaną Caitlyn, a za samo granie dostajemy dwa żetony, natomiast po kolejnym dniu brakowało mi jedynie dwóch postaci z 12 dostępnych. Tragedii więc nie ma, choć areny są minimalnie tańsze od postaci, podobnie z kolorami. Jednak jeśli nie macie ciśnienia, to zakładam, że da się odblokować wszystko. Granie po sieci może nie każdemu pasować, jednak tutaj jest przyjemne. Nie byłbym jednak sobą, gdybym nie zwrócił uwagi na kulejący balans, bo pewne połączenia postaci są z góry na przegranej pozycji. Darius jednym prostym combo zabierze 50% energii bez żadnego wysiłku, podczas gdy Vi musi się nieźle namachać, aby zrobić to samo. Zasięgi i hitboksy są specyficzne i trzeba się nieco przestawić z tego, co zna się z innych bijatyk, bo część rzeczy działa tutaj inaczej. Mimo tego dawno nie miałem takiej frajdy, grając w nową bijatykę po sieci, w dodatku z kumplem jako partnerem. We dwóch stoczyliśmy wiele walk w duecie, który działa niesamowicie dobrze, nie czekamy biernie na zmianę czy swoją kolej, ale wręcz musimy być skupieni i pomagać sobie (lub przeszkadzać) w trakcie potyczek. Cudo, po prostu cudo.

2XKO to cholernie dobra bijatyka, którą polecam każdemu. Za darmo to dobra cena, by ją sprawdzić, szczególnie że ten tytuł będzie stale rozwijany. ⊗ **Konsolfie**



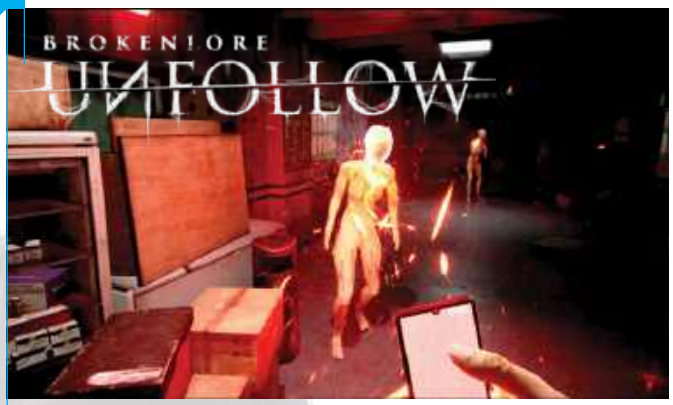
PS5, XSX, PC

+ głęboki system, znakomity rollback, zróżnicowane postacie, darmowa*
– brak trybów offline, ceny w sklepiku, kulejący balans

Fantastyczna bijatyka ze sporą głębią i ogromną przystępnością.

9–

eprasa.pl bf9c17f6df



Cena: 89 zł Gatunek: horror psychologiczny Deweloper: Serafini Productions Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 12

Serafini Productions, japońscy specjaliści od horrorów, zrobili coś, co szczególnie cenię u autorów gier, tj. stworzyli głównego bohatera, który staje się swym najgorszym wrogiem, podkreślając znaczenie wyobraźni i przykrych doświadczeń dla codziennego funkcjonowania. Anna, ofiara prześladowań z powodu swojej choroby, została zaszczuta, a oknem na świat pozostają dla niej media społecznościowe, w których nie odnajduje pocieszenia, tylko mentalną zgubę. BrokenLore: Unfollow przede wszystkim stanowi niełatwą opowieść o negatywnych skutkach ingerencji mediów społecznościowych na wrażliwą, podatną i straumatyzowaną wyobraźnię. Akcja gry dzieje się w domu bohaterki, miejscu emanującym jej wspomnieniami i również odbijającym osobowość. Światło we wnętrzu domostwa symbolizuje stan psychiczny Anny – z koncepcyjnego punktu widzenia to śmiała i ciekawa decyzja, niestety chwilami wpadałem w zakłopotanie, gdy próbowałem dostrzec przedmioty kluczowe do popchnięcia historii naprzód, bo czasem oświetlenie bywa przesadne.

Anna mierzy się ze swoimi prześladowcami, którzy przyjmują formę koszmarów, ścigając bohaterkę po całym domu, który jest całkiem zróżnicowany – schludne pomieszczenia kontrastują z obskurną piwnicą oraz strychem. Aby była jasność: to tytuł o bardzo wąskim terenie działań, na czym zyskuje oprawa wizualna. Plusem BrokenLore: Unfollow jest także udźwiękowienie, w tej kwestii polecam grę wyłącznie na porządnych słuchawkach – podskoczycie, zaufajcie mi. Czy ta historia jest w jakiś sposób pouczająca? Wiele mówi o mrocznym wpływie mediów społecznościowych na charakter, częściej go osłabia, niż wzmacnia. To nie jest gra stojąca mechaniką, która jest tylko poprawna (jakość tekstur na bazowym modelu PlayStation 5 powinna być ciut lepsza). Problematyczną kwestią okazuje się niestety podstawowa funkcja gry, czyli jej interaktywność, przez średnio czytelne interfejsy ikonki odpowiedzialne np. za otwieranie/zamykanie drzwi nie zawsze „triggerują się" zgodnie z naciśnięciem przycisku, co jest szczególnie irytujące przy pierwszym kontakcie z grą.

BrokenLore: Unfollow w żadnym aspekcie nie rewolucjonizuje trochę skostniałego już gatunku, czyli pierwszoosobowych horrorów skupionych na eksploracji, ukrywaniu się i ucieczce. Bardzo łatwo można przewidzieć, co się za chwilę wydarzy, więc żaden weteran nie poczuje zaskoczenia, za to dobrze wypadają modele postaci i ogólna wydajność rozgrywki. W opcjach warto ustawić polskie napisy, bo czytania tutaj niemało. Nie nazwałbym tej produkcji ani hitem, ani przeciętniakiem, godna uwagi nie jest tutaj perspektywa, ale tematyka, czyli mierzenie się z własnymi niedoskonałościami i konkluzja, że ucieczka od świata zewnętrznego nie oznacza ratunku dla głowy. ⊗ **Graba**



PS5, XSX, PC

+ tematyka, oprawa, udźwiękowienie
– chaotyczne interfejsy, jakość części tekstur, bardzo krótka

Ambitna, choć walcząca ze swoimi niedoskonałościami produkcja.

7



Cena: 160 zł Gatunek: visual novel Deweloper: Otomate, Idea Factory Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 12

Jak każdy fan pewnie zgadł, Temirana: The Lucky Princess and the Tragic Knights to kolejna gra visual novel od niesamowicie płodnego studia Otomate, wydana przez Idea Factory. To jedna z bardziej wyczekiwanych premier w tym gatunku, sprawdźmy więc, jak radzi sobie ten komediodramat. Temirana to królestwo z wieloma problemami. Ponadto system kastowy ogranicza to, co poddani mogą, a czego nie mogą robić. Mimo to społeczeństwo przepełnia obsesyjne dążenie do bycia szczęśliwym, ale dobry nastrój psuje przepowiedziana katastrofa, która nadeszła.

W tym samym czasie księżniczka Cecilia osiąga pełnoletność i postanawia walczyć o przetrwanie swoje i królestwa. Zakłada własny zakon rycerski, w którego skład wchodzi piątka przystojnych kawalerów, nie tylko arystokratycznego pochodzenia, ale też z nizin społecznych. Ponadto księżniczce pomaga też Boska Bestia, przewidująca nadchodzące niebezpieczeństwa. Cóż, wprawdzie realia fabularne nie są zbyt oryginalne, ale cała historia wciąga. Męska obsada przyszłych wybranków ma wyjątkowe i znakomicie dobrane osobowości oraz przeszłość, które na pewno spodobają się żeńskiej części graczy. Nawet główna bohaterka nie jest naiwną, głupiutką białogłową, ale silną i inteligentną kobietą, wiedzącą, czego chce. A chce zmiany całego systemu rządzącego królestwem. Mimo że mamy do czynienia przede wszystkim z komedią romantyczną, Temirana nie stroni też od wydarzeń dramatycznych i tragicznych, więc warto dać się porwać całej opowieści. Poszczególne ścieżki pięciorga facetów są bardzo odmienne, a przy tym oderwane od schematów, więc wydarzenia często toczą się inaczej, niż nam się wydawało. Ważną kwestią jest tu przetrwanie monarchini, więc podejmujemy multum decyzji, gdzie zły wybór kończy się zgonem (nie zawsze od razu).



Pewnym minusem Temirana: The Lucky Princess and the Tragic Knights jest brak własnego stylu wizualnego. Owszem, tła są zróżnicowane, w stylu fantasy, popiersia postaci śliczne, a czcionka duża, co ma znaczenie dla grających na Switchu, jednak nie ma tu czegoś, co by mówiło: „o, to jest ten tytuł", przez co nie wyróżnia się z natłoku innych. Mimo to warto rozważyć zakup, jeśli tylko lubimy gry otome. ⊗ **Aysnel**



SWITCH

+ prowadzenie fabuły, obsada dramatu, czytelna czcionka
– brak oryginalności, przeciętna oprawa wizualna, wysoka cena

Kolejny intrygujący romans fantasy od Otomate.

7

eprasa.pl bf9c17f6df

CAIRN

Cena: brak danych Gatunek: przygodowa, symulator Deweloper: The Game Bakers Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 16



The Game Bakers, autorzy cenionej przeze mnie gry Furi, angażującego boss rusha, ponownie kazali mi się zmierzyć z potężnym przeciwnikiem, jednym z trudniejszych, z jakimi ostatnio miałem do czynienia. Ten boss jest zdecydowanie inny, bo choć powstał w dziele fikcyjnym, inspirowany jest naturą. Każdy deweloper przyznałby mi rację, że tworzenie gry jest trudną wspinaczką, autorzy Cairn dla odmiany postanowili obsadzić mnie w roli wspinającego się na upragniony szczyt. Było stromo, trudno i mozolnie, jednak widok na świat niemal spod chmur wart był trudu. Musicie wiedzieć, że Cairn testuje coś więcej niż cierpliwość.

Na krawędzi

Cairn jest hybrydą symulatora i gry przygodowej, w której głównym celem jest dotarcie na szczyt potężnej góry, co okazuje się postanowieniem głównej bohaterki Aavy, która tym sposobem próbuje udowodnić swoją wartość światu. Towarzyszy jej niewielki dron wspinaczkowy przydatny w trakcie planowania trasy, po której wspina się gracz. Aava to osoba tak mocno skoncentrowana na zadaniu, że nie odbiera nawet telefonów od najbliższych znajomych, często próbujących odwieść ją od tego szalonego pomysłu, jednak ambicja bierze u niej górę. Autorzy starają się nie rozwidlać tej opowieści, skupiając się na mięsku, czyli trudnej, złożonej wspinaczce. Za to deweloperom należą się gromkie brawa, ponieważ stworzyli złożony schemat rozgrywki przy jednocześnie prostym sterowaniu. Polecam odbyć jednak kilka sesji wspinaczkowych w szkółce dostępnej od początku rozgrywki. Nie polegałbym natomiast na zautomatyzowanym kierowaniu poczynaniami Aavy – gra sprawia największą frajdę w trybie manualnym i daje dużą satysfakcję z każdej pokonanej skały.

CAIRN MA W SOBIE WIĘCEJ MECHANIK NIŻ NIEJEDEN TYTUŁ Z WYŻSZEJ LIGI

Sterujemy każdą z kończyn i ostrożnie planujemy, której krawędzi się złapać, w przeciwnym razie stamina postaci wyzeruje się i spadniemy. Warto zatem przed przystąpieniem do wspinaczki zaplanować jej trasę, w czym wspomoże nas wspomniany robocik (trochę przypominający tego z cyklu Gwiezdne Wojny: Jedi). Cairn, choć powstało jako produkcja niezależna, ma w sobie więcej mechanik niż niejeden tytuł z wyższej ligi – jest grą o meandrach wspinaczki, gdzie wystarczy jeden źle zaplanowany chwyt, aby zderzyć się z ziemią. Pierwsze chwile z grą są bezlitosne – miałem problem z pokonaniem trzech ścian, dopiero wykorzystywanie zasobów i przyglądanie się rzeźbom skał pomogło mi wdrapać się na szczyty. Zapomnijcie o lekkości wspinaczki rodem z serii Uncharted czy Assassin's Creed, tutaj jest po prostu trudno. Gdy znajdziemy się w połowie wysokości i zacznie padać deszcz, skały robią się śliskie, wspinaczka nocą jest szczególnie utrudniona, wzmaga się wiatr, a bohaterka szybciej traci cenną energię. W międzyczasie warto rozbijać obozy i zarządzać ekwipunkiem, gra nie stroni również od zbieractwa, przygotowujemy żywność, napotykamy innych NPC-ów, a rozgrywkę zapisujemy tylko w wyznaczonych miejscach. Cairn oferuje łącznie cztery poziomy trudności. Warto zadbać o przygotowanie do drogi.

Piękno gór

Twórcy zastosowali celshadingową oprawę, co dodaje Cairn specyficznego uroku i widać, że dzięki temu twórcy przedłożyli gameplay ponad grafikę. Podziwianie krajobrazów z wysoka przy odgłosach silnego wiatru motywuje, aby wspiąć się jeszcze wyżej. W trakcie wspinaczki gra nie zalicza dropów animacji, natomiast występują te w trakcie przeszukiwania terenów i czasem w obozowisku. Taka była cena dopracowanej mechaniki, bo ta nie zawiodła mnie ani razu, każdy upadek wynikał z popełnionego przeze mnie błędu. Oprawa wizualna Cairn może się podobać, niestety gra nie oferuje trybów graficznych, więc nie mam podglądu, czy jej działanie jest lepsze np. na PlayStation 5 Pro. Szkoda, że twórcy nie wykorzystują adaptacyjnych spustów w padzie Dual Sense, choć bohaterka nieustannie stawia opór; zakładam, że zwyczajnie zabrakło na takie ficzery budżetu. Cairn jednak spełnia swoje zadanie jako tytuł pełny wyzwań, nie jest to produkcja relaksacyjna, daje jedynie momenty wytchnienia. To gra przede wszystkim o planowaniu, czyli o czymś, co przydaje się w naszym życiu. ⊗ Graba





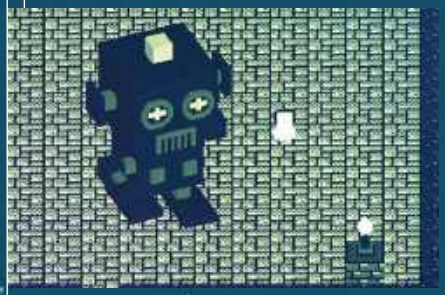
PS5, XSX, PC

+ złożona rozgrywka, dobre sterowanie, wyzwanie, klimat
– płytka historia, problemy z wydajnością

Starannie opracowana przygoda o trudach pokonywania przeszkód, realistyczna do bólu.

7

ePrasa.pl



CASSETTE Boy

Cena: 59 zł Gatunek: akcja, przygodowa Deweloper: Wonderland Kazakiri Inc. Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 3



Na pierwszy rzut oka Cassette Boy wygląda jak zaginiony prototyp z Game Boya, który omyłkowo trafił na rynek dekady później. Surowa, zielono-biała paleta, oszczędny pixel art i dźwięk przywodzący na myśl amatorskie projekty homebrew z lat 90. Można się uśmiechnąć z nostalgią albo ziewnąć z politowaniem. Ale uwaga! Lepiej nie mrugajcie, bo ta gra lubi znikać z pola widzenia.

Przy pierwszym kontakcie wszystko wydaje się znajome. Klasyczna struktura w stylu Link's Awakening: miasteczko-hub, lochy, bossowie, walka mieczem i łukiem. Ale to tylko przynęta. Prawdziwa esencja gry leży gdzie indziej – w manipulowaniu perspektywą, która nie jest tu tylko sztuczką wizualną, lecz osią całej rozgrywki. Zmiana kąta widzenia nie odsłania ukrytych przejść, ona je tworzy. Rzeczy znikają, gdy przestajesz na nie patrzeć, a świat poddaje się Twojemu spojrzeniu jak grafit pod gumką. Trochę jak Fez, ale bez psychodelicznych kolorów i cytatów z Paulo Coelho. Cassette Boy jest precyzyjniejszy, inżynieryjny. Wszystko opiera się na jednym, obsesyjnie rozwijanym pomyśle: zmień punkt widzenia, a zmienisz rzeczywistość. Obiekty znikają, przejścia istnieją tylko pod odpowiednim kątem, a przyciski trwają w zawieszeniu – Cassette Boy bawi się logiką jak plasteliną. I wychodzi mu to zaskakująco lekko.

Znikające światy

Początkowo wszystko wydaje się proste – ot, fajna sztuczka z kamerą. Z czasem jednak gra zaczyna wymagać myślenia „poza ekranem", łamania intuicji i świadomego eksperymentowania z regułami świata. Cassette Boy nie prowadzi graczy za rękę, bo nawet nie ma dziennika zadań czy znaczników celu. Postęp bywa celowo niejasny, a czasem wymaga cierpliwości. Zapis gry, opuszczenie lokacji czy zwykłe przeczekanie potrafią popchnąć wydarzenia naprzód, choć tytuł nigdy nie komunikuje tego wprost. To design, który ufa naszej pomysłowości i nagradza uważność. Nie oznacza to jednak całkowitej dezorientacji, a rolę subtelnego przewodnika pełnią miasteczko i jego mieszkańcy. Zmieniające się dialogi i sygnały, że ktoś ma nową informację do przekazania, delikatnie sugerują dalszy kierunek działań. To miękkie prowadzenie oparte na obserwacji świata, a nie na interfejsie, nagradza ciekawość zamiast ślepego posłuszeństwa wobec znaczników.

CZY COŚ ISTNIEJE, JEŚLI TEGO NIE WIDZIMY?

Całą przygodę porządkują w Cassette Boyu dwa elementy: radiowe audycje i księżyc. Radio działa jak cichy komentarz do świata, sygnalizując, że coś się zmieniło lub że warto ruszyć dalej. Z kolei zbierane fragmenty księżyca wyznaczają faktyczny postęp w grze, prowadząc do lochów i starć z bossami. Tak jakbyśmy próbowali poskładać rozbitą rzeczywistość do kupy. I może właśnie tak jest! Dzięki temu nawet przy bardzo oszczędnej narracji gracz zawsze ma poczucie kierunku. Fabuła pozostaje w tle, opowiadana półsłówkami, i zadaje pytanie rodem z eksperymentów myślowych Schrödingera: czy coś istnieje, jeśli tego nie widzimy? W Cassette Boyu ta filozoficzna zagwozdka staje się fundamentem rozgrywki. Same lochy są zwarte, ale pomysłowe, a walki z bossami (szczególnie te wymagające manipulowania perspektywą, przełącznikami i elementami otoczenia) należą do najlepszych momentów gry. System walki jest raczej funkcjonalny niż efektowny, lecz rozwój postaci przebiega na tyle naturalnie, że mozolny grind nie jest konieczny. Opcjonalne wyzwania i powroty do wcześniejszych lokacji pozwalają dodatkowo wygładzić poziom trudności bez narzucania obowiązków czy sztucznego wydłużania rozgrywki.

Retro, ale z głową

Warstwa wizualna od początku ustawia ton całego doświadczenia. Monochromatyczna paleta zieleni i bieli nie próbuje budzić nostalgii, lecz porządkuje świat gry w sposób przejrzysty i funkcjonalny. Ograniczenie kolorów sprawia, że zaczynamy myśleć przestrzenią: bryłą, cieniem, tym, co zasłania, i tym, co znika poza kadrem. W świecie, w którym rzeczy istnieją tylko wtedy, gdy są widoczne, nadmiar detalu byłby przeszkodą. Cassette Boy wygląda raczej jak gra wyciągnięta z czyjejś pamięci niż z muzeum retro. Obraz jest surowy, czasem niemal kruchy, jakby wystarczyło odwrócić wzrok, by coś bezpowrotnie zniknęło. Całość dopełnia spokojna muzyka lo-fi, która nie wybija się na pierwszy plan, ale subtelnie wspiera atmosferę, łagodząc momenty zagubienia i sprawiając, że cisza staje się naturalną częścią rozgrywki.

Cassette Boy to gra, która nie próbuje być większa, niż jest. Skupia się na jednym pomyśle i wyciska z niego, co się da – do ostatniego piksela. Jej archaiczna oprawa i enigmatyczne prowadzenie mogą zniechęcić niecierpliwych, ale dla fanów łamigłówek, eksploracji i odkrywania zamiast czytania instrukcji to pozycja wyjątkowo satysfakcjonująca. Warto dać jej szansę. Byle uważnie, bo wystarczy chwila, by ta perełka zniknęła Wam z oczu. Dosłownie. ⊗ **Razzi**

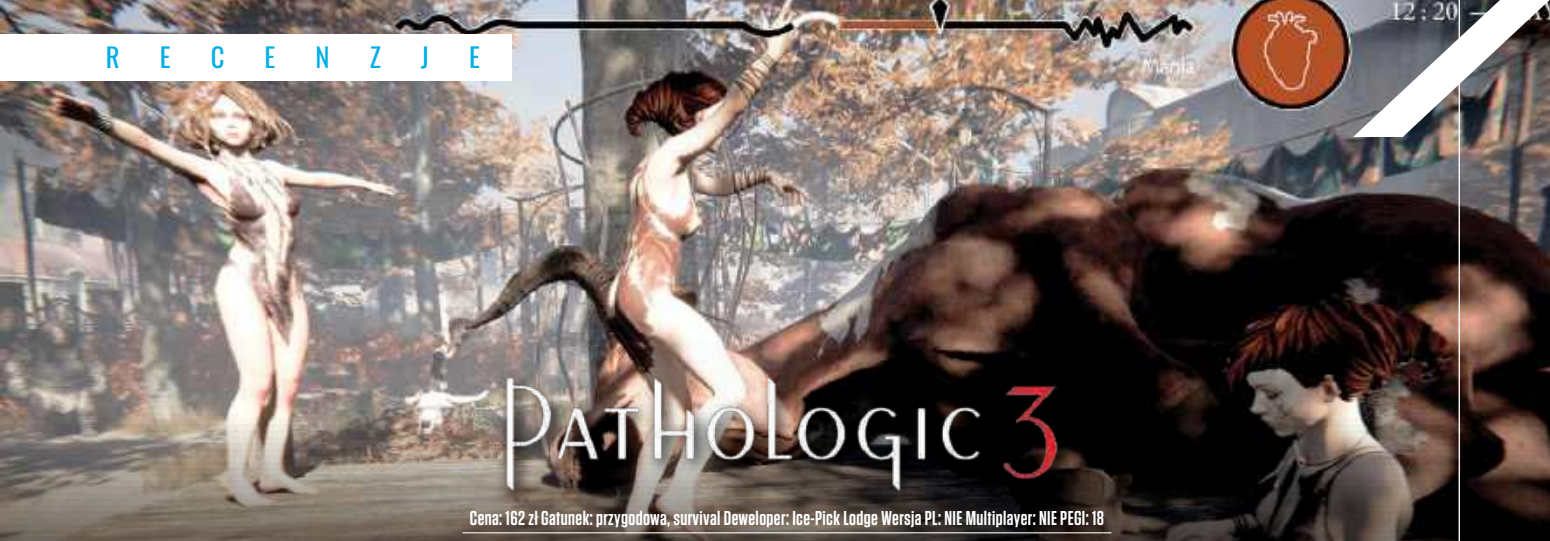


PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH, PC

\+ mechanika zmiany perspektywy, brak prowadzenia za rękę, minimalistyczny styl
– styl graficzny może nie przekonać każdego, czasem aż za bardzo enigmatyczna

Mała gra, która udowadnia, że jeden dobry pomysł potrafi zbudować cały świat.

7+



Pathologic 3

Cena: 162 zł Gatunek: przygodowa, survival Deweloper: Ice-Pick Lodge Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 18

Od czasu premiery Pentimenta nie widziałem w grach tak ciekawego głównego bohatera jak Daniil Dankovsky. Protagonista Pathologic 3 to żaden stereotypowy heros, lecz cierpiący na nerwicę naukowiec i nie do końca moralny typ, jakby wyciągnięty z książek Dostojewskiego. I właśnie to jest w nim ciekawe.



Przemądrzały lekarz przybywa do prowincjonalnego miasteczka, by prowadzić swoje badania, nieświadomy, że właśnie rozpoczęła się epidemia tajemniczej choroby. Dankovsky wpada w potrzask, z którego nie może już uciec. Facet ma teraz zarządzać walką z epidemią, a w zasadzie sam potrzebuje stałej psychologicznej opieki. Gracz musi więc dbać o jego dobrostan, bo zagrożeniem dla znerwicowanego naukowca potrafią być nawet zwykłe rozmowy, które wprowadzają go w stan manii lub apatii, co symbolizowane jest przez współczynnik u góry ekranu.

Platoński dziaders

Gdy stany depresyjne Dankovsky'ego osiągają zenit, ten popełnia samobójstwo. Dlatego trzeba kopać kosze na śmieci, polewać twarz wodą czy żuć ziarna kawy, by wyrwać się choć na chwilę z przejmującego defetyzmu. Jednocześnie nie można przesadzić z podsycaniem manii protagonisty, bo – choć przyspiesza to poruszanie się po lokacjach – to może skończyć się zawałem serca.

PRAWIE KAŻDY BREDZI JAK POTŁUCZONY

Główny bohater wydaje się przez te paroksyzmy delikatniejszy niż skorupka jajka, co bywa momentami uciążliwe. W chorym świecie Pathologic 3 nic nie jest jednak normalne. Nawet interakcje z ludźmi przypominają nie do końca logiczne sny. Prawie każdy bredzi jak potłuczony, przeplatając cytaty z Szekspira enigmatycznym bełkotem, i dotyczy to również dzieci, wymądrzających się w grze niczym antyczni dziadersi z dialogów platońskich.

Odwrócić czas

Studio Ice-Pick Lodge postawiło tym razem na skondensowany, znacznie czytelniejszy gameplay, pozbawiony upierdliwego wymogu poszukiwań zasobów. Rozgrywka jest po prostu lepiej zaprojektowana niż w survivalowym Pathologic 2 – gracz nie czuje się tak zdezorientowany. Mimo wszystko nadal występuje tu dreszczyk emocji. Zabawa w Pathologic 3 może bowiem teoretycznie zakończyć się wymazaniem wszystkich sejwów. Permadeath nastąpi wtedy, gdy Dankovsky polegnie bez posiadania zapasu „magicznej" substancji zwanej Amalgamatem, której pozyskiwanie nie jest jednak zbyt uciążliwe. Wystarczy rozbijać napotykane lustra i skracać męki dogorywających na ulicach nieszczęśników. Kolejne sektory miasteczka, między którymi przełączamy się (po krótkich loadingach) za pomocą umownej mapki 2D, też nie przytłaczają rozmiarami, co ułatwia nawigację.

Cenny Amalgamat potrzebny jest do podróży w czasie, które są najatrakcyjniejszym motywem recenzowanej „medycznej przygodówki". Zamiast ciągle ładować poprzednie sejwy, dostajemy czytelną planszę prezentującą sieć wydarzeń i z tego poziomu wybieramy, który wątek z danego dnia chcemy unieważnić i rozegrać na nowo. Wciąga to szalenie mocno.

Absorbujący jest również motyw medycznych śledztw, gdy dociekamy, na jakie choroby współistniejące, oprócz tajemniczej zarazy, cierpią pacjenci, przybywający każdego dnia do zaimprowizowanego szpitala. Wypatrujemy zmian skórnych na ciele, wypytujemy o ważne fakty, a nawet wybieramy się do domów niektórych NPC-ów, by zweryfikować wersję, którą nam przedstawiają. Tylko dzięki trafnym diagnozom wytworzymy tymczasowe szczepionki, dając kolejny dzień życia mieszkańcom odizolowanego miasta.

Rządź i dziel

Słabiej wypada natomiast głośno zapowiadany motyw strategiczny. Okazuje się, że wydawanie codziennych rozporządzeń dla mieszkańców, takich jak godziny policyjne czy kwarantanna, ma niewielkie przełożenie na gameplay. Walki, które sprowadzają się w zasadzie tylko do grożenia bandytom z rewolweru (w perspektywie FPP), są przy tym tak szczątkowe i mizerne, że można by je w ogóle wyrzucić z gry. Podobnie jest z motywem uciekania przed pewną demoniczną istotą, która reaguje w tak przewidywalny sposób, że wcale nie straszy. Na szczęście autorzy zepchnęli te niedopracowane wątki na margines rozgrywki, której rdzeniem są dialogi i eksploracja miasta.

Pathologic 3 wygląda o niebo lepiej od drugiej części serii, a wydajność w testowanej przeze mnie wersji pecetowej jest satysfakcjonująca. Niestety gra cierpi przy tym na sporo drobnych błędów, które objawiają się głównie w trzech ostatnich dniach trwania epidemii. Stąd też ocena 7+. Obecnie to głównie uczta dla fanów marki, którzy już teraz – nawet pomimo bugów w finale – docenią ten surrealistyczny, mroczny świat. Reszcie osób zalecam poczekać na łatki. ⊗ Zax



PS5, XSX, PC

+ niepowtarzalny klimat, cofanie czasu, medyczne śledztwa, nieliniowość, muzyka
– część dialogów, sekcje z akcją, bugi, szczątkowy dubbing

Najlepsza odsłona w serii! Ocena byłaby wyższa, gdyby nie bugi.

7+



Cena: 69 zł Gatunek: strzelanina Deweloper: Kimmo Factor Oy Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 7

Strzelanki potrafią być hipnotyczne, wprowadzając gracza w stan swoistego półtransu. Takimi grami były kiedyś Asteroids, Robotron: 2084, Rez czy Geometry Wars, a ze współcześniejszych pozycji: Vampire Survivors, Resogun oraz Nex Machina. Dwa ostatnie tytuły autorstwa Housemarque nie pojawiły się w tekście przez przypadek. Sektori to gra Kimmo Lahtinena, byłego dewelopera z tego studia. Pozycja ta stoi na równi z wymienionymi w tym akapicie hitami.



„Jesteś małym stateczkiem i strzelasz do innych" – taki opis w katalogu miałoby Sektori, gdyby sprzedawano je w czasach Commodore 64 na giełdzie. Widok z góry, strzelający trójkąt, kolejne fale atakujących nas przeciwników, feeria barw i przygrywające w tle techno – skojarzenia z Geometry Wars są oczywiste, szczególnie jeśli dodam, że ten tytuł to strzelanka typu twin-stick (jedną analogową gałką sterujemy, drugą strzelamy). W trakcie zabawy wykorzystamy przynajmniej jeszcze jeden przycisk – do wykonania manewru „zrywu", przydatnego do wydostania się z opresji (i przy okazji zniszczenia kilku wrogów). Reszta to kolejne próby zdobycia coraz większej liczby punktów, a przy okazji odblokowania zestawów kart (np. dodatkowy statek czy możliwość strzelania w dodatkowe strony), z którymi będziemy startować przy kolejnej próbie. Gra ma znacznie więcej sekretów i możliwych kombinacji w trakcie walki, ale nawet twórca zachęca do ich samodzielnego odkrycia, zatem ja też nie będę Wam psuł zabawy.

Główny tryb zawiera sześć etapów, każdy zakończony walką z bossem – nawet jedno zaliczenie tej ścieżki wiąże się z godzinami prób. Oprócz tego trybu gra oferuje kilka dodatkowych opcji, jak chociażby boss rush (tylko bossowie), survival (gramy do upadłego), surge (siła ataku statku ciągle się zmienia) czy crash (walka wyłącznie za pomocą „zrywu"). Uproszczona oprawa graficzna oznacza bezbłędną, jakże istotną w takich grach płynność, a przygrywające w tle techno zlewa się przyjemnie w całość z obrazem. Nie ma chyba sensu dalej tłumaczyć fenomenu takich gier jak Sektori – kto miał styczność z wymienionymi na początku tytułami i szuka podobnej rozrywki, właśnie ją znalazł. ⊗ **Dżujo**



PS5, XSX, PC

✚ mechanika gry, sterowanie, poziom wyzwania
➖ czasami sporo zależy od szczęścia

„Pełna faza" – Sektori jest tym, czym powinny być tego typu gry.

9–



Cena: 260 zł Gatunek: jRPG Deweloper: Nihon Falcom Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 18

Saga jRPG The Legend of Heroes nieuchronnie dąży do swojego finału, ale na niego jeszcze jakiś czas poczekamy. Na razie nacieszmy się trzecią częścią podcyklu Calvard, czyli Trails Beyond the Horizon, gdzie rzeczywiście poszerzymy nasze horyzonty.

Po pewnym spowolnieniu w poprzedniej części historia rusza ostro z kopyta, więc wielbiciele serii z pewnością będą zadowoleni. Akcja rozgrywa się w ciągu trzech dni, podczas których prezydent Calvardu po ogłoszeniu zamiaru wysłania człowieka w kosmos realizuje swoją obietnicę. Oczywiście nic nie idzie zgodnie z planem, a chaos jak zwykle ponownie potęgują rozbieżne interesy wielu tajnych organizacji. Tym razem znów dostajemy trzy oderwane od siebie historie, co jest największym plusem gry. Oprócz ścieżki Vana i jego przyjaciół poznamy też punkt widzenia innych protagonistów. Rean Schwarzer wraz z młodziutką Altiną bada tajne kulisy programu kosmicznego, domykając przy okazji wątki z przeszłości. Natomiast bardzo długo nieobecny Kevin Graham ponownie wciela się w rolę Łowcy Heretyków, dopóki sam nie staje się zwierzyną łowną. Trzy opowieści wystarczają na 70 godzin zabawy wypełnione wieloma zwrotami akcji, przyciągają do ekranu jak magnes aż do niesamowicie intrygującego, aczkolwiek nagłego zakończenia.



Pod względem rozgrywki nic się nie zmieniło, dalej podążamy za wydarzeniami fabularnymi, wykonując dostępne zadania i tocząc wiele walk w stylu swobodnych tur, okazjonalnie korzystając z trybu zręcznościowego, który nadal pełni funkcję raczej pomocniczą. Pobawiono się nieco balansem starć i umiejętności, poprawiając pewne niedociągnięcia, ale ogólnie nic nowego pod słońcem. Dla mnie to dobry ruch i dalej czerpałem z gry masę frajdy. Ponadto ponownie pojawia się wspólny loch dla wszystkich bohaterów zwany Grim Garten, oferujący masę dodatkowych wyzwań. Wydane na PS5 The Legend of Heroes: Trails Beyond the Horizon z kosmetycznymi poprawkami wciąż działa (tym razem płynnie) na tym samym silniku graficznym, co poprzednio i chociaż nie oferuje wiele zmian, wciąż jest to tytuł wysokiej klasy dla fanów jRPG-ów. Ponownie więc warto wrócić do świata stworzonego przez Falcom, by odkrywać jego kolejne tajemnice. ⊗ **Aysnel**



PS5, PS4, SWITCH 2, SWITCH, PC

✚ trzy ścieżki fabularne, powrót dwóch znanych postaci, nieco drobnych poprawek
➖ brak większych nowości, zręcznościowa walka wciąż marginalna

To samo, co poprzednio, ale z o wiele lepszą fabułą.

8

eprasa.pl bf9c17f6df



Cena: 80 zł Gatunek: metroidvania Deweloper: Danny Garay Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 16

Dziwnym trafem w listopadzie umknęła nam taka perełka jak Toziuha Night: Order of the Alchemists, co teraz staramy się nadrobić. Jest to kontynuacja gry, o której również mało kto słyszał. A szkoda, bo to naprawdę udany klon metroidvanii, obok której żaden fan gatunku nie powinien przejść obojętnie.



Wyobraźcie sobie, że bierzecie wszystko to, co najlepsze w dwuwymiarowych odsłonach Castlevanii – od legendarnego Symphony of the Night po mroczne Order of Ecclesia – i wrzucacie to do jednego worka. Toziuha Night nie tylko naśladuje, ale jest wręcz bezczelną, choć niezwykle udaną kalką dzieł Konami. Mamy tu więc do czynienia z klasyczną, labiryntową konstrukcją poziomów z obowiązkowym zbijaniem pochodni. Tradycyjnie część

CZĘSTO CZUŁEM SIĘ TU NIEMAL JAK W DARK SOULS

miejscówek jest początkowo zablokowana i dopiero zdobycie konkretnych umiejętności, jak chociażby podwójnego skoku czy wślizgu, otwiera nam drogę do nieosiągalnych wcześniej obszarów. System walki i rozwoju postaci to prawdziwy szwedzki stół dla fanów gatunku i jest w czym wybierać: absorbujemy zdolności niczym Shanoa, ulepszamy bicz jak w Harmony of Dissonance, a ogólny feeling rozgrywki wyciągnięty jest wprost z zamku Alucarda. Do dyspozycji mamy także pociąg do szybkiej podróży czy miasto będące bazą wypadową, gdzie czekają na nas misje poboczne i handlarze, którzy stają się naszymi jedynymi sojusznikami. Co więcej, całość została doprawiona solidną dawką humoru i licznymi mrugnięciami okiem do fanów rodu Belmontów. Wszystko to podano w rewelacyjnej, gotyckiej i ociekającej krwią oprawie pixel art, którą możemy doprawić klimatycznym filtrem CRT, by poczuć się jak przed starym kineskopem. Nie jest to jednak spacerek po parku.



Soulsvania

Jako ironiczna alchemiczka Xandria ruszamy w świat, który zdaje się na każdym kroku wręcz krzyczeć do nas: „uważaj, bo zaraz zginiesz!". Często czułem się tu niemal jak w Dark Souls, bo każde spotkanie z nowym typem przeciwnika budziło autentyczny niepokój, a jeden błąd potrafił wyczyścić pasek zdrowia w kilka sekund (przynajmniej od trybu Normal wzwyż, bo na Easy jest znośnie, ale duma grać nie pozwala). Musimy wystrzegać się negatywnych statusów jak zatrucie, klątwa blokująca magię czy kontuzja, które utrudniają walkę. Trzeba poruszać się rozważnie i bez pośpiechu, żeby ujść z życiem, i uczyć się zachowania dosłownie każdego potworka, bo nawet zwykły kościotrup może nam skopać tyłek. Kluczową cechą jest balans oparty na desperacji. Checkpointy są dość rzadkie i znacznie od siebie oddalone – śmierć bywa zatem bolesna (co niszczy poczucie bezpieczeństwa znane z Symphony of the Night, gdzie zapis czekał na każdym rogu). Zmusza to do kombinowania z ekwipunkiem oraz miksturami. Często bywa tak, że jeśli zapuścimy się zbyt daleko, to odczuwamy, że jesteśmy zbyt słabi i wówczas zostajemy zmuszeni do grindowania doświadczenia poprzez cofanie się do poprzednich plansz i zabijanie w kółko tych samych potworów, aż wbijemy odpowiedni level. Nie każdemu takie grindowanie przypadnie do gustu. Gra bezlitośnie sprawdza naszą cierpliwość, ale w zamian oferuje inteligentną progresję. Eksploracja jest tu sowicie nagradzana, a zbieranie nowych alchemicznych zdolności daje realne poczucie rosnącej potęgi (nowe skille, mocarne ataki na pejczu, aury, zaklęcia – jest tego mnóstwo). Co więcej, występują tu również proste zagadki i kilka możliwych zakończeń.

Tym, co sprawia, że Toziuha Night zyskuje miano czegoś więcej niż tylko klona, jest jej niesamowita atmosfera, za którą odpowiada również ścieżka dźwiękowa. Od spokojnych, niemal średniowiecznych motywów w bezpiecznych strefach po epickie, symfoniczne uderzenia podczas eksploracji groźniejszych rejonów – muzyka idealnie współgra z tym, co widzimy na ekranie. To metroidvania żywotna, wymagająca i zrealizowana z ogromną pasją. Być może brakuje jej szlifu, ale jeśli szukacie wyzwania, które nie traktuje gracza jak idioty i oferuje dopracowany system walki oraz satysfakcjonującą eksplorację, Toziuha jest pozycją obowiązkową. Ta gra udowadnia, że w gatunku metroidvanii wciąż można powiedzieć coś ciekawego, o ile ma się odwagę dokręcić śrubę trudności. ⊗ Bajk



SWITCH 2, SWITCH, PC

+ rozbudowany system rozwoju, responsywne sterowanie, konstrukcja labiryntu
– zbyt wysoki poziom trudności, wymuszany grind

Castlevania dla twardzieli.

8



SPEC III

Cena: 339 zł Gatunek: wyścigi Deweloper: Polyphony Digital Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 3

Sporo opon zostało zużytych od czasu premiery najsłynniejszego „realistycznego symulatora jazdy". Mimo że gra po raz pierwszy pokazała swoje pazurki w 2022 r., w tym na leciwej PS4, to przez ostatnie lata nie tylko one urosły, ale też mocno się wyostrzyły, choćby dzięki świeżej aktualizacji podnoszącej grę do poziomu Spec III. Pomimo że głównie na niej się tutaj skoncentruję, to postaram się Wam z grubsza przybliżyć najważniejsze zmiany, które zaszły przez ten długi okres, w trakcie którego na rynku pojawiła się cała masa konkurentów. Szczególnie w ostatnich miesiącach mamy istny wysyp tego typu symulatorów.





Faceliftingi

Polyphony Digital karmi swoją ścigałkę w zasadzie nieustannymi aktualizacjami, niemniej pierwszym krokiem milowym była łatka 1.40, czyli Spec II, przynosząca mniej lub bardziej kosmetyczne zmiany. Podmiana filmiku początkowego to detal, który można skrzętnie pominąć, ale siedem nowych furmanek, dodatkowy tor w trzech odsłonach czy kolejne zawody licencji mistrzowskiej to już całkiem konkretne papu. Doprawione licznymi innymi składnikami, takimi jak wrzucenie do gara świeżych wyzwań, ekstrapozycji w menu w Kawiarni (Cafe), dzięki którym gracze zyskali szansę zebrania bonusowych zestawów samochodów, czy duperelki typu zamiana miejsca spotkań w Padok, jak i umożliwienie grania aż w cztery osoby na podzielonym ekranie (to ostatnie tylko na PS5).

Oczywiście nas interesuje konkret, czyli nawoskowane cztery kółka, które wjechały do GT7 z piskiem opon, oraz dodatkowy tor w postaci śnieżnego Lake Louise ulokowanego w Kanadzie, który niezależnie od wariantu (pełna długość, krótka, trójowal) wymaga rzecz jasna założenia zimowych gum. Warto nadmienić, że w warunkach nocnych prezentuje się on obłędnie. A wspomniane bryki? Między innymi kultowy Mercedes-Benz 190E w wariancie Evolution II, który zasłynął brutalistycznym spoilerem, czy nie mniej pożądany Lexus LFA. O Tesli Model 3 Performance z 2023 r. wspominam tylko dla beki, bo kto by tym jeździł.

Weźmy się więc za istotniejszą wyżerkę, ponieważ Spec III, czyli aktualizacja oznaczona numerkiem 1.65, to już prawdziwy „muscle car" (sorry Jutrzen, inaczej się nie dało) wśród nowych zawartości. Dwa nowe tory i to nie byle jakie, osiem smakowitych karoc, rejestrator danych dla onanistów samodoskonalenia, opony Dunlop, dodatkowe zawody, usprawnienia w wyścigach sieciowych i ponoć także w modelu jazdy. Stop! Trudno to wszystko wymienić. Równolegle wjechał też pierwszy płatny dodatek DLC zatytułowany Power Pack, dzięki któremu na konto wskakuje nam aż 5 mln kredytów i otrzymujemy aż 50 nowych wyścigów w 20 kategoriach tematycznych. I tu najważniejsze, mowa o prawdziwych weekendach obejmujących treningi, kwalifikacje oraz same zawody.

Tankuj, by dalej zajechać

Aby mieć dostęp do zawartości z Power Pack, musicie, prócz wyłożenia prawdziwego hajsu, najpierw ukończyć ósmą pozycję z menu dostępnego w Kawiarni, mianowicie Mistrzostwa Tokyo Highway Parade. To te, które również odblokowują tryb wieloosobowy. Wówczas na mapie pojawia się żaglowiec godny Daru Mło-

eprasa.pl bf9c17f6df

dzieży, z którego dostajemy dostęp do menu przypominającego drzewko rozwoju postaci w Wiedźminie lub innym RPG-u, przy czym tutaj każde kółeczko prezentuje konkretne wydarzenie, czyli wyścig, a kwadrat nagrodę. Aby wziąć udział w zawodach, trzeba wpłacić wpisowe, następnie przechodzimy do pierwszej sesji, tj. treningu, potem do kwalifikacji i do właściwej konfrontacji z oponentami. Warto nadmienić, że w wydarzeniach gra oferuje nam różne fury do wyboru. Decydując się na opcjonalne, ale zwykle starsze i o gorszych parametrach, na koniec zwiniemy więcej kapuchy.

Mimo że koncepcja generalnie bardzo mi się podoba, to nie obyło się bez kuriozalnych rozwiązań. Na przykład trening da się zakończyć wcześniej, nawet nie musisz brać w nim aktywnego udziału, ale kwalifikacji już nie, co jest po prostu debilne. Zrobisz jedno dobre kółko i możesz albo przyspieszyć czas, bodaj tylko trzykrotnie, i dłubać w nosie, czekając, aż zakończy się sesja, albo się wycofać z całego wyścigu. Absolutny nonsens. Podobnie jak brak możliwości przewinięcia prezentacji uczestników z pierwszych miejsc przed samym startem. No kaman!

Pomijając te detale, twórcy obiecali nam, że paczka dostarczy zawartość i wrażenia, które są najbliższe duchowi prawdziwych wyścigów. I faktycznie, z grubsza muszę się z tym zgodzić.



Wprawdzie osiąganie przez zawodników lepszych czasów w wyścigach niż w kwalifikacjach trąci pewnym absurdem, ale już sama rywalizacja na torze jest paluszki lizać. Dawno nie miałem takiej frajdy z uczestniczenia w wirtualnych zawodach. Autorzy chwalą się, że naszych oponentów kontroluje „autonomiczny kierowca SI Gran Turismo Sophy 3.0". Dopisałbym do tego jeszcze: „Ultra Turbo Super System Tech 3000 Alpha Plus", no i oczywiście wszędzie trzeba wrzucić adnotację, że to SI, bo przecież jak dotąd w grach to było co innego – może zielone ludziki? Muszę jednak przyznać, że odrobili zadanie domowe. Możliwe bowiem, że to najlepsi wirtualni kierowcy, z jakimi się mierzyłem. Nie popełniają durnych błędów, potrafią jechać na limicie, kreatywnie i zarazem realistycznie. Żeby jednak nie było tak idealnie, zapomnijcie o tunelu aerodynamicznym, a na interfejsie brakuje informacji o temperaturze opon. Samo śmiganie po torach wygina jednak mordę w uśmiechu.

Celem w zawodach nie jest wygrana, choć im lepszy rezultat, tym więcej zdobędziemy gwiazdek, ale samo ich ukończenie. A gdy skompletujemy ich odpowiednią liczbę, to odblokujemy kolejną imprezę, a po drodze czasem zgarniemy ekstranagrodę, talon na pomidory, tfu, na nową furkę albo pakiet dodatkowych kredytów. Power Pack kosztuje 134 zyle. Dużo, mało? 99 wydawałoby się bardziej adekwatne, ale nawet obecnej kwoty bym nie pożało-

DOSTAJEMY DOSTĘP DO MENU PRZYPOMINAJĄCEGO DRZEWKO ROZWOJU POSTACI

wał, bo dostarcza dziesiątek godzin dodatkowej zabawy, a jeszcze za gwiazdki możemy zgarnąć fury specjalne. Aha, ważne, dodatek dostępny jest tylko na PS5.

Skóra, fura i komóra

Na koniec wróćmy jeszcze do darmowej aktualizacji Spec III. Wspomniane miejscówki to jakże lubiane i pożądane Yas Marina oraz Circuit Gilles-Villeneuve – ten ostatni tor wziął swoją nazwę od kultowego kierowcy F1, który zginął w makabrycznym wypadku na torze Zolder w Belgii. Z ciekawszych aut to Fiat Panda (hehe), Ferrari 296 czy fikcyjny bolid nawiązujący do Formuły 1, no i elektryk, którego pomijam, bo na co to komu.

Jeśli zaś chodzi o nowe zawody, to jest ich siedem i toczą się głównie na dodanych właśnie torach. Z ciekawszych wydarzeń warto wspomnieć o Super Formula, wyzwaniu Ferrari i pucharze Nissana GT-R. Wraz z aktualizacją został także zwiększony limit poziomu kolekcjonera aż do 70 szczebli.

Jak sami widzicie, Kazunori Yamauchi i jego ekipa nie próżnowali przez ostatnie lata, cały czas fasze-rując grę coraz to nowszą i przede wszystkim atrakcyjną zawartością. GT7 w obecnym kształcie to prawdziwa uczta dla fanów motoracingu i choć jest kilka rzeczy, które bym poprawił, na przykład nieszczęsną kwestię jazdy w czyimś cieniu aerodynamicznym, to trudno na konsoli Sony o coś lepszego. GT7 w 2026 roku to już ponad 560 samochodów i 41 lokacji, w których znajdziemy 121 unikalnych układów torów. Oczywiście trzeba zaakceptować filozofię samej gry. Nie mamy tu typowych menu, gdzie konfigurujemy wyścig albo wybieramy zawody, w których chcemy uczestniczyć, tylko jest to swoista podróż po świecie motoryzacji, próba oddania tego, jak wygląda życie prawdziwego automaniaka, który ma dużo więcej niż sześć zer na koncie. Z tego zadania wywiązuje się znakomicie, ale niektórych może odstraszać dynamika rozgrywki.

Mnie takie podejście odpowiada. Jest odświeżające i pozwala serii mocno się wyróżniać na zdecydowanie już zbyt ciasnym rynku symulatorów jazdy. A czy jest na nim najbardziej realistyczną pozycją? Cóż, niekoniecznie, ale jest tego cholernie blisko. ⊗ **Ural**



PS5, PS4

+ świetne motoryzacyjne doświadczenie, mnogość zawartości
– z dodatkiem wychodzi pięć stów, detale do poprawy

PIERWOTNIE 8

Prawdziwy i zarazem unikatowy symulator, pozbawiony hardkoru, ale oddający esencję ścigania.

REWIZJA 9

eprasa.pl bf9c17f6df

AKUJI
THE HEARTLESS

Crystal Dynamics, oprócz parodystycznej serii gier platformowych z antropomorficzną jaszczurką Geksem, zasłynęło z wydania izometrycznego Legacy of Kain: Blood Omen o poszukującym zemsty wampirze Kainie, by następnie stworzyć lepszy sequel, Soul Reaver. Glen Schofield, nim zyskał sławę dzięki kosmicznemu horrorowi Dead Space i lata później The Callisto Protocol, przybył do firmy z japońskiego Capcomu, gdzie pełnił obowiązki starszego dyrektora artystycznego. „Uciekłem stamtąd, bo przez dwa lata nie potrafiliśmy opracować silnika graficznego. Próbowałem stać się producentem, a poległem na technikaliach. Udałem się więc na rozmowę [w Crystal Dynamics], okazało się, że mieli już sztukę, której nie potrafili wykorzystać, i był tam jeszcze ten piękny silnik. Wtedy pomyślałem: to jest to" – wyznał po latach (Game Informer, „Crystal Dynamics in 90's", 2013). Wyreżyserował trójwymiarowego Gex: Enter the Gecko i następnie przystąpił do prac nad Akuji the Heartless, grą koncepcyjnie bardzo odważną, częściowo demonstrującą ówczesną kulturę pracy studia Crystal Dynamics, z kreatywną swobodą nieprzypiętą do korporacyjnego łańcucha.



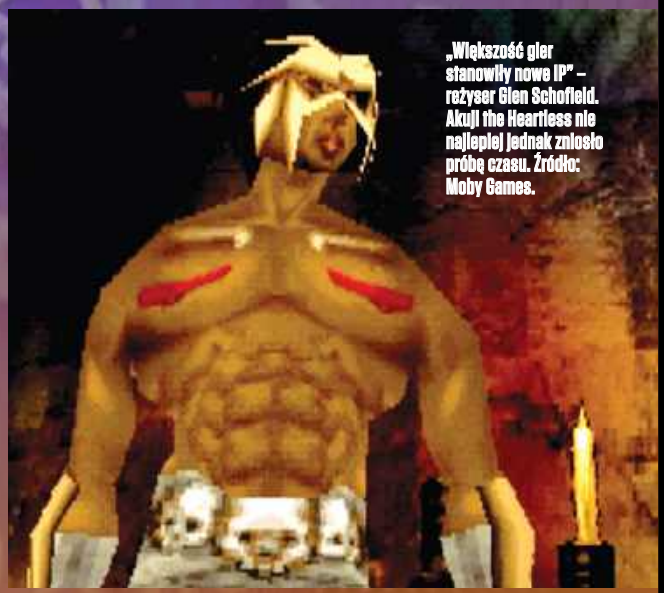
„Śmierć jest ledwie początkiem" – głosiły postery reklamowe gry. Wydawca Akuji the Heartless, Eidos, mocno ją promował, oferując tytuł z kategorii „must have" według słów Scotta Steinberga z działu marketingu. Reklamy przewinęły się przez komiksy DC i Wildstorm, szum wokół nadchodzącej przygody od współtwórców Legacy of Kain miał wzbudzić udział aktora, Richarda Roundtree (Akuji). Rozpoczęto również współpracę z Precision Desing Workshop związaną z serią licencjonowanych figurek postaci z gry. Rynek jednak nie zareagował adekwatnie do oczekiwań zarządców Eidosu, w końcu wyniki sprzedaży, podobnie jak tematyka recenzowanej produkcji (praktyki voodoo) są wiedzą tajemną.

Bez serca

Akuji, jeden z pierwszych wytatuowanych bohaterów gier wideo, kapłan voodoo i wojownik w jednym, przygotowuje się do ceremonii zaślubin z piękną Kesho, niestety chwilę przed zawarciem małżeństwa ginie z rąk własnego brata, Orada. Pada trupem z wyrwanym sercem, a jego dusza zostaje przeklęta w bluźnierczym rytuale i skazana na wieczną tułaczkę po najgorszych czeluściach zaświatów. Odpowiedzialni za scenariusz Jim Curry

eprasa.pl bf9c17f6df





„Większość gier stanowiły nowe IP" – reżyser Glen Schofield. Akuji the Heartless nie najlepiej jednak znioslo próbę czasu. Źródło: Moby Games.

i Eric Lindstrom napisali fabułę z piekła rodem, zupełnie jakby postawić w jednym kręgu „Boską komedię" i „Spawna". Opowieść o podstępie, zemście i miłości scalona w mrocznej, niespotykanej dotąd na PlayStation stylistyce. Akuji naturalnie pragnie zemsty i uwolnienia ukochanej z rąk oprawców, w czym wspomoże go Baron Samedi, bóstwo pomieszkujące w krainie zmarłych. Gra potrafi fabularnie zaskoczyć, pomimo że reżyseria cinematików i scenek odtwarzanych w czasie rzeczywistym to wyrób klasy średniej.

W kontekście gier produkowanych na oryginalne PlayStation doprawdy trudno o gatunkową klasyfikację, bo sam gamedev rzadko eksperymentował z trendami. Akuji the Heartless trudno nazwać typową przygodówką, łatwiej określić standardową platformówką. Spytałem więc eksperta, Adama Piechotę, a ten memicznie odparł: „Why not both?" – więc niech będzie. Rozgrywkę oparto na skakaniu, mashowaniu przycisku akcji, banalnych zagadkach i zbieractwie laleczek voodoo (przy setce sztuk zwiększa się pasek żywotności postaci), przedmiotów leczniczych, zaklęć i 52 posążków przodków, koniecznych do ukończenia tej niedługiej przygody. Akuji the Heartless pożerało od 8–10 godzin życia, oferując w zamian kilkanaście poziomów do ukończenia. Zepchnięty do piekieł bohater został wyposażony w dwa ostrza przymocowane do rąk; nie oczekujmy jednak od tej gry głębi w kontekście systemu walki, jest on względnie prosty, a tytuł nie atakuje hordami stworów do ubicia. Większym wyzwaniem są „martwe" przeszkody, tj. skały, przepaście, pułapki, którymi artyści z Crystal Dynamics nafaszerowali poziomy. Moją zmorą podczas replayu po sam kres wędrówki Akujiego pozostawała problematyczna kamera, wymagająca stałego korygowania przy użyciu L1/R1, szkoda, że nikt nie pomyślał o przypisaniu do tego zadania lewej gałki analogowej. Doceniam możliwość transformacji protagonisty w bestię, nie rozumiem jednak, dlaczego twórcy pozwalają na nią tylko dwukrotnie.

Rytuał wyjścia

Akuji the Heartless wybroniło się mroczną stylistyką, światem kipiącym od ciekawych detali, jednym z najładniejszych na PlayStation – w końcu tytuł pochodził z drugiej połowy życia oryginalnej konsoli Sony, więc nie można było pozwolić sobie na wizualną przeciętność. Koderzy wykorzystali silnik Gex: Enter the Gecko, co przełożyło się na poprawność animacji i wizualia, choć kosztem wydajności, czego można doświadczyć przy skoku do wody lub w trakcie rzucenia zaklęcia, gdzie gra przez moment oferuje widok z oczu postaci. Akuji the Heartless było grą bez dwóch zdań ciekawą, w której twórcy, świadomie bądź nie, złączyli mocne gatunki, fundując rozgrzewkę przed największym dziełem zespołu Crystal Dynamics z ery PlayStation, czyli Soul Reaver. Akuji, podobnie jak Raziel, łaknął zemsty zza grobu. Narrację przyprawia muzyka, bardzo często odpowiadająca jej tempu – jeśli przed Akujim stanie kolejny z piekielnych pomiotów, nuta przyspiesza, dając dodatkową adrenalinę przy szlachtowaniu przeciwnika. Jim Hedges stworzył niespotykaną, iście plemienną ścieżkę audio, wpasowującą się w wizję twórców. Akuji the Heartless nie zyskało dużej sławy, być może nie do wszystkich przemówiła tematyka, do tego produkcja nie doczekała się żadnej reedycji, co ogranicza jej dostępność. Wierzę, że to się kiedyś zmieni. ⊗ **Graba**

RETRO WERDYKT

PSX EXTREME

CRYSTAL DYNAMICS	PLATFORMOWA
GRAFIKA:	★★★★★★★★☆☆
DŹWIĘK:	★★★★★★★★★☆
GRYWALNOŚĆ:	★★★★★★★★☆☆

PLUSY	MINUSY
▲ ŚWIAT, MUZYKA, OPRAWA, CIEKAWY MARIAŻ GATUNKÓW	▼ ZBYT MAŁO CHECKPOINTÓW, CHAOTYCZNA WALKA, KRÓTKIE POZIOMY, PROBLEMATYCZNA KAMERA

7



PSX

+ ciekawe doświadczenie z połączeniem platformera i przygodówki
− repetycja rozgrywki jest tak intensywna, że po dwóch poziomach ma się dosyć

Krótki retrorytuał, choć intensywny i trudny, często na siłę. Można wziąć udział.

5

eprasa.pl bf9c17f6df



NIEPAMIĘĆ

Historie serii Nintendo, które przepadły bez śladu

W bogatym portfolio produkcji własnych Nintendo zgromadziło blisko 300 różnych marek, jednak tylko z nielicznych robi użytek. Wspominamy najciekawsze z tych niesłusznie zapomnianych.

TEKST:
KOMODO


Seria Chibi Robo!

W grudniowej ofercie Nintendo Switch Online obrodziło w platformową klasykę, w tym w legendarne Rayman 2: The Great Escape czy mniej znane, wciąż jednak całkiem przyjemne Tonic Trouble. Gwoździem programu całego zestawienia bez dwóch zdań było jednak Wario World z 2003 r. – jedyna trójwymiarowa przygoda czołowego antybohatera świata hydraulików, dotychczas uwięziona na pokładzie GameCube'a. Nie grałem w nią w epoce, z przyjemnością nadrobiłem więc zaległość. Abstrahując jednak od jakości samej zabawy, dzięki niej zdałem sobie sprawę, że pełnoprawne przygody Wario zostały zakończone w 2008 r. na Wii wraz z Wario Land: The Shake Dimension i od 18 lat nikomu w Kioto nie przyszło do głowy, by cokolwiek zrobić w tej sprawie. Zadałem więc sobie pytanie – ile podobnych legend z przepastnego dorobku Nintendo trafiło bez wyraźnej przyczyny w podobną próżnię, z której nie wiadomo, czy kiedykolwiek zdołają się wydostać? Okazało się, że cała masa. Oto te najbardziej nieodżałowane.

„Obey Wario, Destroy Mario!"


Wario Land: The Shake Dimension.

W przypadku powstania wspomnianego Wario Land/World możemy jednak mówić bardziej o dziele przypadku niż drobiazgowo nakreślonym planie wydawniczym. Jego postać zadebiutowała wszak w 1992 r. jako antagonista w Super Mario Land 2: 6 Golden Coins na pierwszego Game Boya. Robiła przy tym za zawistnego kolegę hydraulika z dziecięcych lat, o czym czytelnicy czasopisma Nintendo Power mogli dowiedzieć się na początku 1993 r. z 10-stronicowego komiksu zatytułowanego „Mario vs. Wario", rozbudowującego historię znaną z gry. Ten antybohater przypadł wszystkim na tyle do gustu, że trzecia część kieszonkowych przygód Mario została mu w całości poświęcona. Wario Land: Super Mario Land 3 pozwalało więc nie tylko wcielić się w Wario, ale także prezentowało całkiem nowe miejsca i rodzaje przeciwników, unikatowe właśnie dla przygód nowego bohatera. Odświeżenie uniwersum wypadło na tyle dobrze, że pod kątem pełnoprawnych gier platformowych na wiele lat całkowicie wygryzło braci Mario z przenośnych sprzętów Nintendo, rozpoczynając swój własny cykl. Następne odsłony kontynuowały znaną ideę, ukazując się kolejno na Virtual Boyu (Virtual Boy Wario Land,1995), Game Boyu Colorze (Wario Land II, 1998 i Wario Land 3, 2000), Game Boyu Advance (Wario Land 4, 2001), a wreszcie na Wii (wspomniane Wario Land: The Shake Dimension, 2008), z pojedynczą przerwą na trójwymiarowe Wario World (GC, 2003). Niespodziewane wygaszenie serii może być o tyle niezrozumiałe, że każdy kolejny jej odcinek zbierał nie tylko doskonałe oceny, ale także rozchodził się w znakomitych nakładach, dobijających w rekordowym okresie nawet do 5,2 mln sprzedanych egzemplarzy. Nawet odsłona zaprojektowana z myślą o Wii, które pomimo swojej olbrzymiej popularności miało problemy z docieraniem do core'owej części publiki, rozeszła się w ponad 1 mln egzemplarzy. Trzeba mieć jednak na uwadze, że w tym samym czasie na popularności zyskiwał budżetowy bądź co bądź cykl WarioWare, stanowiący jednak zlepek osobliwych mikrogierek, w niewielkim stopniu powiązanych z tytułową postacią. No i sam Wario na dobre zadomowił się w świecie różnorodnych spin-offów, od tych sportowych, przez wyścigi, po gry imprezowe. Najwyraźniej w portfolio Japończyków nie ma obecnie przestrzeni na utrzymanie przy życiu tak wielu platformowych marek jednocześnie.

Makroprzygody w mikroświecie

Inną doskonale zapowiadającą się własnością intelektualną, o której istnieniu przypomniała niedawno oferta Nintendo Switch Online, było przesympatyczne Chibi-Robo! Projekt zadebiutował w 2005 r., w końcowej fazie żywota GameCube'a, i pomimo swojej hermetyczności skradł serca graczy. Jako miniaturowy robocik pełniący funkcję pomocy domowej, pod presją zegarka wyznaczającego pory dnia i nocy, gracze wykonywali w obrębie domu rozmaite prace porządkowe, zapoznając się przy tym z zamieszkującymi go zabawkami, a także biorąc udział w toczącym się w tle życiu dysfunkcyjnej rodziny. Całość w gatunkowych ramach gry przygodowej ze sporym naciskiem na elementy platformowe, a także domieszką taktyki. Schemat zabawy okazał się uzależniający i świetnie przetrzymał próbę czasu, niewiele jednak brakowało, by wyglądał zupełnie inaczej. Chibi-Robo! rodził się wszak w wielkich bólach, a jego pierwotna wersja pod wydawniczym zwierzchnictwem Bandai zakładała zabawę w staroszkolnym stylu point-and-click. Sam bohater natomiast zamiast sprzątać, miał bronić przybytku przed włamywaczami – trochę niczym w osobliwej wariacji na temat „Kevina samego w domu". Jednak zaplanowana na końcówkę 2003 r. premiera nigdy się nie odbyła, a projekt trafił do szuflady, skąd uratował go nikt inny jak Shigeru Miyamoto z Nintendo, zafascynowany pomysłem na przygodę miniaturowego robocika ciągnącego za sobą wtyczkę elektryczną przy-

eprasa.pl bf9c17f6df

troczoną kablem do tyłka. Pod skrzydłami korporacji z Kioto marka Chibi-Robo! błyskawicznie przerodziła się w serię, kontynuowaną najpierw za pośrednictwem DS-a (Chibi-Robo! Park Patrol z 2007 r. oraz wydane wyłącznie w Japonii Okaeri! Chibi-Robo! Happy Richie Ōsōji! z 2009 r.), a potem jego trójwymiarowego następcy (cyfrowe Chibi-Robo! Photo Finder z 2013 r. i opracowane w ujęciu klasycznej platformówki 2,5D Chibi-Robo! Zip Lash z 2015 r.). Pomijając nierówną jakość kolejnych wcieleń marki, od samego początku miała ona problem z przebiciem się do świadomości szerszej widowni. Według dostępnych danych pierwowzór znalazł jedynie 390 tys. nabywców, jego liczne kontynuacje nie zdołały natomiast wygenerować nawet takiego wyniku. Trudno jednak oprzeć się wrażeniu, że tego rodzaju pomysł na rozgrywkę jak ulał wpasowałby się dzisiaj w popularny trend mało wymagających „cozy games" („przytulnych" gier), być może więc Chibi-Robo! pojawiło się we właściwym miejscu, choć w nieodpowiednim czasie.

NIE KAŻDY Z REWOLUCYJNYCH PIERWOTNIE KONCEPTÓW MIYAMOTY JEST PONADCZASOWY

Szybcy jak błyskawice


Kultowe F-Zero.

Był w historii gier czas, kiedy future racery stanowiły integralną część konsolowego doświadczenia, a wszystko za sprawą Nintendo, które w 1990 r. na rynkowy debiut SNES-a przygotowało przełomowe F-Zero. Choć grę oparto na technologii 2D, wykorzystanie unikatowego dla konsoli trybu graficznego znanego jako Mode 7, pozwalającego na obracanie i skalowanie warstwy tła linia po linii, dawało zaskakująco realistyczną iluzję trójwymiaru, świetnie dogadującą się z motywem przewodnim superszybkich wyścigów futurystycznych bolidów. Branżowe media rozpływały się nad warstwą techniczną oraz samą jakością rozgrywki, porównując ją do wrażeń zarezerwowanych dotychczas dla bardziej zaawansowanych sprzętowo salonów arcade. Tytuł docenili również sami gracze, nabywając w sumie 2,8 mln jego kopii, co uczyniło z niego jedną z najbardziej dochodowych nowych marek w portfolio wydawcy. Zagadką pozostaje zatem, dlaczego Japończycy nie chcieli lub nie byli w stanie podtrzymać jej świeżo wywalczonego statusu. Tworzony wciąż z myślą o 16-bitowej platformie sequel zatytułowany BS F-Zero Grand Prix nigdy nie został ukończony, podobnie zresztą jak Zero Racers – pierwsza w pełni trójwymiarowa odsłona opracowywana dla Virtual Boya. Kolejne odcinki cyklu debiutowały więc dopiero na kolejnych generacjach konsol stacjonarnych (F-Zero X na Nintendo 64 w 1998 r. oraz F-Zero GX na GameCubie w roku 2003) oraz Game Boyu Advance (F-Zero: GP Legend, również 2003 r.). Mimo że pierwsze dwa zostały ocenione bardzo wysoko, a także z powodzeniem przekroczyły pułap miliona sprzedanych egzemplarzy, nie spełniły najwyraźniej oczekiwań wydawcy, który rozpoczął proces wygaszania marki. Jej smutnym końcem było więc wydane już tylko na terenie Japonii F-Zero Climax (GBA, 2004), które w premierowy weekend znalazło raptem... 5 tys. nabywców. Nieśmiałą próbą przypomnienia światu o fenomenie cyklu było wrzucenie w 2023 r. do usługi NSO oryginalnej odsłony cyklu, ale w formacie battle royale, gdzie na pikselkowych trasach rywalizowało ze sobą aż 99 zawodników jednocześnie, odpadających kolejno z ogona chaotycznej stawki. Fajna wzmianka, ale żaden powrót. Na ten niestety się nie zanosi.

Prawie jak „Gwiezdne wojny"


Seria Star Fox aka Starwing.

W trakcie swojego cyklu życia SNES wyznaczył jeszcze kilka innych przełomów, z czego bodaj najbardziej imponującym było opracowanie czipu SuperFX, montowanego bezpośrednio wewnątrz kartridży z wybranymi grami, co pozwalało na zwiększenie mocy obliczeniowej konsoli bez jakiejkolwiek ingerencji w jej podzespoły. W rezultacie w ramach ograniczonej architektury sprzętu, zupełnie nieprzygotowanego do obsługi grafiki 3D, mogły powstać pierwsze światy oparte na wielokątach. Zwiastunem nowej ery okazał się Starwing z 1993 r., stanowiący kosmiczną strzelaninę na szynach w widoku TPP. Prosta historia opowiadała o najemniczej eskadrze humanoidalnych zwierząt z lisem McCloudem na czele, która wspomagała wysiłki armii planety Corneria w nierównej walce z wrogimi siłami ze świata znanego jako Venom. Mimo że pojedyncze przeprawienie się przez całą przygodę zajmowało raptem godzinę, chętnych na sprawdzenie tego technologicznego cudu nie brakowało – Starwing rozszedł się w 4 mln egzemplarzy, zajmując ósme miejsce w rankingu największych przebojów 16-bitowej platformy. Jednak błyskawiczny postęp w dziedzinie grafiki 3D za sprawą debiutu piątej generacji konsol na przełomie 1993 i 1994 r. szybko zdezaktualizował rewolucyjny status nowej marki Nintendo i był bezpośrednią przyczyną anulowania jego ukończonego już sequela planowanego na 1995 r. W rezultacie nowa gra z cyklu – Lylat Wars – ukazała się dopiero w 1997 r. już na pokładzie Nintendo 64 i pomimo zachowania kompaktowej, arcade'owej struktury ponownie znalazła olbrzymie grono odbiorców, cementując pozornie status cyklu. Po nietuzinkowym, ale zaskakująco udanym skoku w bok pod postacią zeldopodobnego Star Fox Adventure (GC, 2002) seria powróciła na zręcznościowe tory w 2005 r. wraz ze Star Fox: Assault (GC, 2005). Przestarzała już wówczas formuła nie zdołała powtórzyć sukcesu pierwszych dwóch części, rozchodząc się w niespełna 900 tys. egzemplarzy, a spadkowy trend potwierdził wydany krótko potem Star Fox Command (DS, 2006), który nie dobił nawet do 500 tys. sprzedanych kopii. Legendarna seria pilnie potrzebowała zmian, jednak zamiast nad nimi popracować, decydenci z Kioto postanowili schować ją do szuflady na okrągłą dekadę, z małą przerwą na wydany w 2011 r. remake Lylat Wars (Star Fox 64 3D, 3DS, 2011). Stworzona z myślą o mało popularnym Wii U próba reintrodukcji arcade'owego stylu zabawy pod postacią Star Fox Zero (2016) oraz towarzyszącej mu mniejszej produkcji w typie tower defense pod tytułem Star Fox Guard (również Wii U, 2016) była więc z góry skazana na porażkę. Wygenerowany przez Zero wynik 442 tys. egzemplarzy okazał się najsłabszym w całym dorobku serii, z kolei osobliwym Guard zainteresowało się na całym świecie niespełna 60 tys. graczy. Seria umarła więc na naszych oczach, dowodząc przy tym, że nie każdy z rewolucyjnych pierwotnie konceptów Shigeru Miyamoty okazuje się ponadczasowy.

Złote słońce, czarne chmury

Pod ciężarem zmieniających się trendów i upodobań bez śladu przepadały nie tylko branżowe legendy, ale również cykle we wczesnej fazie swojego rozkwitu. Takie jak

eprasa.pl bf9c17f6df



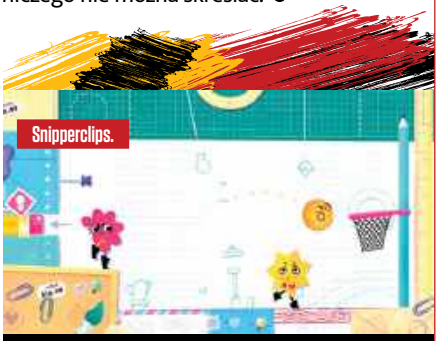
(Nie)zapomniane Golden Sun.

Golden Sun (GBA, 2001) od zespołu Camelot, które pokazało, że na konsoli przenośnej można stworzyć grę RPG o rozmachu godnym serii Final Fantasy czy Dragon Quest. Przygoda została opracowana w gatunkowym stylu ery 16 bitów, a zatem z lokacjami przedstawionymi z lotu ptaka, quasiotwartą, pseudotrójwymiarową mapą świata oraz turowym systemem walki, imponowała jednak oprawą graficzną, ze szczególnym wskazaniem na imitujące efekt 3D pojedynki pełne efekciarskich rozbłysków i dramatycznych najazdów kamery. Nowa marka świetnie wypełniała przy tym gatunkową lukę w międzynarodowym portfolio Nintendo, trzeba wszak pamiętać, że jego flagowe Fire Emblem ukazywało się wówczas jedynie w Japonii. Mimo że projekt został zaplanowany jako pojedynczy strzał, ponad milion sprzedanych egzemplarzy oraz powszechne uznanie szybko zmieniły optykę wydawcy. Stąd już rok później na rynku zadebiutował sequel opatrzony podtytułem The Lost Age, przewrotnie wkładający graczom buty antagonistów z pierwszej przygody. Pomimo braku istotnych zmian sprzedaż gry ponownie przebiła pułap miliona sztuk, jednak wbrew oczekiwaniom zamiast pracy nad finałem trylogii studio powróciło do tworzenia gier z cyklu Mario Golf i Mario Tennis, którymi opiekowało się przed kreacją marki Golden Sun. Na kontynuację fantastycznej przygody musieliśmy więc czekać aż do 2010 r. i schyłkowej fazy życia DS-a. Zdecydowanie zbyt długo, by podtrzymać ogień rozpalony u początku poprzedniej generacji konsol przenośnych. Mimo to historia potomków dawnych bohaterów przedstawiona w Golden Sun: Dark Dawn wciąż zdołała zebrać całkiem niezłą prasę. Problemem była natomiast sprzedaż – 800 tys. kopii w przypadku sprzętu z bazą 150 mln użytkowników nie było w stanie zrobić wrażenia na ludziach z Nintendo. I choć deweloperzy z Camelot wspominali w kolejnych latach o chęci wznowienia prac nad cyklem, ostatecznie jak dotąd nie zdołali się wyrwać z kręgu sportówek w klimatach Grzybowego Królestwa. Ich Mario Tennis Fever zadebiutuje na Switchu 2 już w lutym.

„Nikt nie odchodzi na dobre”


Earthbound.

Ale przecież to nie wszystko! Nie sposób chociaż nie wspomnieć o znakomitej serii Earthbound, która była jak „Stranger Things”, zanim to jeszcze było modne, leciwym Kid Icarus, które w 2012 r. powróciło na 3DS-a po 21 latach nieobecności tylko po to, by znów przepaść bez wieści, czy hitowym Nintendogs, które pomimo miana drugiej najlepiej sprzedającej się gry w całym dorobku DS-a (prawie 24 mln kopii!) doczekało się raptem jednego sequela i od 15 lat nikt o nim nie słyszał. Szczęśliwie jednak Nintendo udowodniło już wielokrotnie, że jest zdolne do rozgrzebania grobów dawno zapomnianych serii i to nawet tych w swoim czasie mało rozpoznawalnych. W trakcie rynkowej dominacji pierwszego Switcha taki niespodziewany powrót zaliczyły wszak równie niszowe własności intelektualne jak Clubhouse Games (15 lat przerwy wydawniczej), Another Code (również 15 lat), Endless Ocean (znów 15 lat) czy Famicom Detective Club (aż 24 lata bez nowej gry z cyklu). Analogiczna sytuacja miała miejsce również w przypadku popularniejszych, wciąż jednak długo nieobecnych serii. Wystarczy wspomnieć chociażby Wars (15 lat pauzy), Tomodachi (12 lat) lub Mario & Luigi (sześć lat od ostatniego remake'u i dziewięć od pełnoprawnego odcinka). Jak zatem widać, w przypadku osobliwej polityki branżowych konserwatystów z Kioto, jedynego z wydawniczych gigantów nieprzerwanie i z powodzeniem monetyzującego legendę swoich nawet najbardziej leciwych tytułów, niczego nie można skreślać. ⊗


Snipperclips.

NISZOWE, TYM BARDZIEJ ZAPOMNIANE

Oprócz powszechnie kojarzonych serii na przestrzeni dekad pojawiło się też wiele takich, którym nie udało się zdobyć równie wielkiej sławy, tym łatwiej przepadły więc w mrokach dziejów, a przecież bawiliśmy się przy nich w swoim czasie przednio. Dobrym przykładem może być Mario Baseball – jedyna spośród wielu sportowych serii z udziałem bohaterów uniwersum hydraulików, której nie udało się dłużej utrzymać na rynku. Pierwsza odsłona z 2005 r. , wydana na GameCube'a, spotkała się z całkiem ciepłym przyjęciem, rozchodząc się w ponad 1 mln kopii, z kolei przygotowany z myślą o Wii sequel z 2008 r. zdołał przebić pułap sprzedażowy 2 mln egzemplarzy. W podobnym czasie smutnego końca doczekała się również platformowa seria The Legendary Starfy (2002–2008), która jednak debiutowała niemal wyłącznie na rodzimym rynku wydawcy. Granice Japonii opuściła pierwotnie jedynie ostatnia z pięciu jej odsłon, choć od 2024 r. oryginalna trylogia z Game Boya Advance jest dostępna na Switchach za pośrednictwem usługi NSO. Warto nadrobić. Rozkochany swego czasu w kryminalnych nowelach graficznych Roger do dziś rozpacza nad przerwaniem serii o perypetiach detektywa Kyle'a Hyde'a (Hotel Dusk: Room 215, DS, 2007 oraz Last Window: The Secret of Cape West , DS, 2010), ja z kolei nie mogę przeboleć zakończenia logicznej marki Snipperclips na jednej raptem grze towarzyszącej premierze pierwszego Switcha (2017). Miała potencjał na zdecydowanie więcej.

eprasa.pl bf9c17f6df

VINCENT ZAMPELLA

architekt współczesnych FPS-ów

21 grudnia 2025 r. straciliśmy legendę gier. Vincent Zampella zginął w wypadku samochodowym. Miał 55 lat. Jeśli mielibyśmy wskazać jedną osobę, która zmieniła oblicze FPS-ów po 2000 r., byłby to właśnie on. Oto jego historia i sylwetka.

TEKST: DŻUJO



Hideo Kojima pożegnał Zampellę wpisem w social mediach, wspominając, że gdy zakładał swoje własne studio, Vincent dał mu wiele cennych porad.

„Podczas developmentu każdej z kampanii dla pojedynczego gracza przyświecającą nam filozofią było stworzenie gry wokół istniejącej mechaniki. Fabuła, przedstawiony świat i właściwa gra – wszystko musiało się kręcić wokół mechaniki" – oto klucz, który sprawił, że tytuły powstające pod nadzorem Zampelli były tak wybitne. Słowa, które padły w 2016 r. podczas rozmowy w podcaście „IGN Unfiltered", rzutowały na niego i prowadzone przez niego zespoły przez całą jego karierę.

Plaża Omaha

Nie każdy może przedstawić swój pomysł na grę samemu Stevenowi Spielbergowi. W maju 2000 r. Zampella dostąpił takiego zaszczytu, opisując legendarnemu reżyserowi, jak będzie wyglądała pecetowa wersja Medal of Honor, strzelanki, która powstała dzięki Spielbergowi (więcej informacji o genezie MoH w PE#335). „Wcale nie byłem zdenerwowany" – ironizował w rozmowie z magazynem „GQ". „Ale spodobał mu się nasz pomysł" – dodał. To, co uwiodło Spielberga, czyli podejście Zampelli do robienia FPS-ów, oczarowało również miliony graczy na całym świecie.

Urodzony w 1970 r. twórca nigdy nie planował kariery w grach, zresztą, jak sam wspominał w rozmowie z IGN: „Nikt wtedy nie myślał, że z grania można zrobić karierę". Jednak zawsze ciągnęło go do elektronicznej rozrywki. Kolega pomógł mu znaleźć robotę w firmie GameTek zajmującej się m.in. produkcją gier na licencji. Potem zaczął pracę w Atari (pomagał m.in. w konwersji gier na konsolę Atari, był także jednym z producentów gry Baldies). Następnie trafił do firmy Panasonic, kiedy ta kończyła romans z systemem 3DO, aby w końcu wylądować w Sedze, gdzie skupił się na grach wieloosobowych na PC, w tym zapomnianej strzelance Vigilance. Zebrane przez kilka lat doświadczenie i kontakty przydały się, kiedy dostał ofertę pracy w studiu 2015 Inc., które szukało ludzi do projektów dla wydawców takich jak EA.

Szef 2015 Inc. – dzięki swoim znajomościom – dostał zielone światło od EA na zrobienie pecetowej wersji MoH. Zampelli przypadła rola głównego dewelopera, dlatego osobiście spotkał się ze Spielbergiem. Wiedział jednak, że nie da rady dowieźć takiego projektu samemu. Podczas pracy w Sedze poznał utalentowanego dewelopera Jasona Westa. Postanowił ściągnąć go do 2015 Inc. – do Westa jeszcze wrócimy. EA początkowo chciało, aby 2015 Inc. zrobiło konwersję powstającego na PS2 MoH, ale to m.in. Vince przekonał decydentów, aby zrobić grę od podstaw. „To był mały, 22-osobowy zespół. Pracowaliśmy bardzo ciężko, ale do dzisiaj jestem dumny z tego, co osiągnęliśmy" – powiedział w rozmowie z IGN.

Wydana w styczniu 2002 r. gra MoH: Allied Assault była czymś więcej niż tylko ewolucją serii. Jako pierwsza pokazywała podejście Zampelli do robienia gier FPS. „Boots on

eprasa.pl bf9c17f6df

the ground", czyli coś, co można przetłumaczyć jako spojrzenie na wojnę ze strony zwykłego żołnierza – tak podszedł do „swojego" MoH. „Chcieliśmy wziąć coś, co miało historyczny kontekst, i stworzyć z tego wiarygodny dla graczy spektakl. Zanurzyć ich w tym świecie" – wspominał w rozmowie z IGN. Najlepszą manifestacją tej filozofii był rozdział rozpoczynający się od lądowania w Normandii na plaży Omaha. Do tego momentu gry FPP, w tym MoH na PSX-a, robiły z gracza superbohatera – w Allied Assault staliśmy się trybem w wojennej machinie. To podejście oczarowało graczy i recenzentów. Zanim jednak gra trafiła do sklepów, wewnątrz 2015 Inc. prowadzona była inna wojna.

Warunki pracy w studiu zostały uznane przez Zampellę i Westa za niegodne ich umiejętności i zaangażowania. Według dokumentów ujawnionych podczas sądowej batalii z Activision (więcej o tym później) dwóch utalentowanych twórców miało przeprowadzić „zamach stanu" wewnątrz firmy, przeciągając na swoją stronę większość zespołu, zarazem prowadząc niezależne rozmowy z EA. Zanim ruszyła oficjalna sprzedaż Allied Assault, większość zespołu rzuciła papierami. Poszli za Zampellą i Westem.



JEDYNYM POWODEM, DLA KTÓREGO CALL OF DUTY ISTNIEJE, JEST TO, ŻE EA ZACHOWAŁO SIĘ JAK FIUT...

Stalingrad

„Jedynym powodem, dla którego Call of Duty istnieje, jest to, że EA zachowało się jak fiut..." – bez ceregieli podsumował Zampella dla „GQ", opisując swoją karierę. On, West oraz Grant Collier po odejściu z 2015 Inc. w cztery miesiące po premierze Allied Assault założyli studio Infinity Ward. Mimo że początkowo jego szefem był Collier, to – z całym szacunkiem dla jego wkładu – w dalszej historii nie odegrał on istotnej roli. Kluczowe duo to Zampella i West, a tak naprawdę ten pierwszy. Ten duet można było porównać do Jobsa i Wozniaka czy Gatesa i Allena (drugi, często pomijany, współzałożyciel Microsoftu, zmarł w 2018 r.). Tutaj również jedna osoba była fuzją wizjonera i twardego biznesmena (Zampella), a druga bardziej „techniczną" połówką (West). Jest jeszcze jedna analogia, ale wrócimy do niej w dalszej części artykułu.

Początkowo założyciele IW myśleli, że zajmą się developmentem kontynuacji Allied Assault dla EA. Jednak Elektronicy woleli tworzyć kolejne gry z serii MoH bez pomocy zewnętrznego studia. Infinity Ward zostało na lodzie. Jednak za sprawą sukcesu pecetowego MoH i biznesowego nosa Zampelli udało się rozpocząć współpracę z Activision. W tym okresie jego szef Bobby Kotick prowadził wyścig z EA o najbardziej utalentowane studia i ciekawe projekty. IW nie miało wyjścia, zgadzając się na wykup jednej trzeciej udziałów przez Activision w zamian za zgodę na stworzenie „zabójcy MoH" (po premierze gry Kotick wykupił pozostałe udziały). Dlaczego Zampella chciał zostać przy realiach II wojny światowej? „To była walka dobra ze złem, masa niesamowitych, prawdziwych historii. Genialna sceneria, szansa na zrobienie czegoś bijącego autentyzmem" – wspominał w rozmowie z IGN.

Pierwsze Call of Duty, podobnie jak Allied Assault, zadebiutowało na PC. Activision zadbało o odpowiednią promocję i gracze wiedzieli, że za tym tytułem stało studio odpowiedzialne za „scenę lądowania w Normandii" w MoH. Zampella (pełniący rolę producenta) rozwinął swoją formułę „Boots on the ground", rozdzielając kampanię pomiędzy Amerykanów, Brytyjczyków i Sowietów. Najbardziej zapadającą w pamięć częścią była ta ostatnia, ze szczególnym uwzględnieniem walk o Stalingrad, sceny będącej odpowiednikiem lądowania w Normandii z Allied Assault. Warto przypomnieć, że ta kampania miała dwie misje osadzone w Warszawie. Równocześnie zadbano o rozbudowany i ciekawy tryb dla wielu graczy – Zampella pracował nad pecetowymi grami online od drugiej połowy lat 90., zatem aspekt sieciowy był dla niego równie kluczowy jak doskonały tryb fabularny. O tym, że z czasem przyniosło to profity, nie trzeba chyba wspominać. Istniał jeszcze jeden klucz do sukcesu robionych przez niego gier: „Zawsze pilnowaliśmy budżetu i terminów". Wizja to jedno, ale grę trzeba dowieźć – on wiedział, jak to zrobić.

Kiedy inne zespoły zajmowały się konwersją CoD na konsole, Infi-



nity Ward przypadło zrobienie CoD2, który miał być tytułem startowym dla Xboksa 360. Debiutująca w październiku 2005 r. (więcej informacji w PE#339) gra, tworzona przez 75-osobowy zespół za ponad 14 mln dol., będąca ówczesnym odpowiednikiem produkcji AAA, stała się największym hitem nowej konsoli. „Zawsze marzysz o takim sukcesie, ale nigdy nie jesteś na niego gotowy" – podsumował Zampella w rozmowie z IGN. Jego formuła zadziałała po raz trzeci, ale ekipa IW była coraz bardziej zmęczona tą samą tematyką.



Szok i zdumienie

„Activision naciskało, abyśmy zrobili kolejną grę w realiach II wojny światowej, ale nie chcieliśmy tego. Mieliśmy na koncie trzy tytuły osadzone w tamtych czasach. Zbuntowaliśmy się" – wspomina w rozmowie z IGN. Kotick i spółka nie chcieli zmian, obawiając się potencjalnych kontrowersji związanych z przeniesieniem realiów konfliktu. „To było ryzykowne, woleli zachować sprawdzoną formułę. Rozumiałem to, ale nie poddałem się" – dodał. Tak oto przez dwa lata liczący ponad 100 osób zespół stworzył grę, która zmieniła oblicze FPS-ów, robiąc z CoD popularną do dzisiaj superfranczyzę.

Call of Duty 4: Modern Warfare zasługuje na osobny artykuł, ale podsumujmy tylko, że było to „ostatnie stadium" FPS-owej wizji Zampelli, co widać szczególnie w misji Szok i zdumienie, zakończonej pamiętną sceną eksplozji nuklearnej i śmiercią żołnierza „z pierwszej osoby". Co było rdzeniem sukcesu tamtej odsłony? „Zespół wiedział, co robić. Przykładał uwagę do każdego szczegółu. To była historia, w którą wierzyliśmy – wynik pasji i zaangażowania wszystkich" – opowiadał w rozmowie z IGN. Nikt, łącznie z nim, nie twierdził, że to on zrobił całą grę, ale wizja i kierunek pochodziły od niego i Westa. To także on nalegał, aby gry IW zawsze działały w 60 klatkach. „To była nasza mantra. Z taką płynnością wszystko jest lepsze. Nawet jeśli przez to grafika traci na jakości" – tłumaczył. Modern Warfare stało się tak wielkim hitem nie tylko dzięki genialnej kampanii, ale przede wszystkim za sprawą trybu dla wielu graczy. Pytany o niego Zampella odpowiadał podobnie jak w przypadku sukcesu CoD 2: „Marzyliśmy, by tryb multi stał się popularny, ale nikt się nie spodziewał skali sukcesu".

Sukces stał się drugim imieniem Zampelli i Westa. Pracując nad Modern Warfare 2, wynegocjowali nowe kontrakty, opłaty licencyjne i prawo weta w przypadku przyszłych projektów z serii CoD, gdyby się im nie spodobały. Kiedy stworzyłeś grę, która w jedną dobę zarobiła 310 mln dol., a taki był wynik debiutującego w listopadzie 2009 r. Modern Warfare 2, wydawałoby się, że możesz wszystko. Activision miało jednak inne zdanie – szykowała się powtórka z 2015 Inc., ale na znacznie większą skalę.

Skutek i przyczyna

Przebieg rozwodu pomiędzy Zampellą i Westem a Activision i Infinity Ward (wspomniany wcześniej Grant Collier, trzeci z ojców IW, nie uczestniczył w nim, został w studiu) znamy dzięki niektórym z dokumentów ujawnionych podczas procesu sądowego pomiędzy obiema stronami oraz ogólnym opisom uczestników procesu. 1 marca 2010 r. obaj panowie zostali zaproszeni na rozmowę do Activision – to miał być ich ostatni dzień w Infinity Ward i całej korporacji. Zostali wyprowadzeni z budynku przez ochroniarzy. Nie mogli już wrócić do biura IW. „Czy spodziewaliśmy się tego? I tak, i nie. Jednak nie w takiej formie" – wspomina ten dzień Zampella w rozmowie z IGN. Na drugi dzień panowie rozpoczęli batalię sądową Activision, z czasem żądając rekompensaty mającej sięgać nawet 1 mld dol. Część dokumentów z procesu, na jakie powoływały się media, mówiła o tym, że Activision miało rzekomo szukać „brudów" na twórców CoD, aby zerwać z nimi kontrakty i uwolnić się od wszelakich zobowiązań. Powód? Rzekome działanie na szkodę firmy.

„To był stresujący czas. Nagle nie miałem pracy. Coś, co stworzyłem, zniknęło" – opowiadał w rozmowie z IGN. „Bałem się, że dzieci (Zampella osierocił trójkę dzieci – dop. Dżujo) dowiedzą się o tym od kogoś w szkole. Musiałem z nimi usiąść i powiedzieć, żeby się nie martwiły, że się tym zajmę" – wspominał. Duet od razu wziął się do pracy, oprócz wytoczonego procesu po kilku tygodniach wystartowali z nowym studiem – nazwa mówiła sama za siebie, Respawn (ponowne pojawienie się postaci po zabiciu). „Możesz się nad sobą użalać. Możesz wziąć się do roboty" – podsumował ten czas Zampella. Dwa lata później doszło do podpisania ugody z Activision. Wynegocjowana suma pozostała tajemnicą. Wtedy świat wiedział, że trwają prace nad nową grą mistrzów FPS-ów. I że będzie ona osadzona w klimatach sci-fi. W ich nowym studiu rodził się Titanfall.

„Masa osób z naszego zespołu Infinity Ward wysłała do nas swoje CV. Od razu mnie to podbudowało. Byłem onieśmielony tym pokazem lojalności" – wspominał IGN Zampella. W sumie 38 osób, które odeszło ze studia, od razu wylądowało w Respawn. Ekipa miała wiele pomysłów, co stworzyć, ale stanęło na czymś innym niż typowe militarne klimaty. Potrzebny był również wydawca. Od razu po rozstaniu z Activision urywały się telefony, ale stanęło na EA – powrót na stare

TO BYŁ STRESUJĄCY CZAS. NAGLE NIE MIAŁEM PRACY. COŚ, CO STWORZYŁEM, ZNIKNĘŁO

eprasa.pl bf9c17f6df

śmieci wydał się najlepszym rozwiązaniem. Umowa zakładała, że własność intelektualna Respawn będzie należała do studia, a nie EA. Nikt nie chciał powtórki z Call of Duty.

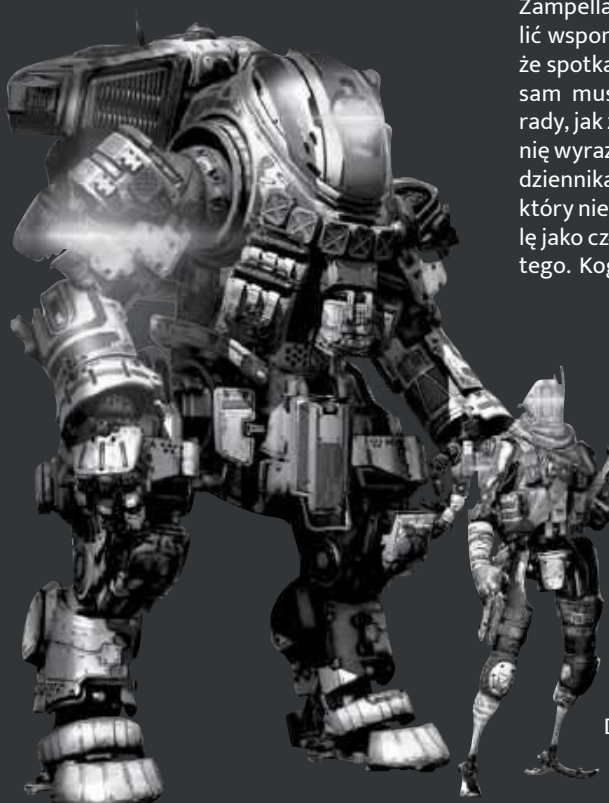
Zanim jednak Titanfall trafił do sprzedaży w 2014 r., duet West i Zampella czekało rozstanie. West odszedł z Respawn w 2013 r., oficjalnie z powodów rodzinnych. Rzeczywistość była inna. Wcześniej porównałem opisywane duo do założycieli Apple'a i Microsoftu. W przypadku obu firm jeden ze współtwórców zdecydował się odsunąć od firmy (Wozniak, Allen), a ten drugi w pełni przejął stery (Jobs, Gates). Nie inaczej było w tym przypadku. Pytany przez Vanity Fair Zampella odpowiedział: „Praca z tą samą osobą przez 15 lat nie jest łatwa". Podczas rozmowy z IGN, kiedy padło pytanie, czy komunikował się z Westem od jego odejścia, odpowiedź była krótka: „Nie rozmawiamy ze sobą". Po tragicznej śmierci swojego byłego partnera biznesowego West napisał: „Nigdy nie zapomnę wpływu, jaki wywarłeś na moje życie... Dziękuję ci za wszystko, co dla mnie zrobiłeś".

Titanfall był grą dobrą, ale nie był w stanie powtórzyć sukcesu CoD2 debiutującego na X360. Wszystko jednak wskazywało na to, że sequel poradzi sobie lepiej. Debiutujący jesienią 2016 r., pomiędzy CoD: Infinite Warfare a Battlefieldem, tytuł zyskał doskonałe oceny i grono fanów, ale ponownie nie powtórzył komercyjnego sukcesu poprzednich gier Zampelli. Mimo wszystko zespół odpowiedzialny za kampanię dowiózł wiele niezapomnianych momentów, jak chociażby misję Skutek i przyczyna, w której przenosiliśmy się pomiędzy dwiema liniami czasu. Tryb multiplayer również nie zawiódł. Rok po premierze EA kupiło studio Respawn.

Trudno powiedzieć, jakie byłyby losy studia w ramach korporacji, gdyby nie odważna decyzja Zampelli i zespołu, aby z Titanfall 3, nad którym pracowali, wyciągnąć jeden z fragmentów rozgrywki i na jego bazie zrobić darmowego hero shootera o nazwie Apex Legends. Bez zapowiedzi nową grę „wrzucono" do sieci w lutym 2019 r. Po tygodniu grało w nią 25 mln osób. Po miesiącu – 50 mln. Twórca dostarczył EA tak bardzo upragniony przez nich komercyjny hit. Równocześnie ku końcowi miały się prace nad inną grą – tytułem na licencji Star Wars. Kilka lat wcześniej Zampella ściągnął do studia osobę, która pracowała przy God of War (Stig Asmussen). Twórca CoD-a miał tak dużą moc sprawczą, że EA zgodziło się na zrobienie tytułu dla pojedynczego gracza w tym uniwersum. Star Wars Jedi: Upadły zakon (2019), jak i Star Wars Jedi: Ocalały (2023) okazały się strzałami w dziesiątkę. Co ciekawe, w 2020 r. Respawn wróciło do Medal of Honor. Pamięta o tym mało osób, bo ekipa zrobiła grę VR na zlecenie Facebooka. Niestety, był to przeciętny tytuł, który przeszedł bez echa. Jak się okazało, powrót na pola bitwy II wojny światowej nie był pisany Respawn.

Przenoszenie gór

Kiedy świat obiegła informacja o tym, że Zampella zginął, branża zaczęła się dzielić wspomnieniami. Hideo Kojima napisał, że spotkał się z twórcą CoD-a po tym, gdy sam musiał opuścić Konami, zasięgając rady, jak założyć własne studio. Swoją opinię wyraził w podcaście również wieloletni dziennikarz growy, Jeff Gerstmann, facet, który nie owija w bawełnę. Opisał Zampellę jako człowieka z głową na karku i otwartego. Kogoś, kogo szanowali ludzie, z którymi pracował. Patrząc na to, ile osób poszło za nim po odejściu z 2015 Inc., na liczbę CV wysłanych do Respawn po aferze z Activision, a w końcu na to, co udało mu się zrobić z Battlefieldem 6, gdy EA poprosiło go o uratowanie marki – musi być w tym sporo prawdy.



Pytany przez IGN o to, jak czuje się człowiek, który stworzył franczyzę taką jak Call of Duty, która trwale zapisała się w popkulturze, skromnie odpowiadał, że jest to „niepokojące, wręcz dziwne, że wszyscy kojarzą CoD, nawet jeśli nie znają się na grach". Kiedy pojawiały się pytania o to, czy zwyczajnie nie chciałby zostawić tego wszystkiego i odpocząć, powiedział: „Nie myślałem o przejściu na emeryturę, znudziłaby mi się". Vincent Zampella mógł nam dać jeszcze wiele świetnych gier. Nie będzie nam jednak dane w nie zagrać...

PS Śródtytuły w artykule to nazwy misji z: MoH: Allied Assault, Call of Duty, CoD 4: Modern Warfare, Titanfall 2 i Battlefield 6. ⊗

ODESZLI ZA WCZEŚNIE

GUNPEI YOKOI

(1941–1997), 56 lat

Legendarny inżynier Nintendo, człowiek odpowiedzialny za Game & Watch, Game Boya, Virtual Boya i Wonder Swan. Był producentem m.in. Donkey Konga, Metroida i Kid Icarus, a także dziesiątek kultowych gier z epoki NES-a. Prawdziwy innowator i wizjoner.

KENJI ENO

(1970–2013), 42 lata

Awangardowy twórca, barwna postać, założyciel studia WARP. Zasłynął horrorem D. Potem stworzył Enemy Zero i Real Sound: Kaze no Regret (grę opartą wyłącznie na dźwięku). Sequel D do dzisiaj pozostaje jedną z najbardziej nietypowych gier na Dreamcasta.

SATORU IWATA

(1959–2015), 55 lat

Nie tylko uwielbiany prezes Nintendo, ale również bardzo utalentowany programista, który pomógł zoptymalizować kod takich gier jak EarthBound i Pokémon Gold/Silver. Nadzorował złotą dla Nintendo erę konsol DS i Wii, wprowadzając gry do mainstreamu. Zainicjował format Nintendo Direct.

TOMONOBU ITAGAKI

(1967–2025), 58 lat

Charyzmatyczny lider Team Ninja. Jego seria bijatyk Dead or Alive stała się alternatywą dla Virtua Fightera i Tekkena, przy okazji ratując Tecmo. Dzięki niemu otrzymaliśmy boski reboot Ninja Gaiden na Xboksa. Znany z bezkompromisowego podejścia do poziomu trudności i tworzenia świetnych systemów walki.

REBECCA ANN HEINEMAN

(1963–2025), 62 lata

Współzałożycielka Interplay i niezwykle utalentowana programistka (kodowała m.in. Bard's Tale). Dokonywała technicznych cudów, portując DOOM-a na 3DO w 10 tygodni czy Another World na SNES-a (najpierw musiała się nauczyć czytać po japońsku, aby poznać tajniki tworzenia gier na SNES-a). Działaczka na rzecz archiwizacji gier.

eprasa.pl bf9c17f6df



ROBLOX 20 LAT

Po drugiej stronie lustra

„Bardzo spoko, nawet moje dzieci grają w to gówno…” – napisał mi Roger, gdy wspomniałem o tekście na temat kończącego w tym roku 20 lat Robloksa. Pomyślałem, że poddam to stwierdzenie weryfikacji. To „gówno” musi bowiem wybornie smakować – 100 mln użytkowników dziennie nie może się przecież mylić?



Jak to jest być kasjerem/kasjerką, dostawcą, menedżerem/menedżerką jednego z najpopularniejszych sklepów w kraju? Proszę bardzo! Od 2024 r. możemy poczuć ten vibe dzięki symulatorowi Biedronki. Firma idzie za ciosem i w 2025 r. wypuściła w Robloksie Gang Biedroniaków. No to teraz czekamy już tylko na Call of Biedronka. Black Lidl.

TEKST: **KOCHANIEC**

Można go nie lubić, ignorować, odmawiać jakichkolwiek wartości, ale nie można nie widzieć w Robloksie swoistego fenomenu kultury online. Przynajmniej na papierze wygląda to… surrealistycznie. W ubiegłym roku Roblox zgromadził ok. 380 mln aktywnych użytkowników miesięcznie i ok. 112 mln średnich, dziennych aktywnych graczy, z rekordowymi okresami sięgającymi 150 mln dziennych użytkowników. Dla porównania miniony rok dla takich franczyz jak Minecraft czy Fortnite przyniósł kolejno ok. 32 mln dziennych aktywności w świecie z klocków i ok. 2,2 mln w popularnym battle royal. Liczba aktywnych użytkowników Robloksa w miesiącu dwukrotnie przebiła także miesięczną aktywność użytkowników Pornhuba… Jakby tego było mało, w skali dwóch ostatnich dekad liczba zarejestrowanych kont przekroczyła… całość populacji! – tak, w Robloksa gra więcej ludzi, niż faktycznie żyje na świecie! Gra nawet ta część populacji, która nie ma dostępu do internetu… Przypadek?

Liczba ponad 8,2 mld zarejestrowanych kont, od momentu powstania platformy, to efekt ciągłego wzrostu wynikającego z intensywnej ekspansji gry oraz kultury, w której użytkownicy często duplikują konta. Uwzględnia ona całkowitą liczbę kont założonych kiedykolwiek na platformie, czyli także profile nieaktywne, boty etc. Poza tym te imponujące dane pochodzą z narzędzia Roblox Experience New User Machine, czyli de facto gry stworzonej przez gracza o nicku Dummiez, prezentującej nowe konta Roblox tworzone w czasie rzeczywistym. Jednak rozwój platformy nie od razu był tak spektakularny. Minęła dekada od powstania, zanim Roblox osiągnął pierwszy miliard. Od tego momentu tempo rozwoju drastycznie podskoczyło, aby w ciągu ostatnich pięciu lat wzrosnąć niemal czterokrotnie. Z tak szybkim wzrostem szły jednak w parze problemy, jak np. zauważalne luki w sekwencji identyfikatorów użytkowników (szczególnie podczas dużych aktualizacji, takich jak przejście na identyfikatory 64-bitowe). Wtedy liczba użytkowników z 6,2 mld skoczyła do 7 mld (nie licząc identyfikatorów

eprasa.pl bf9c17f6df

utraconych podczas testów i innych aktualizacji). Podobne luki oznaczają, że pomimo ponad 8,2 mld identyfikatorów użytkowników rzeczywista liczba może być zdecydowanie niższa i mniej liniowa.

Nawet jeśli uwzględnimy te wszystkie sprostowania i statystyczne kontrowersje, liczby (te bliższe prawdzie) generowane przez Robloksa i tak są oszałamiające. Pokazują, jak istotną częścią kultury online stała się platforma, na której niezależnie od tego, czy jesteś dzieckiem logującym się z telefonu rodzica, programistą, czy znudzonym nastolatkiem tworzącym gry dla jaj – możesz stać się częścią społeczności. Każdy wedle swoich potrzeb, zainteresowań i celów. Warto zwrócić uwagę na liczbę, którą właściciele Robloksa niespecjalnie lubią się chwalić – ponad 13 tys. zgłoszonych przypadków wykorzystywania dzieci w ciągu jednego roku.

„A taki był ładny, Amerykański! Szkoda, haha!"

Tym kargulowym klasykiem można by skwitować to, co stało się z Robloksem przez okres od powstania fundamentów jego założeń do sposobu funkcjonowania w globalnej sieci. Bo jako idea był faktycznie świetny, no i był na wskroś „amerykansky". Pomysłodawcami platformy są David Baszucki i Erik Cassel, którzy na początku XXI w. prowadzili firmę Knowledge Revolution, tworzącą szkolne oprogramowanie edukacyjne, ukazujące symulacje zjawisk fizycznych. Z czasem twórcy zauważyli, że uczniowie wykazują większe zainteresowanie budową światów i eksperymentami spod znaku „co się stanie, jeśli". I tak w dużym skrócie powstał Roblox. Baszucki i Cassel zaczęli kombinować nad platformą, która pozwala tworzyć własne minigry, a wszystko w ramach jednej wielkiej wspólnoty. Tym sposobem w 2004 r. zrodziły się dynamiczne klocki, DynaBlocks – protoplasta ujawnionego dwa lat później Robloksa, który został uruchomiony jako darmowa platforma online, z prostą grafiką blokową, wbudowanym edytorem i naciskiem na współdzielenie i kreatywność.

Od początku Roblox miał być więc cyfrowym placem zabaw, gdzie reguły ustalają użytkownicy. Twórcy nie zwracali jednak uwagi na użytkowników, którzy bardziej zainteresowani są bawiącymi się dziećmi, a nie placem. Ale kto by się tym martwił w momencie, gdy pojawiały się pierwsze sukcesy, które szybko przebiegunowały założenia twórców. Ci z kolei, wprowadzając Robuksy, porzucili czysto edukacyjne podejście i umożliwili realne zarabianie na użytkownikach, tworząc tym samym globalny rynek. I tak, na fali rosnącego zainteresowania przekładającego się na liczby i nominały, na zapleczu coraz bardziej porastającego chwastami placu zabaw idea nauki przez eksperyment zaczęła zamieniać się w masową kulturę dziecięcą; przestrzeń wspólnej symulacji w generator ekonomii, a budowane oddolnie cyfrowe światy (mające gwarantować odkrywczość mechanik) przeistoczyły się w tysiące growych klonów. Pod powłoką sukcesu nabrzmiewał też problem, który przylgnął do platformy jako jej obecny znak rozpoznawczy – czy Roblox potrafi chronić swoją najmłodszą publiczność?

W listopadowym wywiadzie z 2025 r. na „Hard Fork Podcast" CEO Robloksa, David Baszucki, został postawiony w ogniu pytań na temat bezpieczeństwa platformy – i to w momencie, gdy kwestia ta nie jest już marginalną debatą, lecz sprawą publiczną i prawną. Roblox stoi bowiem w obliczu pozwów od kilku stanów USA (m.in. Luizjany, Kentucky i Teksasu), które twierdzą, że firma nie zrobiła wystarczająco dużo, by chronić dzieci przed wykorzystywaniem seksualnym na swojej platformie. Ponad 20 kolejnych spraw toczy się też na szczeblu federalnym, gdzie zarzuca się twórcom ułatwianie takich sytuacji. Gdy więc Baszucki został zapytany wprost o problem drapieżników w środowisku gry, jego odpowiedź przeformułowała problem w... szansę! CEO zaczął bełkotać coś o możliwości wykorzystania technologii i projektowania komunikacji, aby „pozwolić młodym ludziom budować i komunikować się razem". Podobnie lawirował w odpowiedzi na pytania o skuteczność systemu moderacji, który działa na zasadzie hybrydowej – AI funkcjonuje tu w połączeniu z zespołem fizycznych moderatorów. Problem jednak w tym, że działania po stronie AI funkcjonują jak reflektor – uwidacznia to, co łatwe do spostrzeżenia, ale pozostawia w cieniu rzeczy naprawdę niepokojące. Właśnie w tych cieniach rodzą się najbardziej problematyczne sytuacje – takie, które rzadko mieszczą się w statystykach, ale często pojawiają się w doświadczeniach użytkowników.



W szerszej świadomości w Polsce Roblox dał się poznać poprzez aferkę w czasie pandemii Covidu, kiedy to dzieciaki zorganizowały mszę świętą na Robloksie. Echa tego wydarzenia w prasie i mediach odbijały się od komentarzy o potrzebie wspólnoty po profanację. Jednak pod względem organizacji jedna instytucja mogłaby się uczyć od drugiej, no bo co uczynić z tymi, którzy naciągają dzieci na hajs? Przenieść na inny serwer?



Przykład ulotki edukacyjnej dla rodziców na temat Robloksa i jego zawartości.

Wyobraźmy sobie pierwszy, bardzo częsty scenariusz. Dwoje dzieci żartuje na czacie, używając ironii, skrótów i memicznego języka. AI, trenowana na wykrywaniu słów kluczy, reaguje natychmiast: blokada! Ostrzeżenie! Ban! System „zadziałał", ale sens rozmowy został pominięty. W efekcie dzieci uczą się unikania algorytmu, pisania „między znakami", a moderacja staje się grą w chowanego. Przypadek drugi, trudniejszy. Dorosły nie używa zakazanych słów. Jest uprzejmy, cierpliwy, wspierający. Rozmowa dotyczy szkoły, gier, codziennych problemów. Dopiero po długim czasie pojawia się subtel-

eprasa.pl bf9c17f6df

ne przesunięcie: pytania o prywatność, izolowanie dziecka od innych, sugestie przeniesienia rozmowy poza platformę. To klasyczny schemat child groomingu. AI, nastawiona na wykrywanie pojedynczych naruszeń, często tego nie widzi, bo nic „nie brzmi źle" w izolacji. To właśnie tutaj automatyczna moderacja okazuje się najbardziej bezradna: nie rozpoznaje relacji ani intencji. Jest też trzecia furtka – twórca gry publikuje mapę lub asset wizualny, który formalnie nie zawiera zakazanych treści, ale operuje sugestią: symboliką, kompozycją, dwuznaczną estetyką. Dla AI to tylko geometria i kolory. Dla ludzi – czytelny komunikat. Tego rodzaju treści często funkcjonują tygodniami, zanim zostaną zauważone przez moderację analogową, jeśli w ogóle. W tle wszystkich tych sytuacji pojawia się jeszcze jeden problem: nieprzejrzystość. Użytkownik, który zostaje ukarany przez AI, rzadko wie, dlaczego. Z kolei rodzic, który słyszy o „zaawansowanych systemach bezpieczeństwa", nie dostaje obrazu ich realnych ograniczeń. A firma, mówiąc o skali i technologii, coraz częściej brzmi jak instytucja tłumacząca się z logistyki, a nie z odpowiedzialności.

Wywiadu kończy wymowna scena, w której Baszucki pytany, czy pozwoliłby własnemu dziecku buszować w Robloksie, odpowiada twierdząco, choć zwraca uwagę, że to ostatecznie rodzice decydują o tym, co jest bezpieczne. Tak że... cała dyskusja sprowadza się do opowieści o zderzeniu skali z odpowiedzialnością. Roblox urósł w niej do rozmiaru cyfrowego miasta zamieszkanego głównie przez dzieci, a jego twórca mówi o bezpieczeństwie językiem inżyniera i wizjonera, podczas gdy krytycy mówią językiem ofiar i prawa. Te dwa języki kompletnie się rozmijają. Najbardziej niepokojące w tym obrazie jest to, że rozmyta zostaje odpowiedzialność – między algorytmy, rodziców, moderatorów i „złożoność problemu". W efekcie nikt nie mówi wprost: tak, zawiedliśmy; tak, to się wydarzyło; tak, ponosimy za to pełną odpowiedzialność. Zamiast tego pojawia się narracja o innowacji, AI i przyszłości.

Światełka w tunelu?

Mimo że kwestie bezpieczeństwa pozostawiają sporo do życzenia, trudno patrzeć na Robloksa wyłącznie przez pryzmat kontrowersji. Jak z wieloma zjawiskami, przedmiotami i mediami platforma ta wydaje się mieć również swoje dobre strony. Bo czy istnieją tylko i wyłącznie dobre filmy? Wartościowe i świetnie napisane książki? Odkrywcze i bezpieczne gry? Gdy spojrzymy na Robloksa jako na swoiste narzędzie, abstrahując od gównianej otoczki, okazuje się, że można odnaleźć w nim potencjał, który pozwoli oderwać się od dna. Istnieje jednak obawa, czy przypadkiem dno się wtedy nie oberwie...

LEGO, ADIDAS, H&M, GUCCI CZY VERSACE MAJĄ SWOJE ŚWIATY W ROBLOKSIE

Jedną z takich propozycji wydaje się być m.in. Miasto ING – wirtualna gra edukacyjna stworzona przez ING Bank Śląski w ramach działań edukacyjnych skierowanych przede wszystkim do młodszych użytkowników (ok. 7–17 lat). Od marca 2022 r. funkcjonuje w Robloksie jako odrębny świat, gdzie gracze wykonują zadania, uczą się finansów i zasad bezpieczeństwa online oraz mogą brać udział w wydarzeniach społecznych jak koncerty itp. eventy. ING jest pierwszym bankiem w Polsce, który pojawił się w przestrzeni metawersu. Jego obecność w Robloksie opiera się na typowych dla tego rodzaju doświadczeń sezonach, w których to swoiste Monopoly 2.0 jest rozszerzane i udoskonalane pod kątem mechanik i treści. Do 2025 r. Miasto ING osiągnęło ponad milion graczy, którzy wykonali miliony lekcji i quizów w ramach Akademii Cyberbezpieczeństwa. Idea imponująca, ale przewijały się już w tym tekście narracje o słusznych ideach i ich realizacjach... Nie sugeruję oczywiście, że bezpośrednim celem banku jest generowanie zysków poprzez sprzedaż produktów bankowych. Tak samo jak nie sugerują tego Lego, Adidas, H&M, Gucci czy Versace, które mają swoje światy w Robloksie. Wszystkie te marki najwidoczniej realizują zacną myśl pewnego Polaka o pracy dla idei.

Obecność korporacji tego pokroju, co globalna firma obuwnicza czy kosmetyczna to nie jednostkowe wyjątki, ale wyraźny znak pewnego, może nienowego, ale na pewno intratnego z ich perspektywy trendu w przestrzeni, którą odwiedzają miliony potencjalnych konsumentów. Nie trzeba być specem od marketingu, aby uświadomić sobie, że Roblox stanowi świetną formę budowania świadomości marki oraz angażowania społeczności; marka jest tam, gdzie jest publiczność, interakcja z produktem nie musi być nachalna – może mieć formę edukacyjną, kładącą nacisk na kreatywność. Co najważniejsze, daje wartość dodaną w postaci poczucia nowoczesności i połączenia z dobrą zabawą. Jeśli upatrywać w tym „wychowywania konsumentów", to na niespotykaną do tej pory skalę związaną z budowaniem relacji, świadomości i całej kultury danej marki.

Ale, ale... obok światowych gigantów handlowych z przestrzeni metawersu coraz częściej korzystają także instytucje kultury, które widząc w Robloksie ten sam potencjał marketingowy, starają się przekuć zysk na bardziej wartościowe doświadczenia w sferze szeroko rozumianej animacji kultury. Dla części instytucji, jak muzea czy galerie, platforma jest czymś w rodzaju innowacyjnej salki edukacyjno-warsztatowej, która – co najważniejsze – znajduje się już tam, gdzie przebywa potencjalna publiczność. I tak np. British Museum eksperymentowało z Robloksem głównie pod kątem edukacji historycznej. Jednak zamiast klasycznego muzeum VR tworzone na platformie przestrzenie były światami do eksploracji, w których różnorodne obiekty funkcjonowały jako punkty narracyjne, a wiedza przekazywana była fragmentarycznie poprzez ruch, zabawę i interakcję. NASA również wykorzystała Robloksa do popularyzacji nauki o kosmosie, tworząc doświadczenia oparte na symulacjach misji kosmicznych. W krajach europejskich, jak m.in. Francja czy państwa nordyckie, pojawiały się projekty wirtualnych festiwali czy rekonstrukcji historycznych miast z wieloma interaktywnymi elementami wspomagającymi poznawanie historii. W Polsce eduka-



Jedna z perełek, którą śmiało można by określić mianem robloksowego indyczka. Doors zyskało ogromną popularność dzięki swojej atmosferze grozy, elementom losowości (każde przejście jest inne) i potrzebie strategii, aby przetrwać spotkania z przerażającymi potworami, którą mogą kryć się za drzwiami.

eprasa.pl bf9c17f6df

cyjny potencjał Robloksa wydaje się dopiero raczkować. Szlak powoli przecierają jednak miejskie i wojewódzkie biblioteki, które szkolą pracowników pod kątem obsługi Roblox Studio w celu tworzenia wirtualnych placówek bibliotecznych, w których mogą funkcjonować katalogi online, odbywać się spotkania autorskie, ale też różnorodne minigry w postaci questów, które łączą fizyczne zbiory biblioteczne z tymi dostępnymi wirtualnie. To jedne z ciekawszych propozycji, które próbują uświadamiać, jak kultura może być doświadczana i jak dzięki światom online budować pomost do intratnych wydarzeń offline. Można więc odnieść wrażenie, że na tym poletku Roblox może stać się narzędziem pokazującym, jak wielowymiarowym doświadczeniem jest kultura.



Projekty społeczno-kulturalne swoją drogą, bo przecież solą Robloksa są gry! – a przynajmniej tak być powinno. Spójrzmy więc teraz na trzeci prześwit w tym pełnym szamba tunelu, który może rzucić nieco światła na ten, rzadko traktowany poważnie, segment branży. Może właśnie tam, wśród niedocenienia, odtwórczości i masy uproszczeń, kryje się jedno z ciekawszych zjawisk współczesnego gamingu?

Problem z Robloksem pod kątem gier wydaje się być taki, że postrzega się go jako jedną wizję autora, a nie jako ekosystem setek tysięcy wizji. Oczywiście często sprzecznych, w większości banalnych, ale też – gdzieniegdzie – intrygujących, a nawet dojrzałych. Trzeba jednak pamiętać o tym, że popularność w Robloksie mierzy się inaczej, niż jesteśmy do tego przyzwyczajeni. Recenzje krytyków czy nagrody praktycznie tu nie istnieją. Wszystko weryfikuje liczba graczy, czas spędzony w świecie i siła jego społeczności. Roblox jest jak YouTube. Niski próg wejścia sprawia, że każdy może tworzyć – dzieci, hobbyści, studenci, przyszli profesjonaliści. Efektem jest zalew gier wtórnych, kopiujących popularne schematy, często nastawionych wyłącznie na monetyzację. Jednak dokładnie ten sam mechanizm pozwala tworzyć perełki. W Robloksie nie trzeba zgody wydawcy, budżetu marketingowego ani wieloletniej kariery, by eksperymentować. Ktoś może nauczyć się projektowania gier, skryptowania i ekonomii w wieku 13 lat i zrobić to w środowisku, gdzie od razu ma miliony potencjalnych graczy. Branża traktuje jednak platformę po macoszemu i ma ku temu pewne powody: estetyka, demografia i chaos. Roblox nie wygląda „poważnie", jego główną grupą odbiorców są młodsi gracze, a jakość jest skrajnie nierówna. To kłóci się z narracją branży AAA, która lubi kontrolę, prestiż i jasne definicje. A jednak to właśnie Roblox pokazuje przyszłość: gry jako usługi, gry jako przestrzenie społeczne, gry jako narzędzia ekspresji.

Roblox nie jest jedną grą i nigdy nie chciał nią być. Jest chaotyczny, nierówny, często irytujący, ale jednocześnie autentyczny. To cyfrowy folklor: pełen tandety, ale i szczerych, oddolnych pomysłów, których nie da się zaprojektować w korporacyjnej sali konferencyjnej. Na tych kilku poziomach branża mogłaby się sporo od niego nauczyć.

A co z samymi grami? Absolutnymi gigantami są m.in. Adopt Me! (w stylu cozy game o opiekowaniu się zwierzątkami), Deepwoken (robloksowy soulslike), Tower of Hell (minimalistyczna zręcznościówka z arcade'ową duszą), Doors (horror, który zdobył uznanie poza Robloksem). Na większą uwagę z wyżej wymienionych zasługuje Deepwoken i ostatnie z wymienionych „Drzwi". Ich twórcy nie porzucili platformy (czego de facto zrobić się nie da), ale przekroczyli jej wizerunkowe i finansowe ograniczenia, ocierają się o wiele cech klasycznego indie designu i zyskują spore uznanie poza Robloksem. Aby wyrazić się jaśniej i bardziej swojsko, ukręcili – jak to się mawia – z gówna bat.

Istotną zaletą gier w Robloksie jest traktowanie tej platformy przez ambitnych twórców jako gamingowego eksperymentu bez ryzyka wydawniczego. Twórcy nie ponoszą więc kosztów marketingu czy zaufania wydawcy. Skutkuje to oczywiście powstawaniem różnorodnych, w większości pokracznych hybryd gatunkowych na masową wręcz skalę. Jednak każdy ambitniejszy twórca dostaje niemal natychmiastowy feedback. Dlatego jeśli traktować tę platformę jako szalone laboratorium doktora Frankensteina, Roblox jako narzędzie jest w stanie zagwarantować przystępną przestrzeń projektowania, budowania społeczności i recepcji własnej wizji. Tak jak modding był kiedyś kuźnią talentów (Valve, Dota, Counter-Strike), tak Roblox jest swoistą fabryką, z której może wypaść jakiś przyszły indie deweloper. Może nie od razu „nieoszlifowany diament", ale raczej ciosany kijem blok kwarcu, któremu nikt nie zabroni marzyć o połysku i szlifierce. I bardzo możliwe, że gdy usłyszymy o jakimś „objawieniu na scenie niezależnej", okaże się, że autor nie zaczynał na Unity ani na Unreal Engine... tylko w Roblox Studio.

„Underground"

Roblox przypomina dziś taką cyfrową wersję filmu Emila Kusturicy. Ogromną, roztańczoną piwnicę, w której ktoś kiedyś zamknął dzieci, mówiąc im, że to tylko zabawa, że na górze wciąż korporacje narzucają trendy, tworzą nudne gry i trzeba jeszcze chwilę poczekać. Ta chwila trwa już 20 lat. W tym czasie pod ziemią wyrosło całe miasto: z własną ekonomią, mitologią, przemocą, handlem, sztuką i śmieciami. Jedni rodzą się tam i nie znają innego świata. Inni schodzą tylko na chwilę – po inspirację, po pieniądze, po publiczność – i szybko wracają na powierzchnię, udając, że nie widzieli, jak to miejsce naprawdę działa. Tę przestrzeń z całą różnorodnością światów i ich – nie mniej barwnych – użytkowników można wyśmiewać, ignorować, a nawet porównać do cyfrowych szczurów, grzebiących w śmietniku metawersu. Ale czy należy bagatelizować? Były kiedyś czasy, w których zignorowano grzebiące po śmietniku szczury, co skończyło się sporą redukcją populacji Europy. ⊗

eprasa.pl bl9c17f6df

ZBIOROWY BÓJ O PROCENTY

Czy branżę czeka rewolucja?

Według ostatnich doniesień prasowych w samym tylko grudniu 2025 r. Steam wygenerował przychód brutto w wysokości 1,6 mld dol., o 22,7% więcej niż w tym samym miesiącu zeszłego roku. To rekord. Podobnie jak łączna suma przychodów brutto wypracowana przez cały ubiegły rok – prawie 18 mld dol. (w 2024 r. było to „zaledwie" 15 mld). Ale jest i trzeci pobity wynik – ponad 19 tys. premier w ubiegłych 12 miesiącach. Liczba jeszcze w nie tak odległej przeszłości niewyobrażalna, ponieważ w 2013 r. debiutujących tytułów było raptem nieco ponad 400, czyli prawie 50 razy mniej.



TEKST: **URAL**

Trend pokazuje jedno – pomijając 2019 r., kiedy to liczba debiutujących gier na Steamie rok do roku minimalnie spadła, branża zdaje się cały czas rozwijać, choć trzeba sobie jasno powiedzieć, że gros ze wspomnianych produkcji to śmieci tudzież indyki bez szans na komercyjny sukces. W ubiegłym roku blisko połowa z nich uzyskała mniej niż 10 recenzji, czyli sprzedała się co najwyżej w kilkuset kopiach.

Z tych wszystkich liczb wyłania się coś o wiele ciekawszego i, można by rzec, mroczniejszego. Dochody Valve, właściciela platformy, to jakieś grosze generowane przez serię Half-Life, nieco więcej miedziaków wpływających dzięki sprzedaży wyjątkowo udanego skądinąd Steam Decka, przede wszystkim jednak przytłaczający w nich udział ma pośrednictwo w sprzedaży gier.

Procent od wszystkiego

System prowizyjny to temat rzeka i nie dotyczy on tylko naszej branży. Amerykanie szybko zdali sobie sprawę, że najprościej i najefektywniej zarabia się na dostarczeniu jakiejś platformy świadczącej jakąś usługę, zapewnieniu jej pozycji quasimonopolistycznej i, trochę jak na autostradzie, postawieniu szlabanu oraz pobieraniu opłat za każdy przejazd. Po co produkować auta, skoro wystarczy mieć niezbędną infrastrukturę i za jej pomocą kosić pieniądze.

USA dominują w handlu i jeśli ktoś się zastanawia, skąd bierze się ich potęga, to nie wynika ona li tylko z dostępu do surowców i z ich siły militarnej. To również te małe lub duże procenciki, które firmy od Wuja Sama pobierają to

eprasa.pl bf9c17f6df

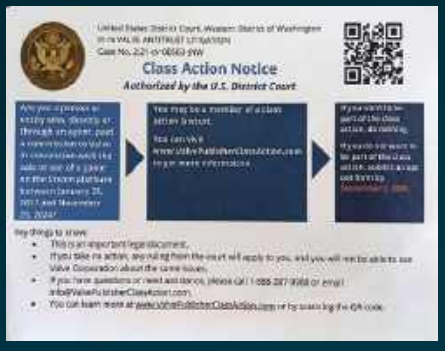
tu, to tam. Płacicie kartą w sklepie? Stoi za tym Visa, firma amerykańska z siedzibą w San Francisco, lub Mastercard, również firma z USA z siedzibą w stanie Nowy Jork. Na ich konta trafia do 0,15% z każdej transakcji kartą płatniczą czy kredytową, ale w skali globalnej są to pieniądze astronomiczne. Przychody Visy za 2025 r. to około 40 mld dol., a Mastercarda – „skromne" ponad 28 mld w amerykańskiej walucie. Warto wspomnieć, że akurat Polska całkiem nieźle się wycwaniła za pomocą Blika, który jest naszym rodzimym wynalazkiem.

Niemniej wnioski są oczywiste – kto kontroluje szlaki, infrastrukturę, przesył danych, komunikację, ten kosi na tym pośrednictwie olbrzymie pieniądze i doskonale to widać po kapitalizacjach największych amerykańskich koncernów. O ile jednak w przypadku takich firm jak Microsoft, Google, Meta czy Visa wszystkie opłaty są sprytnie ukryte i procentowo stosunkowo niewielkie, więc dla każdego do przełknięcia (choć to i tak temat na dłuższą dyskusję), o tyle w przypadku rynku gier sprawa nie jest już tak jednoznaczna.

Weźmy bowiem wszystkie główne platformy dystrybucyjne – Steam, PlayStation Store, Xbox Store, Nintendo eShop. Każda z nich, z punktu widzenia twórcy, bazuje na dokładnie takich samych założeniach. Udostępniana mu jest platforma dystrybucji w postaci rynku składającego się z wielu milionów potencjalnych odbiorców, ale w zamian za solidny procent od sprzedaży wynoszący zwykle 30%, który stał się branżowym standardem. W przypadku dystrybucji cyfrowej zapoczątkował to Steam, potem zostało to powielone przez Apple'a i Google'a w ich sklepach mobilnych, a następnie przejęte przez producentów konsol.

Era pudełek wiecznie żywa

Owe 30% to nie przypadek. Mniej więcej tyle twórcy konsol pobierali w erze pudełkowej w ramach licencji, ale to jeszcze można było wówczas zrozumieć. Produkcja nośników, okładek, instrukcji nie była w owych czasach kosztem marginalnym. Udostępnienie miejsca na serwerze, zapewnienie przesyłu danych i innych pobocznych usług to przy tym prawie drobne. Jeśli sprzedajesz chleb za 10 zł, to oddanie 0,15% z tej sumy dla Visy jest do przełknięcia, podobnie jeśli salon samochodowy sprzedaje nowy pojazd za 100 tys. zł. Jeśli jednak na produkcję gry wideo wydałeś milion i osiągnąłeś z niej dokładnie taki sam przychód, po czym musisz poświęcić z tego 300 tys. na samą prowizję (a przecież dochodzą do tego jeszcze podatki i często inne opłaty, jak np. licencja za silnik), to wydaje się to kiepskim biznesem. Czy jednak masz wybór? Owszem, niektóre platformy dystrybucyjne próbują konkurować niższą marżą, choćby Epic Games Store czy Microsoft Store na PC (oba pobierają 12%), niemniej rynkiem rządzą konsumenci, a ci preferują Steama (zaś na konsolach w ogóle nie ma alternatyw wobec oficjalnych kanałów dystrybucji).



Kartka świąteczna, która dla niektórych producentów gier może oznaczać małą fortunę.

I tak oto, jak mniemam, mamy odpowiedź, czemu Sony czy Microsoft nie robią już tylu własnych gier. Ich produkcja generalnie nie jest opłacalna, opłacalne jest koszenie swoich 30% bez większego ryzyka.

W zeszłym roku do wielu producentów wydających swoje gry na Steamie zaczęły przychodzić osobliwe pocztówki, w których zostali poinformowani, że jeśli nie podejmą żadnych działań, to będą uczestniczyć w pozwie zbiorowym przeciwko Valve Corporation. Ktoś bowiem zdecydował się postawić temu status quo i, jak to czasem w życiu bywa, guano mocno uderzyło w wentylator. Od błahej sprawy temat ewoluował w coś znacznie poważniejszego, co może całkowicie odmienić zasady obowiązujące w branży.

Buntownik z wyboru

Oto w kwietniu 2021 r. Wolfire Games, twórcy gry Overgrowth, pozwali Valve, zarzucając firmie praktyki monopolistyczne, nieuczciwe traktowanie małych producentów i wysoką, 30-proc. prowizję. Sprawę odrzucono, ale wróciła ze zdwojoną mocą w 2022 r. Tym razem jednak zakres roszczeń wzrósł, ponieważ połączono ją z innymi podobnymi pozwami, które w międzyczasie wpłynęły do amerykańskiego systemu sprawiedliwości. A to już furtka do wskoczenia na poziom federalny poprzez przekształcenie sprawy w pozew zbiorowy, czyli tzw. class action, co ostatecznie się zadziało w 2024 r. Słowo „class" jest tutaj szczególnie istotne, ponieważ określa ono klasę, czyli zbiór podmiotów, które mogłyby mieć podobne roszczenia. W przypadku Steama to grupa iście niebagatelna, bo zawiera wszystkich twórców i wydawców udostępniających swoje produkcje na platformie w latach 2017–2024. W sumie to ponad 32 tys. podmiotów, które mogą być objęte pozwem.

Termin rozprawy głównej nie został jeszcze wyznaczony i na razie strony wymieniają się argumentami oraz dokumentami, ale trudno uznać, że Valve ma tu solidne racje. Z drugiej jednak strony nie można też oczekiwać, że Amerykanie będą działać przeciwko własnej spółce. W końcu Steam dystrybuuje gry z całego świata i pompuje olbrzymie pieniądze w tamtejszą gospodarkę. Oczywiście, jeśli w efekcie niekorzystnego dla Valve wyroku dojdzie do obniżenia prowizji, to zostanie to częściowo skompensowane tym, że producenci gier z USA też na tym zyskają. Według szacunków stanowią oni około 25% ogółu wydawców na Steamie, ale uzyskują aż 39% z łącznych przychodów ze sprzedaży na platformie. Nie zmienia to jednak faktu, że zmiana zasad gry spowoduje transfer znacznych środków do firm zagranicznych, co niektórym tamtejszym politykom może być nie w smak.

Doświadczenie i sposób funkcjonowania systemu prawnego w USA nakazuje jednak sądzić, że najprawdopodobniejszym wynikiem będzie ugoda, której rezultatem będzie wypłacenie kwoty zadośćuczynienia dla uczestników klasy, czyli wydawców i deweloperów, a także zmiana warunków współpracy ze Steamem, w tym zmniejszenie prowizji do np. 15–20%. A że w Stanach funkcjonuje zasada precedensu, takie rozwiązanie z dużą pewnością zaowocuje z czasem także zmniejszeniem prowizji u pozostałych właścicieli platform, którzy obecnie pobierają aż 30-proc. marżę. Jeśli to się uda, to wygrają także gracze, bo produkcja gier stanie się bardziej opłacalna i być może wyhamuje to nieco wzrost cen. Jeśli jednak do ugody doprowadzić się nie uda, to sprawa może ciągnąć się latami i trudno stwierdzić ze stuprocentową pewnością, jakim zakończy się ona rozstrzygnięciem. Jak dotąd wszystko jednak wskazuje, że era wysokich prowizji w sklepach cyfrowych powoli dobiega końca. ⊗

eprasa.pl bf9c17f6df

Jedną z największych niespodzianek ubiegłorocznej gali The Game Awards była bez wątpienia zapowiedź nowej odsłony serii Onimusha. Sprawujący pieczę nad cyklem Capcom postanowił dochować tradycji i tym razem twarz głównego bohatera również wzorowana będzie na znanym aktorze. Wybór twórców padł na Toshirō Mifune, którego mogliśmy oglądać m.in. w filmach Akiry Kurosawy. Sprawa jest o tyle ciekawa, że aktor zmarł w 1997 r. Wykorzystywanie twarzy czy głosu nieżyjących artystów to jednak coraz częstszy zabieg zarówno w grach, jak i w filmach.



Po śmierci Paula Walkera przy produkcji filmu „Szybcy i wściekli 7" pomagali jego bracia. Pośmiertne występy aktorów często zawdzięczamy przyzwoleniu czy wręcz zaangażowaniu ze strony rodziny zmarłego.



Vin Diesel u boku Paula Walkera zagrał w pięciu filmach z serii. Panowie przyjaźnili się też prywatnie, a po śmierci Paula to Vin zaprowadził córkę nieżyjącego aktora do ślubnego kobierca. W niektórych przypadkach opowiadanie o pośmiertnym występie aktora jako formie oddania hołdu to czysty marketing, ale w przypadku „Furious Seven" Vinowi, który pełnił rolę jednego z producentów, trudno zarzucić nieszczere intencje.

TEKST: **BUCZYŃSKI**

Mimo że święcąca triumfy w erze PlayStation 2 seria o zmaganiach samurajów (i nie tylko) z demonami Genma znajduje się głęboko w moim sercu, to przyznam, że kwestią, która wzbudziła moje największe zainteresowanie po obejrzeniu zwiastuna Onimushy: Way of Sword, była nie data premiery, ale twarz głównego bohatera. Dlaczego Capcom zdecydował się sięgnąć po fizjonomię nieżyjącej osoby, nawet jeśli mowa o legendzie kina i bodaj najpopularniejszym japońskim aktorze? Technika potrafi zdziałać cuda, ale siłą rzeczy Mifune nie może przecież wziąć udziału w sesjach motion capture, nagrać kwestii dialogowych czy zaangażować się w promocję nadchodzącego tytułu. Okazuje się, że kryje się za tym dość ciekawa historia. Producent gry, Akihito Kadowaki, wspomina, że kiedy w 2020 r. twórcy poszukiwali pomysłu na głównego bohatera Way of the Sword, gry mającej być dla serii nowym otwarciem, zadali sobie pytanie o źródła popkulturowej atrakcyjności samurajów. Dość szybko doszli do wniosku, że chodzi o ich niezłomność – widz wielokrotnie widzi ich umęczonych, na granicy klęski, ale mimo to walczących do końca. Pracownicy Capcomu szybko doszli do wniosku, że nikt nie uosabia wytrwałości lepiej niż Musashi Miyamoto. Mowa o postaci historycznej, która zajmuje szczególne miejsce w kulturze Japonii. Był to nie tylko legendarny szermierz z okresu Edo, który nie przegrał żadnego spośród ponad 60 udokumentowanych pojedynków, czy twórca autorskiej sztuki walki dwoma mieczami, ale także człowiek wielu talentów: pisarz, dydaktyk i malarz. Czy można wyobrazić sobie lepszego bohatera gry o bohaterskim samuraju niż najsłynniejszy samuraj w dziejach? Klamka zapadła, a twórcy nie potrafili wyobrazić sobie w tej roli nikogo innego. Tylko jak właściwie sportretować taką postać? Jak Miyamoto powinien wyglądać i się poruszać? Jakie mieć grymasy, mimikę czy manieryzmy? Szukając podpowiedzi, Kadowaki zwrócił się w kierunku filmowej klasyki i rozwiązanie szybko znalazło się samo. Toshirō Mifune nie tylko brawurowo odegrał postać Miyamoto w nagrodzonym Oscarem filmie „Samuraj" (1954), ale za sprawą licznych występów u Akiry Kurosawy niejako sam stał się w zbiorowej świadomości wcieleniem dzierżącego katanę samuraja. Wykorzystanie aparycji aktora komplikował nieco fakt, iż mówimy o osobie zmarłej, choć warto przy tym nadmienić, że nie był to pierwszy taki zabieg w historii Capcomu. Na wykorzystanie wizerunku zmarłego aktora firma zdecydowała się bowiem już wiele lat wcześniej przy okazji gry Onimusha 2: Samurai's Destiny (2002), w której twarz głównemu bohaterowi, również wzorowanemu zresztą na postaci historycznej, użyczył nieżyjący Yūsaku Matsuda. Było to możliwe przede wszystkim dzięki zgodzie i wsparciu żony tego przedwcześnie zmarłego artysty. W przypadku występu Toshirō Mifune w planowym na 2026 r. Way of the Sword sprawa była nieco bardziej skomplikowana, ponieważ prawami do wizerunku aktora dysponuje założona jeszcze za jego życia firma Mifune Productions. Osoby związane z Capcomem w wywiadzie dla portalu Game Watch przyznały, że przekonanie przedstawicieli firmy do współpracy zajęło dwa lata i wymagało licznych prezentacji materiałów referencyjnych. W końcu się udało, a twarz tego słynnego aktora zobaczymy nie tylko w nadchodzącej grze, ale również w wydanym niedawno serialu animowanym Netflixa zatytułowanym po prostu „Onimusha" (2023). W Way of the Sword twarz aktora wymodelowana zostanie na podstawie archiwalnych zdjęć z lat młodości oraz dostępnego materiału filmowego. Głosu użyczy współczesny aktor, co w obecnych czasach nie jest wcale takie oczywiste.

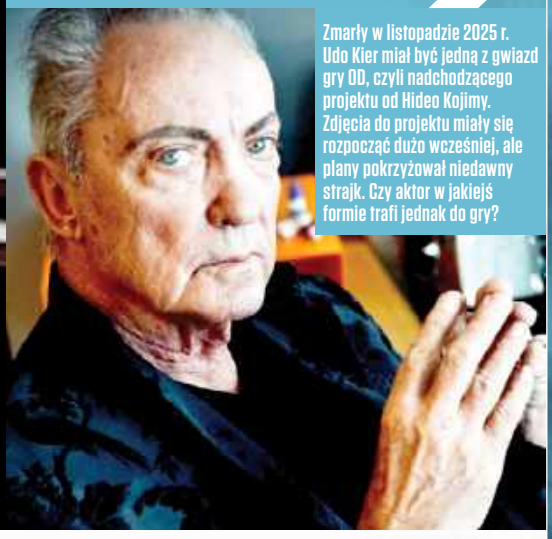
Siedmiu samurajów

Pamiętacie jeszcze film „Mortal Kombat 2: Unicestwienie" z 1997 r.? Mnie wrył się on w pamięć nie tyle za sprawą wątpliwej jakości, ile z powodu zmian wśród aktorów. Dotyczyło to przede wszystkim ról wiodących i pamiętam, że wzbudziło we mnie nie lada konsternację. Zmiany w obsadzie nie są oczywiście niczym niespotykanym. Jedną z najszerzej komentowanych spraw tego typu w ostatnich latach była rezygnacja Henry'ego Cavilla z roli Geralta po zakończeniu zdjęć do trzeciego sezonu „Wiedźmina". Tego typu zabiegi niemal nigdy nie umykają uwadze odbiorców, a udźwignięcie roli przez następcę jest często jedną z głównych kwestii podczas recenzowania kontynuacji. Powody zmian mogą być najróżniejsze, ale biorąc pod uwagę tematykę niniejszego artykułu, zwrócę uwagę przede wszystkim na sytuację, w której aktor jest po prostu niedostępny. Zdarza się, że chodzi po prostu o różnicę harmonogramów, ale czasem występ uniemożliwia stan zdrowia czy śmierć. Jeszcze jakiś czas temu sprawa byłaby zamknięta i rozpoczęto by casting na zastępcę lub wykreślono postać ze scenariusza, ale dynamiczny rozwój technologii, ze sztuczną inteligencją na czele, otworzył w ostatnich latach furtkę zjawisku pośmiertnych występów. W dalszej części tekstu omówimy to zagadnienie na konkretnych przykładach, ale chciałbym uprzednio poczynić pewne zastrzeżenie. Pojawianie się na ekranie zmarłych aktorów trudno nazwać występami sensu stricto. Mimo że praca aktora bywa deprecjonowana w tym sensie, że w percepcji części środowiska filmowego oraz teatralnego taka osoba jest po prostu narzędziem w rękach reżysera, a jej zadanie polega na wygłaszaniu swoich

eprasa.pl bf9c17f6df



Brandon Lee w filmie „Kruk" (1994). Aktor w trakcie kręcenia jednej ze scen został śmiertelnie ranny.

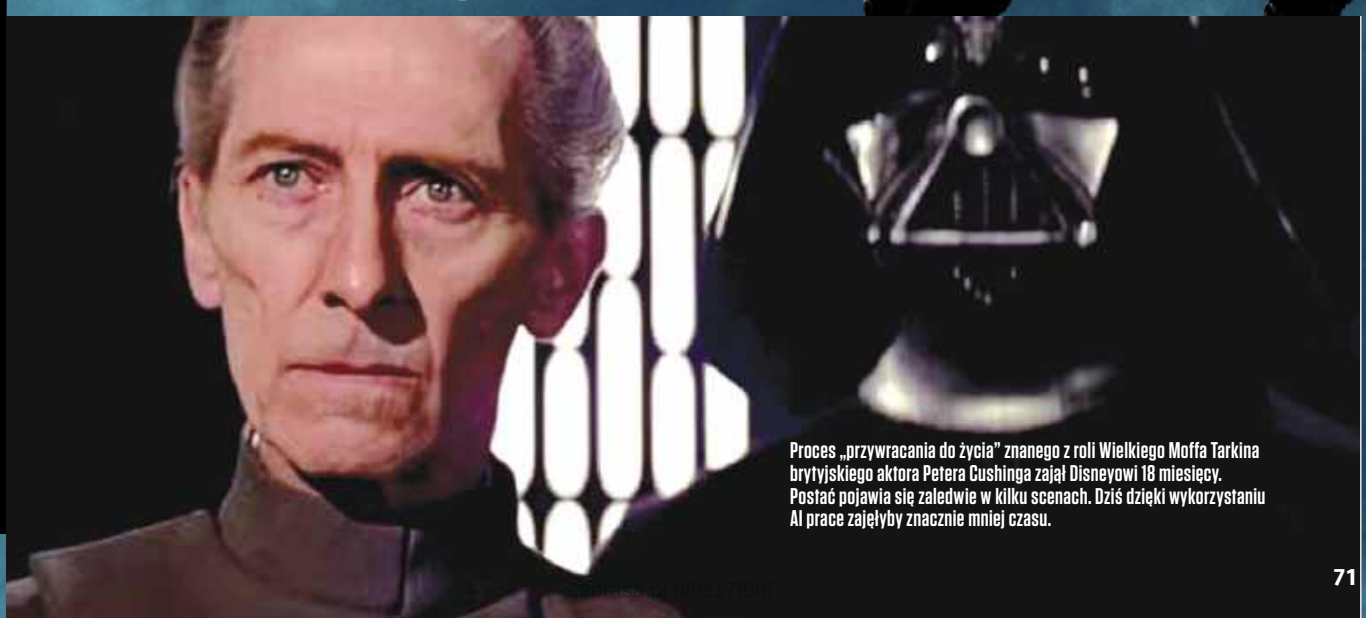


Zmarły w listopadzie 2025 r. Udo Kier miał być jedną z gwiazd gry OD, czyli nadchodzącego projektu od Hideo Kojimy. Zdjęcia do projektu miały się rozpocząć dużo wcześniej, ale plany pokrzyżował niedawny strajk. Czy aktor w jakiejś formie trafi jednak do gry?



Głównym bohaterem najnowszej Onimushy będzie znany z japońskiej historii Musashi Miyamoto. Twórcy długo się zastanawiali, kogo obsadzić w tej roli. Inspiracją okazało się klasyczne kino samurajskie. Od tego momentu wybór mógł być tylko jeden: Toshirō Mifune.

POŚMIERTNE WYSTĘPY



Proces „przywracania do życia" znanego z roli Wielkiego Moffa Tarkina brytyjskiego aktora Petera Cushinga zajął Disneyowi 18 miesięcy. Postać pojawia się zaledwie w kilku scenach. Dziś dzięki wykorzystaniu AI prace zajęłyby znacznie mniej czasu.

kwestii i słuchaniu poleceń, to takie podejście w żadnym razie nie oddaje sztuce aktorskiej sprawiedliwości. Wojciech Smarzowski, jeden z najbardziej znanych współczesnych polskich reżyserów, często powtarza, że praca na planie to przede wszystkim kreatywne zderzenie się ludzi o różnorodnych wrażliwościach, a osoby po różnych stronach kamery mogą od siebie wzajemnie czerpać. Wspomniane zderzenie może mieć różną siłę oddziaływania – od wprowadzenia zmian w scenariuszu po emocjonalny przebieg konkretnej sceny – ale warto zauważyć, że choć cyfrowo odtwarzany aktor może pojawić się w filmie czy grze, to siłą rzeczy pozbawiony jest on szansy na uczestnictwo w procesie kreatywnym na prawach równoprawnego podmiotu. W tym kontekście słowo „występ", choć wdzięczne i pojemne znaczeniowo, nie powinno być traktowane w pełni dosłownie. Z nieco odmienną sytuacją mamy do czynienia w sytuacji, w której aktor ukończył swoją pracę, ale zmarł przed premierą.

KEVIN FRANCIS ZDECYDOWAŁ SIĘ POZWAĆ DISNEYA ZA BEZPRAWNE UŻYCIE WIZERUNKU ZMARŁEGO

Tron we krwi

W poprzednim akapicie powiedzieliśmy nieco o kwestii zmian w obsadzie danej roli na przestrzeni różnych części danego cyklu. Historia kina zna jednak przypadki nieco bardziej drastyczne, w których aktorzy zmieniali się w trakcie zdjęć, a zrealizowane już sceny trzeba było nagrać od nowa. Ba, produkcyjne perturbacje tego typu często dotyczyły filmów znanych i kochanych. Wiedzieliście, że postać kaprala Hicksa w filmie „Obcy – Decydujące starcie" (1986) pierwotnie odgrywał James Remar? Michael Biehn zjawił się na planie dopiero wówczas, kiedy Remar stracił zaufanie reżysera ze względu na uzależnienie od narkotyków. Czemu o tym wspominam? Chcę pokazać, że twórcy filmów naprawdę nie boją się wymieniać obsady. W przypadku śmierci danego aktora podczas zdjęć mamy jednak do czynienia ze szczególną sytuacją. Dlaczego? Przeanalizujmy dwa przypadki.

Mało jest tekstów kultury, które byłyby przesiąknięte tragedią w równym stopniu, co seria „Kruk". Nie dość, że sam komiks (1989) opowiada o zmartwychwstałym mężczyźnie, który mści się za zgwałcenie i zabicie ukochanej osoby, to jeszcze historia znajduje swe źródło w traumatycznych doświadczeniach autora. James O'Barr napisał i narysował opowieść o Kruku jako formę terapii po utracie narzeczonej. Kobieta zginęła pod kołami auta prowadzonego przez nietrzeźwego kierowcę. Z ekranizacją komiksu (1994) w reżyserii Alexa Proyasa wiąże się nie mniej tragiczna historia. Na krótko przed ukończeniem zdjęć na planie filmu śmiertelnie raniony został portretujący głównego bohatera Brandon Lee, syn legendarnego Bruce'a. Aktor zmarł w wyniku postrzału z nieodpowiednio zabezpieczonego rewolweru. Wszyscy członkowie ekipy filmowej byli po tym wydarzeniu zdewastowani psychicznie, a wytwórnia Paramount wycofała się z projektu. Kiedy wydawało się, że dla filmu nie ma już nadziei, zainteresowanie dokończeniem prac wykazała wytwórnia Miramax. Scenariusz przepisano, dodając narrację z offu oraz nowe sceny. W brakujących ujęciach nieżyjącego aktora zastępował jego dubler, Chad Stahelski, którego szersza publika poznała później jako reżysera filmów o Johnie Wicku. W postprodukcji twarz dublera podmieniono na twarz Brandona, tworząc tym samym precedens. Technologię niezbędną do uzyskania odpowiedniego efektu stworzono zaledwie kilka lat wcześniej na potrzeby scen kaskaderskich w megahicie „Park Jurajski" (1993). Premiera „Kruka" miała miejsce w nieco ponad rok po tragicznych wydarzeniach. Krytycy przyjęli obraz przychylnie. Podobnie jak widzowie, którzy tłumnie odwiedzili kina. Wśród wielu osób „Kruk" ma dziś opinię dzieła kultowego. Kończąc ten wątek, warto oddać na chwilę głos reżyserowi, który w ten sposób komentował prace nad filmem po śmierci głównej gwiazdy: „Dokończyłem ten film dla Brandona. Wszyscy zmagaliśmy się z ogromnym żalem, bo go kochaliśmy (...). To był jego film".

W następnych latach twórcy filmów nieczęsto decydowali się na podobne zabiegi, a w przypadku śmierci artysty po prostu próbowano zaangażować kogoś nowego. Na kolejny precedens nie trzeba było jednak czekać zbyt długo. Kiedy w przerwie podczas kręcenia zdjęć do „Gladiatora" (2000) na zawał serca zmarł wcielający się w Proximo angielski aktor Oliver Reed, reżyser zdecydował się na dogranie brakujących scen przy pomocy dublera i cyfrową edycję twarzy. Przeskoczmy jednak do czasów nam bliższych i filmu, który w kwestii występów zza grobu odcisnął na branży rozrywkowej bodaj największe piętno. Mowa o superprodukcji „Szybcy i wściekli 7" (2015), której kręcenie po dwóch miesiącach od rozpoczęcia zdjęć przerwała tragiczna śmierć Paula Walkera. Być może seria od dawna traktowana była z przymrużeniem oka, ale wciąż cieszyła się ogromną popularnością. Grana przez Paula postać Briana O'Connera była jednym z filarów serii. Nikt nie dopuszczał do siebie możliwości angażu kogoś innego. Prace zawieszono na kilka miesięcy, aby otrząsnąć się z szoku. Czas wykorzystano na przepisanie scenariusza w taki sposób, żeby wątek Briana miał logiczne zakończenie. Twórców bardzo wsparła rodzina Paula, a dwaj bracia zgodzili się wystąpić jako dublerzy. Przed śmiercią aktor zdołał zrealizować część swoich scen, ale wciąż brakowało ok. 350 ujęć. Aby uzupełnić lukę, wykorzystano sceny wycięte z poprzednich części oraz materiał nagrany z udziałem braci, których twarze następnie cyfrowo wyedytowano. Największym problemem okazały się jednak dialogi, a twórcy zmuszeni byli miksować archiwalny materiał. Mimo że w ukończonym filmie w scenach z Paulem da się wyczuć pewną sztuczność, to wydaje się, że końcowy efekt jest udany. Dość powiedzieć, że film wykręcił ponad 1,5 mld dol. w box office i stał się jednym z najlepiej zarabiających nie tylko w ramach serii, ale historii kina w ogóle. Czy medialne zamieszanie wokół śmierci Paula miało w tym swój udział?

Zły śpi spokojnie

O ile cyfrowa rekonstrukcja twarzy/głosu takich osób jak Brandon Lee, Oliver Reed czy Paul Waker wynikała ze śmierci aktorów jeszcze w trakcie trwania zdjęć, o tyle w przypadku filmu „Rogue One: A Star Wars Story" (2016) mieli-



Disney od lat eksperymentuje z umieszczaniem w filmach z serii „Gwiezdne wojny" zmarłych aktorów. Poza Cushingiem podobna sytuacja miała miejsce w przypadku Carrie Fisher i Lei Organy. W serialu „The Mandalorian" mogliśmy oglądać też cameo Luke'a Skywalkera, w którego wcielił się niezrównany Mark Hamill, tyle że cyfrowo odmłodzony. Niemal równolegle głos Dartha Vadera, James Earl Jones, udzielił firmie licencji na swój głos. Czy to początek ery cyfrowych awatarów? Być może era artystycznej nieśmiertelności czai się tuż za rogiem. Sprawdzimy za kilka lat?

eprasa.pl bf9c17f6df



Kojarzycie Viktora Vektora z Cyberpunka 2077? Po śmierci aktora dubbingującego tę postać w polskiej wersji brakujące kwestie dialogowe dograno za pomocą AI. Można je usłyszeć w dodatku Widmo wolności.

śmy do czynienia przede wszystkim z decyzją artystyczną. „Powrót" nieżyjącego od ponad dwóch dekad Petera Cushinga na plan wynikał z tego, że... twórcy w roli dowodzącego Gwiazdą Śmierci Wielkiego Moffa Tarkina po prostu nie byli sobie w stanie wyobrazić nikogo innego. Postaci można było oczywiście w ogóle nie umieszczać w filmie, ale rodziłoby to komplikacje natury fabularnej. Mimo że w przeszłości zdarzało się, że w tę ważną dla uniwersum postać wcielał się inny aktor („Zemsta Smithów"), to za pomocą specjalnej protezy i charakteryzacji maksymalnie upodobniono go do Cushinga. W przypadku „Rogue One" zdecydowano się na pełne CGI. Do scen z Tarkinem, których nie ma aż tak znowu wiele, zatrudniono Guya Henry'ego. Aktor, występując z charakterystycznymi dla technologii motion capture markerami na twarzy, nie tyle grał jednak samego Tarkina, ile raczej wcielającego się w tę postać Cushinga. Następnie na scenę wkroczyli specjaliści od efektów specjalnych, którzy przez 18 miesięcy komputerowo nakładali twarz zmarłego aktora na zarejestrowane wcześniej nagrania. Krótki występ Tarkina, nieco inaczej niż w przypadku poprzednich sytuacji, wzbudził liczne kontrowersje. Czy studio ma prawo uciekać się do podobnych zabiegów? Po 22 latach od śmierci aktora raczej trudno stwierdzić, żeby twórcy chcieli oddać zmarłemu hołd czy dokończyć jego pracę. Oprócz toczącej się w mediach debaty sprawa trafiła także do sądu. W 2024 r. przyjaciel aktora i producent filmowy Kevin Francis zdecydował się pozwać firmę Disney za bezprawne użycie wizerunku zmarłego. Korporacja zabiegała o oddalenie pozwu, uznając, że żadnej zgody nie potrzebowała i zapłacenie spadkobiercom Petera Cushinga 30 tys. funtów zamyka temat. Nie ma jednak tak łatwo: Francis zdołał przedstawić podpisany przez Petera dokument z 1993 r., w którym aktor każde wykorzystanie swojego wizerunku bez wyraźnej zgody uznaje za bezprawne. Na podstawie tego dokumentu sąd oddalił wniosek Disneya. Sprawa niedawno nabrała biegu.

Aby wyruszyć w drogę, należy zebrać drużynę

W ostatnim czasie znaleźliśmy się w nowej rzeczywistości. Wszystko za sprawą dynamicznie rozwijającej się sztucznej inteligencji, choć słowo „dynamicznie" nie oddaje skali. Mam wrażenie, że mamy do czynienia raczej z rozpędzonym do prędkości światła myśliwcem. Jeszcze dwa lata temu wszyscy w internecie nabijali się z koślawości generowanych przez SI twarzy czy nienaturalnej mimiki. Obecnie tworzone w ten sposób materiały są już dużo wyższej jakości, czasem wręcz niemal nieodróżnialnej od tradycyjnych nagrań. W tym kontekście 18 miesięcy prac nad ożywianiem cyfrowego Tarkina brzmi jak przykład z epoki kamienia łupanego. Dziś zajęłoby to raczej tygodnie, jeśli nie dni czy godziny. Jeśli chodzi o zmarłych aktorów, to AI już teraz „przywraca" ich do życia. We wrześniu 2025 r. po śmierci Roberta Redforda internet zalała fala przedstawiających aktora filmików, które w teorii miały być hołdem dla tego wybitnego artysty. Skłoniło to córkę Redforda, Amy, do wydania oświadczenia, w którym prosi o zaprzestanie podobnych praktyk. W ocenie rodziny takie zachowania bardzo utrudniają przeżycie żałoby, a aktor robi czy mówi na tych filmikach rzeczy, które są sprzeczne z jego rzeczywistym charakterem. W przestrzeni komercyjnej pośmiertne występy „made by AI" ograniczają się jeszcze przede wszystkim do głosów. Już w serialu „Obi-Wan Kenobi " z 2022 r. charakterystyczny dla Dartha Vadera głos, którego w oryginale użyczał James Earl Jones, częściowo tworzony był przez sztuczną inteligencję. Tym razem wszystko odbyło się za zgodą aktora, który przystał także na generowanie nowych kwestii dla Vadera w przyszłości. W poszukiwaniu podobnych przykładów nie trzeba jednak wcale zerkać aż za ocean. Jeżeli graliście w polską wersję Widma wolności (2023), to w roli Viktora Vektora ponownie usłyszeliście Miłogosta Reczka. Aktor dubbingował postać również w oryginalnym Cyberpunku 2077, ale niestety zmarł chwilę po jego premierze, więc siłą rzeczy nie miał szans nagrać nowych kwestii na potrzeby rozszerzenia. Z pomocą przyszła właśnie SI. Przed podjęciem decyzji przedstawiciele CD Projekt RED skonsultowali się z rodziną Reczka, która wedle medialnych doniesień wyraziła zgodę. Zainteresowanie swojego rodzaju „artystyczną nieśmiertelnością" wykazuje także coraz więcej aktorów. Nie tak dawno sztuczna inteligencja przemówiła głosem Piotra Fronczewskiego. Artysta zgodził się na udział w projekcie znanym jako „Iconic Voices". Za pośrednictwem aplikacji ElevenReader od kwietnia 2025 r. możemy śmiało prosić wirtualnego Piotra o przeczytanie jednej z ponad 6,8 tys. dostępnych lektur. Dość ciepło o AI na swoim kanale w mediach społecznościowych wypowiadał się także Cezary Pazura, zauważając jednak, że technologia może mocno skomplikować start w zawodzie młodszym aktorom. Kto decydowałby się na obsadzenie w głównej roli debiutanta, skoro w łatwy sposób może sięgnąć po cyfrowo odmłodzonego Pazurę? Dla starszych wykonawców, tych o już ugruntowanej pozycji, licencjonowanie swojego wizerunku będzie po prostu źródłem dodatkowego zarobku.

Cyfrowe awatary

Sięganie przez filmowców czy twórców gier po wizerunek osób zmarłych wydaje się zjawiskiem niejednoznacznym. Z jednej strony dzięki nowinkom technologicznym możemy ponownie ujrzeć na ekranie ulubioną twarz. Z drugiej: czemu nie dać szansy nowemu aktorowi? Cóż, w części przypadków chodzić może po prostu o marketing. Pół biedy, jeśli pośmiertny występ stanowi rodzaj uznania dla zmarłej osoby i odbywa się w porozumieniu z rodziną. Precedensowe działania Disneya w przypadku filmu „Rogue One" pokazują jednak, że potentaci rynku mogą decydować się na podobne zabiegi w zasadzie bez pytania nikogo o zdanie. W obliczu technologicznej rewolucji łatwo mi wyobrazić sobie scenariusz, w którym aktorzy w kontrakcie będą niejako zmuszeni do zgody na udzielenie bezterminowej zgody na użyczenie swojego wizerunku, dając tym samym życie swoistym cyfrowym awatarom. Sytuacji nie ułatwia brak jednolitych regulacji prawnych w kwestii prawa do sprzeciwu, wycofania takiej zgody czy też, bardziej ogólnie, nakładanych na generatywne technologie ograniczeń w poszczególnych regionach: Unii Europejskiej, USA oraz Chinach. Temat wydaje się na tyle rozwojowy, że za kilka lat bez wątpienia warto będzie do niego wrócić. ⊗

eprasa.pl bf9c17f6df

„To wszystko, cała ta śmierć, nie było dziełem wirusa, lecz chciwości. Ludzkiej chciwości". Widząc bombardowane Raccoon City zza szyby odlatującego śmigłowca, Jill Valentine trafnie podsumowała tragedię mieszkańców dotkniętych zarazą wypuszczoną z miejskich kanałów i rozniesioną przez szczury. Zakończenie historii miasta widzieliśmy w oryginalnym Resident Evil 3: Nemesis, w wydanej przed sześcioma laty renowacji i podserii Resident Evil: Outbreak, z której wykiełkował pomysł na fabułę wyczekiwanego Requiem, gry powracającej w zgliszcza Raccoon, gdzie czas zatrzymał się 1 października 1998 r. Był to cios tak potężny, że sam prezydent Stanów Zjednoczonych postanowił ustąpić ze stanowiska – w końcu wydanie wyroku śmierci na 100 tys. ludzkich istnień musiało odcisnąć piętno na sumieniu jednego człowieka, nawet jeśli rządził jednym z największych państw świata.

RACCOON CITY

eprasa.pl bf9c17f6d

TEKST:
GRABA

Bardzo często pisze się o Raccoon City w kontekście oryginalnej trylogii Resident Evil i współczesnych odsłon, gdzie ulice są zalewane przez żywe trupy, w zakamarkach budynków czają się jeszcze gorsze wytwory tajnych eksperymentów i jednocześnie trwa odliczanie do całkowitej anihilacji miasta leżącego u podnóża gór Arklay. Przed nadejściem zarazy miasto kwitło ekonomicznie dzięki korporacyjnej ingerencji.

Miasto Szopów

Raccoon City formalnie powstało w 1881 r. jako zbiorowisko farm rolnych położone w środkowo-zachodniej części Stanów Zjednoczonych, z bezpośrednią drogą do Arklay City, Stoneville, Kant City i Opposum City (daty narodzin tych miejscowości pozostają nieznane). Nazwę nadano z powodu dużej liczby szopów zamieszkujących tę okolicę. Szopy należą do synantropijnych gatunków zwierząt, tj. szybko przystosowujących się do obecności człowieka. Miejscowa ludność miała odpowiednie warunki do funkcjonowania za sprawą korzystnej szerokości geograficznej, na peryferiach rozciągały się góry Arklay, a rejon ten z czasem stał się bardzo popularny wśród wędrowców, co w późniejszych latach zaowocowało rozwojem turystyki. Teren leżący u podnóża gór nazwano lasami Raccoon (Raccoon Forest, gdzie swój początek miały Resident Evil Zero i Resident Evil – oryginał i remake). W całej puszczy Arklay istniała sieć szlaków górskich, więc bez orientacji w terenie nietrudno było się zgubić, natomiast dla mieszkańców Miasta Szopów góry oferowały nieograniczony dostęp do wód z jezior i rzek płynących wzdłuż niego (również wód gruntowych). W rejonie rosły zielone, czerwone i niebieskie zioła, doskonale znane z gier jako środki lecznicze, wzmiankę o ich występowaniu w górach Arklay można znaleźć w dokumencie „Botany Book" w pierwszej grze cyklu. Już w 1908 r. wzniesiono Wieżę Zegarową pod patronatem kościoła św. Michała i regionalnych filantropów. Poświęcono ją wszystkim dzieciom, które przyszły na świat w Raccoon City, a na parterze mieściła się pierwsza ze szkół podstawowych. W 1913 r. zbudowano rozległy cmentarz w północnej części miasta, wkrótce potem zainicjowano plan budowy skromnego uniwersytetu. Szczęśliwie do Raccoon w 1930 r. przybył renomowany, japoński architekt K. Ozawa, oferując szczegółowe plany budynku, dzięki czemu szybko postawiono fundamenty jednej z pierwszych miejskich placówek. W trzy lata później miasto doczekało się generalnego inspektora zdrowia, Davida Ureskiego. Przed wybuchem II wojny światowej do siedziby uniwersyteckiego gmachu udało się dobudować dzwonnicę, a pierwszym dyrektorem został William A. Fitzgerald. Gdy przyszedł nieszczęsny czas największego konfliktu zbrojnego w historii, liczni mieszkańcy udali się na front. Ku pamięci jednego z nich, Dona E. Joego, służącego w Królewskiej Marynarce Wojennej, umieszczono tabliczkę w miejskim parku (Resident Evil 3: Nemesis). Niewiele wiadomo o kondycji Raccoon w czasie wojny oraz krótko po jej zakończeniu, poza śmiercią Davida Ureskiego w 1948 r., na którego cześć wyryto inskrypcję w miejskim holu (City Hall, Resident Evil 3: Nemesis), kolejnym dość istotnym wydarzeniem jest objęcie urzędu burmistrza przez Ogee O'Gravy'ego, który przetrwał na stanowisku trzy kadencje do 1957 r.

Miasteczko powoli płynęło z prądem czasu, dopóki nie zjawił się pełen ambicji inżynier elektryk, odpowiedzialny za przemysłową transformację w kolejnych latach. Do Raccoon w 1960 r. przybył Michael Warren, który zaczął od tworzenia sieci elektrycznej, która wkrótce oplotła miasto, a dalsze plany rozwoju infrastruktury dotyczyły uruchomienia linii tramwajowych, których schematy produkcyjne oraz same wagony importowano z Europy. Warren odegrał w tym procesie jedną z kluczowych ról, był to wielki krok dla całej społeczności zamieszkującej Raccoon City. Pierwsze tramwaje ruszyły w 1968 r., jednym z najważniejszej w całej tej opowieści. Trzydzieści lat przed tragicznym końcem Raccoon powstała miejska komunikacja, pojawił się nowy burmistrz Gerard M. Topenhat, a do życia powołano korporację Umbrella, zarządzaną przez trójkę naukowców. „Ziemia zatrzęsła się w oddzielonej części rezydencji Oswella Spencera, położonej w odizolowanej części lasów Raccoon. Dr Spencer wraz z dr. Jamesem Marcusem oraz sir Edwardem Ashfordem założyli firmę farmaceutyczną Umbrella produkującą leki oraz kosmetyki, zatrudniającą już teraz wielu naukowców. Mamy nadzieję, że obecność firmy w Raccoon City przyniesie miastu ekonomiczny wzrost" – napisano w kwietniu 1968 r. w lokalnym biuletynie (The Resident Evil Podcast.com). Późnym latem w Raccoon City pojawili się bracia Ore i Werner Kite, by przedsta-



Bar Black Jack. Ulubione miejsce schadzek personelu medycznego zatrudnionego w miejskim szpitalu. W środku znajdował się parkiet i automaty do gry w pinball. To tutaj Jill Valentine po raz ostatni widziała Brada Vickersa. Żywego.



W centralnej części miasta powstało kino i restauracja, Grill 13. We wrześniu 1998 r. mieszkańcy mogli obejrzeć... „Biohazard 4", co oczywiście było nawiązaniem do planów rozwoju serii Resident Evil. W restauracji zaś można było otrzymać darmowe przewodniki po mieście z pozdrowieniami od burmistrza Michaela Warrena.

eprasa.pl bf9c17f6df



Budynek Raccoon Press mieścił się niedaleko ratusza i służył za siedzibę aż dwóch redakcji: Raccoon Times oraz The Raccoon Weekly. W zależności od obranej drogi to właśnie tutaj można spotkać Carlosa Oliveirę, członka oddziału ratunkowego Umbrelli, w Resident Evil 3: Nemesis.



City Hall. Miejsce to powstało w sercu Raccoon City, przy ulicy Warrena (nazwanej na cześć burmistrza). W 1992 r. dokonano jego rewitalizacji, zbudowano tutaj budynki administracji, miejskie archiwum, wzniesiono pomniki Michaela Warrena i dwóch jego poprzedników, Gerarda M. Topenhata oraz Ogee O'Gravy'ego.

wić burmistrzowi intratną propozycję skonstruowania linii kolejowej. Kite Bros. Company zobowiązało się do stworzenia milowego odcinka, wraz z trzema stacjami budowa miała zająć do roku. Siedzibę firmy odwiedziliśmy we współczesnej iteracji Resident Evil 3, podobnie jak cukiernię Moon's Donut, powstałą znacznie wcześniej, bo w 1938 r. jako skromny, rodzinny interes.

Transformatywna REforma

Dzieje Raccoon City są doprawdy ciekawe, nie tylko z powodu wydarzeń z lipca 1998 r., gdy w górach Arklay doszło do serii licznych zaginięć i brutalnych zbrodni. Przeszło ono ciekawą transformację, stając się makietą korporacyjnych wpływów. Niezależnie od wydarzeń żadne miasto nie obejdzie się bez obecności stróżów prawa. W 1969 r. bracia Kite uruchomili obiecywaną linię kolejową, powstała również siedziba Departamentu Policji mieszcząca się w gmachu dawnego muzeum na ulicy Ennerdale. Relokacją zajęła się firma Stevenson & Mitchell Construction Company. Prace renowacyjne zajęły jeszcze kilka lat, w czym istotną rolę odegrał przyszły komendant Brian Irons, słynący wśród kolegów z zamiłowania do sztuki. Budynek składał się z trzech pięter i części podziemnej, niektóre eksponaty z czasów muzeum pozostały na swoich miejscach, co możemy zobaczyć w licznych grach cyklu. Słynny komisariat stał się najbardziej eksploatowaną lokacją w historii marki. Tymczasem Michael Warren interesował się rozwojem lokalnej administracji, brał udział w większości posiedzeń i osobiście doradzał ówczesnemu burmistrzowi. Dzięki zaangażowaniu szybko zbudował sobie mocną reputację pośród mieszkańców. Brał udział w powstaniu galerii handlowej, w 1972 r. wspomógł Charliego McBergena w założeniu sklepu z zabawkami Toy's Uncle (Resident Evil 3). Sześć lat później Topehnat, burmistrz Raccoon, ustąpił ze stanowiska, dla Warrena było jednak zbyt wcześnie, aby podjąć walkę w wyborach. Na swój moment musiał zaczekać do 1987 r., gdy po niemal dwóch dekadach działalności na rzecz Raccoon City objął zaszczytną funkcję burmistrza Miasta Szopów. Moment ten okazuje się kluczowy do czasu wybuchu epidemii wirusa.

Warren szybko wszedł w układ z zarządcami firmy Umbrella, którzy byli skorzy do inwestycji w rozwój miasta. „Minęło 20 lat, odkąd uruchomiono pierwszą linię kolejową w Raccoon City. Przez cały ten czas była ona wspierana przez mieszkańców. Początkowo mierzyła jedną milę i liczyła trzy stacje. Dzięki rozwojowi za sprawą korporacji Umbrella obecnie rozciąga się na 8,5 mili z ośmioma przystankami. Dziękujemy za Wasze wsparcie" – pisał S. Gordo, zarząd KBR (Resident Evil Outbreak: File 2). Umbrella nie szczędziła środków na miejską infrastrukturę, wkrótce powstawały nowe



Zoo w Raccoon City powstało w latach 70. i słynęło z ozdabiania słoni w trakcie Gwiazdki. Obiekt miał dwóch ulubieńców publiczności – słonia Oskara i lwa Maksa. W kolejnych latach powstało wielkie terrarium pełne różnorodnych gatunków roślin.



W Resident Evil 2 (2019) twórcy zastosowali ciekawą panoramę miasta, inspirowaną kanadyjskim Toronto, gdzie w 2004 r. nakręcono drugą część filmowej adaptacji, „Resident Evil 2: Apokalipsa".

eprasa.pl bf9c17f6df

placówki medyczne, apteki, ufundowano również budowę szpitala w lasach Raccoon, powstałego w miejsce dawnego zakładu psychiatrycznego. Burmistrz Warren dzięki korporacyjnym środkom umacniał swoją pozycję, a czołowi przedstawiciele Umbrelli mieli wgląd w aktualną sytuację polityczną w mieście, nierzadko wpływając na podejmowane przez radę decyzje. W latach 1991–1993 zbudowano podziemne laboratorium NEST (Resident Evil 2) w tajemnicy przed opinią publiczną. Umbrella potrzebowała mocnego wizerunku w oczach mieszkańców, szybko zaczęto mówić, że burmistrz siedzi w kieszeni szefów korporacji i podejmuje decyzje korzystne wyłącznie dla interesów farmaceutycznego giganta. Michael Warren ogłosił kampanię „The Bright Raccoon 21st Plan" mającą na celu wprowadzenie miasta w XXI w. Plan opierał się na agresywnej industrializacji Raccoon City, by w ciągu kilku lat przeobrazić je w nowoczesną metropolię. Głównym sponsorem była oczywiście Umbrella, światowy lider rynku farmaceutycznego. Hasła kampanii natychmiast wprowadzono w życie, odrestaurowano miejski hol, zbudowano stadion im. Michaela Warrena, który był drugim domem członków Raccoon Sharks, lokalnej drużyny futbolu. Co ciekawe, mecz z ich udziałem stał się ogniskiem w rozprzestrzenianiu się wirusa 23 września 1998 r. Trybuny były wypełnione, dopóki nie doszło do pierwszych ugryzień. Policja wysłała 50 funkcjonariuszy, aby opanować sytuację, lecz ta wymknęła się spod kontroli, na co wskazują treści notek w Resident Evil: Outbreak.

Wróćmy jednak do czasu ekspansywnej działalności korporacji Umbrella. Plan odnowy Raccoon realizowano z sukcesami, a mieszkańcy zaczęli wierzyć w dobre intencje zarządu. Wkrótce jednak korporacja weszła we władanie sieci kanalizacyjnej, o czym wiedzieli nieliczni urzędnicy, z burmistrzem na czele. Ludzie w mieście nie mieli czasu na śledzenie każdego ruchu Umbrelli, bo ta była wszędzie, nie bez powodu bohaterowie Resident Evil 2, Leon i Claire, jadąc do miasta, mijają drogowskaz z napisem: „Witamy w Raccoon City. Domu Umbrelli". Wraz z postępem rosła skala przestępczości zorganizowanej. Brakowało specjalistycznej jednostki szybkiego reagowania, zespołu wyszkolonego do walki z przestępcami. W 1996 r. powołano zespół S.T.A.R.S., prawdziwą dumę Raccoon City. Rekrutację prowadził szef policji Brian Irons w ścisłej współpracy z przedstawicielami korporacji. Nic dziwnego, skoro wyłożyła 50% środków niezbędnych do sfinansowania kampanii miejskiej rewitalizacji. Sam Irons zresztą szybko dogadał się z włodarzami konsorcjum, często przymykając oko na pewne działania związane z aktywnością w leżących nieopodal lasach. Zespoły Alfa i Bravo nie namieszały jednak zbyt długo. Gdy w maju 1998 r. w laboratoriach Arklay doszło do wypadku, w puszczy zaroiło się od zarażonych drapieżników. Raccoon City zarabiało na turystach, lecz po ujawnieniu makabrycznych informacji o bestialskich zbrodniach większość szlaków zamknięto. W mieście narastała panika. Pomimo tego rozpoczęto przygotowania do corocznego festiwalu ku czci św. Michała, patrona Raccoon City, który odbywał się 29 września. Michael Warren, choć stał na straży miasta, jako jeden z pierwszych zdołał uciec, gdy na ulicach szerzył się kanibalizm.

POLICJA WYSŁAŁA 50 FUNKCJONARIUSZY, ABY OPANOWAĆ SYTUACJĘ, LECZ TA WYMKNĘŁA SIĘ SPOD KONTROLI

Tragiczny koniec

Raccoon City przestało istnieć na fikcyjnej mapie Stanów Zjednoczonych. Capcom w ciekawy sposób prezentował jego koniec. W Resident Evil 3: Nemesis widzimy jeden wystrzelony pocisk z kilku ujęć kamery, przez co wielu fanów tkwiło w przekonaniu, że rząd USA posłał na dogorywające miasto więcej niż jedną bombę. Te wątpliwości rozwiano w podserii Outbreak, gdzie wyraźnie widać, jak na Raccoon City spada jeden pocisk atomowy. W ostatnim roku swej egzystencji miasto zyskało status metropolii, gdy wreszcie udało się przekroczyć liczbę 100 tys. mieszkańców. Szacuje się, że trzech na 10 z nich pracowało w korporacji Umbrella. Wspominałem wcześniej o ucieczce burmistrza Warrena, gdy załamała się miejska obrona. Niestety jego córka nie miała tyle szczęścia, padła ofiarą szefa Ironsa, który dowiedziawszy się o niekompetencji zarządu Parasola, wpadł w szał. To on porozmieszczał bronie w różnych częściach komisariatu, poczynając od tego, co zostało w zbrojowni. Pomimo wielu rzeczy na sumieniu pozostał na stanowisku do samego końca. Historię Raccoon City przepisywano jeszcze na wiele sposobów, twórcy nie pozwolili nam zapomnieć o tułaczce po zainfekowanych ulicach. Wróciliśmy tutaj w Resident Evil: The Darkside Chronicles, remake'ach drugiej i trzeciej z gier, w dylogii RE: Outbreak. Ponownie odwiedzimy miasto, choć tym razem pogrążone w ruinie, w nadchodzącym Requiem. Aż chce się napisać: Raccoon wiecznie (nie)żywe. ⊗



Góry Arklay. Pokryte lasami, pełne fauny i szlaków turystycznych, okazały się jednym z głównych powodów osadniczego trybu życia pod koniec XIX w.



Szybcy i wściekli

Jedź lub zgiń

„Moje życie to te krótkie chwile na trasie. Przez te 10 sekund lub mniej jestem wolny". Minęło już 25 lat, odkąd Vin Diesel wypowiedział te pamiętne słowa w pierwszej części serii „Szybcy i wściekli". Zapnijcie pasy, bo w przeszłość ruszamy, wciskając pedał gazu głęboko w podłogę!



TEKST: **OSTASZ**

Przeciętny samochód składa się nawet z 15 tys. części. Nie wszystkie z nich muszą być do siebie idealnie dopasowane, aby pojazd mógł jechać do przodu. Często to właśnie te trzeszczące elementy czynią z nieidealnego auta pojazd z prawdziwą duszą. Podobnie rzecz ma się z filmami. Przecież obiektywne wady nierzadko stają się subiektywnymi powodami, dla których pewne produkcje zyskują status dzieł kultowych. „Szybkim i wściekłym" z 2001 r. daleko do ideału, ale jakże blisko do naszych serc.

Racer X

Końcówka lat 90. w Stanach Zjednoczonych i Europie Zachodniej była czasem ekonomicznej prosperity, napędzanej stabilnym wzrostem gospodarczym i niskim bezrobociem. Nagłówki gazet krzyczały o globalizacji, komputeryzacji i ogólnym optymizmie, z jakim społeczeństwa wchodziły w nowe tysiąclecie. Analizując ówczesną popkulturę, można wręcz dojść do wniosku, że ludziom żyło się wtedy tak dobrze, iż na siłę szukali problemów. Wystarczy wspomnieć takie dzieła jak „Podziemny krąg", „American Beauty" czy „Matrix". Ten ostatni wprost sugerował, że otaczająca nas rzeczywistość – nawet mimo swoich wad – i tak była zbyt piękna, aby mogła być prawdziwa. W tym społeczno-gospodarczym anturażu narodziła się nowa subkultura, której głównym elementem formacyjnym nie był bunt, lecz (prawie) wszechobecny dobrobyt, wyrażony podrasowanym samochodem.

Świat tunerów, którzy nie tylko grzebali przy swoich importowanych zza oceanu autach, ale także urządzali nimi nielegalne nocne wyścigi, opisał Kenneth Li. Jego artykuł zatytułowany „Racer X" ukazał się w maju 1998 r. w magazynie Vibe i zaczynał się następującymi słowami: „Brzęczący niczym szarańcza rój japońskich, zdzierających asfalt samochodów zjeżdża z bocznych ulic Górnego Manhattanu na zakorkowaną Aleję Henry'ego Hudsona. Auta przez chwilę zygzakują niczym

eprasa.pl bf9c17f6df

Dodge Charger z 1970 r. kontra Toyota Supra Mark IV z 1994 r. Pojedynek charakterów, umiejętności i epok, a także dwóch motoryzacyjnych gigantów. To starcie zostaje w pamięci na długo.



W roli funkcjonariusza Briana O'Connera trudno wyobrazić sobie kogokolwiek innego niż śp. Paula Walkera. Grana przez niego postać wciąż żyje w uniwersum „Szybkich i wściekłych".

gokarty napędzane silnikami odrzutowymi. Ich kierowcy w końcu zatrzymują się, blokując tym samym trzy pasy ruchu. Już za chwilę rozpocznie się słynny wyścig na dystansie jednej mili".

Artykuł czy scenariusz?

Li opisał środowisko entuzjastów motoryzacji, w którym grube pliki banknotów przechodziły z rąk do rąk z prędkością porównywalną do tej, z jaką przerobione maszyny mknęły po zamkniętych ulicach. Scott Stuber ze studia Universal, który natknął się na rzeczony artykuł, od razu dostrzegł w nim materiał na przebój. Swoim pomysłem podzielił się z producentem Nealem Moritzem, czuwającym wówczas nad realizacją swojego pierwszego filmu – „Skulls" („Sekta", 2000). Tytuł w reżyserii Roba Cohena, traktujący o równie morderczym, co elitarnym bractwie studenckim na jednej z prestiżowych amerykańskich uczelni, nie trafił jeszcze do kin. Jego twórcy obiecano już jednak możliwość realizacji kolejnego projektu – tym razem miał być to film akcji.

Cohen chciał kuć żelazo, póki gorące, i zapytał jednego z młodych aktorów z „Sekty" o wymarzoną produkcję, w której chciałby zagrać główną rolę. W odpowiedzi usłyszał: „Połączenie «Szybkiego jak błyskawica» z «Donniem Brasco»". Osobą, która chciała wcielić się jednocześnie w kierowcę wyścigowego i policjanta działającego pod przykrywką, był nie kto inny jak Paul Walker – przyszła twarz serii „Szybcy i wściekli". Trzy miesiące później Neal Moritz i Rob Cohen pokazali obiecującej gwieździe artykuł „Racer X", do którego wytwórnia Universal właśnie wykupiła prawa.

Zanim jednak Walker mógł wsiąść za kierownicę wściekle pomarańczowej Toyoty Supry, należało jeszcze napisać scenariusz. Kenneth Li przedstawił wprawdzie barwny i niebezpieczny świat motoryzacyjnych zmagań u progu XXI w., ale aby przenieść go na wielki ekran, trzeba było wymyślić przynajmniej spójną historię oraz bohaterów, z którymi widzowie chcieliby się utożsamić.

Szybcy i… Szekspir

Tego niełatwego zadania podjął się Gary Scott Thompson, autor scenariuszy do takich produkcji jak horror science fiction „W mgnieniu oka" z Rutgerem Hauerem czy… komedia o policyjnym psie „K-911" z Jamesem Belushim. Thompson w rozmowie z serwisem Creative Screenwriting przyznał, że przyjął zlecenie po tym, gdy „przynajmniej setka" innych scenarzystów nie była w stanie wymyślić przekonującej fabuły filmu o nielegalnych wyścigach. Jego pierwotny pomysł – którego ślady widać zresztą w finalnym dziele – brzmiał: „Romeo i Julia, tylko że z samochodami". Wytwórnia poprosiła go o przygotowanie pierwszej wersji skryptu.

Thompson do realizacji powierzonego zadania podszedł bardzo poważnie. Nawiązał nawet kontakt z lokalnymi tunerami i razem z nimi wziął udział w kilku nocnych wyścigach organizowanych – rzecz jasna – bez zgody służb porządkowych. Na podstawie swoich obserwacji uczynił (anty)bohaterami scenariusza nastolatków należących do dwóch rywalizujących ze sobą gangów. Nie mogło też zabraknąć wątku miłosnego, skoro Thompson obiecał studiu Universal współczesną wersję szekspirowskiego dramatu. Owa aktualność, mająca być największym magnesem dla młodej widowni, okazała się jednak powodem, dla którego scenariusz musiał przejść jeszcze kilka poważnych modyfikacji.

Studio Universal uznało bowiem, że wypuszczenie do kin filmu, którego głównymi bohaterami byliby młodociani przestępcy, nie będzie najlepszym pomysłem w obliczu wciąż żywej w pamięci Amerykanów masakry w liceum Columbine. To wtedy narodził się pomysł, aby nieco postarzyć protagonistów, a samą historię upodobnić do hitu „Na fali" („Point Break", 1991), wprowadzając do niej postać funkcjonariusza infiltrującego środowisko przestępcze. Użycie słowa „upodobnić" jest z mojej strony daleko idącą powściągliwością. „Szybcy i wściekli" są bowiem w gruncie rzeczy tym samym filmem, co „Point Break" – tyle że ze sportowymi furami zamiast desek surfingowych i odtwarzaczami DVD w miejsce zawartości bankowych sejfów. Zgadza się zresztą cała reszta: od głównego bohatera, który jest o krok od porzucenia swojej przykrywki na rzecz nowych „znajomych", przez romans z członkinią gangu, aż po kluczowe zwroty akcji i finał obu historii. „Na fali" może i pozostaje lepszym filmem, ale na zapożyczeniu jego fabuły znacznie lepiej wyszło dzieło Roba Cohena. W końcu czekamy na „Szybkich i wściekłych 11", a „Point Break" doczekało się jedynie miernego remake'u – czyż nie?

Ze wschodu na zachód

Skrypt Thompsona nabierał rumieńców, ale wciąż brakowało mu „tego czegoś". Scott Stuber, pomysłodawca realizacji projektu, zadzwonił do zaprzyjaźnionego scenarzysty Davida Ayera (późniejszego reżysera „Bogów ulicy", „Furii" i „Legionu samobójców") i zaproponował mu przejęcie prac nad tekstem.

„Przeczytałem scenariusz, którego akcja rozgrywała się na Brooklynie, a wśród postaci nie było żadnej różnorodności" – wspominał Ayer w wywiadzie udzielonym autorowi książki „Welcome to the Family", poświęconej kulisom powstawania serii „Szybcy i wściekli". „Wyjaśniłem Stuberowi, że jeśli mam się tego podjąć, muszę przenieść akcję na drugi koniec Stanów Zjednoczonych, do Kalifornii, i napisać bohaterów tak, aby odzwierciedlali ludzi, których znam i wśród których dorastałem" – dodał.

Stuber zaakceptował warunki nowego scenarzysty, a ten natychmiast zabrał się do pracy. Wzorem Gary'ego Scotta Thompsona Ayer ruszył w teren. Co więcej, na nielegalne wyścigi często zabierał ze sobą reżysera Roba Cohena. Podczas jednej z takich „wizji lokalnych" filmowiec był świadkiem policyjnej obławy na uczestników nocnego zjazdu tunerów nieopodal kalifornijskiego Burbank. „Kiedy usłyszeliśmy syreny, wszystkie zgromadzone tam samochody zniknęły niczym karaluchy w łazience po zapaleniu światła. Pomyślałem wtedy: cholera, to przecież gotowy pierwszy akt mojego filmu" – przyznał reżyser na łamach wspomnianej książki.

eprasa.pl bf9c17f6df

Civic twojej starej

Cohen starał się jak najgłębiej wejść w tę niewielką, ale jednocześnie zaskakująco egalitarną subkulturę. „Panuje tam merytokracja. Jeśli potrafisz przygotować auto, które pokona ćwierć mili w mniej niż 10 sekund, zyskujesz szacunek i wszyscy zaczynają na ciebie stawiać. (...) Tak naprawdę wystarczy stary Civic twojej matki, w który zainwestujesz 10 tys. dol., i masz już samochód do ścigania się" – tłumaczył reżyser w materiałach realizowanych przy okazji kręcenia filmu.

Przewodnikiem filmowca po świecie tunerów został R.J. de Vera, imigrant z Filipin, który już jako nastolatek zakochał się w motoryzacji. To on uświadomił Cohenowi, że środowisko, do którego próbuje dotrzeć reżyser, nie składa się wyłącznie z białych dzieciaków z zamożnych kalifornijskich domów. W jego skład wchodziły także osoby należące do mniejszości etnicznych, w tym Afroamerykanie, Latynosi i osoby pochodzenia azjatyckiego.

„Ludzie często pytali mnie, dlaczego przerabiamy Hondy. Robimy to, bo to samochody, które mamy pod ręką. Chętnie zajęlibyśmy się Mustangami albo Chevroletami Camaro, ale naszych rodziców nie stać na nic innego. Musimy zapracować na nie sami" – wyjaśniał de Vera.

Nocne eskapady twórców szybko się opłaciły. Dzięki znajomościom nawiązanym „na nielegalu" w filmie pojawiły się setki autentycznych tuningowanych samochodów, a ich właściciele chętnie zgłaszali się do zagrania choćby drobnych epizodów na drugim i trzecim planie. Sam R.J. de Vera również zaliczył niewielką rólkę – wcielił się w kierowcę, który w ramach przygotowań do wyścigu... pocina w swoim aucie w pierwsze Gran Turismo!

Casting ważniejszy od scenariusza

Wbrew pozorom to nie blondwłosemu, obdarzonemu czarującym uśmiechem Paulowi Walkerowi jako pierwszemu zaproponowano wcielenie się w ukrywającego swoją prawdziwą tożsamość policjanta Briana O'Connera. Studio widziało w tej roli... Eminema! Raper grzecznie jednak odmówił, ponieważ był już zaangażowany w prace nad filmem „8 mila".

Inaczej wyglądał także początkowy pomysł na Dominica Toretto, czyli charyzmatycznego przywódcę gangu, do którego przenika Brian. Włodarzom Universalu zależało na tym, aby głową „rodziny" Toretto został Timothy Olyphant. Aktor nie wyraził jednak zainteresowania, zasłaniając się faktem, że zaledwie rok wcześniej wystąpił w podobnej" produkcji, czyli w „60 sekundach". Wówczas oczy Roba Cohena skierowały się ku znanemu z filmu „Pitch Black" Vinowi Dieselowi.

„Paul Walker roztacza wokół siebie aurę Steve'a McQueena. Kto mógłby więc wcielić się w króla ulic? Vin Diesel, wykorzystując minimum środków, potrafi osiągnąć maksymalny efekt. To fundament, na którym zbudowaliśmy tę postać" – mówił z dumą reżyser. Warto w tym miejscu dodać, że Diesel współtworzył Dominica Toretto razem z Davidem Ayerem. Aktor i scenarzysta dosłownie przebrnęli przez cały skrypt, strona po stronie wprowadzając do niego mniejsze i większe pomysły sugerowane przez hollywoodzkiego gwiazdora. W rozmowie z Entertainment Weekly Ayer przyznał, że udział w tym procesie był dla niego ogromnym zaszczytem.

PAUL WALKER NIE BYŁ PIERWSZYM WYBOREM DO ROLI BRIANA O'CONNERA. STUDIO WIDZIAŁO W TEJ ROLI... EMINEMA!

Mniej znaczy więcej

Obsada okazała się tajną bronią w arsenale Roba Cohena, który dysponował budżetem wynoszącym zaledwie 38 mln dol. Z jednej strony reżyser nie mógł pozwolić sobie na angaż największych gwiazd ani na efekty specjalne rodem ze wspomnianego wcześniej „Matriksa". Z drugiej – studio nie zaglądało codziennie na jego plan zdjęciowy i pozwoliło robić swoje. Jak się okazało, wielkie pieniądze wcale nie były potrzebne.



Rodzina w komplecie (załapał się nawet nielubiany „kuzyn"). Mimo gigantycznego sukcesu serii tylko nieliczni aktorzy uwiecznieni na tym zdjęciu zrobili wielkie kariery.



„Prawdziwym strzałem w dziesiątkę była para głównych bohaterów. To prawdziwe serce tego filmu" – mówił producent Neal Moritz w wywiadzie z okazji dwudziestolecia serii. „Naprawdę uważam, że mieliśmy być braćmi" – dodał w tej samej rozmowie Vin Diesel.

Trzeba uczciwie przyznać, że bez tego duetu film nie odniósłby sukcesu, choć nie tylko Diesel i Walker dają z siebie więcej, niż wynikałoby to ze scenariusza. Jordana Brewster jako Mia i Michelle Rodriguez w roli Letty tworzą dwie silne postaci kobiece, wyraźnie zaznaczające swoją obecność w zdominowanym przez mężczyzn świecie nielegalnych wyścigów. Co istotne, ich ekranowi partnerzy nie muszą ratować żadnej z nich z opresji, a ćwierć wieku temu wcale nie było to standardem. Podobnie jak zróżnicowana obsada, na której tak bardzo zależało Davidowi Ayerowi. „Kwestia różnorodności była dla mnie absolutnie kluczowa przy budowaniu tego świata, i to w czasach, gdy mało kto w Hollywood zaprzątał sobie tym głowę" – podkreślał po latach scenarzysta.

Praca na planie przebiegała sprawnie, choć – jak wspominał Rob Cohen – nieustannie brakowało czasu. Sytuacji nie ułatwiał fakt, że obie odtwórczynie głównych ról... nie miały prawa jazdy. Ich odpowiednim przeszkoleniem zajął się nie kto inny jak Mic Rodgers, ekspert od wyczynów kaskaderskich.

Poza uczeniem bezpiecznego kręcenia bączków Rodgers odpowiadał także za realizację scen, w których aktorzy siedzieli za kierow-

eprasa.pl bf9c17f6df

nicą pędzących z zawrotną prędkością samochodów. Osiągnął to dzięki urządzeniu, które nazwał mic rig – była to specjalna przyczepa, na której montowano nadwozie filmowanego pojazdu. Taką „dostawkę" ciągnięto za vanem rozwijającym odpowiednio dużą prędkość. Siedzący w pozornie prawdziwym aucie aktor nie musiał faktycznie kierować, ale reagował na wydarzenia na drodze tak, jakby miał pełną kontrolę nad pojazdem. Za ten wynalazek Rodgers został w 2002 r. uhonorowany specjalnym Oscarem za „osiągnięcie techniczne". Rozwiązanie to stosuje się w Hollywood do dziś.

Oglądani po latach „Szybcy i wściekli" wciąż bronią się prostymi, lecz solidnie zrealizowanymi sekwencjami, w których nie brakuje popisów kaskaderskich wywołujących więcej emocji niż w wielu nowszych produkcjach. W filmie Roba Cohena moc obliczeniową ówczesnych komputerów wykorzystano właściwie tylko raz – w scenie pierwszego wyścigu na ćwierć mili. Chodzi o niemożliwy do wykonania tradycyjnymi metodami „przelot" kamery od dłoni kierowcy spoczywającej na drążku zmiany biegów aż do wnętrza silnika, by ukazać moment zapłonu. Wisienką na torcie – wywołującą dziś lekki uśmiech politowania – są sceny, w których samochody zbliżają się do prędkości niemal 300 km/h, co przypomina efekt wejścia w nadświetlną Sokoła Milenium w „Gwiezdnych wojnach". Cóż, wczesne lata 2000. rządziły się swoimi prawami.

Jedź lub zgiń

Pierwszą decyzją, która zapadła po pokazie ukończonego filmu dla wytwórni, było... przesunięcie daty premiery. Co ciekawe, nie oznaczało to konieczności wprowadzania poprawek ani dokręcania dodatkowych scen. Oficjele studia Universal byli bowiem tak zadowoleni z tego, co zobaczyli, że postanowili zrobić z „Szybkich i wściekłych" letni blockbuster. W międzyczasie zadbano również o to, by nadchodzący przebój z Paulem Walkerem i Vinem Dieselem otrzymał kategorię wiekową PG-13. Wszyscy zdawali sobie sprawę, że najbardziej zainteresowani tą produkcją będą widzowie, którzy sami nie mogą jeszcze starać się o prawo jazdy.

Niewiele brakowało, a film trafiłby do kin pod tytułem „Redline". Rozważano także takie warianty jak „Street Wars" i „Race Wars", a nawet wykorzystanie tytułu artykułu „Racer X". Nealowi Moritzowi nie podobała się jednak żadna z tych propozycji. Pewnego dnia natknął się na dokument poświęcony twórczości Rogera Cormana, w którym wspomniano o jego zapomnianym filmie z 1954 r. zatytułowanym „The Fast and the Furious" („Szybcy i wściekli"). „Następnego ranka zadzwoniłem do działu marketingu i oznajmiłem, że mam tytuł: «Szybcy i wściekli». Po drugiej stronie słuchawki zapadła głucha cisza. Kilka godzin później oddzwonili i usłyszałem krótkie: «To świetny tytuł»" – wspominał producent. Następnie dobili targu z Cormanem, który w zamian za prawa do nazwy poprosił o możliwość wykorzystania archiwalnych nagrań znajdujących się w zasobach wytwórni Universal.



„Szybcy i wściekli" nie mają szczęścia do growych adaptacji. Jeśli koniecznie chcecie wcielić się w Vina Diesela i zasiąść za kierownicą szybkiego auta, lepiej sięgnąć po Wheelmana.

„SZYBCY I WŚCIEKLI" NA KONSOLI



Dziesięć filmów, spin-off i... ani jednej naprawdę dobrej gry. Nie oznacza to jednak, że brakuje tytułów, w których moglibyśmy poczuć się jak Paul Walker czy Dominic Toretto. Planowana gra na podstawie pierwszej części serii została skasowana, co skrzętnie wykorzystało EA, wypuszczając w 2003 r. znakomite Need for Speed: Underground (PS2, GameCube, Xbox). O tym, że był to właściwy ruch, najlepiej świadczy ponad 15 mln sprzedanych egzemplarzy. Rok później sukces ten powtórzono, oddając w ręce graczy równie dobrą – jeśli nie lepszą – kontynuację. Kawałek tego samego tortu próbowało uszczknąć także THQ, wydając w 2005 r. Juiced (PS2, Xbox), sprzedawane w Polsce jako Juiced: Szybcy i gniewni. Ten całkiem przyjemny średniak był oceniany lepiej niż faktyczna gra na licencji „Szybkich i wściekłych", wydana w 2006 r. na PS2 i PSP przy okazji premiery trzeciej części serii, czyli „Tokio Drift". Notowań Doma Toretto i jego ekipy na konsolach nie poprawiły również późniejsze Fast & Furious: Showdown (X360, PS3, 2013), ze średnią ocen na poziomie około 2/10 w serwisie Metacritic, ani tylko nieco lepsze Fast & Furious: Crossroads (PS4, XOne, 2020), pełniące rolę fabularnego pomostu między ósmą a dziewiątą odsłoną filmowego cyklu. O tragicznym Fast & Furious: Arcade Edition (PS5, XS, Switch) z zeszłego roku nie tyle wspominam, ile raczej przed nim przestrzegam. Naprawdę – trzymajcie się od tej gry z daleka. Osobna wzmianka należy się serii Midnight Club od Rockstar Games, której pierwsza odsłona ukazała się... niemal rok przed premierą „Szybkich i wściekłych". Midnight Club: Street Racing (PS2) z 2000 r. oferowało otwarty świat na długo przed tym, zanim na podobny krok zdecydowała się seria Need for Speed, a klimat nielegalnych wyścigów, zanim spopularyzował go opisywany tu cykl filmów. Twórcy GTA już wtedy wyraźnie wyprzedzali swoje czasy.

„Szybcy i wściekli" pojawili się na ekranach amerykańskich kin 22 czerwca 2001 r. Wystarczyły zaledwie trzy dni wyświetlania, aby zwrócił się budżet produkcji. Mimo braku nachalnej kampanii reklamowej sale multipleksów były po brzegi wypełnione nastolatkami i entuzjastami motoryzacji w ekstremalnym wydaniu. Wieści o filmie rozchodziły się pocztą pantoflową, w czym wydatnie pomogły także ścieżki dźwiękowe. I nie, to nie literówka – produkcja Roba Cohena doczekała się aż dwóch oficjalnych soundtracków! Film brzmi jak Wasza ulubiona arcade'owa ścigałka z końcówki ery pierwszego PlayStation. Podczas seansu łatwo złapać się na tym, że instynktownie szuka się pod ręką kontrolera.

Film nie schodził z ekranów aż do jesieni, zarabiając ponad 207 mln dol. Produkcja firmowana przez reżysera bez wyrobionego nazwiska i obsadzona aktorami, o których większość widzów wcześniej nawet nie słyszała, dokonała tego wyczynu dzięki swojej szczerości. W „Szybkich i wściekłych" nikt nie prawi morałów o konsekwencjach niebezpiecznej jazdy, a subkultura tunerów została ukazana bez porozumiewawczego mrugania okiem w stronę starszych widzów. Paul Walker bywa drewniany, scenariusz – choć wzorowany na sprawdzonych schematach – nie należy do pierwszej ligi, a większość bohaterów drugoplanowych nie ma nic ciekawego do powiedzenia. Mimo to – a może właśnie dzięki temu – film pozostaje cholernie autentyczny. Co więcej, ćwierć wieku po premierze pokrył się on patyną, która sprawia, że seans w 2026 r. jest przyjemniejszym doświadczeniem niż w 2001 r. Bardziej lub mniej świadomie Rob Cohen nakręcił dzieło będące jednocześnie słownikową definicją słowa „cool" i prawdziwą kapsułą czasu, w której w cudowny sposób zmieścił się cały zeitgeist przełomu wieków.

„Cała magia polega na tym, że ludzie w różnym wieku, różnej rasy i pochodzenia mogą stworzyć braterską więź. To dlatego «Szybcy i wściekli» są tacy wyjątkowi" – przekonuje Vin Diesel. I trudno się z nim nie zgodzić. ⊗

fpga

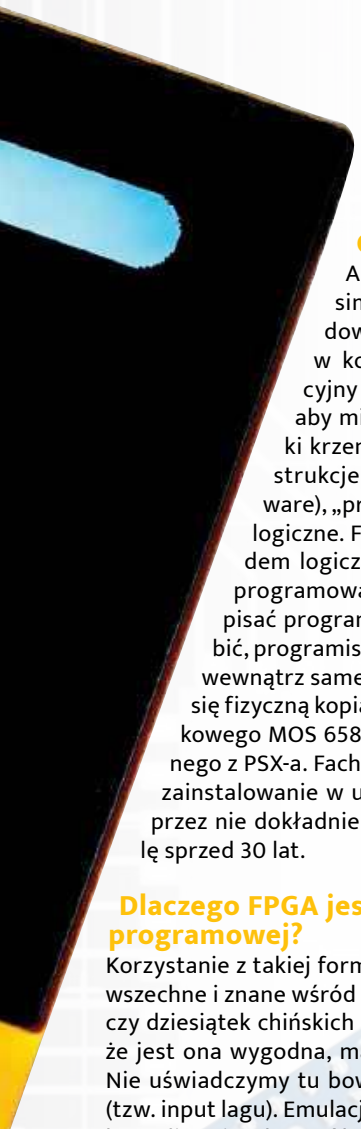
PROGRAMOWA EMULACJA TO PRZEŻYTEK?



Analogue Pocket

Jestem wielkim fanem emulacji, bo dzięki niej zachowane zostaje dziedzictwo gier i konsol retro. Bez niej zagranie w niektóre rzadsze tytuły graniczyłoby dziś z cudem, pomijając fortunę, jaką należałoby wyłożyć na zdobycie własnego, unikalnego egzemplarza. Emulacja jednak nie jest idealna i jak powszechnie wiadomo, zdarzają się sytuacje, gdy jakieś gry działają nieprawidłowo albo nie uruchamiają się wcale. A gdyby tak powstała replika sprzętu, która uruchamiałaby jej całą bibliotekę bezstratnie? I tu z buta wchodzi właśnie technologia FPGA.

eprasa.pl bf9c17f6df



TEKST: MAJK

Czym właściwie jest FPGA?

Aby zrozumieć sens tej technologii, musimy najpierw odróżnić ją od standardowych procesorów, które są stosowane w komputerach czy smartfonach. Tradycyjny procesor został tak zaprojektowany, aby mieć sztywną architekturę, a jego ścieżki krzemowe są niezmienne. Wykonuje on instrukcje zapisane w oprogramowaniu (software), „przerzucając" dane przez gotowe układy logiczne. FPGA w odróżnieniu od niego jest układem logicznym, który można wielokrotnie przeprogramować na poziomie sprzętowym. Zamiast pisać program, który mówi procesorowi, co ma robić, programista FPGA projektuje strukturę połączeń wewnątrz samego chipa. Dzięki temu FPGA może stać się fizyczną kopią innego układu – np. procesora dźwiękowego MOS 6581 z Commodore 64 czy układu graficznego z PSX-a. Fachowcy tworzą tzw. cores (rdzenie), a ich zainstalowanie w układzie FPGA sprawia, że prąd płynie przez nie dokładnie tak samo jak przez oryginalną konsolę sprzed 30 lat.

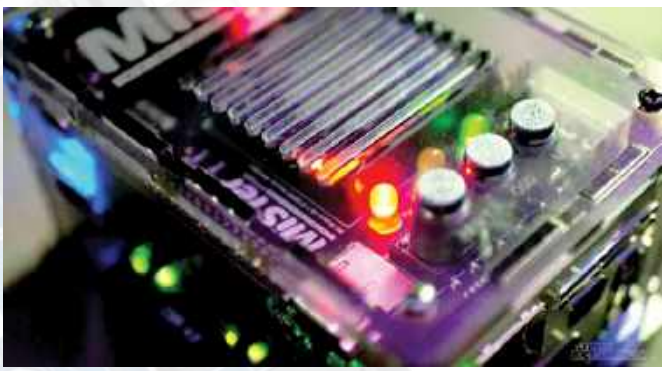
Dlaczego FPGA jest lepsze od emulacji programowej?

Korzystanie z takiej formy „udawania" sprzętu jest ogólnie powszechne i znane wśród graczy za pomocą np. PC, Raspberry Pi czy dziesiątek chińskich klonów opartych na Androidzie. Mimo że jest ona wygodna, ma istotne wady, które FPGA eliminuje. Nie uświadczymy tu bowiem żadnych opóźnień w sterowaniu (tzw. input lagu). Emulacja musi bowiem „tłumaczyć" kod starej konsoli na język współczesnego systemu operacyjnego (Windows, Linux). To zajmuje czas. FPGA działa z prędkością światła na poziomie obwodów, oferując responsywność identyczną z oryginalnym sprzętem. Emulatory programowe często idą na skróty, by zachować płynność. FPGA odtwarza zachowanie sprzętu co do jednego taktu zegara, co eliminuje błędy w grafice czy dźwięku. Gry brzmią, wyglądają i działają identycznie jak kiedyś. Bez najmniejszych glitchy w oprawie czy zakłóceń w audio, ale jeśli dany tytuł miał fragmenty, w których framerate nie wyrabiał – w tych samych miejscach również te spowolnienia wystąpią. FPGA jest więc jak świetnie odrestaurowany zabytek – działa jak oryginał, ale nie pojedzie szybciej, niż fabryka pozwoliła, i wspiera w pełni oryginalne akcesoria, bezproblemowo obsługując kartridże, kontrolery, karty pamięci czy monitory CRT. Czy faktycznie różnice względem emulacji programowej są tak mocno odczuwalne? Zapewne znajdą się osoby, które stwierdzą, że ich nie widzą albo są one na tyle symboliczne, że szkoda na nie kasy, ale jeśli jesteście prawdziwymi, wymagającymi graczami i liźniecie sprzętowej emulacji – już nigdy nie będziecie chcieli wrócić do jej programowej odmiany.

MiSTer President

Szlak przetarł MiSTer FPGA. Jest to pierwszy projekt open source oparty na płycie deweloperskiej Terasic DE10-Nano w budowie modułowej. Można bowiem do niego wpinać kolejne piętra układów w formie tzw. kanapki, zwiększając np. ilość pamięci SDRAM (niezbędną do uruchomienia mocniejszych rdzeni), płytki I/O dla wyjścia analogowego czy huby z dodatkowymi portami USB. Jego moc pozwala obsługiwać dziesiątki systemów: od leciwych ośmiobitowych maszyn jak Atari XL/XE, C64 czy NES, poprzez 16-bitowe konsole jak SNES, Sega Mega Drive czy Amiga, aż po N64, PSX-a, Segę Saturn i automaty arcade. Niestety początkowa cena sięgająca 3–4 tys. zł odstraszała potencjalnych nabywców i sprawiła, że była to zabawka wyłącznie dla najbardziej zatwardziałych purystów i maniaków. Dopiero zeszłoroczny projekt Takiego Udona pod nazwą Mister Pi zakończył monopol i zaoferował te same parametry pod maską, co DE10-Nano – czyli układ Cyclone V w bardziej zintegrowanej formie, zachowując pełną kompatybilność ze wszystkimi rdzeniami stworzonymi dla głównego projektu MiSTer i to za 1/4 jego ceny! Co takiego specjalnego mieści się w tej niepozornej kostce o wymiarach 13 x 9 x 3 cm? Przede wszystkim łatwość obsługi w myśl zasady „plug and play". Możemy więc podpiąć dowolny ekran przez złącze HDMI lub VGA i sterować każdym możliwym padem, arcade stickiem, klawiaturą czy myszką pod USB (10 dostępnych portów pozwala bez żadnych kombinacji pykać nawet czterem osobom jednocześnie w gry, które obsługują taką możliwość). System operacyjny uruchamia gry z karty microSD lub podłączonych dysków, obsługuje wszystkie regiony i zapis stanu rozgrywki w dowolnym momencie, ale przede wszystkim potrafi tak imitować obraz, aby był zgodny z odbiornikami, które funkcjonowały w latach 80. i 90. (np. TV Sony Trinitron, PVM czy kineskopowy CRT, a dla ekranów panoramicznych można aktywować hack dopasowujący obraz do proporcji 16:9). Owszem, emulatory programowe są wyposażone w filtry graficzne czy shadery, ale wierzcie mi – tutaj wygląda to jeszcze ładniej i tak jak kiedyś. Gry śmigają dokładnie tak, jak je zapamiętaliśmy z uwzględnieniem oryginalnych sekwencji startowych (ach, ten motyw przewodni PSX-a!) i bez sztucznych ulepszaczy, które psują klimat. Granie w Cannon Fodder na Amidze za pomocą myszki z lekko rozmytym obrazem wywołuje wręcz łezkę w oku





eprasa.pl bf9c17f6df



SuperStation One

u osób, które się na tym wychowały. Neo Geo AES z Metal Slugiem, który był swego czasu nieosiągalny, teraz pozwala zaznać automatowej rozgrywki na telewizorze, która nas wcześniej ominęła. Wady? Dla niektórych może być nią ubogi interfejs, składający się głównie z pikselowych literek i tapety, ale spełnia on swoją funkcję, bo dzięki temu wszystko śmiga błyskawicznie, da się modyfikować w locie i to bez żadnych loadingów (no i można wrzucić własne mp3 jako podkład muzyczny). Bardziej boli brak Wi-Fi oraz Bluetootha – co prawda można temu łatwo zaradzić, dokupując osobne adaptery albo łącząc się kablem przez złącze Ethernet, ale niesmak pozostaje. Pytanie, czy warto? Zdecydowanie tak, zwłaszcza gdy przeliczymy, ile dziś kosztuje wejście w posiadanie oryginalnej Amigi 1200, Neo Geo AES czy Segi Saturn. Tutaj dostajecie je wszystkie i wiele więcej w jednym pudełku z możliwością podpięcia pod nowoczesne odbiorniki za ok. 1 tys. zł (wliczając wysyłkę i cło).

Super Szarak

Osobom preferującym stricte konsolowy wygląd do gustu z pewnością bardziej przypadnie SuperStation One. Najnowszy gracz na rynku, który trafił już w ręce preorderowców i jest dostępny w cenie ok. 200 dol. w trzech odmianach kolorystycznych (globalna sprzedaż ruszy w pierwszym kwartale 2026 r.). Urządzenie to zaprojektowano z jedną, konkretną myślą: stworzenia ostatecznej, sprzętowej replikacji konsoli Sony PlayStation, która pod każdym względem przewyższa oryginał, zachowując jego duszę. SuperStation One eliminuje potrzebę korzystania z płyt CD, które po 30 latach bywają zawodne. Gry ładowane są bezpośrednio z karty SD lub dysku, co nie tylko przyspiesza czasy ładowania, ale też pozwala na błyskawiczne przełączanie się między nimi. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, żeby jednak uruchamiać zakupione wcześniej tytuły z płyt – wystarczy dokupić osobną przystawkę SuperDock. Wizualnie SSO oferuje krystalicznie czysty sygnał HDMI w wysokiej rozdzielczości. Co więcej, dzięki potędze FPGA urządzenie pozwala na opcjonalne funkcje, takie jak poprawa stabilności tekstur (eliminacja charakterystycznego dla PS1 „pływania" tekstur) oraz zwiększenie rozdzielczości wewnętrznej, co sprawia, że klasyki 3D wyglądają na nowoczesnych ekranach niesamowicie ostro. Do gniazd można podłączyć oryginalne kontrolery i karty pamięci. Ponadto w urządzeniu umieszczono moduły Wi-Fi i Bluetooth do bezprzewodowej łączności, a obraz może być wyświetlany nie tylko przez HDMI i VGA, ale dodatkowo przez Composite czy Component – a wszystko to zamknięte w eleganckiej obudowie przywodzącej na myśl design PSOne. Nie można także zapominać, że to wciąż otwarty kod źródłowy, zatem obsługuje wszystko to, co MiSTer, więc z powodzeniem odpalimy także gry z Saturna, Amigi czy N64.

Apple świata retrogier

Nieco inne spojrzenie na technologię FPGA ma firma Analogue – swoisty Apple branży gier retro. Podobnie jak gigant z Cupertino, Analogue wyznaje kult minimalistycznego designu, bezkompromisowej jakości wykonania i zamkniętego, dopracowanego ekosystemu. Jego produkty charakteryzują się brakiem zbędnych ozdobników i najwyższej jakości materiałami. Opakowania są zaprojektowane z niemal obsesyjną dbałością o detale. Mamy tu do czynienia z grubym, matowym kartonem, idealnie dopasowanymi wytłoczkami i charakterystycznym oporem przy zdejmowaniu wieczka (tzw. slow-slide effect), który znamy z pudełek iPhone'ów. Każdy element – od kabla USB-C z logo firmy po instrukcję obsługi – krzyczy „premium". To doświadczenie unboxingu ma utwierdzić klienta w przekonaniu, że właśnie wydał kilkaset dolarów na coś wyjątkowego. Nawet interfejs użytkownika – Analogue OS – przypomina elegancją systemy z rodziny iOS czy macOS. Firma stosuje tę samą strategię marketingową: buduje aurę tajemniczości, publikuje wysokiej jakości sesje zdjęciowe swoich produktów i komunikuje się z klientami w sposób oszczędny, co ma dodawać prestiżu. Dla użytkownika Analogue konsola nie jest tylko zabawką, ale obiektem pożądania, który ma dumnie prezentować się na półce obok nowoczesnego sprzętu audio czy drogich wydań książkowych. Największą kontrowersją związaną z Analogue jest jednak jego model biznesowy oparty na ekstremalnej rzadkości.

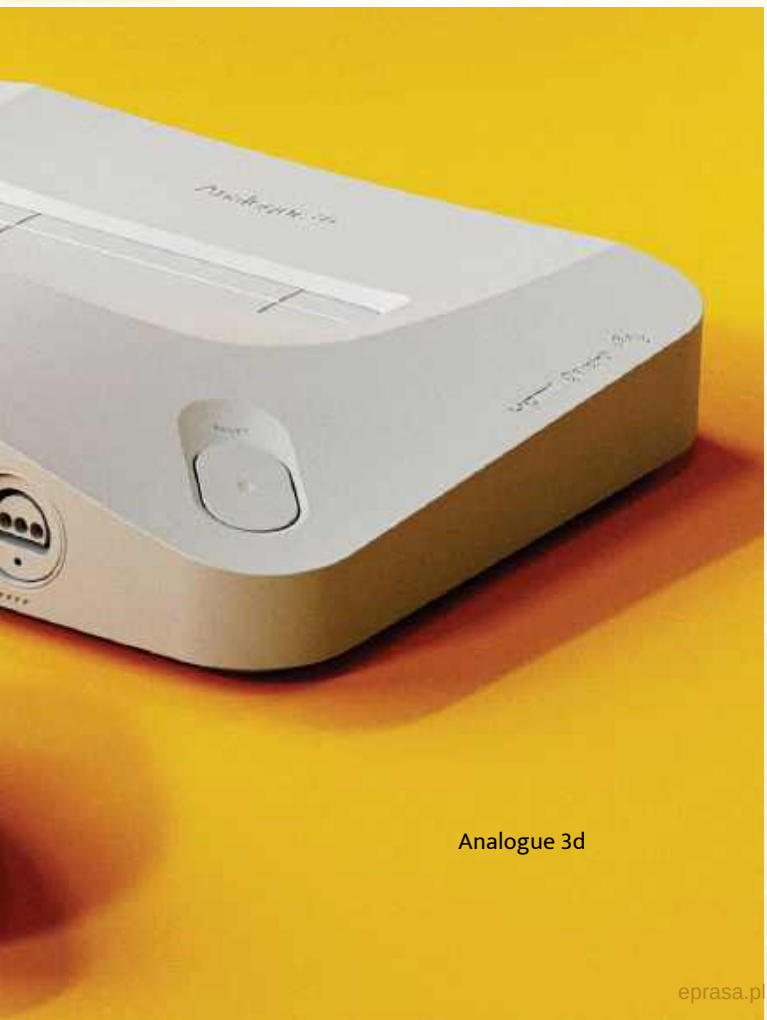


eprasa.pl bf9c17f6df

Firma produkuje sprzęt w ograniczonych seriach (batchach). Nowe partie towaru wyprzedają się zazwyczaj w ciągu kilku minut nawet bez zaprezentowania sekundy gameplayu, a serwery sklepu często padają pod naporem chętnych. Strategia ta, celowa lub wynikająca z ograniczeń produkcyjnych, stworzyła idealne środowisko dla tzw. januszy biznesu i profesjonalnych skalperów. Urządzenia Analogue niemal natychmiast po premierze stają się białymi krukami. Na serwisach aukcyjnych, takich jak eBay czy Allegro ceny potrafią być dwu-, a nawet trzykrotnie wyższe od oficjalnych.

Jedną z flagowych produkcji firmy jest Analogue Pocket, czyli Game Boy ostateczny. Urządzenie, które na nowo zdefiniowało pojęcie luksusowej konsoli przenośnej, wykorzystując dwa układy FPGA, doskonałej jakości przyciski i baterię o pojemności 4300 mAh pozwalającą na osiem godzin zabawy. Najbardziej uderzającą cechą Pocketa jest jego wyświetlacz LCD o przekątnej 3,5 cala i oszałamiającej rozdzielczości 1600 x 1440. To dziesięciokrotność rozdzielczości oryginalnego Game Boya, co pozwala na perfekcyjne mapowanie pikseli i stosowanie zaawansowanych filtrów ekranowych, które niemal idealnie naśladują wygląd ekranów GB, GBC i GBA, wliczając w to subpiksele i charakterystyczne rozmycie. Pocket ma slot kompatybilny z wszystkimi kartridżami z Game Boya, GB Color i GB Advance, a dzięki dodatkowym adapterom (sprzedawanym oddzielnie) obsługuje również karty z Game Gear, Neo Geo Pocket Color, Atari Lynx oraz TurboGrafx-16. W założeniach Analogue Pocket miał pełnić jedynie funkcję czytnika fizycznych kartridży, ale kolejne aktualizacje systemu pozwoliły na uruchamianie na platformie projektów z GB Studio czy tworzenie muzyki w Nanoloop oraz openFPGA. Dzięki tej ostatniej uruchomimy gry z innych handheldów jak Game & Watch czy WonderSwan oraz z innych sprzętów ośmio- i 16-bitowych (na 32 bity nie starczy mocy). Niestety, Analogue Pocket zostało już całkowicie wyprzedane w sklepie producenta, więc jedyne egzemplarze można nabyć z drugiej ręki ze sporą przebitką (ok. 2 tys. zł). Z kolei najnowszy twór, Analogue 3D to ambitne podejście do najtrudniejszej konsoli do emulacji – Nintendo 64. Przez lata N64 sprawiało problemy ze względu na swoją unikalną architekturę procesora NEC VR4300 i specyficzne wyjście wideo. A3D to pierwsza konsola FPGA zdolna do wyświetlania obrazu w rozdzielczości 4K. To kluczowe nie dla „wygładzania" grafiki 3D (co często psuje klimat epoki), ale dla niezwykle precyzyjnego modelowania filtrów CRT. Analogue 3D potrafi odtworzyć strukturę luminoforu i charakterystyczne skanlinie profesjonalnych monitorów studyjnych (PVM), co na ekranach 4K wygląda niemal jak fizyczny telewizor kineskopowy. Urządzenie zawiera oryginalny slot na kartridże oraz cztery porty dla oryginalnych kontrolerów N64. Jak dotąd oprogramowanie nie pozwala na uruchamianie romów z karty microSD i nie obsługuje także openFPGA – sprzętowo „staje się" więc konsolą N64, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by odpalić Everdrive 64 z pokaźną biblioteką. Razem z konsolą powstał dedykowany, bezprzewodowy kontroler Bluetooth od 8bitDo, który naprawia największą bolączkę oryginału – nietrwały i niewygodny analog, zachowując przy tym układ przycisków idealny do gier z lat 90. Cena? 269 dol. – dość sporo, warto więc poczekać na odblokowanie pełnej funkcjonalności.

FPGA JEST JAK ŚWIETNIE ODRESTAUROWANY ZABYTEK – DZIAŁA WIERNIE Z ORYGINAŁEM, ALE NIE POJEDZIE SZYBCIEJ, NIŻ FABRYKA POZWOLIŁA



Analogue 3d

Co nas czeka w przyszłości?

FPGA nie stoi w miejscu. Niedawno udostępniono eksperymentalny, ale w pełni funkcjonalny core Jaguara, trwają również prace nad rdzeniem 3DO. W tym roku w końcu ma wyjść opóźniania kilkukrotnie Sega Neptune FPGA, czyli sprzętowa rekonstrukcja nigdy niewydanego prototypu „niebieskich", który miał łączyć w jednej obudowie Segę Genesis (Mega Drive), przystawkę 32X i CD. Granica możliwości (tzw. FPGA wall) przesuwa się powoli w stronę szóstej generacji konsol. Sega Dreamcast i PlayStation 2 – to kolejne cele dla deweloperów, które mi się marzą. Wymagają one jednak znacznie potężniejszych (i droższych) układów FPGA, takich jak seria Arria 10 czy Kintex 7, więc potrzeba czasu, aby ceny spadły do zjadliwego poziomu i technologia przestała być niszową zabawką dla inżynierów, tylko stała się produktem konsumenckim. FPGA to nie tylko kolejny sposób na granie w stare gry – to forma zachowania dziedzictwa cyfrowego w postaci, która jest odporna na niszczenie fizycznych podzespołów oryginalnych konsol. Dla entuzjastów, którzy cenią sobie brak lagów, idealny dźwięk i krystaliczny obraz na nowoczesnym telewizorze, urządzenia oparte na tej technologii nie mają sobie równych. To inwestycja w jakość, która sprawia, że bariera między graczem a maszyną znika, zostawiając czystą radość z rozgrywki. ⊗

eprasa.pl bf9c17f6df



GRANDIA
Z MIŁOŚCI

Grandia to tytuł z piątej generacji konsol mający w sobie wszystko to, co chcą ująć projekty pragnące „oddać ducha oldschoolowych jRPG-ów". Czy to indie, czy nostalgiczne, wysokobudżetowe produkcje. Gdyby ta gra wyszła dziś, redakcje pisałyby o powrocie do źródeł, do korzeni gatunku. Jeśli więc nie graliście, a szukacie pozycji, która zaspokoi Wasz głód na coś dobrego, nienowego, ale jednocześnie wyprzedzającego swoje czasy, to nie zwlekajcie. A oto dlaczego.

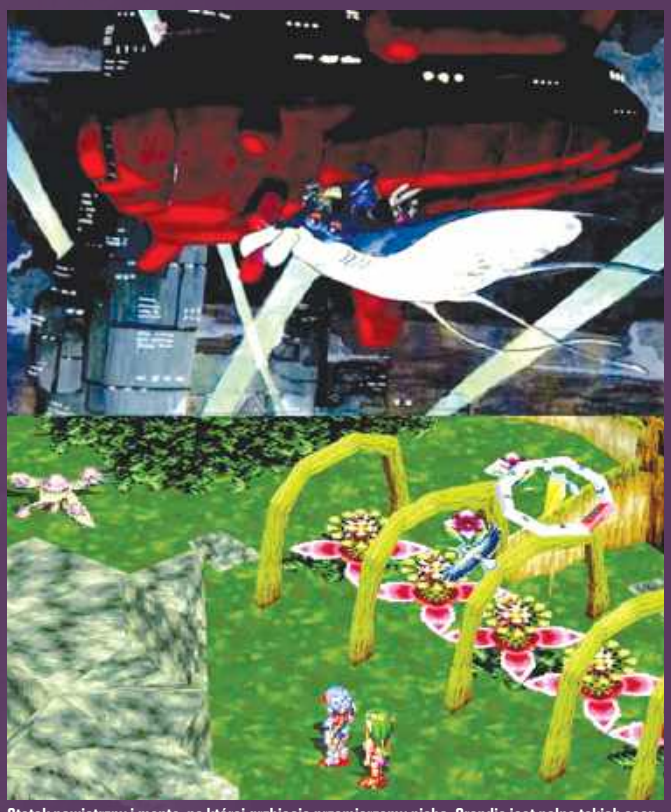
TEKST:
KUBICA

Gdy mówi się o erpegach z końcówki lat 90., jednym tchem można wymienić kilka, które zmieniły oblicze branży. Dzieło studia Game Arts miało pecha, bo wyszło właśnie pomiędzy tymi wielkimi premierami i mimo że zebrało niemal perfekcyjne noty, dziś jest jednym z największych niedocenionych. Przy czym dzięki wiernym fanom, także tym pracującym w wielkich firmach, takie niedocenione perełki mają szansę zalśnić ponownie. Postaram się mieć w tym swój wkład. Liczę, że Wy po lekturze tego tekstu się nią zainteresujecie.

Witaj, Ty, który dzierżysz Kamień Duchów

W 1994 r., po premierze Lunar: Eternal Blue na konsolę Sega Mega Drive, Game Arts zdecydowało się na wydanie kolejnej gry, chcąc wykorzystać moc przystawki Mega-CD. Projekt naturalnie prowadzony miał być przez założycieli studia braci Miyajich, Yoichiego i Takeshiego, oraz artystę Toshiakiego Hontaniego. Szybko jednak zostali przez Segę poinformowani, że Mega Drive nie będzie już wspierane z powodu nowego sprzętu, czyli Saturna. To sprawiło, że twórcy zadali sobie ważne pytania: dla kogo ma być ta gra i od kogo? Nie spieszyli się. W specjalnym komunikacie do fanów napisali: „Tworzymy coś interesującego, nie będąc ograniczonymi przez trendy. Będziemy kontynuować naszą pracę najlepiej, jak potrafimy, by nasi obecni odbiorcy byli jak najbardziej usatysfakcjonowani". Game Arts miało własną skrzynkę pocztową, na którą fani mogli wysyłać listy z sugestiami i opiniami. Wspomniano o nich w komunikacie jako o głównym źródle inspiracji i feedbacku. Filozofia tworzenia gier została jasno określona przez Takeshiego Miyajiego, który zauważył, że wraz z powstawaniem nowych gatunków gier próg wejścia dla nowych graczy gwałtownie wzrósł. „Jeśli spojrzymy na to, jak dawne gry RPG zyskały swoją popularność, myślę, że to dlatego, że każdy mógł zrobić postęp, poświęcając na to po prostu czas. Ale w przypadku wielu współczesnych gier RPG, jeśli nie rozumiesz już systemu i jej zasad, nie zajdziesz daleko. Ten problem widać też dziś w innych gatunkach: czy powinny być one bardziej skierowane do doświadczonych graczy, czy nowicjuszy?". Facet doskonale

eprasa.pl bf9c17f6df



Statek powietrzny i manta, na której grzbiecie przemierzamy niebo. Grandia jest pełna takich scen.



Takeshi Miyaji dał nam świat i postacie, które wypełniały pustkę w sercach. Jako gracze wiele mu zawdzięczamy.

wiedział, o czym mówi. Swoją karierę budował, głównie pracując nad uzależniającymi shooterami side-scrollowymi. Wskazywał, że wielkie marki, takie jak Final Fantasy, przez lata nauczyły swoich odbiorców systemów, tempa i gracze obeznani z serią od razu mogli rozpoznać przeciwników, a nawet ich wrażliwość na żywioły. Profetyczne słowa ziściły się w postaci całej ery eksperymentalnych RPG-ów prześcigających się w nietuzinkowych pomysłach. Niektóre grzebały studia w zapomnieniu lub wysyłały na orbitę chwały. Nadchodząca gra Game Arts natomiast miała iść inną drogą.

„Będę największym poszukiwaczem przygód!"

Tytuł Grandia pochodzi od bolidu Formuły 1. Dla twórców oznacza to połączenie działań różnorodnych specjalistów, którzy wspólnie podejmują wyzwanie stworzenia nowego projektu. „Jak możemy stworzyć coś niesamowitego? To jedno pytanie, które zadajemy sobie podczas tworzenia gry, i dokładamy wszelkich starań, aby na nie odpowiedzieć", mówił podekscytowany Miyaji w wywiadzie przed premierą gry. „To tak samo jak w zespole Formuły 1, gdzie specjaliści z różnych dziedzin łączą siły, aby zbudować najszybszy samochód. Jesteśmy na końcowym etapie prac, więc wypatrujcie Grandii już wkrótce!".

W zespole deweloperskim znaleźli się artyści, którzy zdefiniowali to, jak wspominamy lata 90. Scenki anime oczywiście stworzyło, nieraz przeze mnie wspominane, Production I.G. Za design odpowiedzialny został Hontani, który pracował między innymi nad animowanym „Akirą" czy „Lupin III". Nad postaciami pracował także Takuhito Kusanagi, ilustrator znany z prac kipiących od szczegółów. Animacją zajmował się Osamu Kobayashi, później znany choćby z anime „Naruto". Muzykę skomponował natomiast nieoceniony Noriyuki Iwadare, maestro Segi, którego utwory rozgrzewały podczas walk w scroll shooterach firmy, ale także w serii Langrisser i Lunar.

Sukces w prostocie

Zespół miał niemal wolną rękę, ponieważ na Saturna nie było wtedy innych gier RPG. „Kiedy zaczniesz grać w Grandię, nie będziesz miał czasu na grę taką jak Shining Force 3 – a to naprawdę niesamowity tytuł", chwalił się sam autor Grandii. Twórcy podjęli decyzję, że będzie przystępna i niewymagająca, a fabuła oraz postacie łatwe do zrozumienia. „Równowaga na rynku jest teraz zachwiana – mam na myśli równowagę między lekkimi, niezobowiązującymi grami a dużymi, epickimi tytułami. Powstaje teraz zbyt dużo wielkich, ciężkich gier... każdy deweloper stawia na EPICKOŚĆ, pisaną wielkimi literami" mówił Miyaji. Cóż, znów się nie mylił – w Square tworzono Fajnala Siódemkę, doskonale wpasowującego się w ten opis. „Myślę, że większa różnorodność byłaby lepsza, czaisz?", kontynuował swoją myśl i zwracał uwagę na trend czynienia wszystkiego wielkim i pompatycznym. „Chcę więcej głupich, lekkich gier!". Dla niego jasny i prosty przekaz Grandii był bardzo ważny. Postawiono na „całkowicie ortodoksyjny lub oldschoolowy RPG", ponieważ w tamtym czasie nie było niczego tak prostego. Inspirację czerpano z serialu historycznego „Mito Komon", który na antenie japońskiej telewizji gościł przez dziesięciolecia. „Najlepiej mieć prostą koncepcję gry, którą można wytłumaczyć odbiorcom. To prosta i konwencjonalna historia o walce dobra ze złem. To jest najbardziej atrakcyjne oraz wpływa na sukces takich projektów", mówił Miyaji i dodawał: „Prace Hayao Miyazakiego są pod tym względem podobne". Nie sposób nie zauważyć inspiracji filmami Studia Ghibli, zwłaszcza „Nausicaą z Doliny Wiatru" czy „Laputą". Dygresja: to arcyciekawe, ponieważ w tym samym momencie tworzony był na PSX-a Suikoden od Murayamy, powstający zgodnie z tą myślą. Nie ma wątpliwości, że wejście w 3D pozwoliło twórcom na realizowanie wielkich planów, ale pewna grupa artystów twardo wcisnęła kreatywny hamulec. Zespół Grandii widział rywali, ale nie ścigał się z nimi, nie walczył o uwagę ich fanów. Tworzyli sami siebie i dla swoich odbiorców.

Idźmy tam, gdzie rodzi się wiatr!

Charakterystycznym wyrazem tego buntu jest postawienie na grafikę łączącą 2D i 3D. Zabieg znany później z takich produkcji jak Xenogears, Valkyrie Profile i DQ7, choć jako pierwszy pojawił się właśnie w Grandii. Jest to czasochłonna i kosztowna metoda, która kłóciła się z rynkowym trendem gier 3D, przeżywających w tym czasie swój rozkwit. Grandia wykorzystuje muzykę etniczną o zupełnie innym klimacie dla każdego regionu. Aranżacje motywów przewodnich służą jako melodie bitew i zwycięstw. Zastosowano także sprytny zabieg



Kultowa scena. Relacja Justina i Feeny jest jedną z najprawdziwszych, jakie zobaczycie w grach wideo.

eprasa.pl bf9c17f6df





System walki jest dynamiczny, prosty do zrozumienia i daje mnóstwo frajdy. Cut-scenki z voice actingiem z kolei pokazywały, jak zdolni byli programiści. Twórcy szacowali, że animacji postaci i przeciwników stworzono kilkadziesiąt tysięcy.

i znane kawałki rozbudowują się wraz z postępem gry w celu wzmocnienia wrażenia, że historia zbliża się do swojego sedna. Także od strony technicznej muzyka i efekty dźwiękowe zasługują na uwagę, ponieważ obracanie się i poruszanie po mapie 3D powoduje przesuwanie się dźwięków w stereo oraz odpowiednią zmianę głośności. Efekty dźwiękowe zostały stworzone przez... Skywalker Sound, tych od „Star Wars"! Voice acting był jednym z pierwszych ever w grach wideo, a sama Grandia była prawdopodobnie pierwszym RPG-iem, w którym postacie słychać podczas walki. Oprawa to jedno, ale to, co zagwarantowało tytułowi miejsce w sercach wielu graczy, to fabuła, postacie i system.

Miłość i marzenia, o których niemal zapomniałeś, są tutaj

Historię rozpoczynamy, poznając Justina i Sue, dzieciaków, które chcą się wyrwać ze swojego miasta i rozpocząć życie podróżników i poszukiwaczy przygód. „W tej grze nie chodzi nam tylko o zwykłą zabawę. Staramy się wydobyć ze scen i wydarzeń teatralny klimat. Znasz musicale, prawda? Właśnie takie emocje chcę wywołać", mówił Miyaji do Takahashiego, dyrektora artystycznego. Grandia tym właśnie jest – wielką podróżą o głębokich emocjach. Uważali, że wówczas zbyt wiele gier RPG rozgrywało się w zrujnowanym lub postapokaliptycznym świecie, więc bardzo zależało im, aby gracze czuli się, jakby przemierzali świat, w którym naprawdę żyją ludzie. To się czuje od pierwszych minut. Justin i Sue na początku bawią się z innymi dzieciakami w poszukiwanie skarbów i np. kij od miotły to ich legendarny miecz, a gdy kończą zabawę, idą na obiad do knajpy prowadzonej przez mamę Justina. Gdy historia łapie wiatr w żagle i poznajemy kolejne postacie, w tym najważniejszą – Feenę, gra wznosi się na wyżyny. Scenariusz pełen jest scen, po których będziecie płakać ze śmiechu lub ze wzruszenia i łapać się za głowę przy zwrotach akcji. Grandia ma jedne z najbardziej autentycznych historii i interakcji międzyludzkich w branży. To jedna z tych gier, gdzie postacie stają się Waszymi, graczy, przyjaciółmi. Przemycono tu wiele żartów i motywów, które zrozumiałem dopiero jako dorosły. Przede wszystkim wątek romantyczny jest naturalny i pięknie poprowadzony, bez banałów. Relacje dzieci z rodzicami są realistyczne, pełne kłótni i prób wzajemnego zrozumienia. To wszystko dzieje się w trakcie wielkiej podróży, przemierzania mitycznych krain, walk z potworami, chciwymi władcami i odkrywania tajemnic starożytnych cywilizacji i magii. Ponadto fabuła nie kończy się po pokonaniu ostatniego bossa. Epilog jest świetny, a możliwość poznania losów drużyny po latach chciałbym częściej widzieć w grach.

NIE SPOSÓB NIE ZAUWAŻYĆ INSPIRACJI FILMAMI STUDIA GHIBLI, ZWŁASZCZA „NAUSICAĄ Z DOLINY WIATRU"

System walki i rozwoju postaci, zgodnie z ideą, jaką obrali twórcy, jest łatwy, ale głęboki. Przeciwników widzimy na mapie, więc nie jesteśmy zdani na random encountery. Walki opierają się na tempie i prędkości postaci oraz na przerywaniu akcji naszych celów – jest to niezwykle intuicyjne i łatwo da się we wszystkim połapać. Inspiracją były bijatyki 1 vs. 1, jak Virtua Fighter. Postacie i stwory poruszają się po placu bitwy, atakujemy łączonymi combosami lub ciężkimi ciosami i nawet pozycja walczących jest istotna. To było świeże podejście, które do dziś daje mnóstwo frajdy, zwłaszcza na tle turowych systemów. Jeśli grasz z głową, możesz uniknąć każdego ataku, nawet bossa. Z kolei EXP zdobywamy dla konkretnych skillów i magii. „Wydaje mi się, że ostatnio gry RPG coraz bardziej odbierają graczom kontrolę nad walką", mówił

eprasa.pl bf9c17f6df

Takahashi. „Bitwy zaczynają przypominać powtarzalny grind. Walczysz, żeby zdobywać poziomy lub przedmioty, ale te nagrody pojawiają się dopiero po długim czasie. W Grandii pracowałem nad sposobami, które pozwalają graczom na natychmiastowe doświadczenie radości zwycięstwa". Jeśli kochacie więc dynamiczne walki z Xenogears, Valkyrie Profile czy Chrono Trigger, od razu załapiecie, o co chodzi. Jedyne, czego brakuje temu systemowi, to okazji do wykorzystania go w pełni, bowiem wyzwanie stanowią głównie bossowie, chociaż wciąż niezbyt trudno ich pokonać.

Poszukiwacz przygód jest tak wolny, jak wolny jest wiatr

Grandia miała premierę 18 grudnia 1997 r. w Japonii na Saturna i zebrała prawie fulla w ocenach. Recenzenci chwalili niemal każdy element gry. Największą bolączkę stanowiły loadingi i framerate, ale nie przeszkadzało to w poznawaniu fabuły, której poznanie wymagało rekordowych 80 godzin! Nie mogąc się doczekać wydania na Zachodzie, redaktorzy specjalnie importowali grę z Japonii, by móc ją przejść! Wtem, dosłownie tydzień później, premierę miało Final Fantasy VII. Miyaji chwalił grę, nazywając ją „kulminacją 16-bitowych ambicji", podziwiał wstawki CG i muzykę, ale zaznaczał, że jest zupełnym przeciwieństwem Grandii, niejako jej mrocznym odbiciem. Mimo że sami twórcy nie traktowali dzieła Square jako konkurenta, to wydawca, ESP, już tak. Słupki sprzedażowe miały się zgadzać, a te jasno pokazywały, że Sony gwarantuje zysk. Plany o anglojęzycznej wersji na Saturna zostały anulowane na rzecz portu na PSX-a, który premierę miał w Japonii zaledwie niecały rok później! To doprawdy szalone, zważywszy, ile czasu zajęło zespołowi stworzenie oryginału na konsolę Segi. Pewne aspekty gry, zwłaszcza graficzne, musiały zostać okrojone w porcie na PlayStation, ale usprawniono czas wczytywania i framerate, nadal mieszcząc to wszystko na dwóch płytach CD. Dodano także angielski dubbing – przez niektórych wyśmiewany, ale nie sposób odmówić mu uroku i szczerości.

W maju 1998 r. wyłącznie na Saturna wydano także Digital Museum, dodatek kontynuujący wydarzenia po podstawce i galerię postaci, bossów w jednym. ESP wciąż starało się pokonać Square, dlatego w 2000 r., ku uciesze Game Arts, na Dreamcasta wydano sequel, Grandię 2, a niecałe dwa lata później jej port na PS2, przez rzeszę fanów uznawany za równy, jeśli nie lepszy od FF10. W tym samym roku na Game Boya zawitał Parallel Trippers, spin-off z gatunku isekai, gdzie bohaterowie przenoszą się do świata gry. Grandia Xtreme była wydana przez Enix na chwilę przed połączeniem ze Square, ekskluzywnie na PS2, choć bez Miyajiego, to z Takahashim za sterami. Miała więcej wspólnego z hack'n'slash dungeon crawlerem niż RPG-iem, ale odniosła sukces w pewnych kręgach, co pozwoliło na wydanie sequela. Grandia 3 została wydana znów na PS2 w 2005 r. przez... Square Enix! Następna była Grandia Online z 2009 r., MMO inspirowane koreańskim Ragnarok Online, z Iwadare jako kompozytorem. Był to ostatni projekt, w którym brał udział ktoś z oryginalnej ekipy. Miyaji ze względu na zdrowie zaczął tworzyć mniejsze produkcje, a Takahashi rozpoczął karierę w CERO, japońskiej organizacji ratingowej gier wideo.

Wyprawa po więcej

W 2019 r. natomiast wydano Grandię HD Collection, czyli cyfrowe porty pierwszych dwóch części, z pewnymi kompromisami względem wersji na Saturna, ale za to ze współczesnymi usprawnieniami. Jest to bezdyskusyjnie najlepszy sposób na zapoznanie się z nimi. Odpowiedzialne za te wersje jest GungHo Online, firma, która nie tylko wydawała wspomniane gry z serii Ragnarok Online, ale też miała prawa do marki Grandia od momentu, gdy tworzyła Grandię Online. Po latach sukcesów podjęła wiele nietrafionych decyzji, ale odrestaurowanie kultowej i ukochanej przez ich założycieli oraz programistów Grandii przywróciło nadzieję w firmie. Po sukcesie Grandii HD GungHo wydało Lunar Collection, które spotkało się z jeszcze cieplejszym przyjęciem wśród najzagorzalszych fanów. Niedawno wypuściło Trials in the Sky 1st Chapter Falcomu, a w przyszłym roku opublikują sequel. Remastery przypomniały im, dlaczego to robią, a sukces... doprowadził do usunięcia ze stołka chciwego szefa, który miał zarabiać więcej niż sam CEO Nintendo! Grandia dosłownie uratowała tę firmę.

Niestety, Miyaji nie mógł być świadkiem sukcesów powrotu Grandii i Lunara, ponieważ zmarł w 2011 r. Co smutniejsze, kilku innych autorów tych ponadczasowych dzieł także nie ma już z nami, choćby Osamu Kobayashiego. Pamiętajcie, gamedev to skrajnie wyczerpujące zajęcie – wielogodzinny zapierdziel i poświęcanie się dla sztuki w pewnym momencie zbierze swoje żniwo. Nie tak dawno pożegnaliśmy Murayamę, Toriyamę i Itagakiego, a szef Tekkena Katsuhiro Harada uznał, że pora na emeryturę, zanim i jego, jak jego idoli i kolegów, spotka smutny koniec. I ja gościa za to szanuję.

Pierwsza Grandia nie tylko przetrwała próbę czasu, ale też pokazała, jak emblematyczną jest grą dla całego gatunku RPG i to dla kilku konsol od różnych korporacji! Jeśli uważacie się za entuzjastów tego gatunku, są to pozycje obowiązkowe. Poznanie tych gier jest, uważam, powinnością gracza, oddaniem hołdu i aktem wdzięczności wobec twórców, którzy poświęcili swoje zdrowie. Miyaji na pytanie o sekret tej serii odpowiedział słowami, które zostawiłem na sam koniec, ponieważ obrazują w pełni jego charakter, filozofię Game Arts i Grandii: „Nasi pracownicy odłamali kawałek własnej duszy, aby nasycić nią grę. Musimy załatać dziury w sercach odbiorców. (śmiech) Po latach doszedłem do tego wniosku: urok gier tkwi w miłości". ⊗

Errata: W swoim tekście „Dojo bijatyk Square" popełniłem misclick – Virtual On miał premierę w 1995 r., a nie w 1992 r.!



Design Grandii to esencja stylu lat 90. Odpowiedzialni za to byli najbardziej utalentowani artyści branży.



Spójrzcie tylko na tę mapę!



Tryb, który pozwala cieszyć się grą bez ciągłego spoglądania za siebie, wcale nie czyni potworów mniej strasznymi – groza wiąże się z projektem maszkar, opowieścią stojącą za ich narodzinami, a nie z gameplayowymi konsekwencjami ewentualnej konfrontacji.

SOMA

HORROR ONTOLOGICZNY

Istnieją gry, gry ważne i GRY WAŻNE. Somę zaliczam do trzeciej z wymienionych kategorii, a decyzję, by stylizowany tytuł zapisać wielkimi literami, uznaję za akt przypadkowego profetyzmu twórców. Złośliwi powiedzą, że to po prostu kolejny symulator chodzenia z kilkoma zagadkami, jakich wiele stworzono na przełomie pierwszej i drugiej dekady XXI w., kiedy to branża zachłysnęła się ideą opowiadania przez eksplorację.

eprasa.pl bf9c17f6df

TEKST:
ADAMUS



Specjaliści z Frictional Games zawsze stawiali na narrację środowiskową, ale dopiero w Somie czuć, że osiągnęli w niej poziom mistrzowski.

Z tym pozwolę się nie zgodzić. W moim przekonaniu SOMA jest grą, o której debatować będą przyszłe pokolenia. Doświadczeniem, za którym stoi przemyślana filozofia projektowa, w którym wszystko, łącznie z wyborem przewrotnego tytułu (z gr. ciało), nie tyle zostało podporządkowane narracji, ile narracją jest, i które tematycznie sięga głębiej niż wiele aspirujących do miana arcydzieł tytułów. Pasuje równie dobrze na intensywny wieczór ze zgaszonym światłem i nausznymi słuchawkami, jak i do rozkładających teksty kultury na atomy akademickich aul. Weźcie głęboki oddech, bo zaraz zanurkujemy.

Lepienie golema

Historia Somy zaczyna się w 2010 r., tuż przed premierą horroru Amnesia: The Dark Descent. To właśnie wtedy zainicjowano prace nad silnikiem HPL3. Już podczas kodowania Amnesii studio zdawało sobie sprawę z niedostatków używanej technologii, nie dziwi zatem decyzja o zaangażowaniu znacznych sił w stworzenie wydajniejszych narzędzi. „Opracowanie nowego silnika zajęło nam sporo czasu. Minął prawie rok, nim przysiedliśmy do właściwej gry", wspomina współzałożyciel Frictional Games. Kwestie techniczne zdawały się dla twórców szalenie istotne, bo pomysłem na Somę było „aktywne opowiadanie historii", która miała się wyłaniać bezpośrednio z gameplayu. „Chcieliśmy zrobić to właśnie w takim stylu (...), co oznaczało, że większość narracji wynikałaby z rozgrywki, a nie pochodziła z notatek bądź audiologów". HPL3 pozwolił uczynić świat gry spójniejszym, zespolić mechaniki (łamigłówki, momenty eksploracyjne, ucieczki przed wrogami) w taki sposób, by nie było widać szwów.

Nie wybiegajmy jednak zbytnio w przyszłość. Na razie mamy 2010 r. i niejasną koncepcję, by miejscem akcji uczynić dno oceanu, co zawsze było marzeniem Thomasa Gripa i Jensa Nilssona. Panowie wiedzieli przy tym od samego początku, że tym razem zamiast w klimaty fantasy chcą skręcić ku rejonom fantastyki naukowej. Grip w wywiadzie dla PC Gamera zauważył, że gracze bardziej niż w opowieści dotyczące przeszłości angażują się w te osadzone w przyszłości, hipotetyczne, takie, które – choćby było to mało prawdopodobne – mają szansę się ziścić. „Kiedy masz do czynienia z futurystyczną scenerią, widzisz rzeczy mogące nadejść. Ułatwia to graczom akceptację scenariuszy, w których są umieszczani, i trudniej im wprost zanegować pewne wydarzenia". By uwiarygodnić historię w oczach odbiorcy, ponownie zdecydowano się na perspektywę pierwszoosobową. „Głównym tematem Somy jest świadomość. Subiektywny charakter tego zagadnienia doskonale pasuje do gry FPP (...). Po zanurzeniu się w takim doświadczeniu granica między graczem a bohaterem się zaciera (...)". Co ciekawe, SOMA początkowo nawet nie miała być horrorem. Groza wlała się w projekt niejako po drodze i wynikła z wybranej tematyki.

SOMA HORRREM STAŁA SIĘ W WYNIKU PODJĘTEJ TEMATYKI

Rok 2011 oraz 2012 to czas plotek. Że coś tam robią, że to nie będzie kolejna Amnesia, że zmiana koncepcji i przesunięcie akcentów. Na tym etapie SOMA znana jest wewnątrz studia jako Super Secret Project. Kreatywnie. W lutym 2013 r. pojawia się pierwszy vertical slice – tytuł ma już konkretny kształt. Ponad pół roku później, w październiku, po dwóch tygodniach sugerowania, że „coś się zbliża", ogłoszono wstępną datę premiery, tj. początek 2015 r. Żarty się skończyły, zegar zaczął tykać. Pomysł był, założenia były, brakowało natomiast działającej gry. I tu Frictional Games napotkało przeszkodę z pozoru nie do przeskoczenia, bo SOMA okazała się cholernie odporna na wszelkie modyfikacje i to – o dziwo – nie z powodu technologicznych problemów, ale narracyjnych założeń. „Usprawnienie poszczególnych aspektów gry było niezwykle trudne, ponieważ tytuł nie należał do tych, na których łatwo się iterowało. Stworzenie tego niepokojącego poczucia egzystencjalnej grozy w taki sposób, by horror faktycznie działał na gracza, zajmowało wiele czasu. Wymagało również posiadania wielu zasobów niezbędnych, by całość odpowiednio przetestować. Zatem, mimo że inne gry mogą mieć kilka iteracji tygodniowo w kontekście podstawowych mechanik, nam każda zajmowała mniej więcej rok". Czyli żeby sprawdzić, czy gra działa (straszy, niepokoi) trzeba było mieć... w pełni działającą grę (wszystkie elementy stopniowo budujące specyficzny rodzaj egzystencjalnego niepokoju u odbiorcy). Nie ułatwiało to zadania.

W marcu 2014 r. pojawiła się pierwsza wersja pre-alfa pozwalająca na pięciogodzinną zabawę. Nie spełniła oczekiwań. Jeszcze w kwietniu zbyt wiele wątków i informacji przekazywano za pomocą notatek czy audiologów, co kłóciło się z bazowymi założeniami projektu. Gripowi zależało, by całą fabułę gracz poznawał, po prostu przechodząc grę, bez konieczności przewalania stert papierów czy przekopywania się przez hałdy maili. Dodatkowe warstwy narracyjne (opowiadanie środowiskowe, wygląd i zachowanie przeciwników czy notatki właśnie) miały jedynie niuansować historię. „Jeśli gracz posłucha jakiegoś dziennika audio, powinien móc się zastanowić, dlaczego ów został umieszczony właśnie w tym miejscu, kiedy został nagrany itp.", tłumaczy Grip. „Możesz wyciągnąć z gry wiele narracyjnych smaczków, rozważając rozmieszczenie materiału fabularnego".

Równie ważnym narzędziem w kontekście snucia opowieści była warstwa audio, którą Adrian Chmielarz nazwał swego czasu najlepszą od premiery Dead Space. Za to, co słyszymy podczas eksploracji opuszczonej (opuszczonej?) podwodnej bazy, odpowiadał

eprasa.pl bl9c17f6d



Gdzie znajduje się „człowiek"? W ciele? W umyśle? W warstwie nieokreślonego „poza"? W ciągłości kultury, języka, w religii? SOMA wykorzystuje konwencję horroru, by zadawać naprawdę bazowe dla naszego gatunku pytania.



Mimo że SOMA uderza przede wszystkim w lęki egzystencjalne, to ci, którzy cierpią na talasofobię, również znajdą coś „dla siebie".

Samuel Justice wraz z sześcioosobowym zespołem. Od samego początku wiedział, że do tematu należy podejść ambitnie. W mediach społecznościowych można było swego czasu znaleźć notkę o zarejestrowaniu aż 2 tys. dźwięków kroków na potrzeby Somy. Brzmi nośnie i choć to prawda tylko w połowie, informacja ta dobrze oddaje rozmach przedsięwzięcia. Samuel wspomina, że wszystko zmieniło opracowanie „systemu wielkości pomieszczeń", który „pozwalał odczytać, jak duży jest pokój, i odtworzyć zawartość w stosunku do jego wielkości". To dlatego nie trzeba była aż dwa tysiące razy łapać mikrofonem szurania bucior ów. Oczywiście mowa o sekwencjach, w których mamy powietrze przenoszące fale dźwiękowe. Bo w Somie drepcze się jeszcze pod wodą. Momenty następujące po wyjściu z zamkniętych przestrzeni na dno oceanu wymagały zupełnie innej palety odgłosów. Nie, nie zdecydowano się na zwykłą cyfrową obróbkę. „Zwracaliśmy się w stronę bardziej tradycyjnego przetwarzania dźwięku za pomocą analogowych narzędzi, takich jak pedały gitarowe, kompresja zewnętrzna (...), spowolnienia taśmy i kilka bardzo zakurzonych, starych efektów, które mogły zapewnić nam rozmyte, dudniące zniekształcenia". Dorzućmy do tego mikrofony podwodne (hydrofony) i mikrofony kontaktowe wrażliwe na dźwięki przenoszone nie przez powietrze, tylko drgania przedmiotów. Samuel użył nawet ręcznego dopplera, by na potrzeby horroru nagrać bicie serca swojego nienarodzonego wówczas dziecka. Nie licząc dialogów i muzyki, SOMA mogła się pochwalić 18 tys. plików dźwiękowych.

W listopadzie 2014 r. tytuł można było już ukończyć w całości, co wymagało aż 11 godzin. Do lutego 2015 r. przepisano kolejne potężne segmenty gry. W biurze Frictional Games wrzało jak w ulu. Ciągłe, wręcz perfekcjonistyczne dążenie do ideału wiązało się ze sporymi wydatkami. Sporo pracy zlecano na zewnątrz, co generowało niemałe koszty, a masa tego, co otrzymano, nie pojawiła się finalnie w grze – nagrane kwestie, animacje, modele. Grip zdradza, że SOMA kosztowała ponad 10 razy więcej niż Amnesia: The Dark Descent.

Problem stanowił również marketing, bo jak w przebodźcowanej rzeczywistości internetu zareklamować tytuł, który grozę opiera na filozoficznych rozważaniach dotyczących tożsamości, nie zaś na zabawie w ganianego z potworami? „Musieliśmy to sygnalizować w niejasny sposób, w stylu «zrozumiecie, jak zagracie»", wspomina Grip.

Berek!

Gra wyszła we wrześniu 2015 r. i o ile porywała opowieścią oraz klimatem, o tyle lekko zawodziła mechanikami. Te zdaniem wielu uległy spłyceniu, co powodowało, że główne atuty Amnesii (prześladowca oraz związane z nim systemy optymalizacji ryzyka) w Somie zostały zepchnięte na drugi, jeśli nie trzeci plan. Potwory bardziej irytowały, niż budziły lęk. Zaburzały tempo eksploracji, przeszkadzały w analizie otoczenia. Trudno się dziwić, wszak nie o maszkary w grze chodziło. A przynajmniej nie przede wszystkim. Moderzy szybko wzięli sprawy w swoje ręce i skleili cieszący się popularnością Wuss Mode, który eliminował zagrożenie. Frictional Games nie było ani ślepe, ani głuche na głosy krytyki. Deweloperzy wiedzieli o popularnym modzie i dwa lata po premierze wprowadzili do gry opcjonalny tryb, który co prawda nie usuwał przeciwników – ich istnienie było szalenie ważne dla opowiadanej historii – ale wykluczał niebezpieczeństwo z ich strony. Potwory miały w nim straszyć nie tyle gameplayowymi konsekwencjami konfrontacji, ile samym swoim istnieniem, tj. pochodzeniem, rolą, projektem. We Frictional Games inspirowano się popularnym uniwersum SCP, na którego wiki autorzy wiele niepokojących zjawisk prezentują nie wprost, ale za pomocą strzępków informacji i zbioru niejednokrotnie sprzecznych hipotez. Bezpieczny tryb (Safe Mode) dał grze drugi oddech. Alex Avard w swoim tekście dla Games Radar napisał: „Właśnie w tym nieco modyfikującym zabawę trybie historia Somy znajduje nowe życie. Dzięki niemu udało mi się uchwycić szczegóły otoczenia, których wcześniej z powodu stresu nie byłem w stanie dostrzec. Zamiast martwić się o przetrwanie podczas wędrówki po labiryntowym obiekcie, zastanawiałem się nad głębokimi pytaniami zadawanymi przez grę". Co ciekawe, twórcy jeszcze przed premierą tytułu rozważali wprowadzenie tego typu rozwiązania, ale ostatecznie postawili na spójne, jednakowe dla każdego doświadczenie.

SOMA ZADAJE PYTANIE O TO, CZY RZECZYWISTOŚĆ FAKTYCZNIE JEST OBIEKTYWNA



Czy istnieje obiektywna rzeczywistość? To pytanie SOMA wszywa głęboko w gameplay, acz... może w tym momencie przestanę klepać w klawiaturę, by nie psuć zabawy tym, którzy jeszcze nie grali.

Tezeusz w labiryncie technologii

SOMA różni się od Amnesii diametralnie, choć na pierwszy rzut oka wydaje się, że podobieństw jest znacznie więcej niż tego, co odrębne. Jeżeli jednak wgryźć się w oba tytuły, łatwo zauważyć, jak odmienne cele założyli sobie twórcy, jak rozbieżnymi ścieżkami szli, by je zrealizować. „We wszystkich naszych poprzednich grach sceneria i poszczególne motywy były czymś w rodzaju skutków ubocznych", wspomina Grip. „Zaczynaliśmy od podstaw rozgrywki, następnie tworzyliśmy inne elementy tak, by do niej pasowały. Chociaż takie podejście mogło przynieść wiele dobrego, utrudniało mierzenie się z poważniejszymi tematami. SOMA ma być głęboką grą science fiction i aby to się udało, nie mogliśmy pozwolić, by poszczególne motywy sprawiały wrażenie nieprzemyślanych". A zatem – w przeciwieństwie do Amnesii – wpierw narracja i leitmotiv, dopiero potem systemy. Systemy, dodajmy, ściśle podległe historii. Choć nie, nie do końca. Gameplay miał nie tyle służyć narracji, ile BYĆ narracją. Twórcy szybko ustalili pięć celów Somy (zobaczycie zaraz, że Frictional Games bardzo lubi wszelakie listy, w szczególności te pięciopunktowe): 1. Proces opowiadania należy wszyć głęboko w rozgrywkę; 2. Świat musi być spójny na każdej płaszczyźnie; 3. Gameplay powinno się jak najbardziej zróżnicować; 4. Tytuł musi rozwijać głębokie, niepokojące wątki, które dają do myślenia; 5. Trzeba sprawić, by groza zdawała się wszechobecna, nie tylko punktowa.



Thomas Grip. Taki radosny chłopak, a tak popaprane pomysły. To, jak gęsta narracyjnie jest SOMA, zawdzięczamy przede wszystkim temu uśmiechniętemu mężczyźnie.

To nie SOMA miała zadawać nam te wszystkie wielkie pytania egzystencjalne (czy to przez ekspozycję, czy notki bądź scenki przerywnikowe), to my sami powinniśmy na nie wpaść w wyniku eksploracji wiarygodnego świata przedstawionego i grania per se; potykać się o filozoficzne paradoksy, nie zaś obrywać nimi w twarz. „Opowiadamy historię za pomocą wielopoziomowych narzędzi, z których najbardziej podstawowym jest po prostu granie w grę", tłumaczył Thomas Grip.

Cofnijmy się na moment o kilka kroków i wróćmy do absolutnych podstaw. Bo żeby zrozumieć podejście twórców Somy, należy pojąć, czym jest – i dla nich, i dla branży – samo „opowiadanie", „narracja". Wiele studiów postrzega narrację jako osobny aspekt dzieła. Wiecie, jest rozgrywka, są mechaniki walki, jest treść oraz sposoby jej prezentacji. Grip nie zgadza się z takim podejściem. Dla niego opowiadanie „to w zasadzie całość doświadczenia; coś, co się dzieje, gdy wszystkie elementy współgrają ze sobą: rozgrywka, okna dialogowe, notki, sceneria, grafika itp. To subiektywna podróż gracza przez grę". Narracją jest zatem nie tylko historia i narzędzia do jej prezentacji, nawet nie zbiór poszczególnych elementów doświadczenia, ile relacje między nimi, proporcje, symbioza. Słowem – wszystko. Tak proste, że aż genialne. Grip wyróżnia pięć kamieni węgielnych interaktywnej historii: 1. Skupienie na procesie opowiadania (zasadniczo celem każdej gry fabularnej powinno być doświadczenie przez gracza jakiejś historii); 2. Lwia część rozgrywki ma zostać spędzona na graniu (a nie na czytaniu, oglądaniu przerywników czy staniu w miejscu, by przesłuchać nagranie); 3. Interakcja to narracja (historia wyłania się z działania gracza); 4. Unikanie powtarzających się czynności („Powtarzanie prowadzi do tego, że zauważamy wzorce, a od zauważania wzorców w systemach jest już o krok od chęci ich optymalizacji. Kiedy zaczynasz myśleć o grze w kategoriach «wyborów, które dają najlepszy wynik systemowy», to znak, że należało się bardziej skupić na narracyjnych aspektach doświadczenia", zauważa Grip); 5. Wyeliminowanie możliwości zablokowania się przez gracza na amen.

Sporo tych wytycznych, prawda? Gdzie tu miejsce na artyzm, nieokiełznany akt twórczy? Cóż, bez dobrego planu w 1% przypadków otrzymujemy dzieło improwizacyjnego geniuszu, w 99% – chaos. Wielu może dziwić ten maraton wyliczanek, ale mnie filozofia Gripa i spółki jest bardzo bliska. W ramach małej dygresji zdradzę, że każdy tekst, jaki napisałem do PSX Extreme (nawet recenzja), najpierw klaruje się tematycznie w postaci mapy myśli, potem przybiera linearną formę w ramach punktowego planu, który pozwala na wplecenie klamr kompozycyjnych, jakichś narracyjnych



Fakt umieszczenia w grze lokacji podwodnych wymagał ambitnego podejścia do kwestii udźwiękowienia.

fikołów etc. Siadając do laptopa, doskonale wiem, co, z czego i dlaczego. Szalenie ułatwia to (choć wydłuża) proces. Podpisuję się więc pod słowami współzałożyciela Frictional Games obiema rękami: „Uważam, że podczas tworzenia gry kluczowe jest posiadanie kliku bazowych zasad, które leżą u podstaw wszystkich kolejnych decyzji. W ten sposób znacznie łatwiej jest utrzymać wszystko na właściwej drodze".

W 2013 r., jeszcze przed premierą gry Thomas Grip opublikował na stronie studia pięć filarów stojących u podstaw opracowywanych projektów. Pierwszy z nich głosił, że „wszystko jest opowieścią". W każdym swoim działaniu gracz musi czuć jakiś okruch historii. Przeciwnicy wyglądają, jak wyglądają nie bez powodu. Pomieszczenie sprawia wrażenie uporządkowanego, bo najwidoczniej ktoś je wcześniej posprzątał. Pachnie trochę filozofią FromSoftware czy starym Arkane, prawda? Dobry trop. Filar drugi – „traktuj świat z szacunkiem". Nie wrzucasz czegoś, bo gra tego potrzebuje, by wydawać się atrakcyjniejszą (np. mechaniki, projektu potwora, wątku). Zaimplementowany element zawsze musi być puzzlem pasującym do układanki. Filar numer trzy mówi nam: „gracz dowodzi". Nieco ogólnikowe, ale już spieszę z wyjaśnieniem. Należy unikać sytuacji, w której odbiorca jest niejako szarpany przez fabułę, na narracyjnej smyczy. Motywacja, by zrobić w danej chwili właśnie to, co posunie historię do przodu, powinna być wewnętrzna i wynikać z przekonań osoby dzierżącej pada. Musi ona chcieć poznać kontekst, rozwiązać tajemnicę, zbierać narracyjne okruszki. Nie da się zaangażować w ratowanie świata, który nic nas nie obchodzi, bo tak powiedziało intro. Cztery? „Zaufaj graczowi". Nie mów mu, co ma zrobić i dlaczego, tylko tak zaaranżuj sytuację, by mógł się domyślić. Spokojnie, z reguły zda egzamin. I wreszcie filar ostatni, piąty – „tematyka objawia się przez granie". Tu oddam głos twórcy listy: „SOMA ma na celu zgłębianie trudnych tematów, takich jak świadomość i natura istnienia. Mogliśmy to zrobić za pomocą przerywników filmowych i długich dialogów, ale zdecydowaliśmy się na inną drogę. Chcemy, by gracze zanurzyli się w tej problematyce, a rozmyślania wokół części wątków wypływały z ich wnętrza. Po prostu wpychanie informacji komuś do gardła wydaje się niewłaściwe. Tym, co uważam za tak ekscytujące w eksplorowaniu tego typu tematów w grze, jest fakt, że gracz faktycznie uczestniczy w opowieści. Istnieje wiele książek i filmów o podobnej problematyce, ale gry wideo zapewniają osobiste zaangażowanie, którego brak innym mediom". Wniosek? Zawsze należy myśleć o historii. Zawsze!

SOMA STRASZY RÓWNIE DOBRZE, JEŚLI NIE LEPIEJ OD POPRZEDNIEGO HITU FRICTIONAL GAMES

Płacz Pigmaliona

Uwaga: podrozdział ten będzie zawierał delikatne spoilery z zakresu problematyki poruszanej przez grę, choć o samej fabule i ważniejszych wydarzeniach wspominać nie zamierzam.

Napisałem wcześniej, że to nie gatunkowe ramy determinowały tematykę Somy, ale wręcz odwrotnie – że SOMA horrorem stała się w wyniku podjętej tematyki. Twórcy pragnęli przedstawić graczowi „los gorszy niż śmierć". Sama problematyka byłaby jednak niczym, gdyby nie sposób jej prezentacji. Dan Whitehead w recenzji dla Eurogamera zauważył: „To, że Frictional Games było w stanie wziąć tak oklepaną koncepcję jak eksploracja pełnej zwłok, zamieszkałej przez potwory bazy badawczej, a następnie przekształcić ją w ponurą filozoficzną podróż, która i ekscytuje, i daje satysfakcję w kontekście rozgrywki, jest nie lada osiągnięciem".

„Filozoficzna podróż" wydaje się trafnym określeniem. SOMA sięga do podstawowych pytań zadawanych przez literaturę science fiction, ale poszukiwania odpowiedzi wzbogaca o element interaktywności. Pozwala to nie tylko przekazywać pewne koncepcje graczowi, ale i kreować warunki, w których on sam dochodzi do konkretnych wniosków, ba, ma wrażenie, że dotyczą go one bezpośrednio – tym właśnie jest ta magiczna „immersja" (termin nagminnie nadużywany w recenzjach czy esejach na YouTubie). Jakie to pytania? Gdzie zaczyna, a gdzie kończy się człowiek? Czy człowiekiem w większym stopniu będzie zeskanowany mózg upchany w sztucznym ciele, czy może sztucznie powstrzymywany przed rozkładem zezwłok, który co prawda nie potrafi już nawet myśleć, ale wciąż jest bytem biologicznym, organicznym. Rozważania te zahaczają o problem statku Tezeusza, czyli słynny paradoks filozoficzny. Mowa o koncepcie okrętu, w którym podczas długiej podróży wymieniono wszystkie elementy. Czy to wciąż ten sam obiekt? Myśliciele wychodzą z tego myślowego eksperymen-

egrasa.pl dipc1760

tu ku zagadnieniom ciągłości świadomości determinującej (bądź nie, zależy od odpowiadającego) tożsamość czy ku hipotetycznej wyjątkowości jednostki. SOMA chętnie krąży wokół tej tematyki.

Ponadto gra pyta, czym jest samo „życie"? Zaprezentowany w grze moduł sztucznej inteligencji, który ma za zadanie skupić się na podtrzymaniu naszego gatunku, robi to na różne, eksperymentalne, chore z poziomu emocjonalności – bo już z poziomu chłodnej logiki całkiem sensowne – sposoby. SI sama nie wie, czym jest owo „życie". Bazuje na naszej (nie)wiedzy, więc gubi się w domysłach. Czym jest człowiek? Gdzie jest ulokowane to, co świadczy o człowieczeństwie? W której części ciała? W całym ciele? Poza ciałem? Oglądając kalekie i cierpiące wieczne katusze efekty jej prób, odczuwamy autentyczną grozę. Głównie dlatego że mimo upływu stuleci wciąż nie potrafimy odpowiedzieć na powyższe pytania ze stuprocentową pewnością.

Z problemem ciągłości tożsamości i świadomości wiąże się popularny w literaturze sci-fi motyw cyfryzacji mózgu czy szerzej – świadomości. Już Kartezjusz wspominał o „duchu w maszynie", sugerując, że istnieje jakiś podział na umysł i ciało. Dziś traktujemy siebie bardziej holistycznie, dostrzegamy, że na nasze myśli mają wpływ hormony produkowane z dala od mózgu. Że np. ciśnienie krwi i przepustowość żył może ostatecznie sprawić, iż będziemy kimś innym i nawet sobie tego nie uświadomimy. Mój tata po udarze ma takie dni, że naprawdę potrafi być nie-sobą. Jeśli skopiujemy umysł człowieka w ciężkiej depresji, która wiąże się przecież z biochemią całego organizmu, i przeniesiemy do bardziej zrównoważonego środowiska, czy dalej ów „on" będzie cierpiał na depresję? A jeśli nie, to czy „on" wciąż będzie tym, który został skopiowany?

Wreszcie, na samym końcu SOMA zadaje pytanie o to, czy rzeczywistość faktycznie jest obiektywna. Właściwie robi to już na samym początku, bo grę otwiera cytat z Philipa K. Dicka: „Rzeczywistość jest tym, co, gdy przestajemy w to wierzyć, nie znika". Tyle że owa wiara często nie jest intencjonalna, tylko nieuświadomiona, zaś człowiek widzi to, co oczekuje zobaczyć.

Czuć w Somie inne teksty kultury, co nie powinno dziwić, bo im bardziej wplątujemy się w technologiczny i informatyczny kontekst jako społeczeństwo, tym głośniej wybrzmiewają konkretne lęki. Pachnie tu kinematografią Duncana Jonesa, widać wpływ książki (i serialu) „Modyfikowany węgiel". Do głosu dochodzą Dick, Greg Egan i China Miéville. Grip w jednym z wpisów dorzuca do puli jeszcze Isaaca Asimova oraz Roberta A. Heinleina. Nietrudno także dokopać się do H. P. Lovecrafta czy klasyki kina sci-fi jak „Obcy" czy „Ukryty wymiar".



Dwadzieścia tysięcy cierpień podmorskiej tułaczki

Grę w pierwszych dniach po premierze odebrano pozytywnie. Nie entuzjastycznie, nie hurraoptymistycznie – pozytywnie. Zaważyły chyba lekko przestrzelone oczekiwania wobec pomysłu na rozgrywkę. Fanom horrorów przeszkadzało wyrugowanie części znanych z The Dark Descent mechanik, co znacząco zmniejszało uczucie strachu podczas zabawy. Tytuł podobnie jak Amnesia budził lęk atmosferą, ale ograniczył zazębiające się systemy, które gdy wpadały w wir synergii, pompowały absurdalne ilości adrenaliny do żył. SOMA działała w inny sposób. Phil Kollar z redakcji Polygonu zauważył: „Nie wiem, czy tytuł przestraszy ludzi tak samo jak Amnesia, ale bez wątpienia to lepsza gra. Charakteryzuje się bardziej przemyślanym tempem, mądrzejszym scenopisarstwem i poważniejszą tematyką".



Kartezjusz mówił o „duchu w maszynie", rozdzielając psyche od somy (umysł od ciała). Dziś wiemy, że sprawa jest nieco bardziej skomplikowana.

W mojej opinii SOMA budzi grozę równie dobrze, jeśli nie lepiej od wcześniejszego hitu Frictional Games. Robi to przy tym inaczej i warto mieć tego świadomość. Rezonuje nie od razu, lecz na długo po zobaczeniu napisów końcowych, po wyłączeniu konsoli. Zaszczepia w graczu lęk egzystencjalny, każe zastanawiać się nad wyjątkowością – bądź jej brakiem – jednostki.

Wraz z sukcesem artystycznym przyszedł ten finansowy. Sprzedaż nie zawiodła twórców, po 10 dniach Somę kupowano pięć razy chętniej niż Amnesię. Z pewnością nie zaszkodziła renoma, jaką na przestrzeni lat zyskali fachowcy z Frictional Games – od dłuższego czasu byli „tymi typami, którzy rozumieją horror i potrafią wystraszyć". Rok po premierze niemalże osiągnięto kamień milowy – Somę do konta przypisało prawie pół miliona graczy. The Dark Descent teoretycznie cieszyło się podobnym wynikiem (390 tys. spieniężonych kopii), ale jest tu pewien haczyk. „Wiele egzemplarzy Amnesii zostało sprzedanych przy 75-proc. przecenie, co stanowiło stopę dyskontową, której tak naprawdę nie mieliśmy jak dotąd przy Somie. Co więcej, SOMA kosztuje 30 dol. w porównaniu do 20 dolców przy Amnesii (...). Pod względem zarobków SOMA znacznie wyprzedziła The Dark Descent w analogicznym okresie", zaznaczał Thomas Grip.

Gra do dziś ma długi ogon sprzedażowy, co rusz pojawiają się nowi entuzjaści podwodnej przygody. Zmienił się także odbiór artystyczny, a SOMA z horrorku, który „wcale aż tak nie straszy", zaczęła powoli przeobrażać się w TĘ GRĘ – w dowód, że tak kochane przez nas medium potrafi poruszać poważne tematy i robi to nawet lepiej niż starsze siostry-muzy. Z ciekawostki stała się ważnym traktatem filozoficznym – do tego cholernie celnym – który nabiera aktualności z każdym kolejnym rokiem. Wierzę, że za kilka dekad zyska nie tylko status dzieła kultowego, ale i profetycznego. O ile będzie w ogóle komu oceniać, a my wszyscy nie zamienimy płynu mózgowo-rdzeniowego na pastę termoizolacyjną. ⊗

eprasa.pl bpc17f6d



ŹLI DO SZPIKU KOŚCI

Przegląd zaskakujących produkcji, które w każdej chwili mogą eksplodować przemocą.

TEKST: MYSZAQ

Finał przez lata pompowanego „Stranger Things" okazał się totalnie zachowawczy. Tak bardzo zachwalana w recenzjach nieoczywistość „Jednej bitwy za drugą" wydała mi się prostą, przerysowaną historyjką. Mający potencjał na brudną policyjną opowieść „Łup" – z mocnym trio Affleck, Damon i za kamerą Carnahan – to już w ogóle sztampa i komiksowe dialogi. „Co jest z tym kinem?" – tak sobie pomyślałem. „Co jest ze mną, może to już syndrom narzekania po czterdziestce?" – taka była myśl numer dwa. I zacząłem szukać produkcji, które mnie zaskoczą. Jakkolwiek ruszą – formą, treścią, podejściem do tematu. Oto wyniki tych poszukiwań.

Wyrwany kręgosłup moralny

Po „28 latach później" Danny'ego Boyle'a spodziewałem się mrocznego, pełnego traum postapokaliptycznego horroru. Takiej „Drogi", tylko na sterydach. Dokładnie to zapowiadały zwiastuny. Film okazał się czymś innym. Mieszanką najróżniejszych pomysłów, narracji i gatunków – od mrocznych po slapstickowe, od błyskotliwych po bełkotliwe. Za dużo tego było naraz, choć produkcja miała swoje momenty. I buntowniczy, punkowy wydźwięk – „patrzcie, co zrobię z kinem gatunkowym. Patrzcie, jakiego fucka pokażę zasadom blockbusterów. I wszystko nakręcę iPhone'm, a co!". I za to Boyle'a szanuję. Po pół roku przyszła zapowiadana kontynuacja. **„28 lat później – Część 2: Świątynia kości"**. I tu oczekiwań nie miałem żadnych. Szczególnie że na stołku reżysera zastąpiła go Nia DaCosta. Szczególnie że historia miała rozwijać dziwne, niepasujące do reszty zakończenie jedynki (socjopatyczne Teletubisie w dresach polujące na zombie). I wiecie co? To najlepsza część serii. Horror, baśń, traktat filozoficzny i.... najlepszy klip heavymetalowy, jaki powstał w ostatniej dekadzie! Tak się bazuje na nostalgicznym brzmieniu i nieoczywistych postaciach!

Fabuła podejmuje piłeczkę zaraz po wydarzeniach z poprzednika. Młody uciekinier Spike (Alfie Williams) zostaje schwytany przez brutalną sektę dresiarzy, którą prowadzi psychotyczny sir Lord Jimmy Crystal (świetny Jack O'Connell). To zaskakująca mieszanka straumatyzowanego dzieciaka, pożeracza popkultury lat 90., za którą bardzo tęskni, ale też socjopaty, wyznawcy szatana i niepohamowanego sadysty. Gość czuje się wybrańcem ciemnego pana, wzoruje swój wygląd na telewizyjnym idolu z lat dzieciństwa (na Jimmym Savile'u, który po latach okazał się seryjnym pe-







dofilem), ale podskórnie pragnie rodziny, domu, ojcowskiej dumy. O'Connell bardzo plastycznie w tym rzeźbi. Scena spokojnej pogawędki z drugą główną postacią, czyli z doktorem Kelsonem (Ralph Fiennes w najlepszej formie), to po prostu złoto. Tam, gdzie można by przeszarżować, O'Connell tonuje głos, wchodzi w zaskakującą wrażliwość swojej postaci. Tam, gdzie trzeba wydobyć mentalne odklejenie, odkleja się na całego. Panowie siedzą w tytułowej konstrukcji z kości ofiar wirusa. Fiennes jest wyżyłowanym, pomalowanym na czerwono, łysym specem od przetrwania. Mówi spokojnie. Nie okazuje strachu. Ale w jego oczach, w jego mimice widać analizę zagrożenia. Kalkulowanie, jak rozmawiać, aby ten pojedynek wygrać. I to, co jest efektem tej rozmowy – aktorska, scenariuszowa, no i estetyczna szarża Fiennesa... O fuck. Wszystko do szlagiera Iron Maiden lecącego w tle. Tego się nie spodziewałem. Dla tego momentu warto obejrzeć cały film.



W tym wszystkim jakoś mało wspomina o nieumarłych. A przecież to zombie movie, prawda? One schodzą tutaj na drugi plan. Raz czy dwa pojawiają się jako zagrożenie, ale zupełnie nie są głównym tematem tego filmu. Scenariusz bardzo świadomie pokazuje, że to zmutowana, bo zmutowana, ale nadal siła natury. Ewoluująca. Działająca na bazie zrozumiałych instynktów (głód, ból). To, co naprawdę zdegenerowane, niezrozumiałe, eskalujące skokowo, to ludzie. Ich bawi okrucieństwo. Oni potrafią być potworami. I „Świątynia kości" bardzo sugestywnie i bardzo wprost to portretuje. Bez udziwnień, bez szarpanego montażu, bez kręcenia iPhone'em... Mocna, mądra i nieoczywista baśń w horrorowym świecie. Oby w trzeciej części wracający do reżyserii Boyle tego nie zaprzepaścił! Polecam.

Głowa podpięta do akumulatora

Kontynuujemy temat ludzkich potworów, ale w zupełnie innym wymiarze, kategorii filmowej i z użyciem innych środków wyrazu. Najnowszy film Yórgosa Lánthimosa pt. **„Bugonia"** łączy ze „Świątynią kości" jedna ciekawa rzecz. Poruszenie teorii spiskowych. W obydwu filmach blondyn o wyraźnych traumach i zaburzeniach osobowości podważa przyczyny globalnego zjawiska (tam – epidemii wirusa, z masowym wymieraniem ludzi, tu – światowych zmian w ekosystemie, z masowym wymieraniem pszczół). W obydwu przypadkach ów blondyn popada w psychozy, ale ma też ludzką, budzącą empatię stronę. Intrygujące.

Punkt wyjścia „Bugonii" stanowi porwanie szefowej wielkiej korporacji pani Fuller (energiczna, zarazem odpychająca i przyciągająca Emma Stone). Kto ją porywa? Dwójka rednecków, foliarzy, redpillowców, tudzież skrzywdzonych chłopców, outsiderów, bojowników o wolność. Zależy, jak na nich popatrzeć. Dlaczego ją porywają? Bo uważają, że nie jest człowiekiem (z czym można na pewnym poziomie umowności się zgodzić). Bo mają ją za wysłanniczkę kosmitów, którzy chcą doprowadzić do upadku ludzkiej cywilizacji. Czego chcą? Spotkania z królową obcych i wypracowania paktu o nieagresji. Dlatego przywiązują kobietę do łóżka w piwnicy, podpinają do prądu, golą jej głowę i zadają coraz bardziej irracjonalne pytania. Mocny punkt wyjścia dla paranoidalnego horroru? Jasne! Trampolina dla czarnej komedii? Pewnie! A może do mocnego dramatu psychologicznego o skrywanej traumie, o braku wyjścia, o wykluczeniu? Oczywiście! „Bugonia" jest tymi wszystkimi filmami naraz. Narracja płynnie przechodzi od scen autentycznie zabawnych (duet Plemmons i Delbis to Głupi i Głupszy w socjopatycznym wydaniu), przez nieprzyjemne sceny przemocy, wątki jak z kina gatunkowego o seryjnym mordercy, po dramat analizujący rodzinną sytuację bohaterów (z molestowaniem włącznie). A to nie koniec listy... I wszystko to dzieje się gładko, bez zgrzytów, jedna konwencja przechodzi w drugą. Co ciekawe, Lánthimos bawi się też skalą i przestrzenią filmu. Na początku wydaje się, że to kryminał z motywem przygotowań i wykonania planu. Później zmienia się w film jednego pomieszczenia (dręczenie w piwnicy, potyczki słowne przy stole). A na koniec serwuje zestaw scen z rozmachem, na który musiała pójść spora część budżetu. Bardzo przyjemne i nieprzyjemne kino zarazem. O tym, że się nie rozumiemy, nie uczymy na błędach i żyjemy w swojej bańce. Że daleko nam do etyki i zorganizowania pszczół.

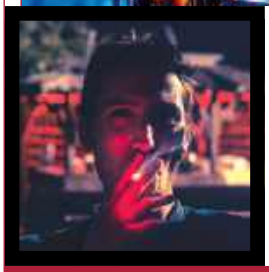
Rave, który gotuje krew

Jeśli „Bugonia" zaskakiwała widza, to **„Sirât"** Olivera Laxe'a jest podróżą w totalnie nieznane, bez mapy, kompasu i pojęcia, co ta droga ma nam przynieść. To kino skrajnie ascetyczne, niemające wyrozumiałości ani dla widza, ani dla swoich bohaterów. Nie szanuje konwencji gatunkowych, co rusz obok luźnych, lekkich scen wrzucając takie, które robią nam w głowie eksplozje. Reżyser znany z „Mimosas" znów sięga po motyw drogi, ale tym razem jako próby przejścia nad traumami, bólem i opresją tego świata. Tytułowy sirat to w islamie most rozciągnięty nad piekłem, cienki jak włos, ostry jak brzytwa. Większość idących po nim zginie, ale prawdomówni i wytrwali przejdą na drugą stronę. I w warstwie symbolicznej film zdecydowanie to oddaje. A w warstwie fabularnej? To rodzinna przeprawa przez pustynną psychodelę, zakazany festiwal muzyczny w Maroku, który prowadzi do jeszcze bardziej niszowego rave'u na granicy z Mauretanią. Buzująca, transowa muza. Dudniąca ziemia. Długie ujęcia na wymarłą przyrodę. Na szczątki technologii. To dostajemy w obrazku. A w emocjach? Totalnie niepasującego outsidera z desperacką misją. Oto Luis (Sergi López) wraz z kilkuletnim synem Estebanem szuka na takich imprezach zaginionej córki. Trafia na kolejnych wyrzutków, ćpunów, wojowników o wolność i dragi, a przynajmniej o wolne dragi. Z jedną z ekip rusza przez pustynię, trzymając się ostatniego, desperackiego śladu córki. Totalnie nieprzygotowany na to, co go czeka... Nie chcę za dużo spoilować, bo siła „Sirâtu" leży w wytrącaniu widza z bezpiecznych przyzwyczajeń. Ale druga połowa filmu to faktycznie jazda w spiralę mroku. Mimo że w pełnym pustynnym słońcu. Pierwsza połowa celowo ma nas uśpić, jest hipnotyzująca muzycznie, ale też trochę powolna. Doczekajcie do przejechania konwoju przez rzekę. Za nią czają się upiory. Za nią pojawia się zło. Mocny film, który trudno porównać do czegoś innego. ⊗

DZIŚ ZESTAW TYTUŁÓW TOTALNIE RÓŻNYCH – OD CZARNEJ KOMEDII, PRZEZ BAŚŃ, PO PSYCHODELICZNY RAVE. ŁĄCZY JE JEDNA RZECZ. ŚMIERĆ PRZYCHODZI TU NAGLE. BEZ OSTRZEŻENIA. HYBŻDYY!







SOBEK: W nowym roku jak nigdy wcześniej przycisnęły mnie wirusy, więc nawet grać mi się nie chciało w przerwie świątecznej. Zamiast tego odpaliłem „Berserka" na Netfliksie. Bardzo ciekawe przeżycie dla kogoś, kto słuchał soundtracku serii od wczesnych lat 2000., bo koledzy kopiowali go w empetrójkach na potęgę. Nie bardzo wiedziałem, skąd ten „Berserk", ale podobało mi się brzmienie. Oglądanie teraz serii anime okraszonej brzmiącą tak znajomo audialną ucztą jest po prostu dziwne. Nie róbcie sobie tak.

KINO

Avatar: Ogień i popiół / Avatar: Fire and Ash



Ile bólu można zmieścić na ekranie głównonurtowego, familijnego filmu przygodowo-fantastycznego? „Ogień i popiół" zaczyna się jak „Imperium kontratakuje" kryzysem bohaterów, którzy nawet nie zdążyli odetchnąć po dopiero co stoczonej bitwie z ziemskimi kolonistami, a już ratują się ucieczką przed kontratakiem pułkownika Quarritcha i plemienia zdziczałych Na'vi wychowanych na zboczu wulkanu. Cameron nie daje Jake'owi i Neytiri wytchnienia, tak jak Kershner nie odpuszczał Luke'owi, Hanowi i Lei w 1980 r. Rzadko w takim kinie nie wiadomo, kto przetrwa ten dziki gon, a jeszcze każdego bohatera sportretowano, niekiedy zarysowując całą sylwetkę charakterologiczną w kilkanaście sekund. Te postaci się zapamięta jak zawsze u Camerona od czasu sequela „Obcego". Najwybitniejszy reżyser popkulturowy w ujmujący sposób opowiada równolegle głębsze historie w tle, a te są przerażające: o żałobie po stracie dziecka, o chciwości, o korporacyjnym raku niszczącym ludzkość, o konflikcie tradycji z potrzebą rozwoju. Ponad trzygodzinny maraton akcji i dramatycznych wydarzeń podany w immersyjny, trójwymiarowy sposób przypomina raczej sprint, bo subiektywnie ten czas się po prostu odczuwa jak połowę krótszy. Cała ta ilustracja wojny o błękitną lagunę za bardzo jednak przypomina bis do „Drogi wody". Tylko mocniejszy i straszniejszy. Ale finał wypada wręcz zbyt podobnie. Można pomylić.

Ocena: 7

Reżyseria: James Cameron Występują: Sam Worthington, Zoe Saldana, Sigourney Weaver Rok produkcji: 2025 (USA) Gatunek: SF

28 lat później: Świątynia kości / 28 years later: The Bone Temple



Po wypraniu mózgów swoim poddanym blondwłosy, manipulujący psychopata sieje zniszczenie wśród ostatnich zdrowych ludzi w Albionie. Na drugim krańcu spektrum (i wyspy) doktor Kelson, „ludzki" człowiek w świecie strachu, zbiera zwłoki zarażonych wirusem i w ostatnim geście szacunku dokonuje w tytułowej Świątyni pochówków, pełniąc rolę Charona przewożącego zagubione dusze na drugą stronę. Ten wspomniany blondas to Jimmy Cristal. Zindoktrynował małoletniego Alfiego, który w poprzedniej części wyruszył z bezpiecznej wioski, by uleczyć matkę, ale Kelson był wobec raka bezradny. Po wpadnięciu w sidła gangu niczym dziecko wojny w kraju afrykańskim świadkuje bestialskim okaleczeniom dokonywanym przez „Jimmich" na niezarażonych niedobitkach. Ta odsłona jest kameralna jak horror o tzw. domowej inwazji i stawia tezę dość spraną – w filmach o zombie to ludzie są źli, a nie psychotyczni zakażeni. Ale mówi też, że zwykła życzliwość może leczyć z bestialstwa. Najbardziej podoba mi się w „28 latach" odmalowywanie tego nowego średniowiecza, ale w tej odsłonie reżyserka cofa się wręcz do czasów prehistorycznych kultów śmierci i plemion sterowanych strachem przez niestabilnych emocjonalnie liderów. Każda scena zwiastować może czyjąś śmierć lub niespodziewany obrót rzeczy. Lecz to szoł odstawiony tu w Świątyni przez Kelsona-Fiennesa w opozycji do Jimmy'ego przejdzie do historii kina.

Ocena: 7

Reżyseria: Nia DaCosta Występują: Alfie Williams, Jack O'Connell, Ralph Fiennes Rok produkcji: 2025 (USA) Gatunek: horror

AMAZON PRIME

Potężna dziewiątka / Mighty Nein



Po ostatnim sezonie „Stranger Things" głodni i spragnieni papierowego fantasy? Łapcie oparte na prawdziwej kampanii „Mighty Nein" autorów „Vox Machiny", którzy osadzili akcję w tym samym świecie, ale w innym czasie i miejscu. Grupa bojowych magów wykrada artefakt łapiący dusze zmarłych kierowane potem ku światłu reinkarnacji. Z czasem nowo narodzeni przypominają sobie poprzednie żywoty jak siostry Bene Gesserit w „Diunie" i to stanowi o sile krainy, z której ten kamień skradziono. Poszukiwanie winnych doprowadzi najpewniej do wielkiej wojny, a w oku cyklonu ląduje tytułowa grupa złożona między innymi ze zbuntowanej mniszki, półorczego pirata i współwłaściciela cyrku. Pierwszy odcinek sugeruje o wiele mroczniejszą historię niż komediowy poprzednik i choć wybrzmiewa poważniej, to zabawnych momentów kostką i tak wyrzucono grupie antyspołecznych bohaterów sporo. A nowego Groga odnaleźć można w postaci gobliniej złodziejki Nott the Brave („bez przecinka") upijającej się do nieprzytomności ze strachu. Alkoholiczka czystej wódy kradnąca, żeby mieć na kolejną flaszkę. W dół połowę sezonu ciągną zinfantylizowane dialogi o przyjaźni, co biorąc pod uwagę fabułę kreślącą intrygę daleką od bohaterskiego fantasy – nie pasuje. Brudni ludzie podejmują brudne decyzje za plecami innych brudasów moralnych, a nasi antybohaterowie muszą po prostu sięgnąć po broń, by pobrudzić się trochę mniej.

Ocena **7**

Kreator: Critical Role Występują: Laura Bailey, Ashley Johnson, Liam O'Brien
Rok produkcji: 2025 (USA) Gatunek: animowany

NETFLIX

Stranger Things, sezon 5



Odtwórczy fanfik dobiegł końca. Finał ledwo trzyma w napięciu, gdy bohaterowie przygotowujący się na konfrontację z wrogiem gadają godzinami o emocjach, zamiast je prezentować w akcji i wszystko wygląda jak serwisowanie fanów, byle ich za bardzo nie rozbujać. Nic nigdy nie pobije Maxine uciekającej w poprzednim sezonie przed Vecną w kierunku portalu przy muzyce Kate Bush, do tego stopnia, że bracia Dufferowie próbowali imitować samych siebie, podając ponownie to samo danie w finale kompletnie bez efektu. „Stranger Things" zawsze trochę nudził, ale ta silnie zakorzeniona w zbiorowej pamięci popkulturowej dzisiejszych czterdziestolatków magia wyobrażenia o dekadzie lat 80. skutecznie trzymała przed telewizorem zarówno ich, jak i dzieciaki, pozwalając nam przymknąć oko na kalki, które, no właśnie, umożliwiały nam się przeglądać w lustrze naszych gustów filmowych z dawnych lat i wyszukiwać nawiązania. To, co silne, czyli skomplikowane relacje między bohaterami, najmocniej ciągnęło serial w górę i bardzo to szanuję, ale stoję przy zdaniu, że nieco młodsi widzowie bawili się lepiej, bo osadzeni mentalnie na przełomie tysiącleci cieszą się egzotyką ejtisów inaczej. Nigdy nie miałem dobrej opinii o „Stranger Things", a w 2016 r. postawiłem przed nim serial „OA" jako znacznie ciekawszy. Oparty na podobnych motywach zaginięcia i innego świata, ale niestety anulowany, bo zbyt ambitny, więc mamy, co mamy. Miłego fanfika.

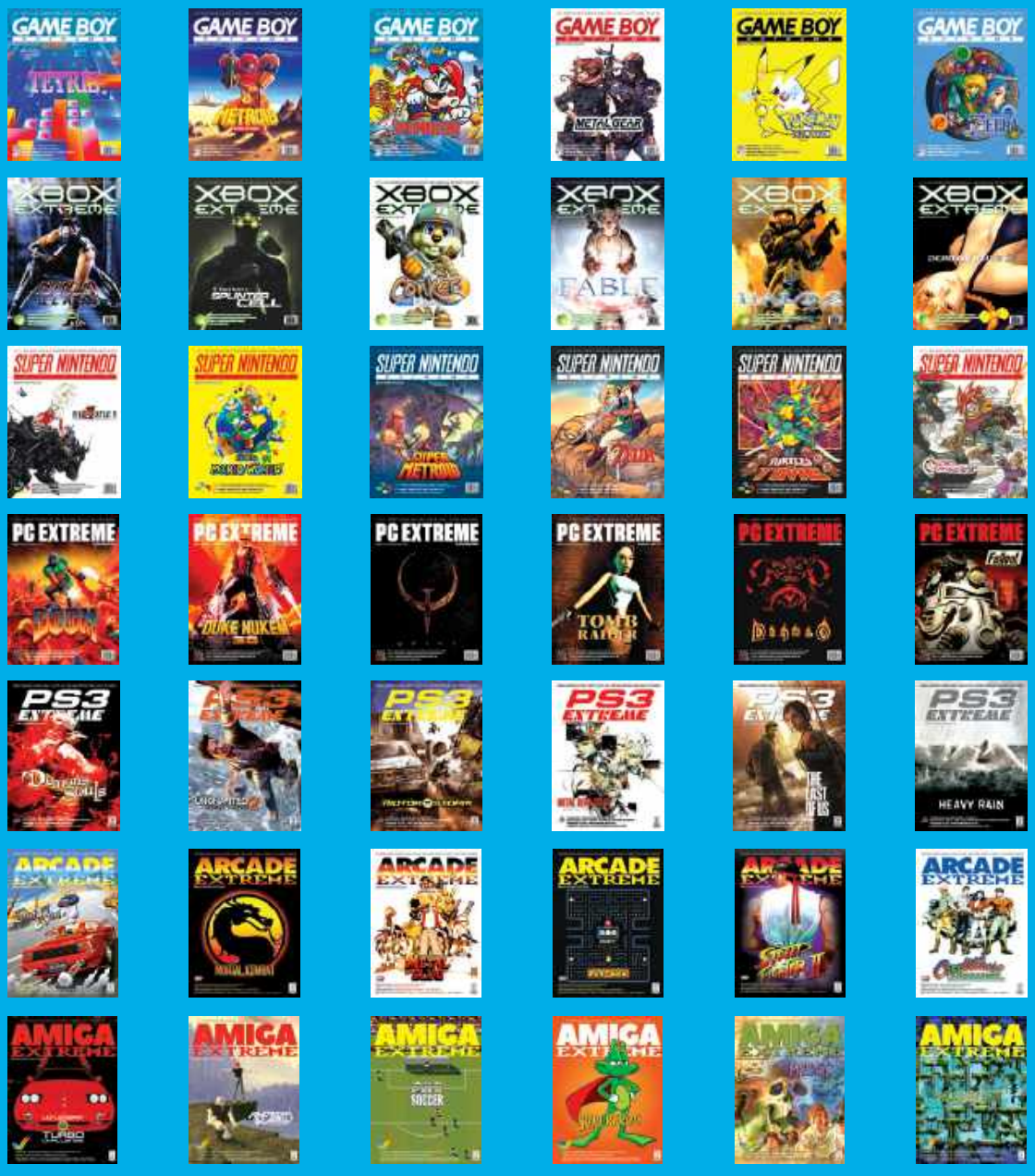
Ocena **6**

Kreator: bracia Dufferowie Występują: Millie Bobby Brown, Finn Wolfhard, Winona Ryder
Rok produkcji: 2025 (USA) Gatunek: SF

eprasa.pl bf9c17f6df

NASZE WYDANIA SPECJALNE I KSIĄŻKI

ZAMÓW NA PSXEXTREME.PL LUB NA ALLEGRO.PL





METAL GEAR SOLID
TRYLOGIA



SILENT HILL:
POCZĄTKI – CZĘŚCI 1-4



OSTATNIE DNI LEXA LUTHORA

Egmont

Obsesja na punkcie zabicia Supermana zniszczyła zdrowie Lexa Luthora. Milioner umiera na rzadką chorobę i jedyną osobą, która może mu pomóc, jest... Kal-El. A ponieważ przybysz z Kryptona ma miękkie serce, ulega prośbie swojego arcywroga. Widzi przed sobą człowieka, który się boi, a w obliczu śmierci Lex nie jest już tak zawzięty. Chyba po raz pierwszy w życiu pozostaje bezradny. Nie ma planu. W jego genialnej głowie nie pojawia się żadne inne rozwiązanie niż zwrócenie się do Supermana o pomoc. Musi schować swoją dumę do kieszeni, a to nie jest proste. Co ciekawe, scenarzysta Mark Waid nie serwuje nam klasycznej przemiany bohatera. Lex nie przechodzi na jasną stronę mocy. Przez cały czas pozostaje cynicznym, zapatrzonym w siebie socjopatą. Jednak w obliczu ogromnego zagrożenia jest w stanie, choćby na chwilę, stłamsić swoją mroczną naturę. „Ostatnie dni Lexa Luthora" dają nam rzadką szansę, by choć przez moment zobaczyć ludzką stronę Luthora. A to nie zdarza się często.

Oczywiście, była już kiedyś dość długa historia, w której ten łotr próbował bawić się w bohatera, a nawet zastąpić Supermana. Czytało się ją jednak źle, bo twórcy zapomnieli o tym, kim Lex tak naprawdę jest. Waid o tym nie zapomina. Tego bohatera nie da się zmienić, bo on sam tego nie chce. Nawet w obliczu śmierci próba „odkupienia" jest minimalna. Mówimy przecież o człowieku, który jest przekonany, że zawsze postępował słusznie. To nie jest typowy złoczyńca walczący o bogactwo – on już ma fortunę. Wszystko, co robił, robił w swoim przekonaniu dla dobra ludzkości. I tej myśli się trzyma. Dam tu jednak drobny spoiler: pewien rodzaj opamiętania również się pojawia.



„Ostatnie dni Lexa Luthora" to pozycja, po którą warto sięgnąć nie tylko ze względu na znakomity scenariusz Waida, ale także rysunki Marka Starosty, który doskonale rozumie tę historię i wie, co twórca chciał w niej pokazać. **Muszyński**

PRZEZNACZENI X: NIEŚMIERTELNI X-MEN

Egmont



Od pewnego czasu coraz trudniej mi zrozumieć, co się dzieje w uniwersum mutantów. Ta seria z dynamicznego akcyjniaka zmieniła się w rozbudowaną opowieść polityczną. Od momentu wprowadzenia Krakoi – wyspy, na której mutanci mogą żyć w spokoju, z dala od ludzkiej rasy, wszystko zaczęło się nadmiernie komplikować. Duża w tym zasługa scenarzystów, którzy zaczęli realizować swoje najbardziej ekstrawaganckie pomysły. Co jakiś czas musi się więc pojawić ktoś, kto spróbuje ten bałagan uporządkować.

Weźmy choćby Cichą Radę, która ustanowiła ustrój panujący na Krakoi. Jej skład był przedziwny, a przy stole dochodziło do ciągłych rotacji. Sam już się pogubiłem, kto aktualnie do niej należy. Jedyną stałą postacią pozostaje Nathaniel Essex, znany jako Mister Sinister, czyli ktoś, komu nigdy nie można było ufać i którego przemiana od początku wydaje się fałszywa. To zawsze był wizjoner z ogromnym ego, zainteresowany wyłącznie własnym zdaniem. „Przeznaczeni X: Nieśmiertelni X-Men" stanowią uzupełnienie wydarzeń z „Sądnego dnia", ale nie do końca działają tak, jak życzyliby sobie twórcy. Podczas lektury musiałem wielokrotnie wracać do tamtego tomu, by w pełni zrozumieć, o co tutaj chodzi. Opowieść nie jest prowadzona na tyle intuicyjnie, by można było oprzeć się wyłącznie na albumie trzymanym w rękach. Retrospekcje są słabo rozpisane, a czasami nie ma ich wcale, jakby twórcy zakładali, że czytelnik ma całą mitologię wykutą na blachę.

Kieron Gillen w scenariuszu momentami rozmienia się na drobne, próbując zagospodarować jak największą liczbę mutantów. Wydobywa nawet postacie z trzeciego planu, jak Nightcrawler, jednak czasami odbywa się to kosztem spójności całej historii. Scenarzysta próbuje kontynuować serię na poziomie jej twórcy, ale nie zawsze mu się to udaje. Nie jest to rozczarowanie, raczej dowód na brak pełnej swobody w żonglowaniu wątkami. „Przeznaczeni X: Nieśmiertelni X-Men" to album ciekawy, ale wyłącznie dla fanów mutantów, którzy na bieżąco śledzą wszystkie wydarzenia w tym uniwersum. Dla czytelników zaglądających tu okazjonalnie będzie to lektura trudna, miejscami wręcz nieczytelna. **Muszyński**



CYBERPUNK 2077: KICKDOWN

Egmont

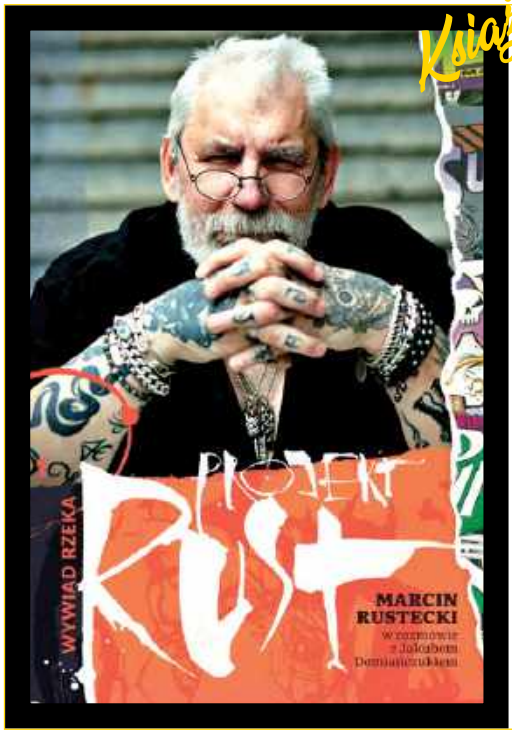


Jestem fanem zarówno growego, jak i komiksowego świata Cyberpunka 2077. Podoba mi się sposób, w jaki jest on rozwijany, bo z każdą kolejną historią odkrywamy nowe zakamarki Night City i podglądamy życie jego różnorodnych mieszkańców. „Cyberpunk 2077: Kickdown" zabiera nas w świat nielegalnych wyścigów ulicznych.

Córka słynnego złodzieja samochodów wraca do miasta. Wszyscy są przekonani, że sprzedała swoją dawną ekipę NCPD, dlatego niemal każdy najchętniej posłałby jej kulkę w głowę. Mint ma jednak inny plan. Chce dotrzeć do genialnego kodera Kickdowna, który ukrywa się przed światem. Aby to osiągnąć, musi odnaleźć dawnych wspólników swojego ojca. Teoretycznie sprawa wydaje się prosta, ale czy kapuś może liczyć na pomoc przestępczego półświatka? W Night City reputacja to podstawa. By przeżyć i oczyścić swoje imię, Mint będzie musiała działać na dwa fronty, rozgrywając zarówno gangsterów, jak i gliniarzy. Na stanowisku scenarzysty doszło do zmiany, Bartosza Sztybora zastąpił Tomasz Marchewha i radzi sobie bardzo dobrze. Widać, że ten świat jest już na tyle rozbudowany, iż można w nim osadzać historie pisane przez różnych twórców. Dodatkowo miłym smaczkiem jest fakt, że po jednej z ostatnich aktualizacji niektóre auta z „Kickdowna" pojawiły się w grze. Nie zdradzę które, warto odkryć to samemu. Sama opowieść jest lekka i przyjemna. Marchewka sprawnie prowadzi kryminał zanurzony w oparach benzyny. Mint to ciekawa bohaterka, a postacie, które spotyka na swojej drodze, nie są jedynie tłem dla fabuły. „Cyberpunk 2077: Kickdown" to tytuł godny uwagi. Widać wyraźnie, że CD Projekt Red potrafi tworzyć nie tylko gry, ich linia komiksowa również osiągnęła bardzo wysoki poziom. **Muszyński**



eprasa.pl bf9c17f6df



Książka

PROJEKT RUST. WYWIAD RZEKA

Bum Projekt

„Projekt Rust. Wywiad rzeka" to zapis długiej, swobodnej rozmowy Marcina Rusteckiego z Jakubem Demiańczukiem, która odsłania historię jednego z najważniejszych pionierów polskiego rynku komiksowego. Rustecki jako legendarny redaktor naczelny TM-Semic miał ogromny wpływ na to, jak superbohaterskie serie Marvela i DC trafiły do polskich czytelników w latach 90., kształtując wyobraźnię całego pokolenia fanów komiksu. To jednak nie sucha kronika wydawnicza – to przede wszystkim portret człowieka. Rustecki mówi o swoim dzieciństwie na warszawskim Śródmieściu, emigracyjnych losach w Wielkiej Brytanii, aż po wejście do branży komiksowej i kierowanie TM-Semic w czasach transformacji. Jego opowieści są pełne anegdot, osobistych refleksji i szczegółów, które sprawiają, że lektura płynie lekko, niemal jak gawęda przy kawie.

Atutem książki jest także świetna edycja – ilustracje i zdjęcia archiwalne czynią z niej niejako nostalgiczny dokument epoki. Demiańczuk umiejętnie prowadzi rozmowę, zadając pytania, które wydobywają zarówno faktograficzne szczegóły, jak i emocje bohatera. Tym samym „Projekt Rust" to pozycja obowiązkowa nie tylko dla miłośników komiksów, ale także dla tych, którzy chcą zrozumieć, jak w Polsce rodziła się popkultura. To nostalgiczna, ciepła, często zabawna, a czasem wzruszająca opowieść o pasji, tworzeniu i życiu człowieka, dzięki któremu w latach 90. mogliśmy biegać do kiosków po kolejne zeszyty ze Spider-Manem czy Batmanem. Mimo że trochę zabrakło mi mocniejszego pociągnięcia tematu lat 90., które są mi najbliższe, to cały wywiad przywołał masę niezapomnianych wspomnień. **Roger**

8

WIEDŹMINECZKA

Znak



Jestem wielkim fanem tego, jak ekipa CD Projekt Red pod bacznym okiem Bartosza Sztybora bawi się komiksową franczyzą Wiedźmina. Co chwilę dostajemy dobrze napisane historie poszerzające świat stworzony przez Andrzeja Sapkowskiego. Są to jednak pozycje skierowane głównie do dorosłych czytelników. Tym razem postanowiono zaproponować coś dla młodszej publiczności.

Pewnie słyszeliście o serii „Darth Vader i syn", w której mroczny lord stara się wychować swojego syna Luke'a. To zbiór jednoplanszowych, humorystycznych scenek. Ten pomysł został przez polski zespół rozwinięty i przełożony na świat Wiedźmina. W rezultacie dostajemy zbiór krótkich, humorystycznych opowieści o tym, jak Geralt stara się być dobrym ojcem dla Ciri. Z różnym skutkiem. Oczywiście nie robi tego sam, do pomocy ma Vesemira, Yennefer i Jaskra, choć ten ostatni jest raczej dużym dzieckiem, którym także trzeba się opiekować, niż realnym wsparciem rodzicielskim. W pierwszym tomie znajdziecie opowiadania 14 różnych autorów. Każdy ma swoje spojrzenie na ten świat, ale muszę przyznać, że historie są spójne i układają się w zgrabną opowieść o tacierzyństwie, o specyficznej więzi łączącej ojca z córką oraz o problemach komunikacyjnych, które często pojawiają się w codziennych, zwykłych sytuacjach. Jestem fanem „Wiedźmineczki". Kreska Giady Carboni świetnie tu pasuje, nie odziera historii z ich klimatu, a jednocześnie dodaje im jeszcze więcej humoru. Idealnie wpisuje się w charakter tego projektu. Do tego wprawne oko wielbicieli twórczości Sapkowskiego na pewno wychwyci wiele easter eggów, które zarówno rysowniczka, jak i scenarzyści poukrywali w opowiadaniach. Jedyny minus, jaki zauważam, to to, że lektura bardzo szybko się kończy. Pierwszy tom czyta się błyskawicznie. Mam nadzieję, że doczekamy się drugiego, bo możliwości są ogromne. **Muszyński**

8

WOJNY DEMONÓW

Egmont



Mariko Yashida znów staje w centrum wydarzeń – tym razem musi ochronić krainę Ikai, zamieszkaną przez starożytne duchy. Zadanie jest trudne, bo świat snów i rzeczywistości nieustannie się przenikają, a każde wkroczenie do Ikai staje się chaotycznym przeżyciem. Dla nastolatki, którą nieustannie nawiedzają yokai, samo codzienne życie to wyzwanie, a misja wybawienia magicznego wymiaru jedynie mnoży kłopoty. Zwłaszcza że frakcje Żelaznego Samuraja i Tarczy Sprawiedliwości mają zupełnie odmienne ambicje, a rodzinne tajemnice Mariko, podszyte demonologią, jeszcze bardziej komplikują sytuację. Opowieść Momoko jest nieskomplikowana, ale ma swój specyficzny, eteryczny urok, zupełnie inny, niż narzuca typowa estetyka Marvela.

Okładka i tytuł mogą sugerować wariację na temat „Civil War", lecz to tylko pozór. Owszem, są tu dwie zwaśnione strony, które miejscami przypominają Iron Mana i Kapitana Amerykę, ale bliżej im do autorskich wariacji niż kopii znanych bohaterów. Momoko filtruje całość przez japoński folklor: Żelazny Samuraj jest zbroją Bake-Yoroi, a odpowiednik Kapitana Ameryki posługuje się mieczem zamiast tarczy. Pojawiają się też zupełnie odmienieni Pajęczak i rodzeństwo Maximoff. Całość opowiedziana jest lekko, w duchu shonenów, gdzie humor przeplata dynamiczne starcia, a japońska mitologia nabiera nowej formy. Miejscami wyczuwalne są nawet subtelne echa narracyjnej poetyki Miyazakiego. „Wojny demonów" najlepiej opisuje ich własna forma, nie jest to klasyczna manga ani typowy amerykański komiks. To hybryda, w której bohaterowie przypominają herosów Marvela, ale funkcjonują w zupełnie innym kontekście. Historia nawiązuje do słynnego konfliktu, lecz tak naprawdę opowiada o czymś zupełnie odmiennym. Dzięki temu Momokowersum staje się jednym z ciekawszych alternatywnych światów Marvela, nie kalką, lecz samodzielną wizją.

Rysunki Momoko ponownie zachwycają. Jej reinterpretacje Starka, Rogersa, Scarlet Witch i Quicksilvera są świeże i nieoczywiste, choć od razu wiadomo, kto jest kim. Artystka wnosi do Marvela rzadkie połączenie wrażliwości, stylu i wyobraźni, które odmładza nawet najbardziej ograne motywy. „Wojny demonów" to propozycja dla czytelników szukających czegoś nietuzinkowego – komiksu łączącego estetykę mangową z zachodnim podejściem do narracji. Mimo że fabuła jest prosta, ilustracje nadają jej głębię. W porównaniu z „Dniami demonów" pozostaje jednak lekki niedosyt; aż chciałoby się więcej, zwłaszcza że reinterpretacja „Civil War" jest tu naprawdę intrygująca. Finał wyraźnie sugeruje powrót Mariko Yashidy, oby w nieco bardziej rozbudowanej historii. **Muszyński**

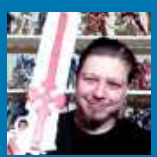
7

eprasa.pl bf9c17f6df



My Hero Academia – Vigilante

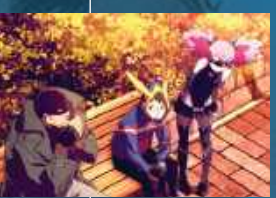
Scenariusz: Yōsuke Kuroda Reżyseria: Kenichi Suzuki Studio: Bones Film Liczba odcinków: 13+ Gdzie oglądać: Crunchyroll



KONSOLITE: 2026 r. zaatakował masą powrotów, nowymi seriami oraz zadziwiająco sporą liczbą filmów, co z pewnością ułatwi zarządzaniem czasu na seanse. Do tego dział BAKA przechodzi lekką zmianę – czy na lepsze, czy na gorsze, sami ocenicie. Nie da się dogodzić wszystkim, jednak mam nadzieję, że te drobne zmiany przypadną Wam do gustu. Yoi dokusho o.

„My Hero Academia" to seria, która, mimo iż już zakończona, ma sporo tomów i sezonów, i cierpi na syndrom przeciągania. Wiele odcinków się dłuży lub zawiera „przypominajki", które czasami potrafią zająć nawet jedną trzecią epizodu. Opowieść o świecie, gdzie prawie każdy ma supermoce, to ciekawa koncepcja, choć niespecjalnie oryginalna z dzisiejszej perspektywy.

Z kolei „My Hero Academia – Vigilante" to swoisty skok w bok, pokazujący nieco inną stronę tego świata. Akcja dzieje się pięć lat przed wydarzeniami z oryginalnej serii, więc wiele elementów przewijających się w tle jest czymś nowym, a jednocześnie pozwala scenariuszowi nieco rozwinąć skrzydła. Cały pierwszy sezon jest zwarty, bez zbędnych dłużyzn i tłumaczenia tego, co można wyjaśnić w openingu. „Vigilante", jak zresztą sam tytuł wskazuje, skupia się na tych, którzy mają moce i chcą pomagać społeczeństwu bez posiadania licencji czy w świetle prawa. Działają nielegalnie i mimo iż nie są przestępcami, to mogą słono zapłacić za bycie dobrym samarytaninem. Głównym bohaterem jest Koichi Haimawari, którego moce to możliwość przemieszczania się po każdej powierzchni, choć niezbyt szybko. Za dnia jest uczniem, a wieczorami oczyszcza miasta, dosłownie i w przenośni, sporadycznie pełniąc także rolę informacji miejskiej oraz służąc pomocą mieszkańcom. Marzy o byciu licencjonowanym bohaterem, choć wie, że to tylko marzenie. Gdy Koichi oraz artystka uliczna Kazuho Haneyama zostają zaatakowani przez grupę bandytów, z opresji ratuje ich samozwańczy bohater Knuckleduster. Po ocaleniu informuje ich o zagrożeniu, o którym mało kto wie, po czym tworzą trio, którego celem jest ochrona miasta oraz zniszczenie tajemniczego narkotyku, który ktoś z ukrycia testuje na jednostkach ze słabymi zdolnościami.



W serialu jest trochę humoru, trochę budowania relacji, coś na kształt romansu oraz wzorca do naśladowania, praktycznie wszystkie nuty ze znanej piosenki są grane, ale w przyjemnym rytmie. Kolejne odcinki miło się ogląda, niczym typową drogę bohatera i mentora oraz uroczej koleżanki. Inne postacie także się rozwijają, a obserwowanie ewolucji bohaterów oraz odkrywanie, że nie zawsze ci z najlepszymi mocami mogą zdziałać więcej, dają błahe, ale miłe odczucia. Szczególnie gdy połączy się to z dobrym tempem prowadzenia akcji. Intryga nie jest zbyt skomplikowana, ale na tyle złożona, że zostaje miejsce na domysły.

Animacji nic nie można zarzucić, nawet typowe cięcia są tutaj dobrze dobrane, by maskować oszczędzanie funduszy na ważniejsze momenty. Wszystko dzieje się płynnie, a oczy nie krwawią od tego, co widać na ekranie. Pierwszy sezon można wciągnąć w niepełny weekend, kolejny właśnie się zaczyna i na razie trzyma poziom, a nawet jest oczko wyżej od poprzedniego, jeśli chodzi o jakość wykonania. Jeśli jeszcze nie znudzili Was superbohaterowie albo chcecie zobaczyć, jak Japonia ugryzła temat, to polecam. ⊗

8/10

POLECAJKI:

„Trigun Stargaze"

Nowy sezon kontynuuje serię łączącą western z SF, z udziałem szalejącego Vasha oraz kolejnych postaci. Jeśli animacja 3D nie jest w Waszym guście, to i tutaj się nie spodoba. Całość dla fanów ludzkiego tajfuna – nowa historia, nowe wątki. Mnie się podoba, Vasha nigdy za wiele.

8

„Chainsaw Man – The Movie: Reze Arc"

Kinowa wersja jednej z lepszych historii z mangi. Decyzja o ekranizacji w formie filmu zamiast sezonu TV była słuszna. Całość jest płynna, bez przynudzania, a animacja przypomina, czemu studio MAPPA jest w czołówce. Reze = best waifu.

8

„All You Need Is Kill"

Historia „Na skraju jutra" przedstawiona z innej perspektywy i nieco bliższa oryginalnej wizji, choć z pewnymi zmianami. Niesamowicie kolorowa oraz miejscami brutalna animacja, która genialnie kontrastuje ze scenariuszem. Świetne SF i genialne wykorzystanie pętli czasowej.

9

eprasa.pl bloc1716df



Michał Pisarski

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

Oh no! Anyway...

**PlayStation 6 później, niż zakładaliśmy?
Zakładam to ja wygodnie nogę na nogę i wracam do grania na piątce.**

Po sieci rozlały się doniesienia, jakoby nowa generacja konsol miała się opóźnić przez kosmiczne ceny RAM-u i pamięci SSD. I powiem Wam, że o ile przy każdej poprzedniej generacji, jaką przeżyłem – a trochę ich już było – taka informacja wzbudziłaby we mnie trwogę, o tyle teraz nawet się cieszę.



Rewolucja za rewolucją

Premiera PlayStation 2. Nie dość, że grafika w grach z pierwszego Playa wygląda na tle PS2 jak bazgroły średnio uzdolnionego pięciolatka, który właśnie odkrył linijkę, to jeszcze nowe PlayStation odtwarza filmy z futurystycznego nośnika DVD. Podobno Saddam zamawia kilka tysięcy sztuk do budowy systemu kontrolującego rakiety bojowe, ale Japonia zakazuje eksportu, bo to zbyt zaawansowana technologia dla reszty świata. Nieważne, czy to prawda, czy nie – ktoś uwierzył, bo „Czekoladka", jak nazywaliśmy wtedy nowe dziecko Sony, roztaczała wokół siebie taką aurę niesamowitości.

PlayStation 3. Znowu na płyty przyszłości, konsola wymagająca zupełnie nowego rodzaju telewizora, by pokazać pełnię swoich możliwości. Do tego rozbudowana infrastruktura sieciowa, wbudowany dysk, absurdalna premierowa cena – ale to ostatnie też składało się na wizerunek. PlayStation 4. Niby już bez takiego przełomu, lecz przecież trójka w ostatnich latach już ledwo zipała i leciała na systemie podtrzymywania życia z różdżek PlayStation Move. Potrzebowaliśmy nowego. A PlayStation 5? Tak, pracuje cichutko i kulturalnie, a czas, w którym ładują się gry, nie wystarczy nawet na dojście do łazienki. Z tym że pieluchy dla dorosłych przydałyby mi się tylko z tego względu, bo z wrażenia w majty ani razu podczas tej generacji nie narobiłem.

Pod spodem to samo

Okres międzygeneracyjny trwał parę lat, a już teraz widziałem kilka gier zapowiedzianych na 2027 r. zarówno na PlayStation 5, jak i na czwórkę. Czternastoletni dziad nadal będzie dostawał nowe produkcje! Wiadomo, gry na kompie z najlepszym RTX-em wyglądają lepiej niż na Playu, ale jako że tytułami na wyłączność już nikt się nie przejmuje, te tytuły muszą działać też na Xboksie Series S, Switchu 2 czy nawet Steam Decku. Rozgrywką w nich kierują więc te same mechanizmy. Światy mają taką samą wielkość. Przeciwnicy są tak samo głupi. Po prostu na pececie za 15 tys. zł od razu widać, że nawet z ryja tępi, a taki Steam Deck zostawia nieco więcej wyobraźni.

Gierki ewoluują głównie graficznie. A i to nie do końca, bo sufit się podnosi, ale podłoga już niezbyt. Nawet GTAVI, czyli najambitniejszy i najdroższy projekt w historii branży, musi śmigać na Series S. Po co się więc spieszyć z tą nową generacją konsol? Żebyśmy mieli PlayStation 5 Pro Pro?

NA RAZIE TO JAK BOLEC W „CHŁOPAKI NIE PŁACZĄ" CZEKAM OD PONAD PIĘCIU LAT, AŻ SIĘ PS5 ROZKRĘCI

Wydaje mi się, że dopiero w tym roku poczuję, iż PS5 nieco rozwija skrzydła – Saros, Wolverine, wspomniane GTA. Niemniej eksów w tej generacji mieliśmy jak dotąd jak na lekarstwo, a twórcy ze studiów zewnętrznych nie walczą z ograniczeniami PlayStation, tylko sporo słabszych urządzeń, które też mają uruchamiać ich produkcje.

Jakieś tam rewolucyjne zastosowania AI w PlayStation 6? Poza podwyższaniem rozdzielczości grafiki czy generowaniem klatek nie widzę sensu, bo nawet jeśli PS6 dostanie ciekawe funkcje, to przecież identyczne nie pojawią się z automatu w setkach milionów komputerów. Na razie to jak Bolec w „Chłopaki nie płaczą" czekam od ponad pięciu lat, aż się PS5 rozkręci, a nie oglądam się za nowszą konsolą.

Next-gen na Game Boyu

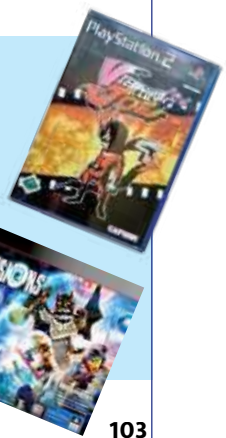
Zresztą nawet gdyby autorzy gier musieli się trochę posiłować ze sprzętem, to może wyszłoby to wszystkim na dobre. Kupiłem ostatnio kilka gier wydanych przez firmę ModRetro – to kartridże, które działają na staruteńkich Game Boyach Color, ale ze współczesnymi indykami. Połączenie aktualnych trendów w projektowaniu gier i tak na oko z 20 pikseli w pięciu kolorach wypada świetnie.

Gravitorque DX to rewelacyjna łamigłówka oparta w stu procentach na mechanizmie zmieniających się kierunków działania grawitacji. Platformówka Hermano wciągnęła mnie tak, że połknąłem ją w jednym posiedzeniu. Chantey łączy pomysły z klasycznych Zeld i Pokémonów z piracką otoczką oraz walkami rodem z… Guitar Hero. Nie chcę teraz wciskać Wam kitu, że w sumie to The Last of Us: Part II też dałoby się bezboleśnie przenieść na GBC. Chodzi tylko o to, że dobre pomysły często nie wymagają ogromnej mocy obliczeniowej. A grafika w najlepszych tytułach na PlayStation 5 i tak jest piękna.

Niech więc wszystkie firmy AI skupują RAM w celu zmieniania świata poprzez generowanie fotek grubasów w bikini. Na zdrowie! Ja spokojnie poczekam. Czuję, że mój związek z PlayStation 5 dopiero zaczął dojrzewać i wchodzi teraz w najlepszą fazę. ⊗

Odśwież klasyka – Viewtiful Joe (PS2, GameCube)
Wciąż przepiękna komiksowa naparzanka pełna odniesień do popkultury. Zapomniana perełka.

Grat do kolekcji – LEGO Dimensions
Pamiętacie te klocki, które przenikały do świata gry? Szkoda, że dopiero teraz jestem majętnym i dorosłym fanem LEGO, bo bawię się super, a zestawy podrożały…



eprasa.pl bf9c17f6df



Bartosz ZAX Dawidowski

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

Prawo Moore'a zdechło i co dalej?

Szajba na punkcie AI wywołała drożyznę, ale apokaliptyczne nastroje są przesadzone. Rozwój software'u wspomaganego AI będzie podstawą PS6 i nowego Xboksa, co widać na przykładzie przełomowego upscalingu DLSS 4.5.

Możemy załamywać ręce nad okropnym AI, które zwolni nas z roboty, ukradnie kości RAM, zje kota perskiego i roztopi lód na Grenlandii (czy Trump już coś wie?). Fakty są jednak takie, że ta bańka nie pęknie zbyt szybko. Ten obłęd dopiero się zaczyna. A w międzyczasie możemy, właśnie na szajbie AI, mimo wszystko skorzystać, obchodząc za jej pomocą martwe prawo Moore'a.



Dżentelmen odziany w kurtkę z lateksowego aligatora znów to zrobił. Jen-Hsun Huang głędził na CES 2026 wyłącznie o swoim fetyszu, którym jest AI, nie robiąc nawet krótkiej przerwy na temat gier. Ale i tak, jakby od niechcenia, NVIDIA skasowała po tej konferencji wszystko, nad czym dłubie konkurencja na polu technologii upscalingu. Przez ostatni rok inżynierowie NVIDII, w procesie trenowania AI, cyzelowali swój upscaling DLSS 4.0, karmiąc go tysiącami terabajtów danych z setek gier. Właśnie dzięki temu powstał przełomowy model DLSS 4.5.

720p to nowe 4K

Jestem konsolowcem z krwi i kości, ale gdy widzę rewolucję na rynku PC, nie będę udawał, że nic się nie dzieje. Już upscaling DLSS 4.0 oferował tak dobrą jakość obrazu, że nie mogłem uwierzyć, jak to wygląda w akcji na żywo (filmiki na YT są zbyt skompresowane, by to docenić). DLSS 4.0 Quality często masakrował natywne implementacje TAA/TSR w 4K. Granie bez włączonego DLSS przestało mieć sens nawet na kosztującym ponad 10 tys. zł RTX 5090 (chyba że ktoś chce płacić więcej za prąd). Teraz mamy kontynuację tego tematu w postaci upscalingu DLSS 4.5, dzięki któremu rozdzielczość wewnętrzna 720p jest rekonstruowana tak dobrze z zastosowaniem modelu L, że wygląda jak natywne 4K. Oprócz zredukowanego prawie do zera shimmeringu, ghostingu i świetnej klarowności obrazu w ruchu dostajemy dzięki DLSS 4.5 bonusowo lepszy HDR, bo nowy model renderuje soczystsze kolory w najjaśniejszych partiach kadru.

Z tak dobrym upscalingiem obecnie nawet karta graficzna za 2000 zł to sensowny wybór do grania w 4K i 60 FPS-ach. Sprawdziłem to osobiście, podłączając komputer z RTX 5060 Ti (16 GB VRAM) pod 65-calowy telewizor. W trybie DLSS 4.5 Ultra Performance (Preset L) na najwyższych detalach w grach UE5 wszystko wygląda i działa tak dobrze, że większość osób nie będzie potrzebować droższego GPU. Gdy za pewien czas nie będzie już można utrzymać w ten sposób 60 FPS-ów, to odpalicie Frame Gen z poziomu 30 klatek na sekundę. Nie jest to na pewno rozwiązanie optymalne, ale podczas zabawy z kontrolerem w łapach input lag jest w 60 klatkach wciąż bardzo grywalny z włączonym FG 2X (wbrew temu, co gadają recenzenci). Mniejszy niż w wielu produkcjach konsolowych! Dlatego rezygnowanie z 4K i kupowanie małego monitora 1440p nie ma już z tą zieloną magią sensu (chyba że ktoś siedzi w e-sporcie).

Branża technologiczna robi, co może, by ignorować ten upscalingowy przełom, próbując nas przekonywać, że liczy się tylko „realna wydajność w rastrze" i że do grania na PC w rozdzielczości 4K potrzebujemy GPU za minimum 4–5 tys. zł. W porównaniach wydajności kart Intel, AMD i NVIDIA najczęściej nie ma ani słowa o uzyskiwanym frameracie z upscalingiem. Wiem, że to trudniejsze niż robienie banalnych tabelek z cyferkami, ale redakcje powinny zacząć porównywać również osiągi GPU pod względem jakości obrazu z włączonym FSR, DLSS i XeSS. Bez tego konsument nie ma pełnej informacji i często jest niepotrzebnie kierowany ku najdroższemu hardware'owi.

MARK CERNY PROJEKTUJE JUŻ WE WSPÓŁPRACY Z AMD UKŁAD GRAFICZNY DLA PS6

Plan Marka Cerny'ego

Prawo Moore'a zdechło. Z epoki szalonego wzrostu liczby tranzystorów przeszliśmy w czas stagnacji w związku z tym, że miniaturyzacja procesu litografii ma swoje nieprzekraczalne granice. Dlatego nowe generacje procesorów i GPU zapewniają w ostatnich kilku latach tak mizerne wzrosty wydajności, przy ogromnym apetycie na prąd. Docieramy do technologicznej ściany. Nie ma co jednak załamywać rąk. Grafika może się dalej rozwijać w kierunku fotorealizmu i path tracingu właśnie dzięki takim sztuczkom jak upscaling czy FG.

Doskonale rozumie to Mark Cerny, który projektuje już, we współpracy z AMD, układ graficzny dla PS6. Upscaling PSSR dostępny na PS5 Pro to coś w rodzaju beta testu dla tej technologii. Jak dotąd niestety mało udanego, bo tam gdzie najpotrzebniejszy jest dobry upscaling, czyli w grach na silniku UE5, PSSR wypada najsłabiej (vide The Outer Worlds 2, gdzie PSSR działał tak źle, że Obsidian w ogóle zastąpił go TSR). Kurs został jednak wyznaczony i to właśnie na nowej generacji PSSR zostanie oparty projekt PS6.

Drożyzna na rynku, nakręcana przez szalone ceny RAM-u i NAND, to kolejny czynnik szybkiego rozwoju upscalingu AI. Producenci nie będą mogli windować cen konsol nowej generacji wyraźnie ponad pułap 4000 zł, ale to w niczym nie przeszkadza. Dzięki upscalingowi i Frame Generation zmieniły się zasady gry, a czysta wydajność hardware'u nie jest już tak istotna jak dawniej.

„RAMokalipsa" ma też jeszcze jeden pozytywny aspekt. Nasz obecny sprzęt, który zdążyliśmy kupić przed galopadą cen, zachowa użyteczność znacznie dłużej, bo wprowadzanie nowych modeli sprzętu ostro wyhamowuje (co już widać po CES 2026, gdzie po RTX 50 Super ani widu, ani słychu). Jeśli mówi się już o tym, że producenci zestawów PC wracają do 16 GB RAM i tańszych kart graficznych, a na rynku pojawią się znów nowe smartfony z 4 GB RAM, to jest to również wyraźny sygnał dla deweloperów, że muszą zacząć lepiej optymalizować swój software (Unreal Engine 5 aż się o to prosi). Mam nadzieję, że tutaj też pomoże AI. ⊗

eprasa.pl bf9c17f6df



foto: Bartek Barczyk

Michał Walkiewicz

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

Korpoludki

Pod egidą ironii i patosu twórcy Dispatch budują kuźnię charakterów we współczesnej korporacji.

Czas do roboty! Nie to, żebym przez ostatnie dwa lata, w trakcie zbawiennego dla mojego zdrowia psychicznego freelancingu, nic nie robił. Powiedzmy jednak, że zaletą bycia najemnikiem jest przede wszystkim luksus decyzji o natychmiastowym wejściu w jakąś strukturę.

Co ciekawe, zbiegło się to w czasie z nadrabianiem gierkowych zaległości, a konkretniej – z zachwytem nad powszechnie docenionym Dispatch. Mówiąc krótko, to wspaniała gra. I jako opowieść o rebeliantach na smyczy korporacji, i jako poradnik wchodzenia (lub, jak kto woli, onboardingu) w strukturę. Spodoba się nawet, a może zwłaszcza tym, którzy nie odczuwają potrzeby przynależności.

To ptak?

Jeśli ktoś jeszcze nie wie, Dispatch autorstwa amerykańskiego studia AdHoc mieści się w definicji tzw. produkcji wysokiego konceptu. Oznacza to z grubsza tyle, że da się go streścić jednym zdaniem: pracujesz w dyspozytorni superbohaterów. Prostota konceptu sprawia, że dylematy na osi moc–odpowiedzialność rozrysowujemy sobie w głowie jeszcze przed rozpoczęciem zabawy. Sęk w tym, że złośliwi scenarzyści są wyjątkowo skuteczni w igraniu z naszymi oczekiwaniami.



Po pierwsze, warstwa strategiczna, choć wypełnia sporą część rozgrywki i sprawia mnóstwo frajdy, jest zaledwie kontrapunktem dla tradycyjnego visual novel. Napięcie między dwiema konwencjami nadaje zaś sens całej dramaturgicznej konstrukcji. Dawno nie grałem w „gadaną" przygodówkę, którą chce się przechodzić po raz drugi, trzeci i piąty. Sam gameplay jest bowiem na tyle satysfakcjonujący, że zamienia alternatywne ścieżki w całkiem nową opowieść.

Po drugie, herosi, którymi zarządzamy, nie są harcerską gromadą, tylko reformowanymi szwarccharakterami. Dość powiedzieć, że moralna reedukacja nie zakończyła się w ich przypadku powodzeniem. Trudne charaktery i skomplikowane relacje zostają inteligentnie naniesione na matrycę strategicznej zabawy. Dziewczyny w spandeksie i faceci w rajtuzach sabotują cudze misje, obrażają się, podążają za instynktem, anarchistycznymi podszeptami albo seksualnym głodem. W planie rozgrywki to ciągłe zarządzanie kryzysem. W planie fabuły – opowieść o hartowaniu stali w najtrudniejszych warunkach.

Halo, centrala?

Motyw superbohaterów spacerujących na pasku korporacji nie jest nowy. W popkulturze pojawiał się często, od „Iniemamocnych" studia Pixar, przez komiksy „Metropolitan" i „Astro City", po papierowe i serialowe „The Boys" Gartha Ennisa i Daricka Robertsona. Dispatch ma nad większością tych tekstów zasadniczą przewagę: jest grą wideo. Moralne dylematy wpisane zarówno w korporacyjną logikę, jak i definiujące superbohaterski etos powinności pozwala rozwiązywać w czasie rzeczywistym.

MOTYW SUPERBOHATERÓW SPACERUJĄCYCH NA PASKU KORPORACJI NIE JEST NOWY

Podwójna tożsamość herosów nieprzypadkowo rymuje się z ideologią work–life balance, w naturalny sposób opozycyjną dla tzw. kultury zapierdolu. Powstały o tym w ostatnich latach fantastyczne dzieła, jak serial „Rozdzielenie". I podobnie jak w przypadku streamingowego hitu miarą dojrzałości cyfrowego medium wydaje się poszukiwanie w aseptycznych salach konferencyjnych i oświetlonych jarzeniówkami korytarzach pierwiastka ludzkiego.

Gdy bohaterowie Dispatch odbijają kartę i idą na fajrant, na wierzch wychodzą ich traumy, nadzieje, lęki, bolesne wspomnienia. Niektórzy wkroczyli na ścieżkę nieprawości z egoistycznych pobudek. Inni zostali zmuszeni przez sytuację socjalno-bytową albo kulturową presję. Są też kosmiczne byty, które, fruwając nad kulą ziemską, próbują pojąć sens człowieczeństwa.

Empatyzowanie z nimi w momentach największej emocjonalnej kruchości jest łatwe – rozpisane zostaje na serię binarnych wyborów i decyzji. Gra rzuca nam jednak wyzwanie: praca nad budowaniem społeczności odbywa się 24 godziny na dobę. Trening empatii zaczyna się już na pierwszej zmianie.

Nie ma lepszego przykładu tej szlachetnej humanistycznej narracji niż opowieść o niewidzialnej dziewczynie, którą z egoistycznej samotniczki możemy zamienić w bijące serce całego zespołu. Żeby jednak tego dokonać, nie wystarczy urabiać jej odpowiednimi dialogami. Trzeba w trakcie właściwej rozgrywki dysponować jej „zasobami" tak, by poczuła się ważna i podszkoliła w ratowaniu świata. I choć możemy obdarzyć ją miłością i przeciągnąć na stronę światła starym dobrym pocałunkiem, równie ważne jest zbudowanie synergii z innymi członkami i członkiniami ekipy.

W grze AdHoc Studio wszystko to odbywa się w korporacyjnym środowisku, przypominającym nieprzypadkowo ośrodek rehabilitacyjny. Utopijna wizja? Być może, ale wolę taką niż kolejną opowieść o tym, że każdy pracuje na własny rachunek i umrze samotnie. Gdy łotry i herosi ostatecznie pokonają swoje lęki w rozbuchanym finale, naraz stanie się jasne, że arbitralny podział na Bruce'a Wayne'a i Batmana, work i life, zmianę i fajrant może być wielką iluzją. Przynajmniej jeśli chodzi o pryncypia przyzwoitości, uczciwości i empatii.

Sporo tego jak na animowaną „popierdółkę". A przecież nie napisałem nawet nic o kapitalnym offbeatowym humorze, karaoke-przeróbce „Bitch" Meredith Brooks, którą zapamiętacie do końca życia, oraz najlepszej roli w karierze Aarona Paula. Pozostaje odbić kartę i czekać na sequel. Jutro przychodzimy na dziewiątą. ⊗

eprasa.pl bf9c17f6df



Michał MIELU Mielcarek

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

Mała kasa

Czytam na GamesIndustry.biz, że pomiędzy 2018 a 2024 r. liczba firm zajmujących się produkcją gier wideo w Niemczech wzrosła o 81%, z 594 do 948. W dużym stopniu odpowiada za to państwowy program wsparcia branży. W tym roku Niemcy przeznaczą na produkcję gier aż 125 mln euro. A jak to wygląda u nas? Za nami już czasy, gdy w ramach programu GameINN przyznawano nawet 150 mln zł dofinansowania do projektów badawczo-rozwojowych firmom zajmującym się grami wideo. Niby można wciąż próbować sięgać po takie dofinansowania w ramach tzw. ścieżki SMART, ale nie jest to program sektorowy, przeznaczony wyłącznie dla naszej branży. Pozostaje Program Wsparcia Gier Wideo, za którym stoi Instytut Przemysłów Kreatywnych.

W założeniach jest to świetna sprawa, bo chodzi o dofinansowania m.in. na tworzenie prototypów, a nie gameinnowe projekty badawczo-rozwojowe, Tamto ograniczenie wykluczało małe zespoły, pasjonatów, którym chodziło konkretnie o robienie gier. Zresztą barierą nie do przejścia dla indyków były dość wysokie minima finansowe, jakie musiały zostać spełnione. Do tego trzeba było od siebie dołożyć ok. 30–40% wartości projektu, później takie prace realnie przeprowadzić i wdrożyć, a na końcu jeszcze rozliczyć, co nierzadko trwało nawet sześć lat. Nic dziwnego, że po te pieniądze ustawiały się firmy, które na brak własnych środków nie narzekały.

Program IPK taki nie jest. Jest wprost powiedziane, że chodzi o tworzenie prototypów. Byłoby to piękne, gdyby nie budżet programu, czyli 5 mln zł. W ubiegłym roku przełożyło się to na dofinansowania dla jedynie 20 projektów. Tylko trzy firmy dostały między 100 a 200 tys. zł, a pozostałe więcej, przy czym nikt nie przekroczył progu 300 tys. zł. Podkreślę, że maksimum wynosiło 400k. Jeśli państwo chce rozbujać branżę, to pula musi być większa.

W tej chwili duże indyki ubiegają się o te środki, bo każdy grosz się przyda, a małe wykładają się na wymogach formalnych, gdy okazuje się, że nie potrafią skleić budżetu czy nie mają dobrego pomysłu na marketing i sprzedaż gry. Dla większych, profesjonalnych ekip maksymalne dofinansowanie powinno być wyższe. Świetnie byłoby, gdyby więcej amatorów dostało mniejsze kwoty (ok. 50 tys. zł), ale były one dla nich łatwiej dostępne.

Dla jasności, mówię o sytuacji, gdy państwo decyduje się na wspieranie branży. Nie chcę rozpoczynać dyskusji, czy dofinansowania są potrzebne. Jeśli już są, to niech będą sensowne jak w Niemczech. A i tak najbardziej kibicuję, żeby IPK promowało ryzyko. Niech to będzie zachęta do spróbowania czegoś nowego, a nie robienia klonów gier z popularnych, zatłoczonych gatunków. Czekam na świeży pomysł z Polski, który będzie unikalny jak Her Story, a nie tonę Balatro- i Peak-like'ów. ⊗



W TYM ROKU NIEMCY PRZEZNACZĄ NA PRODUKCJĘ GIER AŻ 125 MLN EURO



Foto: /1/ Violeta Muszyńska

Marcin MARCELLUS Sikora

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

Piłka skopana

Wspominam tu czasami o logice systemu, w którym działamy. System ten ze swej natury zobligowany jest do nieustannego wzrostu rok do roku i kombinowania za wszelką cenę, żeby ten wzrost wszem i wobec pokazać. Naturalnym ograniczeniem jest tu liczba konsumentów gotowych dany produkt kupić, więc rodzi się pytanie, jak osiągnąć wzrost zysków rok do roku, gdy pula odbiorców jest z grubsza skończona? Dla przykładu piekarze mają ten sam problem, co grabarze – liczba odbiorców ich usług jest łatwo policzalna i raczej stabilna w czasie. Wszyscy musimy jeść i wszyscy umrzemy. Do tematu można jednak podejść kreatywnie (patrz słynni łowcy skór) i na pewien czas niekoniecznie legalnymi lub moralnie akceptowalnymi sposobami zapewnić sobie wzrost zysków. Tę właśnie drogę wybierają twórcy wydawanych corocznie gier sportowych.

W EA Sports mają dobrze policzone, że każda kolejna część ich piłki nożnej osiągnie sprzedaż rzędu 25–30 mln egzemplarzy, co odpowiada za około 25% zysków. Reszta, jak wiadomo, zaszyta jest w trybie Ultimate Team i jego agresywnej monetyzacji za pomocą hazardu polegającego na kupowaniu kart zawodników. Oczywiście najchętniej targetowani są młodzi fani piłki, którzy są gotowi wiele wydać, żeby zdobyć swojego ulubionego zawodnika. Wszyscy to wiedzą, ale niektórzy chcą z tym walczyć. Nie mówię tu o ewentualnej konkurencji w postaci nowej serii FIFA od 2K, bo na razie niespecjalnie wiadomo, czy i kiedy ona w ogóle powstanie. Poza tym 2K też będzie korzystać z tego modelu, jak ma to miejsce w ich innych produkcjach sportowych, jak NBA 2K czy WWE 2K. Nie wygląda też na to, żeby do gry z corocznymi produkcjami miało powrócić Konami, choć dla wielu z nas rywalizacja pomiędzy PES od Konami a Fifą od EA Sports to najlepsze czasy dla rozwoju piłki nożnej na konsolach. Tyle że dwie dekady temu FIFA sprzedawała się kilka razy gorzej niż obecnie EA Sports FC, a o różnicy w zyskach nawet nie ma co wspominać, bo jest gigantyczna.

Zarówno Unia Europejska, jak i Polska szukają sposobów na regulację lootboksów. Niedawno zakończyły się konsultacje społeczne w sprawie projektu ustawy zwanej Lootbox 18+, która ma ograniczyć w naszym kraju dostęp dzieci do tej formy hazardu. Nie wpuszczamy nieletnich do salonów z automatami i kasyn, nie pozwalamy im też obstawiać wyników sportowych, więc za jak najbardziej słuszne uważam też ograniczenie dostępu do lootboksów. Na razie jednak wejście tej ustawy w życie jest bardzo niepewne – najpierw musi zostać przegłosowana w Sejmie i Senacie oraz uniknąć weta prezydenta. Co, jak pokazują krążące po sieci rozebrane przez AI zdjęcia naszej prezydenckiej pary, nie jest wcale pewne. Karol Nawrocki zawetował bowiem niedawno ustawę próbującą regulować m.in. rozpowszechnianie w sieci fejków produkowanych z użyciem tzw. sztucznej inteligencji.

Oczywiście wejście w życie takiej ustawy mogłoby się zakończyć usunięciem trybu Ultimate Team z polskich wersji kolejnych odsłon EA Sports FC, co pewnie najbardziej zabolałoby tych graczy, którzy inwestują najwięcej w swoje drużyny. Uważam to jednak za o wiele mniejsze zło niż narażanie kolejnych ludzi na uzależnienie od hazardu w grach. Poza tym jestem tradycjonalistą i purystą i za jedyny sposób budowania wymarzonej drużyny w piłce uznaję starą Master League w Pro Evo sprzed dwóch dekad. Miranda FTW! ⊗

ZARÓWNO UNIA EUROPEJSKA, JAK I POLSKA SZUKAJĄ SPOSOBÓW NA REGULACJĘ LOOTBOKSÓW

eprasa.pl bf9c17f6df



Kacper Adamus

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

Panta rhei

Nie wchodzi się dwa razy do tej samej rzeki. No, chyba że się wchodzi. Ale i wtedy się nie wchodzi.

Przytoczony w leadzie popularny aforyzm każdy z nas na pewnym etapie życia – a wielu do dziś – rozumie błędnie (pytanie, czy usankcjonowany społecznym przekonaniem błąd pozostaje błędem, uznaję za otwarte). Widzimy w nim przestrogę, by nie popełniać dwukrotnie tej samej „głupoty", ot, np. nie wracać do miłości sprzed lat. Okazuje się, że to zupełnie nie tak. Maksyma jest parafrazą przypisywanego Heraklitowi z Efezu stwierdzenia „panta rhei" (z gr. wszystko płynie). Grecki filozof uważał, że nie tyle nie powinno się, ile po prostu nie ma fizycznej możliwości wejść do tej samej (czyli będącej w identycznym stanie) rzeki, bo i woda, i osoba brodząca w niej są już inne. Piszę o tym, żeby nakreślić, dlaczego… tak rzadko wracam do gier sprzed lat, a przy tym tak gorliwie do powrotów zachęcam. Nie, nie ma tu sprzeczności.

Teraz nie ma czasów?

Już dawno się zorientowałem, że w moim przypadku uleganie nostalgii to zły pomysł. Że gry, które były dobre w konkretnym momencie rozwoju branży i dla konkretnej wersji mnie (dziecka, nastolatka, młodego dorosłego), nie dają mi już tyle radości, co dawniej. Wiele leciwych rozwiązań albo nie przystaje do dzisiejszych standardów, albo było kamieniami milowymi i… tyle. Potem przyszli nowi i to, co praszczur wymyślił, zrobili lepiej, wygodniej, ciekawiej. Można się obrażać na branżę, wytykać antykonsumenckie praktyki, krzyczeć, że „dziś już nie ma dobrych gier" (bzdura) i że „dawniej były czasy". Tyle że obok turbokapitalistycznego, korporacyjnego bagienka rosną szuwary wspaniałych tytułów od utalentowanych twórców, którzy – o ile mądrze korzystają ze schedy weteranów – bardzo często przerastają mistrzów.

Dekady rozwoju gamingu to setki kreatywnych osób dokładających do tego rosnącego pałacu wyobraźni swoje cegiełki. Zapoczątkowane lata temu rozwiązania szlifowane są tak długo, że powoli brakuje nadmiarowego materiału do polerowania, a na każdy tysiąc epigonów przypada jeden geniusz, który zostawia trwały ślad. A potem nadchodzi kolejny i kolejny, i kolejny.

Summa summarum uważam, że każdy rok dla branży jest rokiem lepszym niż poprzedni i że Baldur's Gate III (moje 10/10) w równym stopniu nie powstałby bez Baldura pierwszego, co nie mógłby się narodzić w 1998 r. Nie chodzi mi tu o oczywiste ograniczenia technologiczne, ale raczej o tysiące małych designerskich kroczków, jakie twórcy w międzyczasie wykonali. Jedynka była ważną cegłą, ale my już murujemy kolejne piętro.

Proustowska magdalenka

Pamięć działa rekonstrukcyjnie, wtłacza wspomnienia w ramy dzisiejszego oglądu. Dlatego grając w remaster, krzyczymy: „o kurde, właśnie tak pamiętam tę grę". Powroty (możecie szykować stos) są dla wielu z nas bolesne. Zapominamy, że ta jedna scena, ta jedna epicka walka czy ten jeden dialog obudowane są nieoheblowanym z dzisiejszej perspektywy gameplayem, o którym nasz mózg albo zapomniał, albo który wygładził. Dlatego też wracam nieczęsto. A jeśli już, to tylko po okruszek tej proustowskiej magdalenki upieczonej z czcionki w menu, tematu muzycznego czy kilku zdań z prologu. Nie chcę się najeść, chcę przypomnieć sobie, jak to było być sytym.



NA KAŻDY TYSIĄC EPIGONÓW PRZYPADA JEDEN GENIUSZ, KTÓRY ZOSTAWIA TRWAŁY ŚLAD

Bo wiem, że tamtego już nie ma i nie będzie. Panta rhei. Może i gra się nie zmieniła, ale trzymający pada jest już inną osobą, więc i inna jest relacja dzieło – odbiorca. W tym tkwi słabość powrotów po latach i jednocześnie ich potężna siła. Bo nowy, ulepiony z kolejnych, definiujących go doświadczeń Kacper oznacza świeże spojrzenie na historię, mechanikę, kulturowe znaczenie. I nawet z pozoru niedawne tytuły okazują się dla Kacpra 2.0 zupełnie innymi doświadczeniami niż w dniu ich premiery.

Kiedy zostałem ojcem, wszystko się u mnie zmieniło. Widzę tę woltę nie tylko w całkowicie przemeblowanej codzienności, ale i w podejściu do wielu spraw, zaktualizowanej liście priorytetów, emocjonalności. Tu okrzepłem, tam się rozlałem, ostatecznie nieco zmieniłem stan skupienia. Niedawno wróciłem do kilku tytułów i ze zdziwieniem zauważyłem, że patrzę na opowiadaną w nich historię zupełnie inaczej. W pierwszym TLoU miałem więcej żalu do Joela i choć jeszcze silniej przeżyłem naturalistycznie sportretowaną traumę, trudno było mi patrzeć na jego mniejsze i większe manipulacje. Czwarte Uncharted ze skaczącym i robiącym pif-paf Nathanem nagle stało się dla mnie traktatem o niezgodzie na dorosłość. Rozpaczliwym wołaniem o pomoc osoby uzależnionej (tu od adrenaliny), która nie dostrzega, że życie bez emocjonalnej sinusoidy wynikającej z przyjmowanego bodźca może być wartościowe. W God of War (2018) częściej skupiałem się na chaotycznych próbach zwrócenia na siebie uwagi przez Atreusa.

Czasami warto wrócić do gry, którą już znamy. Nie po to, by odnaleźć w niej dawnego siebie – chłopca w wyrzuconym już fotelu – ale po to, by ową grę zaprosić na nowo kupioną kanapę. By w doświadczanym tytule zamiast zakurzonego obrazka na ścianie dostrzec lustro. ⊗

eprasa.pl bf9c17f6df

GRACZPOSPOLITA



NR 240 Rok 2026 Redaktor prowadzący: **Mazzi** Cena: bezpłatna wrzutka do warszawskiego wydania PSX Extreme Cena benzyny: **5,58 zł**



Mindfulness:

HYDRAULIK DZIAŁA LEPIEJ NIŻ MEDYTACJA

Dorosłość to często jeden wielki „level hard" – stres, rachunki, niepewność i wieczne zmęczenie. Ale spokojnie, ratunek nie przychodzi z kolejnej apki do medytacji, która tylko wpędza w poczucie winy, że „źle oddychasz". Okazuje się, że najlepszym lekarstwem na przebodźcowany mózg nie jest cisza, ale dźwięk zbieranych monet i feeria barw w towarzystwie pewnego wąsatego hydraulika. Naukowcy z Imperial College London i Kyushu Sangyo University wzięli pod lupę nasze pady i doszli do zaskakujących wniosków: klasyczne, lekkie gry w stylu Super Mario Bros. czy Yoshi to potężne narzędzie w walce z wypaleniem. I to potwierdzone naukowo! Kluczem jest tu coś, co badacze nazwali „dziecięcym zdziwieniem" (childlike wonder). W przeciwieństwie do stresujących strzelanek, gdzie walczysz o życie, światy Nintendo to cyfrowy kocyk. Są przewidywalne, kolorowe i po prostu miłe. Tu porażka nie boli, a zasady są proste jak drut. W takim środowisku Twój mózg wreszcie przestaje mielić w kółko te same problemy (czyli uprawiać tak zwaną ruminację) i wrzuca na luz. W dobie wszechobecnej „kultury zapierdolu" Mario działa jak natychmiastowy reset ustawień fabrycznych. Co najlepsze, ten stan zostaje z nami na dłużej. Badani przyznawali, że po wyłączeniu konsoli świat wydawał się im ładniejszy – nagle zaczynali dostrzegać fajny kształt chmur czy kolory drzew. Wniosek jest taki, że czasem trzeba skoczyć komuś na głowę, żeby poczuć spokój. Oczywiście w grze!

E-sport:

Pokój gracza z piekła rodem

Hotele e-sportowe to w Azji rosnący trend. Miejsca te, będące luksusową hybrydą kafejki internetowej i apartamentu, mają być rajem dla graczy. Oferują najpotężniejsze komputery, ergonomiczne fotele, neony i obietnicę gry bez limitów. Pewien gość w chińskim mieście Xi'an wziął tę obietnicę zbyt dosłownie, zamieniając pokój w strefę biologicznego skażenia. Jego sesja trwała dwa lata, a przez większość tego czasu mężczyzna praktycznie nie wychodził na zewnątrz. Żył w cyklu: gra, sen, jedzenie na dowóz, gra. Był duchem, unikał kontaktu, jedzenie odbierał przez uchylone drzwi, a wielu pracowników hotelu przyznało później, że nigdy nie widziało jego twarzy. Gdy w końcu zdecydował się opuścić hotel, pozostawił po sobie nie tylko puste pudełka, ale też biologiczną katastrofę. Kiedy obsługa weszła do środka – po raz pierwszy od miesięcy – zastała widok rodem z najgorszych horrorów. Warstwa brunatnego, lepkiego brudu pokrywała podłogę, a góry śmieci (pudełek po jedzeniu i plastikowych butelek) sięgały niemal metra, tworząc labirynt, w którym lokator musiał się poruszać. Najbardziej przerażająca była jednak łazienka. Personel potrzebował trzech dni intensywnego sprzątania, by w ogóle dokopać się do toalety ukrytej pod skamieniałą stertą zużytego papieru i nieczystości. Były lokator zostawił po sobie traumę personelu, wiralowe wideo w chińskich mediach społecznościowych i symboliczny dług za kilka dni niezapłaconego pobytu.





Trendy:

Zagraj w DOOM-a na twarzy Labubu

Złota zasada internetu jest prosta: jeśli coś ma ekran, DOOM na tym pójdzie. Widzieliśmy to już na testach ciążowych, lodówkach i w notatniku Windowsa, ale teraz wchodzimy w strefę modowego szaleństwa. Na warsztat trafił Labubu – ten wredno-słodki stworek, którego lansują ostatnio wszyscy, od Rihanny po Lisę z Blackpink. Japoński inżynier Hairo Satoh zamiast grzecznie przypiąć maskotkę do torebki, postanowił pobawić się w doktora Frankensteina. Przeprowadził operację na otwartym pluszu: rozciął twarz, usunął wnętrzności i wsadził tam w pełni działający mikrokomputer. W efekcie zamiast pyszczka mamy ostry ekran, w puchatych łapkach ukryte są kontrolery, a z tyłu głowy – niczym w „Matriksie" – zieje port USB-C. Całość wygląda jak nieślubne dziecko Tamagotchi i sennego koszmaru z „Toy Story", ale najważniejsze jest to, że... to działa! Na Instagramie widać, jak pluszowy Doomguy kosi demony, a gracz steruje tą rzeźnią, ściskając małe, puchate łapki. Najgorętszy modowy gadżet sezonu służący do odpalania pikselowej jatki z 1993 r.? Taki cyberpunk szanujemy. To ostateczny dowód na to, że granica między high fashion a retrogamingiem właśnie przestała istnieć. Bo kto powiedział, że ratowanie ludzkości przed piekłem nie może być kawaii?

Gamedev:

Disco Elysium złamało swoje narzędzia

W świecie gamedevu istnieje powiedzenie, że silnik gry powinien być niewidoczny. Ale co, gdy treść jest tak gęsta, że dosłownie rozsadza narzędzia, w których powstaje? Właśnie z takim losem zderzyli się twórcy Disco Elysium. Scenarzystka Helen Hindpere zdradziła ostatnio fascynujący detal zza kulis produkcji. Słynna gra RPG miała jeden, fundamentalny problem: nadmiar. Scenariusz rozrósł się do ponad miliona słów – to więcej niż cała trylogia „Władcy Pierścieni". Sieć powiązań między dialogami była tak skomplikowana, że Articy, profesjonalne, branżowe oprogramowanie do pisania nieliniowych fabuł, po prostu skapitulowało. Program zaczął się zawieszać, sypać błędami i odmawiać posłuszeństwa, niezdolny udźwignąć ciężaru literackich ambicji twórców. „To pierwszy raz w historii, kiedy ktoś zgłosił nam taki problem. Nikt wcześniej nie napisał w tym narzędziu aż tyle" – przyznali zszokowani twórcy oprogramowania. Dla większości studiów byłby to sygnał do cięć. Kolektyw ZA/UM uznał jednak, że każdy fragment tekstu jest zbyt cenny, by trafił do kosza. Historia ta ma dziś słodko-gorzki posmak, biorąc pod uwagę późniejszy rozpad studia, ale jak widać, prawdziwe arcydzieła często powstają w bólach.

eprasa.pl bf9c17f6df



Michał MAZZI Mazur

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

Zakończenia, które bolą. O granicach opowieści

Reakcja na finał „Stranger Things" obnażyła coś niepokojącego. Gdy widzowie uznali, że ekranowe wydarzenia nie mogą być prawdą, narodziła się narracja o ukrytym, alternatywnym zakończeniu...

Przez dekady konkluzja dzieła mogła być gorzka, banalna albo po prostu nieudana. Dziś jednak rozczarowanie odbiorców rzadko kończy się na krytyce; coraz częściej przeradza się w próbę unieważnienia. Jeśli zakończenie nie pasuje do naszych oczekiwań, uznajemy je za fałszywe lub wymagające „naprawy". Mechanizm wyparcia, znany dotąd z poziomu indywidualnej psychologii, przeniósł się na poziom zbiorowy. Nie chodzi już o to, że „film mi się nie podobał". Chodzi o przekonanie, że „film jest błędny", a my – jako wspólnota odbiorców – mamy prawo ten błąd wskazać i domagać się jego korekty.

Lęk przed niedomknięciem

Nie bierze się to znikąd. Współczesna popkultura wymusza na nas emocjonalną inwestycję na niespotykaną skalę. Serial przestaje być zamkniętą historią, a coraz częściej staje się relacją trwającą latami – z siecią teorii, forów, fanfików i wspólnych analiz. W ten sposób wykształciła się nowa kategoria odbioru, określana w fandomach mianem „headcanon". To prywatna, fanowska wersja opowieści: zestaw przekonań, dopowiedzeń i interpretacji, które widzowie budują w swojej wyobraźni, łatając luki w scenariuszu i dopisując bohaterom motywacje, których tekst kultury nigdy wprost nie nazwał.



Gry wideo znalazły się na pierwszej linii tego frontu znacznie wcześniej. Gdy w 2012 r. zadebiutowało Mass Effect 3, wybuchł gniew, który nie dotyczył kwestii technicznych, lecz samej istoty zakończenia. Po dziesiątkach godzin budowania relacji, podejmowania decyzji i dźwigania ich konsekwencji finał nie przyniósł upragnionego katharsis. Zaoferował pustkę. Presja społeczności okazała się tak miażdżąca, że wymusiła na twórcach kapitulację i wydanie wersji rozszerzonej. Więcej tła. Więcej odpowiedzi. Mniej domysłów. Był to punkt zwrotny, gdy runęła niewidzialna ściana między autorem a widzem, a tłum jednym głosem oznajmił: to nie jest już tylko wasza historia. To także nasza.

Prawdziwy przełom nastąpił później, w kinie superbohaterskim. Premiera „Ligi Sprawiedliwości" Zacka Snydera stała się dowodem na to, że jeśli tłum krzyczy wystarczająco głośno i wystarczająco długo, korporacja ulegnie. Alternatywna wersja filmu stała się faktem, a fani dostali sygnał: rzeczywistość popkulturowa jest edytowalna. Jeśli będziemy naciskać, zmusimy twórców do powrotu do stołu kreślarskiego. To zrodziło niebezpieczny precedens. Poczucie sprawstwa przestało dotyczyć interpretacji dzieła, a zaczęło dotyczyć jego kształtu. Od tamtej pory napięcie narasta i nagle przestaliśmy pytać, co twórcy chcieli powiedzieć. Pytamy, dlaczego nie powiedzieli tego, co my chcieliśmy usłyszeć. W pewnym sensie wszyscy staliśmy się Annie Wilkes z powieści „Misery" Stephena Kinga. Tamta bohaterka, nie mogąc się pogodzić ze śmiercią ulubionej postaci, zmusiła autora do spalenia gotowej książki i napisania jej od nowa – tak, by pasowała do jej oczekiwań. Wtedy była to groteskowa wizja szaleństwa, dziś to metafora komentarzy na TikToku. Różnica polega na tym, że Annie Wilkes działała w pojedynkę, a dzisiejszy fandom działa jak zorganizowana armia.

REAKCJA NA FINAŁ „STRANGER THINGS" OBNAŻYŁA COŚ NIEPOKOJĄCEGO

Opowieść jako relacja emocjonalna

Źródło tego napięcia leży głębiej. Psychologia nazywa to potrzebą domknięcia poznawczego, która bierze się z naszej naturalnej awersji do chaosu i niejednoznaczności. Otwarte lub bolesne zakończenie usuwa nam grunt spod nóg. Wolimy uproszczone wyjaśnienie niż brak wyjaśnienia w ogóle. W tym sensie teorie typu Conformity Gate to „narracje ratunkowe". Działają jak teorie spiskowe, oferując porządek w świecie, który okazał się nieuporządkowany. Dochodzi do tego jeszcze jeden mechanizm awersja do straty. Finał to symboliczne zerwanie relacji, koniec rytuału i wspólnoty. Tracimy coś, co było częścią naszej codzienności, a utrata zawsze boli bardziej niż rozczarowanie. Dlatego gniew fandomu rzadko dotyczy samej jakości zakończenia. Częściej dotyczy faktu, że coś zostało nam odebrane.

Prawo do zakończenia

To nie wynalazek ery streamingu. Już w latach 90. gracze Final Fantasy VII masowo wierzyli w mityczne sposoby na wskrzeszenie zmarłej bohaterki. Szukali nieistniejących przedmiotów, byle tylko cofnąć stratę. Nie wynikało to z naiwności, ale z braku zgody na śmierć pozbawioną narracyjnego komfortu. Opowieść przestała być bezpiecznym lustrem, pojawił się dysonans, a następnie desperacka próba przepisania rzeczywistości. Tu dochodzimy do sedna: gdzie przebiega granica między roszczeniem odbiorcy a autonomią autora? Żyjemy w czasach, w których rynek usiłuje nam wmówić, że zasada „klient ma zawsze rację" obowiązuje także w sztuce. To niebezpieczna iluzja. Fikcja nie jest usługą na żądanie. Nie jest łatą programistyczną, która ma usunąć błędy i poprawić komfort użytkowania. Autor ma prawo do zakończenia, które boli. Do finału, który zamiast ulgi pozostawia zadrapanie. Odbierając twórcom przywilej rozczarowywania nas, skazujemy się na kulturę bezpieczną, przewidywalną i… martwą.

Być może największym wyzwaniem współczesnego odbiorcy nie jest dziś nauka krytyki, lecz sztuka odpuszczania. Zrozumienie, że rozczarowanie nie unieważnia sensu dzieła – czasem wręcz go pieczętuje. Prawdziwa siła narracji objawia się często dopiero wtedy, gdy odbiera nam głos i zmusza do ciszy. Nie każda historia jest nam coś winna. Ale każda, która potrafi nas zranić, zrobiła coś ważnego. ⊗

eprasa.pl bf9c17f6df

NR 88

GŁOS LUDU

16 grudnia – 15 stycznia

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

KRYCHU_89 Mówisz śnieg, myślisz Skyrim. Dawać już ten remaster, Todd, ile można czekać!
STOODIO Raczej Icewind Dale ;)
TOMCIOOPL MotorStorm Arctic Edge... No i niezapomniane Shenmue!

CEDRIC Kurna, tego Sekiro w pudełku na PlayStation faktycznie nie da się kupić poniżej 200 zł? Uzupełniam kolekcję płytową i to po 6 latach wszędzie drogie.
PATAPON To nawet na przecenie w PS Store drogie w opór.

EMTEBE Prawie rok nie grałem w Bingle Bingle, odpalam dzisiaj, a tu szok: sporo nowego contentu, dużo nowości. Ehh, kolejne godziny zlecą z grą niczym z Balatro ;(

JOSH Backlog wyzerowany, więc czas na maraton staroci. Na pierwszy ogień idzie Maksio!
CZOPERRR Na jakim sprzęcie?
JOSH Jedynka i dwójka na PC, trójeczka na Pleju.

EASYE Nie ma już S.T.A.L.K.E.R. 2 w Game Passie? Akurat jak naprawili i człowiek w końcu chciał zagrać.
MEJM R O T A C J A!
KRZYSIEK923 Jak jest rotacja, to nie ma stagnacji... Tak źle i tak niedobrze, wam to nie da się dogodzić...

KONTRA Wczoraj Adventure Island 2 i Mega Man 2 na Pegasusie. Samo dobro! Te platformówki nie wybaczały.

ALE NUMER!



czytelnicy o PSX Extreme

KRZYSZTOF NOWAK: Super okładka, przypomina trochę stylem te stare, brakuje mi ich. Po nowym roku zanabędę drogą kupna :)
MAREK WIECZOREK: Podsumowanie roku! Coś, na co czekam... co roku!
STREFA J RETRO: Zamówione jak tylko było możliwe. Czekam na kalendarz, puste miejsce na ścianie kluje w oko, a zawartość magazynu wciągnę w jeden dzień.
AUX: To jest ten numer, który najbardziej lubię w całym roku – obszerne podsumowanie 12 miesięcy i świetny kalendarz. (...) Nie wytrzymam do piątku. Chyba wleci cyfrowe wydanie.
OFI: Ja nie uznaję PE cyfrowego. Muszę poczuć perfumy farby zagrajmerskiej, by móc odpowiednio skupić się na czytaniu.

POPISALIŚCIE SIĘ!

liczba aktywności na Facebooku i postów na forum (16.12-15.01)

facebook.com/PSXExtremePL – 5 735 aktywności
forum psxextreme.info – 7 044 posty

GRZEGORZ DAMIAN MADEJ: Mam i ja! Jestem z Wami od 49. numeru.
GRZEŚ: Fajnala nigdy dość, akurat w tym tygodniu sprawdzałem, po ile leci limitka PSP z logiem Crisis Core, o której zawsze marzyłem, a której zdjęcie widnieje w artykule.
ALBERT PIOTROWICZ: Zakupiony z rana, a kalendarzyk już zajął miejsce poprzednika.
MYSZA7: Romek top forma z okładkami ostatnio.
MANOR: Ale ten numer jest wypchany publicystyką. Czytam i czytam, a tu jeszcze zostało 40 stron.
KĄCIK KMIOTA: Tym razem już bezproblemowo zdążyliśmy z podsumowaniem Kmiota, a tym samym miło nam odnotować, że na forum pojawiła się recenzja styczniowego numeru na ponad 27 500 znaków (dla zobrazowania to takie dobre 6 stron w PE; SOMA autorstwa Adamusa, odsyłamy do strony 90., ma około 24 000 znaków). Dziękujemy i do następnego!



PiotrekP i zestaw naszych ubiegłorocznych wydawnictw specjalnych w komplecie (dziękujemy!). A co czeka na Was w tym roku? Mamy już zapowiedziane na marzec Atari, w drodze PS one (czerwiec), a wcześniej (maj) książka o serii Resident Evil. Druga połowa roku jeszcze się klaruje.

GOTY 2025

Forumkowe głosowanie na najlepszy tytuł roku i nie tylko



Jak co roku użytkownicy forum psxextreme.info wybrali swoje gry/rozczarowania roku. Głosowało 99 osób. Pierwsza piątka najlepszych gier 2025 roku:
1. Clair Obscur: Expedition 33 – 56,5%
2. Kingdom Come: Deliverance II – 22,4%
3. Donkey Kong Bananza – 10,3%
4. Death Stranding 2: On the Beach – 8,3%
5. Arc Raiders – 7,2%



Plebiscyt objął również wybór największego rozczarowania 2025 roku (26 osób nie wskazało żadnego tytułu):
1. Death Stranding 2: On the Beach – 15,1%
2. Tony Hawk's Pro Skater 3+4 – 9,6%
3. Mario Kart World – 8,2%
3. Battlefied 6 – 8,2%
5. Silent Hill f – 6,9%



Nie zabrakło również najbardziej wyczekiwanych pozycji na 2026 rok. Co ciekawe, przed rokiem również wygrało GTA VI:
1. Grand Theft Auto VI – 25,8%
2. Resident Evil Requiem – 21,5%
3. Saros – 9,7%
4. Blood of Dawnwalker – 5,4%
5. Wiedźmin 4 – 4,3%

Podsumowanie uzupełnia wybór platform, na których grają czytelnicy forum. Do kategorii Retro/Mobile trafiły stare konsole i wszelkie przenośniaki PC do emulacji. Zmiany rok do roku (w nawiasie) są dość symboliczne – można zauważyć wzrost zainteresowania Switchem i spadek Steam Deckiem:
1. PlayStation – 32,8% (+0,2%)
2. Switch – 23,6% (+4,2%)
3. PC – 17,2% (-1,0%)
4. Xbox – 16,0% (-0,2%)
5. Retro/Mobile – 6,8% (-0,2%)
6. Steam Deck – 3,6% (-3,0%)

eprasa.pl bf9c17f6df

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
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
krukuk
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 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 Kulawczyk
Michał Przeździecki
Michał Ruta
Michał Wrocławski
Michał Wrześniewski
Mieszko Krajewski
MiKaa Wojcieszek
Mirek Długosz
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 Kohlbrenner
Rafał Najdul
Rafał Pieczynia
Rafał Ślebioda
RafaU
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 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 27 stycznia)

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 bf9c17f6df



LISTY Z DOPISKIEM „DO HIVA" itp.:

listy@psxextreme.pl

HIV: „Nie ma w co grać" – słyszę tu i ówdzie. Doprawdy? Spowodowane jest to brakiem interesujących gier czy tak w ogóle? Bo tak w ogóle to jest ich od zatrzęsienia. A może chodzi o gry dopasowane do gustów narzekaczy? W takim razie wysuwam podejrzenie o pełną dupę. I choć dupę z głową trudno pomylić, przez głowę mi nie przeszła myśl o braku gier dopasowanych. Starszych i bieżących nie ogarniam (w sensie porządnego ograna wszystkiego, co bym chciał), a już na horyzoncie majaczą kolejne. Singlowych opowieści z najwyższej półki może i nie ma na kilogramy, lecz jeśli choć trochę lubisz kooperacyjny lub kompetytywny multiplayer – przepadłeś. Na The Division 3 ślinię się mimowolnie jak pies Pawłowa (niemal merdam krótkim ogonkiem), a i Forza Horizon 6 zawładnie mną na długie godziny. Obecnie przechodzę przez renesans VR i nacieszyć się nie mogę – to jest świątynia zajebistości, mimo że gier AAA jest – nawet nie relatywnie, lecz obiektywnie – niewiele. PS VR pierwszej i drugiej generacji to combos wymierzony prosto w jaja. Wracając do tezy postawionej w pierwszym zdaniu, zamiast narzekać, sugeruję zasmakować innych platform oraz starszych gier, mających na karku kilka lat. Nawet nie chodzi o pozbywanie się kupki wstydu, lecz nadrobienie tego, co umknęło, gdyż ogrywanie bieżączki jest fizycznie niemożliwe. Gry premierowe zostaną wreszcie załatane, więc za dwa lata dotrzesz do nich i będziesz się cieszył z właściwych wersji (Cyberpunk 2077, ktokolwiek?), tyle że zdobytych znacznie, znacznie taniej. A jeśli masz z tym problem i po prostu „musisz" grać w premiery, cierp. Najzwyczajniej „shut up and play!", cytując Muttiego. (.v.) Żegna się HIV fest zajawiony, w wirtualu zanurzony.

PS Źródełko wysycha, podrzucajcie więcej listów i fotek. Do przeczytania!

Z PE WOKÓŁ ŚWIATA





Szybal napisał: „Kłaniam się wszystkim, to kolejna fotka z mojego poświąteczno-noworocznego wypadu. Najpierw sylwester na statku, a teraz na chwilę przed powrotem kilka godzin w Epic Universe. Na szczęście mogę zostać dłużej, niż planowałem, gdyż lot został odwołany z powodu ciężkich warunków zimowych w dużej części Europy. Nie ma tego złego, pójdę jeszcze na wieczorny mecz Orlando Magic, a później się zobaczy. Ciekawostką jest, iż akurat w tym numerze PE był obszerny materiał o Marianie, po prostu musiałem go zabrać do jego domu. Ponadto nie mogłem się powstrzymać, aby nie podzielić się tą wzniosłą chwilą. Obraz ten tytułuję «PSX w doborowym towarzystwie» (Pig Beach, Nassau, Bahamy). Drodzy Czytelnicy, Szanowni Redaktorzy, więcej trzody w 2026!".

Bartłomiej napisał: „Siemanko, Gracze! Podsyłam zdjęcie z Dominikany – prezent od mojej wspaniałej żony na 40. urodziny. PSX Extreme czytam od pierwszego numeru i będę czytał dalej. Najczęściej gram na Switchu 2, bo gierki typu Mario czy Hades dają mi dziś najwięcej frajdy. Plejka 5 odpalana głównie dla szwagra i serii FIFA. A łezka w oku się kręci, gdy przypomnę sobie ISS Pro".





Balonik

„(...) Szanowna Redakcjo, dzięki PE #332 dowiedziałem się o grze Expedition 33. Słusznie zwróciliście uwagę w recenzji, że mamy tu do czynienia z czymś wyjątkowym. Niedawno ten sam tytuł zdobył rekordową liczbę nagród podczas The Game Awards 2025. Zastanawia mnie, czy praca w ciszy – bez pompowania balonika marketingowego, w niewielkim, ale zgranym zespole – nie daje dziś większych szans na sukces niż ogromne produkcje, których premiery są nieustannie przesuwane, a składane obietnice coraz częściej wykraczają poza granice rozsąd-

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.



Duudi napisał: „Cześć, nie mam niestety swojego pokoju konsolowego, chociaż z małżonką udało się wynegocjować w naszym małym mieszkaniu własny pokój planszowo/LEGO-wy (bo to moje dwie pozostałe pasje, aczkolwiek niekoniecznie wpasowujące się w profil PSX Extreme). Niemniej udało się wygospodarować nieco miejsca w pokoju gościnnym na trzy konsolki oraz wcisnąć kilka kultowych pluszaków ;). Pozdrawiam serdecznie".

eprasa.pl bf9c17f6df

ku. Jaka jest Wasza opinia na ten temat? Czy to kierunek, który powinny obierać niektóre studia? A może mamy do czynienia z rzadkim sukcesem będącym wyjątkiem od reguł rządzących współczesnym rynkiem gier? Pozdrawiam! (...)" **Kamil**

HIV: Pozwól, że napiszę, co ja myślę na ten temat, a wiem niewiele, więc niewiele myślę. Z mojego punktu widzenia miliony much nie mogą się mylić, mimo że Clair Obscur Expedition 33 to nie moja bajka. Skoro branża ma mokre gacie – nie sprzeczam się, tym bardziej że nie mogę tego zweryfikować empirycznie (gdyż od gier tego typu odrzuca mnie na kilometr). Widzę jednak ogólne trendy i jest dla mnie oczywiste, że mowa o branżowej perełce. Tutaj balonik marketingowy nadmuchiwany był legendą o bardzo wąskim gronie deweloperów, przy czym pomijano kilkaset osób zatrudnianych z doskoku (outsourcing). To i tak stosunkowo niewiele w porównaniu z przeciętnym tytułem AAA, no i tyle, co kot napłakał w stosunku do takiego GTAVI. Marketing można prowadzić na wiele sposobów, więc budowanie legendy jest dobrym rozwiązaniem, gdy budżet niedomaga. Jednocześnie orzekam z pełną odpowiedzialnością, że takie gry pojawiają się bardzo rzadko, bez budżetu niezwykle trudno się wybić w natłoku produkcji (polecam obczaić, ile tytułów trafiło na Steama w 2025 r. – ta liczba przytłacza). Angry Birds, Flappy Bird, Balatro – to kilka wybranych gier z przeszłości, które były małe i proste, stworzone za grosze, a jednocześnie zyskały rozgłos i zmieniły losy twórców. Dorzuciłbym do wora Minecraft, ale to źdźbko inna historia. No i Tetrisa. W kwestii obietnic i przedpremierowych prezentacji radzę zachować zasadę ograniczonego zaufania, bo przekrętów nie brakuje. Taki świat – staje na głowie.



List miesiąca

Autora Listu Miesiąca nagradzamy doładowaniem do PS Store o wartości 100 zł.

Regulamin dostępny na psxextreme.pl/listy

Nadzieja umiera ostatnia

„(...) 25 lat. To nie mój wyrok. To doświadczenie, przygoda, moja droga z elektroniczną rozrywką. W 2000 r. wymarzyłem sobie swój pierwszy komputer – sfinansowany częściowo z tych legendarnych pieniędzy z komunii (choć to i tak było za mało – cena mojego komputera to była kwota ok. 6 tys. zł). Wcześniej były przygody z grami na sprzęcie typu targowiskowy Pegasus i tysiąc gier na jednym kartridżu albo plastikowy pistolet do telewizora i zabawa w Duck Hunt. Miałem też oryginalnego Game Boya, a potem nawet Game Boya Color. Czasem zdarzyła się jakaś partyjka na PS One u kuzyna. Ale to ten pierwszy komputer był oknem na wspaniały świat gier.

Szkoła podstawowa. Rodzice wychodzili do pracy o 6:00. Co od razu robiłem? Zrywałem się z łóżka i szybko odpalałem America's Army. Klimat był tam niepodrabialny, a muzykę z menu mam ciągle w głowie. Wcześniej wiele godzin spędzone przy legendarnej Tibii. Wspólne sesje gry z tatą w The Longest Journey: Najdłuższa podróż czy Syberię. Zapierające dech w piersiach wyścigi w Need for Speed. Wszystko mi wtedy w grach imponowało. Niektóre tytuły mocno zapadły w pamięć, a część historycznych dat jestem w stanie połączyć nawet z ogrywaną pozycją – przykładowo pamiętam, jak 2 kwietnia 2005 r. o 21:37 grałem w... DOOM 3. Albo gdy 10 kwietnia 2010 r. rano, siedząc sam w domu, do telewizora oderwałem się od Counter-Strike: Source. To był czas, gdy ciągle coś się zmieniało, ciągle coś zaskakiwało. Każdy tytuł przynosił nowość i rozwój. I stale niestety też rosły wymagania sprzętowe. Po niedługim czasie już miałem problem z ogrywaniem niektórych tytułów i przykładowo w GTA: Vice City musiałem chodzić grać do sąsiada, a w okolicach premiery Wiedźmina wykorzystywałem laptop od mamy. Wymagane zmiany i ulepszenia sprzętu były upierdliwe, ale w grach cieszyło wszystko, bo wszystko było nowe. Kiedy już można było swobodnie przewracać niektóre obiekty, to byłem zszokowany jak to jest możliwe. Ale to, co zrobił Crysis ze swoją grafiką, zdumiewa mnie do dziś – to było niewyobrażalne (te łamiące się w miejscu strzału drzewa!). Grałem praktycznie w tytuły z każdego gatunku, w dziwne Spore, RollerCoaster Tycoon, Company of Heroes, legendarne Medal of Honor czy The Sims. Setki gier. Każda rozgrywka przynosiła satysfakcję. Seria Assassin's Creed to było spełnienie marzeń. Przepiękny otwarty świat i niemal całkowity brak ograniczeń. Kupiłem też PSP i jakiś telefon do gier. Z technologią byłem na bieżąco. Prasa o grach komputerowych to też było coś, co ciągle przyciągało, fascynowało i rozwijało – nie tylko za sprawą płytek, ale też bardziej interesującego podejścia niż w kulejącym jeszcze internecie (a szukanie w pierwszej dekadzie XXI w. solucji do gier w czasopismach to było coś). Na początku 2013 r. kupiłem Xboksa 360 (a mogłem już poczekać na One, gdyby człowiek wiedział...). Mam go do dzisiaj. Ogrywałem na nim kolejne kultowe tytuły, setki godzin spędzonych przy konsoli. Ale brakuje mi z tą konsolą tak wyraźnych wspomnień jak z „ery PC". Próbowałem wszystkich exclusive'ów, ale nie powiem, żebym to jakoś szczególnie pamiętał. Miałem też Kinecta. Potem dokupiłem gitarę do Guitar Hero. Troszkę zabawy było, ale może po prostu już coraz mniej rzeczy mnie zaskakiwało? Na PC od żony (wtedy dziewczyny) przeszedłem Wiedźmina 3. Przedpremierowo zamówiłem Xbox One S, potem tak samo Xbox Series X. W rodzinie Microsoftu siedziałem do 2022 r.

W 2022 r. przeniosłem się na sprzęt Sony. Napisałem wtedy nawet list do PSX Extreme pt. „Zdrada" opublikowany w numerze 298. W międzyczasie nabyłem Nintendo Switch, niedawno Nintendo Switch 2, ale te konsole kupiłem bardziej ze względu na dzieci. Na PlayStation 5 bawiłem się bardzo dobrze, takie tytuły jak Spider-Man czy Death Stranding są wyjątkowe i nie żałuję zmiany platformy. Jednak okres zauroczenia PS5 szybko minął. A może to uczucie wygasło do całej branży gier? Po tylu latach grania nie widziałem już nic interesującego. Każda gra to schemat, który już kiedyś gdzieś spotkałem. Kupowałem i odpalałem „wielkie hity" z tzw. pierwszych stron, a już po maksymalnie kilku godzinach miałem ich dość i porzucałem dalsze granie. Próbowałem też indyków, ale to wiele nie zmieniło. Ostatecznie konsolę sprzedałem, nabyłem w miarę mocny laptop „na wszelki wypadek" i właściwie tylko ARC Raiders przyciągnęło mnie ostatnio na dłuższą chwilę, może ze względu na niespotykaną przeze mnie wcześniej mechanikę voice chat i interakcje z tym związane. Było jednak jeszcze coś, czego nie spróbowałem...

VR. Po 25 latach, kiedy już mógłbym z branży gier wychodzić na wolność, w końcu coś mnie bardziej zaintrygowało. Nie miałem jeszcze styczności z tak zaawansowaną wirtualną rzeczywistością. Kiedyś zażyczyłem sobie BOBOVR Z3, ale to była zabawa na 15 minut, żeby pooglądać kilka filmików na YouTubie. Meta Quest 3 jednak po prostu mnie olśniła. To jest w końcu coś, co po tylu latach nudy wywołało uśmiech i przywróciło radość z grania. Ba, to nie jest tylko granie. To nie przesuwanie drążka, myszki, to po prostu pełna immersja, wręcz «wejście do środka». Mniejsze tytuły bawią i sprawiają przyjemność, ale taki Batman: Arkham Shadow jest, krótko mówiąc, niesamowity. Tu nie grasz Batmanem – tu jesteś Batmanem! Filmy z rozgrywki nie oddają tych emocji, wysiłku i całej otoczki, która towarzyszy tej zabawie. Wspinanie się, walka, kucanie, przekręcanie, rzucanie. Może to są powtarzalne elementy, ale właśnie tysiące godzin spędziliśmy, robiąc to na ekranach dziesiątek gier. Po stokroć lepiej robi się to samym sobą. Polecam każdemu, może nie dziś, może nie jutro, ale naprawdę musicie też to przeżyć. Mam nadzieję, że takich tytułów będzie się pojawiać więcej. I życzę każdemu, żeby kiedyś został Batmanem, a już na pewno choć raz wcielił się w Alyx Vance. Może tak jak ja czujecie się znudzeni branżą. Dajcie jeszcze szansę VR, a gwarantuję Wam, że takiego uśmiechu przy grze komputerowej dawno nie mieliście. Czy to zawsze będzie tak bawiło? Pewnie nie, ale już chyba wolę mieć możliwość od czasu do czasu pograć w pokoju w ping-ponga albo gibać się jak Neo przed lecącymi kulami niż kolejny raz włączyć jakąś nową grę, która okaże się remakiem tego, co miałem okazję przeżyć kilkanaście lat temu... Za kilka lat znowu się odezwę ze swoimi przemyśleniami. Pozdrawiam! (...)" **Zakolll**

HIV: Ależ ten świat jest mały – tak pod względem terytorialnym, jak i mentalnym. Wyobraź sobie, że najpierw napisałem wstęp do niniejszego działu, po czym zanurzyłem się w skrzynce pocztowej i wyłowiłem Twoją perełkę. Wychodzi na to, że obaj mamy tę samą zajawkę. Z tą różnicą, że w moim przypadku chodzi o nawrót choroby, gdyż zaraziłem się VR-em ok. 10 lat temu, testując pecetowe wynalazki z latarniami. Obecnie nurkuję głównie w PS VR/2, choć Oculus Quest 3 również szanuję. Zgadzam się z pełną stanowczością, że wchłonięcie w świat wirtualny może zażegnać ewentualny kryzys growy, jeśli takowy kogoś dosięgnął. No i faktycznie nie sposób porównać doznań płynących z przebywania w VR z tymi na płaskim ekranie. Przy okazji dziwię się niesamowicie, jak mogą hejtować tę formę rozrywki gracze z krwi i kości, którzy nigdy nie posmakowali wirtualu. Mamma mia! (...) Jako że Twoje wypociny uhonorowałem tytułem Listu Miesiąca, dostajesz nagrodę w postaci bonu o wartości 100 zł do wykorzystania w wirtualnym sklepie PlayStation. Nagrodę w postaci kodu prześlemy e-mailem.

eprasa.pl bf9c17f6df



Roger Żochowski

red. nacz. PSX Extreme, wielbiciel płaczących Japonek, whisky bez coli i kolekcjoner „retro-szmelcu”.

Rysy na diamencie

Clair Obscur to gra, która od pierwszych minut urzeka klimatem. Problem w tym, że im dłużej przebywałem w tym świecie, tym częściej obok zachwytu pojawiała się również myśl, że część elementów dałoby się zrobić lepiej.

Skoro powiedziano już tak wiele o niewątpliwych zaletach jednej z najlepszych gier 2025 r., od której twórcy nowożytnych odsłon Final Fantasy mogliby się sporo nauczyć, postanowiłem stanąć po drugiej stronie barykady i napisać, co nie zagrało i co mnie, jako gracza, najbardziej boli.

Zagubieni

Dla mnie jedną z największych bolączek gry jest brak minimapy oraz sensownych oznaczeń celu. W teorii ma to budować immersję i zmuszać gracza do uważnej eksploracji. W praktyce jednak prowadzi do błądzenia po tych samych korytarzach, cofania się i zastanawiania, czy dany obszar już odwiedziliśmy, czy tylko wydaje się znajomy. Lokacje bywają do siebie podobne, a bez jakichkolwiek wizualnych znaczników łatwo o dezorientację. Nie chodzi nawet o prowadzenie gracza za rękę, lecz o elementarne wsparcie orientacji w przestrzeni. Oczywiście należy pamiętać, że nie mamy tu do czynienia z grą typu open world, o czym przypominają pocięte na mniejsze sekcje fragmenty świata (tak, czasami te przejścia nieco irytowały), ale mimo wszystko nawet opcjonalna minimapa byłaby tu bardzo przydatna.

Idąc dalej tym tropem – szczególnie frustrujące jest to, że gra nie oferuje prostego dziennika zadań pobocznych ani czytelnych informacji o tym, które misje zostały ukończone, a które czekają na realizację. W pewnym momencie miałem poczucie, że widziałem dziesiątki miejsc, do których „mogę wrócić później”, dziesiątki walk i mniejszych wyzwań „na później”, tylko że nie byłem w stanie ich wszystkich zapamiętać, aż w końcu część po prostu olałem. Jakieś proste oznaczenia na mapie, zaznaczenie odwiedzonych obszarów czy lista niezrealizowanych zadań znacząco poprawiłyby komfort rozgrywki, nie odbierając jej przecież klimatu.

Oczywiście zgodzę się, że brak minimapy czy znaczników celu może działać doskonale – Elden Ring czy Breath of the Wild udowodniły, że takie podejście ma sens. Tam jednak struktura świata była otwarta, a eksploracja organiczna. W Clair Obscur poziomy są znacznie bardziej liniowe, przez co podobny zabieg wydaje się mniej uzasadniony i czasem trochę męczący.

Tropem Wiedźmina

Paradoksalnie problem pogłębia fakt, że eksploracja, mimo pięknej oprawy wizualnej, bywa mechanicznie nieinteresująca. Po zejściu z głównej ścieżki fabularnej często nie czeka na nas nic więcej poza kolejną walką lub kolejną pustą przestrzenią. Pustą w sensie narracyjnym, bo choć gra próbuje opowiadać historię za pomocą środowiska, to gdy zejdziemy z głównego szlaku, aż prosi się o bardziej złożone misje pokazujące nam głębię tego fascynującego świata. Przydałoby się opowiedzieć więcej o zamieszkujących go istotach, nie tylko w postaci audiologów poprzednich ekspedycji, ale też zaczerpnąć nieco ze świetnych misji pobocznych w trzecim Wiedźminie, gdzie często i gęsto wyprawy obok głównego wątku były ciekawsze i bardziej złożone niż prawilne zmierzanie po wyznaczonej do finału ścieżce. W efekcie gracz nie czuje tak dużej satysfakcji z odkrywania opcjonalnych miejscówek ani fabularnej nagrody za zaglądanie w boczne zakamarki świata. To szczególnie boli w grze, która tak mocno stawia na atmosferę i kontemplację.

EKSPLORACJA, MIMO PIĘKNEJ OPRAWY WIZUALNEJ, BYWA MECHANICZNIE NIEINTERESUJĄCA

Kolejną kwestią jest balans rozgrywki. Jeśli gracz skrupulatnie wykonuje zadania poboczne i bierze udział w większości walk, późniejsze starcia fabularne – łącznie z finałowym bossem – okazują się zaskakująco łatwe. Biorąc pod uwagę, jaki to zakapior i jak jego niemierzalna wręcz potęga budowana jest na przestrzeni kolejnych godzin i w całej koncepcji upadającego świata, zamiast kulminacyjnego napięcia mamy poczucie, że gra sama podcina sobie skrzydła. Oczywiście taka sytuacja ma miejsce w wielu innych grach RPG, ale w Clair Obscur miałem zbyt często wrażenie, że wyzwanie mogłoby być większe. Zwłaszcza że praktycznie każdą walkę możemy wygrać, stosując uniki i parowanie, choć w przypadku mocniejszych wrogów potrwa to sporo dłużej. Nie zawsze pomaga również interfejs. Menu było dla mnie początkowo niejasne, momentami przekombinowane i nawet po kilkunastu godzinach zabawy mało intuicyjne w przypadku ekwipowania i zarządzania Pikto. Informacje, które powinny być podane wprost, giną w gąszczu zakładek i opisów. W grze operującej na symbolach to kolejna warstwa niepotrzebnego chaosu. Mógłbym wymienić jeszcze kilka elementów, które mnie irytowały, jak dziwna fizyka (w sekcjach platformowych czy parkourowych, których mogłoby nie być) czy męcząca konieczność odwiedzania bazy w celu zapisu stanu gry, ale to akurat moja fanaberia, z racji że nigdy nie wierzę automatycznemu zapisowi i zawsze staram się to robić systemowo.

Clair Obscur pozostaje grą piękną, ambitną i odważną, to niezaprzeczalny fakt, zwłaszcza że to produkcja niezależna. Nie była to jednak moja gra 2025 r., bo lepiej bawiłem się choćby w Kingdom Come: Deliverance 2, które gatunkowo też przecież trafiło do wora z napisem RPG. Ode mnie leci więc dziewiątka z małym minusikiem i nadzieja, że ekipie deweloperskiej po sukcesie nie uderzy woda sodowa do głowy i już pichci nam kolejny hit. ⊗



eprasa.pl bf9c17f6df

ATARI

EXTREME

PREMIERA 20 MARCA!

Zamów już teraz!

NA PSXEXTREME.PL LUB NA ALLEGRO.PL



WYBIERZ SWOJĄ OKŁADKĘ:

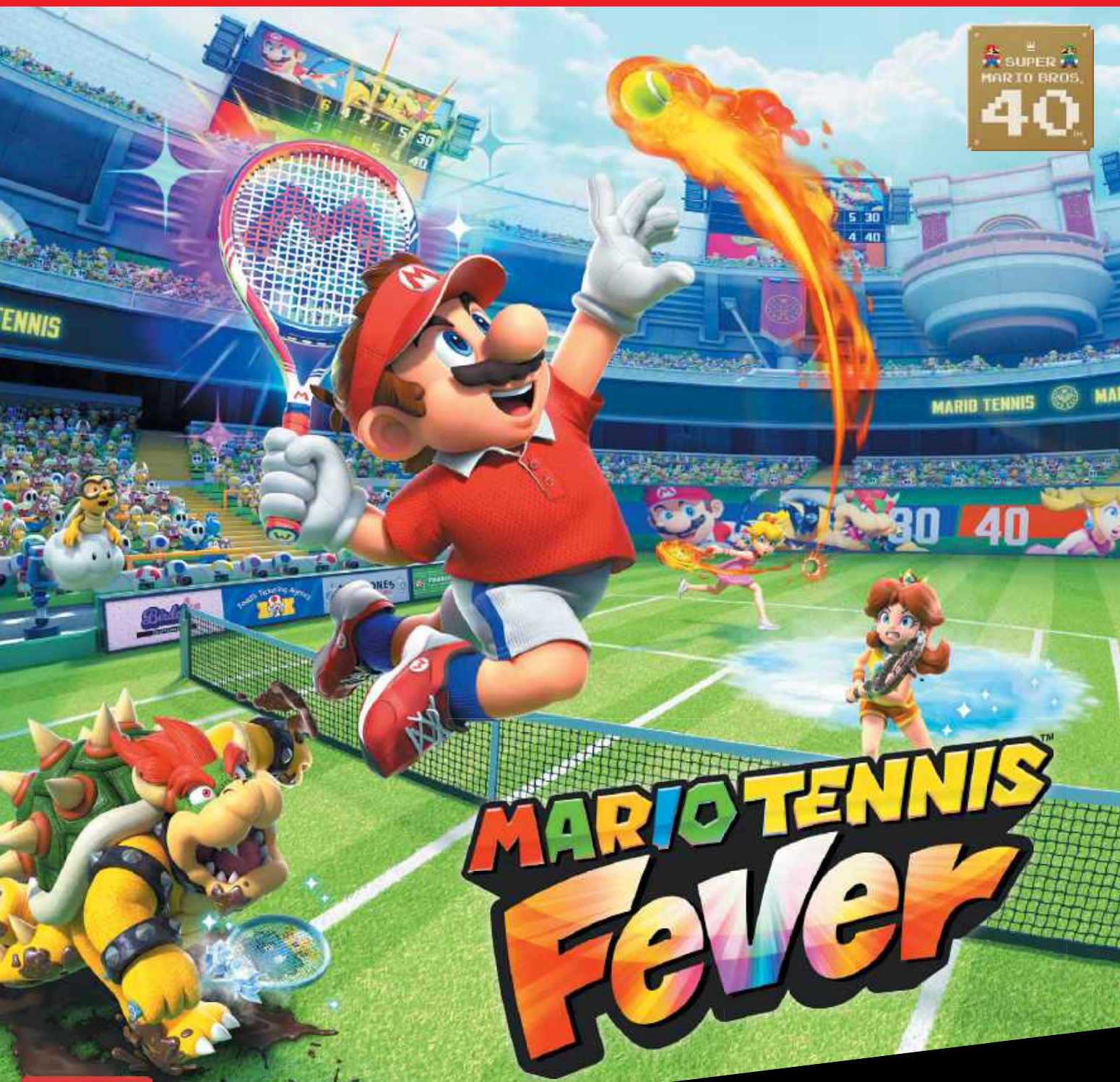
Asteroids / Bruce Lee / Dungeon Master / Pitfall! / River Raid / Robbo

Po Amidze, grach arcade, PS3, pececie, SNES-ie, Xboksie i Game Boyu bohaterem naszego kolejnego wydania specjalnego jest Atari – firma, która położyła fundamenty pod współczesną elektroniczną rozrywkę. Na 132 stronach wydawnictwa wkraczamy do świata pionierów gier wideo, od skromnych początków w rytmie Ponga po globalny fenomen, który na zawsze zmienił sposób, w jaki gramy. Zaglądamy do salonów arcade w latach 70., prezentujemy konsole od serii 2600/5200/7800 przez Lynksa po Jaguara, przedstawiamy polskie wątki, doceniamy odważne eksperymenty jak Portfolio oraz APX.

ZAPRASZAMY DO SKŁADANIA ZAMÓWIEŃ!

Recenzujemy ponad 60 gier – uznanych hitów takich jak Boulder Dash, Bruce Lee, Crystal Castles, Dungeon Master, Montezuma's Revenge, Pitfall!, River Raid, Robbo czy Tempest, ale również nieco zapomnianych perełek. Pokazujemy, że Atari to nie tylko pożółkła karta z historii, a platformy z tym logo nadal mają graczom i twórcom wiele do zaoferowania. Doradzamy więc, jak dziś zostać atarowcem, bo zależy nam na tym, by lektura naszego magazynu stała się tylko prologiem do części praktycznej tego doświadczenia. Zamów swoje wydanie już teraz!

NINTENDO SWITCH 2





7+ www.pegi.info

SERWUJ CHAOS NA KORCIE!

12.02.2026



TYLKO NA NINTENDO SWITCH 2

© Nintendo/CAMELOT

www.nintendo.pl

Nintendo