LEGO BATMAN / MIXTAPE / FORZA HORIZON 6

PSX EXTREME

GRY KOL POPKULTURA

#345

06/2026
24,99 zł
(w tym 8% VAT)
ISSN 1429-172X

HISTORIA GOTHAM CRIMSON DESERT – HIT CZY KIT? **SINKING CITY 2** MISJA NA KSIĘŻYC
PLAGIATY MUZYKI Z GIER **ŁOBUZ KOCHA BARDZIEJ?** MORTAL KOMBAT W KINIE **007 W GRACH**

MAKSIMUM KLATEK
ZERO PRZEGRZEWANIA

ARCTIC BREEZE NE

Zobacz więcej

Aktywne chłodzenie
3 tryby ochrony przed przegrzewaniem

Idealny porządek
Ładowarka 2 padów oraz miejsce na 11 gier i pilota

Zero Driftu
Precyzyjne czujniki Halla

Micro-switches
Błyskawiczny, mechaniczny klik

Back Buttons
2 programowalne przyciski tylne

Graj wszędzie
PS5 / PC / Android / iOS

MANTIS RAGE

YAXO

Dostępne w sieci sklepów
RTV EURO AGD i na euro.com.pl

RTV EURO AGD

eprasa.pl c89932845e

I znów cieplej wieje wiatr

Tegoroczna majówka w grach wideo upłynęła zaskakująco spokojnie. Nawet jeśli pogoda nie zawsze dopisywała, to trudno było oprzeć się wrażeniu, że branża złapała głęboki oddech. Mimo że na horyzoncie majaczą kolejne zapowiedzi, które zobaczymy podczas Summer Game Fest, to prawdziwa lawina dopiero nadciąga. Od sierpnia aż do końca roku rynek zaleją głośne premiery, a ich zwieńczeniem ma być długo wyczekiwany debiut GTAVI – o ile oczywiście znów nie przesunie się na później, bo różne rzeczy na mieście mówią.

Tematem numeru tym razem zostaje ikona popkultury, która od dekad nie traci klasy. James Bond to postać, której nie trzeba przedstawiać, ale warto przyjrzeć się jej na nowo. Bo choć widzieliśmy go już w najróżniejszych odsłonach – od eleganckiego dżentelmena po luzaka w hawajskiej koszuli – jedno pozostaje niezmienne: styl. Wszystko to z okazji recenzji gry 007 First Light, która stawia przed sobą ambitne zadanie pokazania Bonda jako nieopierzonego młodziaka. Czy się udało?

W dziale Hardkor spacerujemy ulicami Gotham City, próbując zrozumieć, jak narodziło się jedno z najbardziej zepsutych miast popkultury. Gotham to bowiem nie tylko Batman i jego galeria przeciwników – to też historia miejsca, które zawsze było skazane na moralny rozkład. Pretekstem jest premiera LEGO Batman: Dziedzictwo Mrocznego Rycerza, ale temat sięga znacznie głębiej. Patrzymy też w niebo – i jeszcze dalej. Nowy wyścig na Księżyc nabiera tempa, a jego stawką jest coś więcej niż prestiż. W tym kontekście przyglądamy się dwóm produkcjom: Aphelionowi oraz Directive 8020. Mimo że opowiadają różne historie, łączy je jedno – ambicja sięgania tam, gdzie człowiek zawsze chciał dotrzeć.

Nie zabrakło również tematów bardziej… przyziemnych. A właściwie czworonożnych. Bo kto z nas, widząc w grze bezpańskiego psa, nie próbował go pogłaskać? Analizujemy, skąd bierze się ta potrzeba i dlaczego brak takiej interakcji potrafi zepsuć odbiór nawet najlepszej produkcji. Na warsztat bierzemy też Crimson Desert – tytuł, który od lat balansował między obietnicą hitu a widmem rozczarowania. Czy to faktycznie ambitne RPG, czy tylko fatamorgana? Zdania w redakcji są podzielone, co zresztą wyrażamy bardzo dosadnie w Zgrentgenie. Zastanawiamy się również nad tym, dlaczego zawsze ciągnęło nas do band, drużyn i fikcyjnych ekip, które kształtowały nasze dzieciństwo. Od Żółwi Ninja po Drużynę A – te historie były czymś więcej niż rozrywką. Budowały naszą tożsamość i sposób patrzenia na świat. Łobuz kocha bardziej? Sprawdzamy.

Nie zabrakło też analizy mniej oczywistej strony branży. W tekście „Echo w kodzie" przyglądamy się muzycznym inspiracjom – i zapożyczeniom – w grach wideo. Bo granica między hołdem a plagiatem bywa zaskakująco cienka.

W dziale Retro tymczasem wracamy do tematu ekranizacji Street Fightera, zastanawiając się, czy tym razem coś może pójść dobrze. Przypominamy też Lost Odyssey – grę, która mimo upływu lat pozostaje doświadczeniem niezwykle osobistym i ponadczasowym. Oprócz tego czekają na Was playtesty takich tytułów jak The Sinking City 2 czy Heroes of Might and Magic: Olden Era, relacja ze spotkania z twórcami filmu „Mortal Kombat II" (w tym rozmowy z aktorami i Edem Boonem), a także niemal 30 recenzji – od Forza Horizon 6, przez Mixtape, aż po Yoshi and the Mysterious Book i Zero Parades.

No i jest jeszcze nowy dział, ale o tym najlepiej się przekonać samemu, kartkując kolejne strony.

Miłej lektury.

Roger Żochowski
Redaktor Naczelny
roger@psxextreme.pl

Kolejny numer PSX EXTREME ukaże się 2 lipca

eprasa.pl c89932845e

22/34
JAMES BOND – BEZ MUCHY ANI RUSZ
Temat numeru / Recenzja

Bond wraca w młodzieńczym, nieopierzonym stylu, a my analizujemy fenomen agenta 007 w grach wideo przy okazji recenzji 007 First Light.

32/72
SIEDLISKO NIEPRAWOŚCI
Recenzja / Hardkor

Gotham City pod lupą – historia, architektura i mrok, który narastał na długo przed Batmanem. Wizytę w mieście grzechu zawdzięczacie z kolei premierze LEGO Batman: Dziedzictwo Mrocznego Rycerza.

47/53/76
WYŚCIG NA KSIĘŻYC
Recenzje / Hardkor

Nowa kosmiczna rywalizacja nabiera tempa. Analizujemy współczesny wyścig o Srebrny Glob, a atmosferę podkręcą recenzowane gry, które zabierają nas w kosmos – Aphelion oraz Directive 8020.

68
ZERO-JEDYNKOWE GŁASKANIE
Hardkor

Dlaczego głaskanie wirtualnych zwierząt daje nam realną satysfakcję? O psychologii, biologii i tym, czemu brak tej opcji potrafi zepsuć grę. Trochę serio, trochę z przymrużeniem oka.

82
CRIMSON DESERT – HISTORIA PRAWDZIWA
Hardkor

Zgrentgen, czyli redakcyjna debata przy kuflu – czy Crimson Desert to hit, czy tylko piękna wydmuszka? Opinie są podzielone, emocje wysokie, a dyskusja gorąca.

86
DO TRZECH RAZY SZTUKA?
Retro

Ken, Ryu i Chun-Li wracają na wielki ekran. Czy tym razem się uda? O kinie, adaptacjach i starciu realizmu z formalizmem w Street Fighterze. I Jackie Janie w czerwonej szmince.

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

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

SPIS TREŚCI

TEMAT NUMERU
James Bond – życie wieczne jak diamenty 20

HARDKOR
Echo w kodzie, czyli gdzie kończy się inspiracja, a zaczyna kradzież? 60
Łobuz kocha bardziej 64
Głaskanie zero-jedynkowego psa 68
Gotham City – siedlisko nieprawości 72
Wyścig na Księżyc 2.0 76
Zgrentgen – Crimson Desert 82
„Mortal Kombat", na którego czekaliśmy? 96

RETRO
Retrocenzja – Wiedźmin 58
„Street Fighter" – do trzech razy sztuka? 86
Lost Odyssey – gra wiecznie żywa 90

FELIETONY
Super Pisario [Michał Pisarski] 101
Wynurzenia Cymbała [HIV] 102
Fabularna tawerna [Zax] 104
Savepoint [Michał Walkiewicz] 105
Dwóch zgryźliwych tetryków [Mielu / Norby] 106
Story Mode [Adamus] 107
Od gracza dla graczy [Mazzi] 109
Okiem maniaka [Roger] 114

STAŁE RUBRYKI
Prenumerata 05
Co nowego 06
Ohayo Nippon 07
Dobre, bo polskie 08
Hyde Park 26
Headshot 27
Replay 56
Myszaq lubi 94
Region Filmowy 98
Comix Zone 99
Bardzo Ambitny Kącik Anime 100
Graczpospolita 108
Głos Ludu 110
Patronite 111
Listy 112

GRY

CO NOWEGO
Hela: of Mice & Magic 14
Road Kings 12
The Expanse: Osiris Reborn 10

PLAYTESTY
Heroes of Might and Magic: Olden Era 16
The Sinking City 2 18

RECENZJE
007 First Light 34
Aphelion 47
Atomic Owl 42
Constance 40
Directive 8020 53
Forza Horizon 6 30
Guilty Gear -Strive- 2.0 45
Hollowbody 52
inKONBINI: One Store. Many Stories 43
Invincible VS 51
KIBORG 40
Kiln 41
LEGO Batman: Dziedzictwo Mrocznego Rycerza 32
Mina the Hollower 37
Mixtape 54
MotoGP 26 46
Motorslice 50
Muminek: Ciepło zimy 44
Outbound 48
Psyvariar 3 42
RoadOut 36
R-Type Dimensions III 42
Tales of Arise: Beyond the Dawn Edition 52
The Caribou Trail 50
Vampire Crawlers: The Turbo Wildcard from Vampire Survivors 46
Warhammer 40,000: Mechanicus II 36
WILL: Follow the Light 48
Yoshi and the Mysterious Book 38
Zero Parades 49

eprasa.pl c89932845e

PSXEXTREME.PL

GRAMY Z WAMI OD 29 LAT

PRENUMERATA

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

12 NUMERÓW

TYLKO 219 ZŁ ~~300 ZŁ~~

W RAMACH ROCZNEJ PRENUMERATY 12 WYDAŃ OTRZYMUJESZ W CENIE 9

25% TANIEJ

ZAMÓW NA

psxextreme.pl

SKANUJ KOD I ZAMÓW ONLINE

epirasa.pl c899328f45e

PS6 bez ograniczeń

Sony po publikacji najnowszego raportu finansowego potwierdziło bardzo ważny szczegół. Firma utrzymuje prognozowany zysk operacyjny na zbliżonym poziomie, ale jednocześnie zwiększa nakłady inwestycyjne na „platformę nowej generacji". To jasny sygnał, że prace nad PlayStation 6 weszły w decydującą fazę i nowa konsola staje się jednym z kluczowych projektów całej korporacji. W ostatnich dniach pojawiły się też kolejne przecieki dotyczące specyfikacji PS6. Moore's Law Is Dead twierdzi, że podstawowa konsola ma otrzymać 30 GB pamięci RAM, a przenośny model, znany pod nazwą Canis, 24 GB RAM. Różnica jest więc znacznie mniejsza niż w przypadku Xboksów Series X|S, gdzie ograniczenia słabszej konsoli często sprawiały problemy deweloperom. Według informatora handheld nie powinien hamować rozwoju większej platformy. W praktyce wersja przenośna miałaby oferować niższą rozdzielczość i słabsze ustawienia graficzne, ale bez konieczności przebudowywania całych systemów gry. Sony może wprowadzić na rynek dwa urządzenia, które będą działać w ramach jednej generacji, bez kompromisów znanych z obecnych konsol Microsoftu – japońska korporacja uczy się na błędach konkurencji i ma zapewnić dwa dopracowane urządzenia.

MACIEJ: Jestem przeciwnikiem słabszego i mocniejszego sprzętu na premierę. Wolałbym jedną konsolę o konkretnej mocy, jak PS5, a żeby handheld żył własnym życiem, a nie był traktowany niczym Xbox Series S.

Czesi działają!

Warhorse Studios oficjalnie potwierdziło, że pracuje nad dwoma dużymi projektami. Czesi rozwijają nową produkcję w świecie Kingdom Come oraz zupełnie nowego RPG-a z otwartym światem osadzone w Śródziemiu. Największe emocje budzi oczywiście gra w uniwersum Władcy Pierścieni, która według plotek może mieć budżet około 100 mln dol. i pokazać surowszą, realistyczniejszą wersję fantasy. Wspomniany Kingdom Come ma trafić na rynek między kwietniem 2027 a marcem 2028 r., co sugeruje raczej spin-off lub mniejszy projekt, a nie pełnoprawne Kingdom Come: Deliverance 3.

PIECHOTA: Jestem bardzo ciekaw, jak rynek przyjmie grę silnie niezależną, wyraźną, inną w tak uwielbianym świecie – o ile Warhorse zachowa wyjątkową aurę swoich dzieł przy tym projekcie. Wolę tak niż zbyt odfajkowujące obowiązkowe elementy Dziedzictwo Hogwartu.

„Next-genowe Call of Duty"

Activision w końcu odcina się od starej generacji. Call of Duty 2026 nie trafi już na PlayStation 4 i Xboksa One, co może być świetną wiadomością dla serii. Twórcy nie będą musieli ograniczać projektu przez wymogi sprzętu z 2013 r., więc gracze mogą liczyć na lepszą oprawę, większe mapy i nowocześniejsze doświadczenie.

GRUCHA: To ponadto pierwsze Call of Duty w całości realizowane po przejęciu Activision przez Microsoft. Czy będzie rewolucja? W to raczej nie wierzę, ale jedno jest pewne – gorzej niż w zeszłym roku nie będzie.

Koniec PlayStation PC

PlayStation ma wrócić do pełnej ekskluzywności największych gier singleplayer. Jak ujawnił Jason Schreier z Bloomberga, Sony zmienia strategię i nie planuje już przenosić swoich najważniejszych fabularnych produkcji na PC. Oznacza to, że takie tytuły jak Ghost of Yotei, Saros czy Marvel's Wolverine mają pozostać wyłącznie w ekosystemie PlayStation. Firma nadal chce wydawać poza konsolami gry sieciowe oraz projekty wspierane przez zewnętrzne studia, ale największe hity mają znów sprzedawać sprzęt. Powodem są słabsze wyniki części portów i obawy, że Steam osłabia markę PS5 oraz przyszłe PS6.

KOMODO: Obawy o konkurencję ze strony Steama nieuzasadnione, wiadomo, że chodzi wyłącznie o wyniki finansowe. Ale może to i dobrze – fajnie mieć jakikolwiek argument za zasadnością zakupu sprzętu. Zapomniał o tym Microsoft, multiplatformowością własnego portfolio przybijając gwóźdź do trumny Xboksa Series X/S.

Co z tymi pudełkami?

Plotki o PS6 i Xbox Project Helix bez wbudowanych napędów brzmią coraz realniej. Najnowszy raport Capcomu pokazuje, dlaczego Sony i Microsoft mogą pójść w stronę cyfrowej dystrybucji. Firma sprzedała w ostatnim kwartale rekordowe 59 mln gier, z czego aż 93% stanowiły wersje cyfrowe. Pudełka odpowiadały więc tylko za 7% sprzedaży. Nawet jeśli Capcom wlicza do cyfry także Game-Key Cardy ze Switcha 2, przewaga jest miażdżąca. Gracze wciąż kochają fizyczne wydania, ale rynek pokazuje jasno: napęd w konsoli może wkrótce stać się dodatkiem, a nie standardem.

MACIEJ: Takie mamy czasy, że internet jest bardzo szybki, a instalowanie gry z płyty dużo wolniejsze. Wersja cyfrowa jest wygodniejsza, szybciej dostępna i nawet możliwość odsprzedaży pudełka nie ma dużego znaczenia. Uwielbiam płyty, ale trzeba się pogodzić z brakiem napędów.

Krótka seria

- Studio Virtuos jest gotowe na nowe wyzwania. Twórcy chcą przenieść GTAV i Red Dead Redemption 2 na Switcha 2.
- Brazylia wraca do serii EA Sports FC. Elektronicy podpisali wieloletnią umowę z Brazylijską Konfederacją Piłki Nożnej.
- W ostatnich tygodniach pojawiły się plotki dotyczące powstawania Injustice 3, a Ed Boon potwierdził prace nad nowym Mortal Kombat.
- W 2026 r. Nintendo ma wrzucić na rynek The Legend of Zelda: Ocarina of Time Remake, a w przyszłym roku odbędzie się premiera nowej Zeldy 2D.
- Shift Up potwierdziło zmianę planów – firma zamierza sama wydać Stellar Blade 2, by gra mogła trafić na większą liczbę platform.
- Lies of P 2 znajduje się w pełnej produkcji, ale na przygodę możemy zaczekać jeszcze dwa–trzy lata. Twórcy chcą zapewnić kolejny hit.

eprasa.pl c89932845e

6
mln osób zagrało w Silent Hill 2 Remake. Silent Hill f przekroczył barierę 2 mln egzemplarzy.

59
mln sztuk gier sprzedał Capcom w całym roku fiskalnym 2025. To wyjątkowy sukces producenta i wydawcy.

1,5
mld dol. mogło kosztować stworzenie GTAVI. To będzie najdroższa gra w historii, która pobije wszystkie rekordy.

2
mln sztuk Pragmaty kupili gracze w 16 dni od premiery. Capcom sugeruje, że uniwersum może zostać rozbudowane.

GTA nie potrzebuje recenzji?

Strauss Zelnick w nowym wywiadzie ujawnił bardzo ciekawy szczegół dotyczący GTA-VI. Szef Take-Two potwierdził, że gra zadebiutuje 19 listopada 2026 r., ale jednocześnie przyznał, że Rockstar jest już około 18 miesięcy za pierwotnym harmonogramem. To oznacza, że najważniejsza produkcja tej generacji mogła zaliczyć nawet trzy zmiany daty – od planów na 2025 r., przez maj 2026 r., aż po obecną jesień. Zelnick podkreśla jednak, że studio jest pewne jakości i woli dać twórcom czas, niż wypuścić tytuł zbyt wcześnie. Równolegle Rockstar ma zaostrzyć zasady przedpremierowych testów. Według najnowszych doniesień redakcje nie dostaną kodów ani pudełek do domu – dziennikarze mogą zostać zaproszeni na specjalne sesje, by ograniczyć ryzyko wycieków i chronić największą premierę dekady.

PIECHOTA: No cóż, taka też prawda – dla nich recenzje to wręcz niepotrzebny, dodatkowy problem. Przynajmniej nie trzeba już przechodzić Red Deada 2 i pisać tekstu na kilka stron w tydzień! (tak właśnie było ostatnio w przypadku Polaków).

Najmroczniejszy Skrytobójca

Assassin's Creed Hexe może być jedną z najmroczniejszych odsłon serii. Według przecieków główną bohaterką zostanie Anika, potomkini Claudii Auditore, a w grze ma się pojawić sam Ezio – być może w wizji lub retrospekcji związanej z Isu. Akcja przeniesie nas głównie do Würzburga, w czasy polowań na czarownice. Ubisoft ma postawić na mroczne lasy, rytuały, trucizny, Pakty Krwi, skradanie i powrót do klasycznego parkouru, w tym poruszanie się po drzewach. Bohaterka będzie ścigana za swoje zdolności, a NPC-e mają aktywnie reagować na jej podejrzane zachowania.

KOMODO: Fajnie fajnie, na nic jednak to wszystko, jeżeli Ubisoft zgotuje nam molocha opartego na eliminacji bossów i miliardzie questów rozwadniających narrację do granic. Chcę krótszego, zwartego, angażującego Assassina. Obojętnie w jakich klimatach.

Sony nie potrafi w gry-usługi

PlayStation nie ma szczęścia do gier-jako-usług – kolejne sieciowe eksperymenty nie mają łatwego życia. Sucker Punch potwierdziło, że Ghost of Yotei Legends nie otrzyma już dużych aktualizacji, choć tryb zadebiutował zaledwie dwa miesiące temu. Ostatni raid kończy zaplanowaną historię Szóstki z Yotei, a gra pozostanie dostępna. Fani są jednak rozczarowani – liczyli na nowe mapy, sprzęt i dłuższe wsparcie.

SOQ: Tak kończy się marudzenie klientów, że „za 50 dol. dajta więcej niż 20–30 godzin kampanii". Dewelopment się przedłuża, kosztuje więcej, a powstają tryby online na siłę, którymi na dłuższą metę pies z kulawą nogą się nie interesuje i na które czasu nie mają nawet sami deweloperzy.

Premiery CZERWIEC

- 03 **EFOOTBALL KICK-OFF!** [SWITCH 2]
- 04 **HOUSE FLIPPER REMASTERED COLLECTION** [PS5, XSX, PC]
- **FINAL FANTASY VII REBIRTH** [SWITCH 2, XSX]
- 04 **RIVER CITY SAGA: JOURNEY TO THE WEST** [PS5, SWITCH, PC]
- 05 **GOTHIC 1 REMAKE** [PS5, XSX, PC]
- 09 **NBA THE RUN** [PS5, XSX, PC]
- 11 **TO A T** [SWITCH 2]
- 16 **COPA CITY** [PS5, XSX, PC]
- 18 **THE ADVENTURES OF ELLIOT: THE MILLENNIUM TALES** [PS5, XSX, SWITCH 2, PC]
- **HELL LET LOOSE: VIETNAM** [PS5, XSX, PC]
- **R-TYPE TACTICS I • II COSMOS** [PS5, PS4, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC]
- 19 **EA SPORTS UFC 6** [PS5, XSX]
- 25 **DEAD OR ALIVE 6 LAST ROUND** [PS5, XSX, PC]
- **STAR FOX** [SWITCH 2]

Cytat numeru

Christian Svensson
wiceprezes ds. przedsięwzięć związanych z treściami własnymi i zewnętrznymi oraz inicjatyw strategicznych w Sony Interactive Entertainment, na temat współpracy PlayStation z zewnętrznymi partnerami.

„Jeśli porozmawiasz z panem Nishino [dyrektorem generalnym SIE], który ma doświadczenie w branży silnie zorientowanej na produkt, to on powie: «PlayStation to tylko plastikowe pudełko bez treści». A firmy zewnętrzne stanowią lwią część tych treści. Dlatego tak ważne jest, abyśmy nadal angażowali się w ten proces, byli ambitni i wprowadzali nowe treści na platformę. Jeśli kiedykolwiek przestaniemy to robić, branża przestanie się rozwijać. Jako lider branży mamy obowiązek nadal napędzać i wspierać rozwój całej branży, a nie tylko naszej własnej działalności".

PIECHOTA: No i zasadniczo w tym tkwi główny problem Sony, że tych treści nie umie wystarczająco różnorodnie przemyśleć i z „plastikowego pudełka" próbuje zrobić wyłącznie elitarną hipermaszynę do największych megaprzebojów. Część sukcesu dwóch pierwszych konsol Japończyków tkwi w aktywnym sprzeciwianiu się trendom oraz oczekiwaniom wobec medium. Część bezpłciowości współczesnego Sony zaś powoduje bardzo „formalne" podejście do treści.

MACIEJ: Hardware przestaje być celem samym w sobie, stając się jedynie nośnikiem dla zewnętrznej kreatywności. Svensson trafnie wskazuje, że rola korporacji przesuwa się w stronę zarządzania ekosystemem, a nie tylko produkcji własnych tytułów. Bez aktywnej symbiozy z zewnętrznymi studiami platforma traci rację bytu. Fajnie, że ten człowiek wie, że dobra strategia opiera się na wspieraniu partnerów, bo to ich treści trwale napędzają rynek i budują lojalność graczy.

KOMODO: No wprowadzają. Wielokrotnie ambitniej i żwawiej niż samo Sony, najpierw zapętlone w kręgu wydawniczym skupionym na powtarzalnych „doświadczeniach kinowych", a teraz zaliczające koncertową serię porażek po próbie uszczknięcia czegoś dla siebie w zapchanym pod korek rynku „modnych" gier-usług i souls-rogue-like'ach. Fiasko Concorda, Marathona i Sarosa cieszy moje serduszko, tego samego spodziewam się po Horizon Hunters Gathering. Może wreszcie wtedy do decydentów spółki dotrze, że to różnorodność gatunkowa stanowiła niegdyś o sile PlayStation? A o producentów i wydawców third party się nie martwię, poradzą sobie.

eprasa.pl c89932845e

Ohayo Nippon

MAZZI: W ostatnich tygodniach lokalne media żyły istną epidemią pluszowych maskotek urzędowych, które z dnia na dzień przebranżowiły się w influencerów. Kiedy samorządowe yuru-kyara walczą o lajki na TikToku, a misie w garniturach promują płacenie podatków, trudno odróżnić realne newsy od marketingowego shitpostingu.

Do centrali Nintendo w Kioto niedawno trafił list o uroczej treści: „Wysadzę was wszystkich w cholerę". Dwudziestosiedmioletni bezrobotny nadawca z prefektury Aichi twierdził, że podłożył w budynku bomby i w iście komiksowym stylu chwalił się, że absolutnie nic nie powstrzyma jego misternego planu. Oczywiście nie znaleziono żadnych ładunków, a niedoszły terrorysta szybko wpadł w ręce policji. Z gigantami nie ma jednak żartów – w Japonii, szczególnie po tragedii w studiu Kyoto Animation, takie incydenty są traktowane ze śmiertelną powagą. To niestety niepierwszy raz, gdy Big N mierzy się z podobnym paraliżem; dość wspomnieć niedawne odwołanie wielkiego turnieju w Splatoona oraz imprezy Nintendo Live właśnie z powodu anonimowych pogróżek.

Skoro o wąsatym hydrauliku mowa, to po drugiej stronie globu doszło do równie absurdalnego incydentu. Pewien diler postanowił nadać swoim nielegalnym substancjom iście popkulturowy sznyt. Został właśnie skazany na sześć lat więzienia, a w jego przejętych zapasach znaleziono tabletki metamfetaminy uformowane na kształt głowy maskotki Nintendo. Perfekcyjnie odwzorowana czapka, kultowy wąs i charakterystyczne „M", które w tym konkretnym przypadku zyskało zupełnie nowe, wysoce halucynogenne znaczenie. Szczerze mówiąc, ten facet i tak miał niesamowite szczęście. Nintendo słynie przecież z tego, że za najdrobniejsze naruszenie praw autorskich wysyła armię prawników, którzy nie znają litości. Sześć lat w pudle to w zasadzie relaksujące sanatorium w porównaniu z tym, co zrobiłby z nim dział prawny z Kioto. Prawdopodobnie sam uznał, że już lepiej spokojnie gnić za kratkami, niż zostać zrównanym z ziemią, zlicytowanym do majtek i zniszczonym finansowo do trzeciego pokolenia wprzód przez korporacyjnych ninja od Mario.

Wracamy jednak do Japonii, bo światem bijatyk wstrząsnęła informacja o nowym porcie docelowym Katsuhiro Harady. Ojciec serii Tekken, po dekadach budowania potęgi Bandai Namco, rzucił kotwicę w SNK, stając na czele nowo utworzonego VS Studio. Na papierze ten sojusz tytanów odpowiedzialnych za King of Fighters czy Fatal Fury brzmi jak mokry sen fanów mordobić. Jest tu jednak potężny haczyk. SNK należy obecnie do funduszu kontrolowanego bezpośrednio przez saudyjskiego księcia koronnego, Mohammeda bin Salmana. Biorąc pod uwagę dość kontrowersyjne ostatnie decyzje firmy (od tanich romansów z AI po upychanie Cristiano Ronaldo w rosterze postaci), transfer Harady budzi spory niepokój i uzasadnione oskarżenia o wygładzanie wizerunku Arabii Saudyjskiej poprzez gry. Zobaczymy, czy z tej mąki będzie chleb.

Znacznie cieplejsze uczucia budzi za to Sega, która w wielkim stylu świętuje swoje 65-lecie. To zresztą zabawna data, bo fani do dziś spierają się o matematykę – firma powstała w 1960 r. jako Nihon Goraku Bussan, a szyld Sega Enterprises wywiesiła pięć lat później. Niezależnie od kalkulacji, zamiast pompować balony wyłącznie z Sonikiem, Niebiescy odpalają w tokijskim Miyashita Park limitowany pop-up shop, stworzony we współpracy z plejadą wizualnych artystów. To raj dla weteranów – na półkach wylądują gadżety z Sakura Wars, Space Channel 5, a nawet z niszowego, dziwacznego symulatora życia Roommania 203. Idealna okazja, by zgarnąć rasowy merch z Dreamcasta.

Z kolei Toei – legendarna wytwórnia stojąca za kinowymi klasykami i potęgą anime (od „Kamen Ridera" po „Dragon Balla") – uznała, że ma dość stania z boku i uderza w rynek z własną dywizją Toei Games. Zamiast jednak odcinać kupony od swoich najgłośniejszych franczyz, firma idzie pod prąd, stawiając na oryginalne, małe gry indie. W zapowiedziach znajdziemy urokliwie mroczne Killa: Kill the La (wykonane w stylu niepokojącego teatru lalek), wizualnie posępne Hino oraz jaskrawe Debug Nephemee, w którym łatamy zglitchowany świat. To ryzykowny, ale odświeżający ruch ze strony tak potężnego molocha.

Na koniec zostawiłem absolutną wisienkę na torcie. Jeśli zastanawialiście się, co robi Sephiroth, gdy akurat nie planuje zniszczenia planety: pije drinki. Koncern Asahi zwerbował antagonistę Final Fantasy VII do reklamy swojego koktajlu Future Lemon. Srebrnowłosy oprawca tnie cytrynę kultowym mieczem Masamune, po czym z grobową powagą zachwyca się owocami pływającymi w puszce. Widok tego kultowego złoczyńcy, który po utracie etatu w Shinrze odnalazł ukojenie w gazowanym chuhai (popularnym, owocowym drinku z puszki) i przypomina widzom o recyklingu, to abstrakcja rozsadzająca skalę. A jeśli po takim drineczku najdzie Was ochota na wiatr we włosach, w październiku tokijskie salony Tyffonium zaoferują nową atrakcję – Final Fantasy XIV: Chocobo Race VR. Twórcy obiecują pełną immersję wykraczającą poza stacjonarny fotel, w tym fizyczne odczucia pędu z wyścigów w Gold Saucer. Koktajl z głównym złym, a potem galop na Chocobo w neonach Shinjuku? Brzmi jak plan na weekend w Tokio!

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER WEDŁUG FAMITSU.COM

01. Tomodachi Life: Living the Dream	Nintendo / Switch
02. Pokémon Pokopia	The Pokémon Company / Switch 2
03. Mario Kart World	Nintendo / Switch 2
04. Minecraft	Microsoft / Switch
05. Animal Crossing: New Horizons	Nintendo / Switch
06. Pragmata	Capcom / PS5
07. Kirby Air Riders	Nintendo / Switch 2
08. Indiana Jones and the Great Circle	Bethesda Softworks / Switch 2
09. Resident Evil Requiem	Capcom / Switch 2
10. Momotaro Dentetsu 2: Anata no Machi mo Kitto Aru – Higashi Nihon Hen + Nishi Nihon Hen	Konami / Switch 2

Pragmata nie sprzedaje się w Japonii jak typowy hit Capcomu, ale jej wynik jest interesujący, bo gra utrzymuje się w rankingu mimo absolutnej dominacji Nintendo. Przy łącznym wyniku 62 455 kopii wygląda raczej na solidny tytuł dla bardziej „core'owej" publiczności niż masowy przebój. Nie jest to nowy Monster Hunter, ale jak na nowe IP science fiction na PS5 w japońskich realiach radzi sobie przyzwoicie.

eprasa.pl c89932845e

MICHAŁ „KROOLIK" KRÓL: „Za dużo sera" – ta fraza stała się memem, a chodzi o recenzję polskiej gry Mouse: P.I. For Hire, którą napisał dzienni... ktoś piszący z IGN-u. 11 bit studios zapowiedziało wielką ofensywę: w większości na znanych markach plus This War of Mine. A na koniec jak wydać popsutą grę i mieć to gdzieś.

Mouse: P.I. For Hire to doskonały przykład, jak wykorzystać znaną wszystkim licencję, która trafiła do domeny publicznej. Chodzi o Myszkę Miki, a dokładniej pierwszą wersję tej postaci, znaną z filmu animowanego z 1928 r. „Parowiec Willie". Minęło tak wiele lat, że w 2024 r. jest ona ogólnodostępna i teraz każdy może ją wykorzystać w swojej twórczości. No i studio Fumi Games postanowiło czerpać garściami, tworząc mysz-detektywa Johna Moustona, który bez ceregieli walczy z przestępcami. Pomysł polegał jednak na tym, że strzelanka FPP jest utrzymana w stylu starych, czarno-białych animacji z początku lat 20. XX w. i to trafiło w serca graczy. 1,5 mln zapisów na listy życzeń na Steamie, tam też średnia ocen 95%, na Metacriticu 81/100 od branży i 8,4/10 od graczy. Tytuł był też w absolutnej topce najlepiej sprzedających się gier na Steamie. Ale to poszło o wiele dalej.

Jack Pepper jako oficjalna figurka Funko Pop!, twórcy przygotowali czarno-białego pada w Xbox Design Lab, ekspert od broni chwalący jej wykonanie w grze, jutuberka, która stworzyła jedną z pukawek – Jar-Head – w realnym świecie, a chyba największy rozgłos dała recenzja IGN, której autor dał ocenę... 6/10. Recenzja stała się memem, bo recenzent wypominał, że w grze jest za dużo sera – w grze o myszy, przypomnę – i narzekał na strzelanie... w strzelance. Sytuację dobrze wykorzystała sieć fast foodów KFC, która wrzuciła filmik bezpośrednio nawiązujący do gry i recenzji IGN z komentarzem „Za dużo sera". Oczywiście liczba serduszek i lajków od graczy poszybowała w kosmos. Oczywiście każdy recenzent ma prawo do własnej opinii, ale te o skrajnych ocenach należy odrzucać jak w skokach narciarskich. Bo to oznacza, że nie z grą jest coś nie tak, tylko z oczekiwaniami autora tekstu. Oczekiwał więcej noir, a dostał zapowiadaną od samego początku strzelankę. Od razu przypomniał mi się sławetny trailer Shadow Warrior 2, gdzie wśród ocen pokroju 8/10 pojawia się „5/10 Unfunny" od Polygona. I właśnie o to chodzi, trzeba mieć dystans. Finalnie recka IGN nie miała wpływu na zainteresowanie graczy, którzy w trzy dni kupili 360 tys. kopii, a w niespełna miesiąc – 750 tys. A sprzedawać się będzie dalej, nadchodzą też świetne wersje pudełkowe. Gdybym miał wróżyć z fusów, to będzie to kolejna

polska gra, która przekroczy milion sprzedanych sztuk. To tylko kwestia czasu.

Ważnym wydarzeniem kwietnia było podsumowanie roku przez 11 bit studios. Pominę wszelkie liczby związane z przychodami, bo tym jarają się fani giełdy, a niekoniecznie gier. Jeśli chodzi o markę **Frostpunk**, dzieje się dużo. Sprzedaż drugiej części wyniosła blisko 880 tys. kopii, produkcja dostanie kolejne DLC, powstaje reimaginacja pierwszego Frostpunka (Frostpunk 1886, premiera w 2027/2028 r.) i port na Switcha oraz zupełnie nowa gra z tego uniwersum (premiera w 2028/2029 r.). Z racji na sprzedaż jedynki (ponad 7 mln kopii) nie dziwi więc fakt, że 11 bit studios dalej stara się monetyzować tę serię. Ich ostatnia gra The Alters sprzedała się w blisko 550 tys. kopii i też dostanie DLC. Szału nie ma – patrząc na nakłady pieniężne – ale to dobra produkcja i będzie się sprzedawać jeszcze długo. Zespół za nią odpowiedzialny już siedzi nad kolejnym nowym IP – projekt P14 (premiera w 2030/2031 r.). Co zaskakujące, w nowym wydaniu powróci też This War of Mine. Twórcy przeniosą grę na Unreal Engine, wzbogacą o nową zawartość i usprawnienia, ale premiera odległa, bo 2028/2029 r. Ale to nadal nie wszystkie plany 11 bit studios, bo zapowiedzieli także projekt P12, czyli nowe IP z immersyjną rozgrywką jak TWoM. Tu premiera również odległa – 2029/2030 r. Dwa „proste" remastery, wróć, reimaginacje, można odbierać jako skok na kasę. Ale raz – nie ma obowiązku kupować, dwa – wielu graczy z chęcią je kupi, zwłaszcza że będą to rozbudowane względem oryginału tytuły. Do tego 11 bit studios ma jeszcze plany wydawnicze, ale nas interesują stricte polskie produkcje.

Było miło, ale się skończyło, czyli jak niektórzy wydawcy traktują swoje gry. W październiku 2025 r. na PlayStation 5 wyszła prosta zręcznościówka o niszczeniu zamków Castle Crumble. Jest to port z PC produkcji rodzimego studia Orbital Knight, którą na konsoli Sony wydała polska spółka Drageus Games. Lubię proste zręcznościówki od ekipy Orbital Knight, więc zakupiłem ją w PlayStation Store. Czekała jakiś czas na pierwsze uruchomienie, a gdy zacząłem zabawę, dostałem to, czego oczekiwałem. Prostą i wciągającą rozrywkę. Niestety brutalnie przerwaną przez krytyczny błąd. W pewnym momencie ekran gry prawie w połowie zasłania programistyczna konsola z wierszami poleceń, której gracz nigdy nie powinien zobaczyć. Widać wydawca ani samo Sony nie sprawdzili Castle Crumble przed wydaniem, bo całkowicie uniemożliwia to granie. Znalazłem znajomego, który też ma tę grę, na moją prośbę trochę więcej pograł i „niespodzianka", ma dokładnie to samo. Znalazłem też w necie wątek, z którego wynika, że problem jest... od premiery. Oznacza to, że od pół roku wydawca Drageus Games, który odpowiada też za port, nie zrobił z tym kompletnie nic.

Na koniec kwestia, która – co mnie cieszy – interesuje spore grono osób, czyli wersje pudełkowe polskich gier (czyli stworzonych przez Polaków) wydanych na konsole. Zbliżamy się do historycznej chwili, kiedy to PlayStation 5 przejmie prowadzenie w zestawieniu największej ich liczby. Najwięcej ma ich PlayStation 4 – 88 sztuki. Tuż za nim jest Switch – 87, ale zapowiedzianych jest sześć kolejnych, więc konsola Nintendo będzie wtedy numerem jeden. Ale w ostatnich miesiącach mocno atakuje PlayStation 5. Osiemdziesiąt dwie już wydane, 11 zapowiedzianych, ale te pojawiają się czasami po kilka miesięcznie. Sytuację konsol Xboksa kulturalnie przemilczę.

PREMIERY

MAJA: Cheap Car Repair (PC), Copa City (PC), Priest Simulator: Vampire Show (XSX)

CZERWCA: #DRIVE Rally (PS5, XSX, SWITCH), Drug Dealer Simulator 2 (PS5, XSX), House Flipper Remastered Collection (PS5, XSX, PC), MLF: Pro Catch (PC)

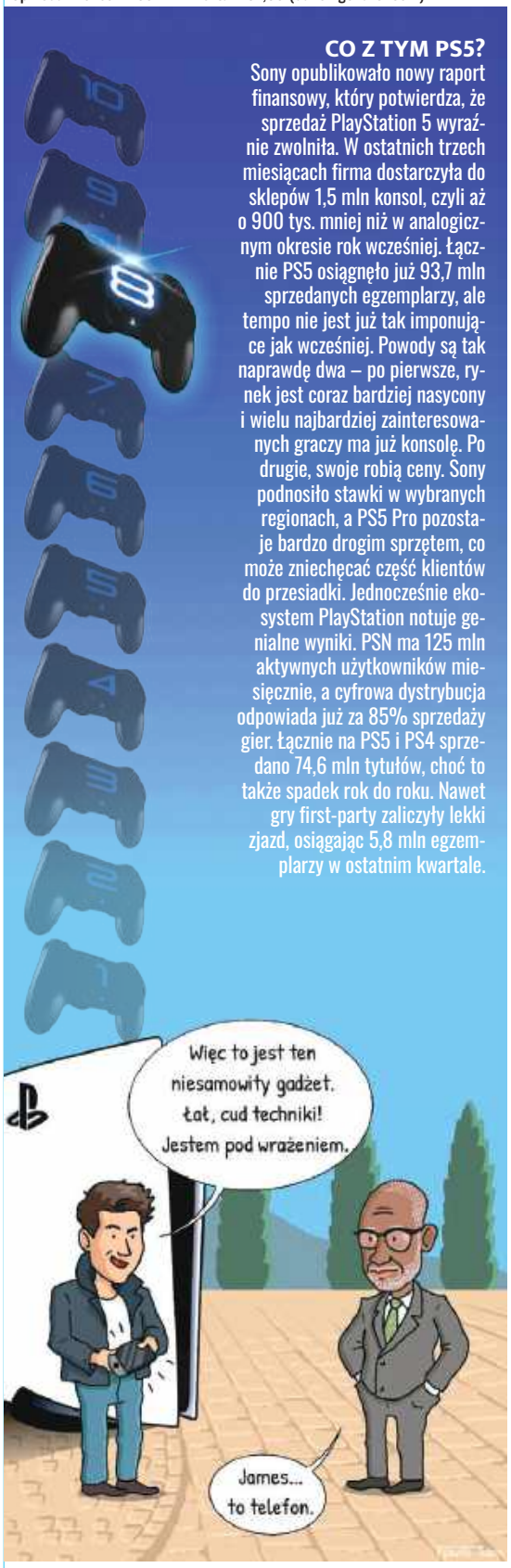
Po informacje o polskich grach zapraszam na Graczpospolita.pl i PolskiGamedev.pl oraz do audycji Giermasz w Radiu Szczecin (także online).

eprasa.pl c89932845e

Kondycja konsoli w tym miesiącu

PLAYSTATION

Sprzedaż konsoli PS5 w mln sztuk: 91,95 (dane vgchartz.com)



CO Z TYM PS5?

Sony opublikowało nowy raport finansowy, który potwierdza, że sprzedaż PlayStation 5 wyraźnie zwolniła. W ostatnich trzech miesiącach firma dostarczyła do sklepów 1,5 mln konsol, czyli aż o 900 tys. mniej niż w analogicznym okresie rok wcześniej. Łącznie PS5 osiągnęło już 93,7 mln sprzedanych egzemplarzy, ale tempo nie jest już tak imponujące jak wcześniej. Powody są tak naprawdę dwa – po pierwsze, rynek jest coraz bardziej nasycony i wielu najbardziej zainteresowanych graczy ma już konsolę. Po drugie, swoje robią ceny. Sony podnosiło stawki w wybranych regionach, a PS5 Pro pozostaje bardzo drogim sprzętem, co może zniechęcać część klientów do przesiadki. Jednocześnie ekosystem PlayStation notuje genialne wyniki. PSN ma 125 mln aktywnych użytkowników miesięcznie, a cyfrowa dystrybucja odpowiada już za 85% sprzedaży gier. Łącznie na PS5 i PS4 sprzedano 74,6 mln tytułów, choć to także spadek rok do roku. Nawet gry first-party zaliczyły lekki zjazd, osiągając 5,8 mln egzemplarzy w ostatnim kwartale.

The Expanse: Osiris Reborn

PS5, XSX, PC | II KWARTAŁ 2027 | OWLCAT GAMES

Inspirowana świetnym serialem science fiction gra The Expanse: Osiris Reborn nabiera finalnych kształtów. Deweloperzy udostępnili obszerne demo, dzięki czemu mogę powiedzieć coś więcej na temat jakości tytułu.

Wiele osób marzy o RPG-u akcji z kamerą TPP, w którym – tak jak w Mass Effect – nie tylko postrzelamy do robotów i ludzi, ale też zaprzyjaźnimy się z wyrazistymi kompanami i poderwiemy blondynę w kosmicznie ciasnym kombinezonie. Żeby to dobrze wypadło, konieczne są jednak dobry scenariusz i porządnie napisane dialogi. A właśnie z tym aspektem The Expanse: Osiris Reborn może mieć problem. Gra w demie niestety cierpi na „marvelizację" konwersacji. Scenarzyści mają obsesję wtłaczania do prawie każdej rozmowy żartobliwych zdań, humorystycznych ripost i komentarzy. Te teksty postaci nie są jednak błyskotliwe czy komiczne, ale często żenujące. Bohaterowie stający w obliczu śmiertelnej walki nie traktują zagrożenia poważnie. Trudno więc wymagać od gracza, by przejmował się kolejnymi wydarzeniami kompanii najemników, którzy wmieszali się na stacji kosmicznej Eros w straszny ambaras (incydent znany z serialu) i uciekli z asteroidy skradzionym statkiem.

The Expanse przywołuje zatem skojarzenia z Mass Effect: Andromeda i nie jest to oczywiście komplement. Dobrze, że chociaż decyzje gracza mają tutaj realne konsekwencje. Już na samym początku przygody można zdecydować o losach całej stacji kosmicznej, doprowadzając do jej destrukcji lub ratując jej mieszkańców. Fanom gier BioWare spodoba się na pewno kreator bohatera oraz nacisk na budowanie relacji z członkami kompanii najemników. Stosunki przyjacielsko-sercowe można w The Expanse: Osiris Reborn nawiązywać z wszystkimi ważnymi postaciami, a dwóch wybranych towarzyszy broni (w tym bliźniak protagonisty) poprowadzimy do boju, wydając tej parze komendy podczas starć.

Oparte na szukaniu osłon potyczki w The Expanse wypadają przyzwoicie, szczególnie że spora część środowiska jest zniszczalna, a do dyspozycji mamy granaty i inne materiały wybuchowe. Fenomenalna jest tutaj warstwa audio, zwłaszcza podczas walk w próżni, gdy dźwięki są stłumione, co symuluje przenoszenie się drgań wyłącznie poprzez metalową powierzchnię, do której przyklejone są magnetyczne buty bohatera. Niestety sztuczna inteligencja oponentów jest rudymentarna i tak przewidywalna w swoich prostych reakcjach, że nie zachęca do korzystania z taktyki i wydawania rozkazów kompanom. Na plus zaliczę natomiast brak „gąbczastości" wrogów, którzy szybko padają pod gradem kul. Pięknie wygląda też oprawa graficzna, która najbardziej imponuje podczas eksplozji w kosmosie, gdy widać setki lewitujących odłamków.

Osiris Reborn ma zatem potencjał, ale sukces gry będzie zależeć głównie od jakości scenariusza, bo to na dialogach i interakcjach z bohaterami spędzimy najwięcej czasu. Twórcy mają czas do połowy 2027 r., by dopieścić swój projekt. ⊗ Zax

Dlaczego /nie/czekamy

- ⊕ bo wygląda to bardzo dobrze w akcji
- ⊕ bo gra przypomina serię Mass Effect
- ⊖ bo dialogi cierpią na efekt „marvelizacji"
- ⊖ bo taktyka w walkach wypada blado

eprasa.pl c89932845e

Tam, gdzie gra przenika się z literaturą, rodzi się najlepsza rozrywka!

LitRPG

WASILIJ MACHANIENKO

DROGA SZAMANA

Epicka seria LitRPG z tych „nieodkładalnych". Niesamowite przygody Machana w pełnym magii i kraftowania świecie Barliony, w którym gracze WoW poczują się jak u siebie w domu. Klasyk gatunku!

DAN SUGRALINOW

LEVEL UP

Hit ostatnich miesięcy. Rewolucyjne podejście do LitRPG, w którym interfejs przenika do codzienności, a finał historii rozgrywa się na niebezpiecznej planecie! 100% akcji, 0% wytchnienia. Zasakująca!

MACHANIENKO

ŚWIAT PRZEISTOCZONYCH

Jeśli szukasz najbardziej odlecianego, szokującego LitRPG, w którym gra jest podstępną wersją rzeczywistości, a pomysły autora składają się w jeden wielki plot twist, ta seria jest dla Ciebie.

PRIMAL HUNTER

Legendarna seria LitRPG napisana przez tajemniczego Zogartha. Jedna z najpopularniejszych na świecie. Mocna. Okrutny las pełen tajemnic i Łowca-łucznik, który stara się w nim przeżyć. 16 tomów!

WORLD OF WARCRAFT

Klasyka Blizzard Legends oraz nowości World of Warcraft związane z ostatnimi dodatkami.

DRAGON AGE

Wyczekiwane przez fanów opowieści z niesamowitego uniwersum pełnego magii i przygód.

Wszystkie serie LitRPG dostępne jako audiobooki, również w serwisach streamingowych. Czyta Wojciech Masiak

insignis

sklep.insignis.pl

-40% od ceny okładkowej z kodem „extreme"

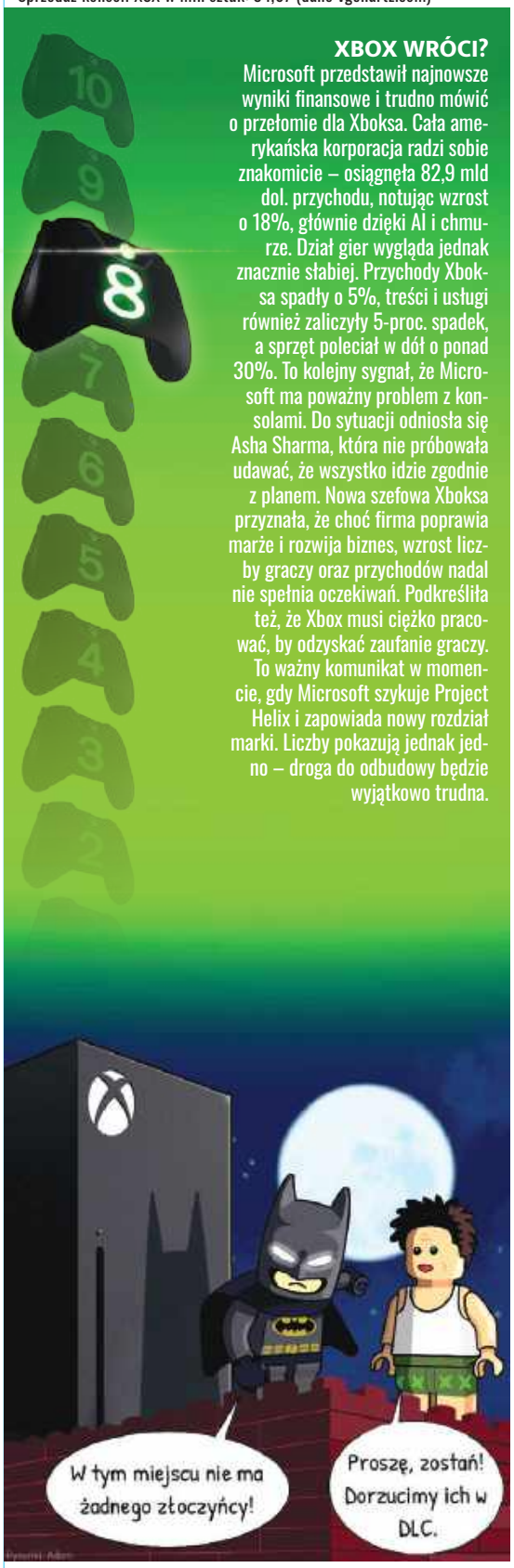
na wszystkie książki LitRPG, World of Warcraft, Dragon Age, Metro 2033 oraz wszystkie książki fantasy i science fiction sklepie internetowym wydawnictwa Insignis.
Tylko na sklep.insignis.pl od 3 czerwca do 30 czerwca 2026 roku.

eprasa.pl c89932845e

Kondycja konsoli w tym miesiącu

XBOX

Sprzedaż konsoli XSX w mln sztuk: 34,67 (dane vgchartz.com)



XBOX WRÓCI?

Microsoft przedstawił najnowsze wyniki finansowe i trudno mówić o przełomie dla Xboksa. Cała amerykańska korporacja radzi sobie znakomicie – osiągnęła 82,9 mld dol. przychodu, notując wzrost o 18%, głównie dzięki AI i chmurze. Dział gier wygląda jednak znacznie słabiej. Przychody Xboksa spadły o 5%, treści i usługi również zaliczyły 5-proc. spadek, a sprzęt poleciał w dół o ponad 30%. To kolejny sygnał, że Microsoft ma poważny problem z konsolami. Do sytuacji odniosła się Asha Sharma, która nie próbowała udawać, że wszystko idzie zgodnie z planem. Nowa szefowa Xboksa przyznała, że choć firma poprawia marże i rozwija biznes, wzrost liczby graczy oraz przychodów nadal nie spełnia oczekiwań. Podkreśliła też, że Xbox musi ciężko pracować, by odzyskać zaufanie graczy. To ważny komunikat w momencie, gdy Microsoft szykuje Project Helix i zapowiada nowy rozdział marki. Liczby pokazują jednak jedno – droga do odbudowy będzie wyjątkowo trudna.

Road Kings

PS5, XSX, PC | 2026 | SABER INTERACTIVE

19 listopada spełni się przepowiednia świętej pamięci Krzysztofa Kononowicza i już nie będzie niczego! Niczego oprócz GTAVI. Kto ma wyczuwalny puls i sprawne nogi, ucieka więc obecnie przed tym mlecznym Yeti od Rockstara. W branży rozgrywa się jednak jeszcze jeden, nieco wolniejszy „wyścig słoni". Biorą w nim udział Road Kings oraz Euro Truck Simulator 2.

Mój informator z Krainy Drevnych Kocurów donosi, że studio SCS nie zdąży w tym roku z wydaniem Euro Truck Simulatora na konsolach. Ma to związek z koniecznością ogarnięcia tematu niewielkiej ilości pamięci RAM i modyfikacji silnika gry, by lepiej wykorzystać wielordzeniowe CPU. W ten symulator ciężarówek zagramy więc na PS5 i XSX prawie na pewno dopiero w 2027 r. Branża jednak nie znosi próżni i właśnie ta absencja jest wielką szansą dla autorów wspaniałego SnowRunnera.

Zdolne studio Saber kończy właśnie pracę nad Road Kings, a na dniach mają się rozpocząć zamknięte beta testy gry. To projekt, na który będzie pewnie ogromny popyt na konsolach, bo – no właśnie – nie ma tutaj konkurencji.

W Road Kings wskoczymy do szoferki i będziemy dostarczać towary wielkimi ciężarówkami, jeżdżąc po stanach Georgia i Floryda, umieszczonych na jednej, ogromnej mapie. Jak na gorące, południowe regiony USA przystało, pojawią się tutaj nie tylko aligatory, ale też ekstremalne zjawiska pogodowe. Autorzy SnowRunnera chcą się na tym polu mocno odróżnić od American Truck Simulatora. W kampanii singleplayer Road Kings nie zabraknie więc ekstremalnych kursów, dostarczania niezbędnych towarów dla społeczności dotkniętych kataklizmami takimi jak huragany czy powodzie. W grze może się nawet zdarzyć tak, że woda zniszczy asfalt, więc będziemy zjeżdżać na krótkich odcinkach z bitumicznej nawierzchni. Na piachu i wyrwach przyda się doświadczenie Saber w zakresie fizyki jazdy, dopracowane do perfekcji w SnowRunnerze.

Tryb fabularny, w którym przejdziemy drogę od żółtodzioba do doświadczonego truckera, potrwa 10 godzin. Następnie deweloperzy zabiorą nas na proceduralnie generowane kursy, z dynamicznymi warunkami atmosferycznymi. Tutaj można już swobodnie zarabiać i rozbudowywać flotę pojazdów, złożoną z licencjonowanych ciężarówek firm Mack oraz International – bez ograniczeń związanych ze scenariuszem. W tym module pojawią się też proste funkcje online. Będziemy mogli zatem stworzyć własną firmę transportową, do której zaprosimy znajomych, rywalizując w ten sposób z różnymi ekipami. Nie zobaczymy jednak innych graczy na drogach. Gra będzie tylko zliczać wyniki i przychody generowane przez kolegów z firmy i przedstawiać to na crossplatformowych listach rankingowych.

Tytuł wygląda realistycznie w ujęciu FPP z szoferki, ale zalecam wstrzymać się przed nadmierną graficzną podnietą. A to z tego względu, że projekt działa na Unreal Engine 5.7, czyli silniku, który potrafi sprawiać problemy techniczne nawet doświadczonym deweloperom. ⊗ Zax

Dlaczego /nie/czekamy

- bo gra odróżnia się od ETS2 i ATS dynamiką pogody
- bo tytuł zapewnia też fabularną kampanię
- bo pojawią się funkcje online (działania w jednej firmie)
- bo to kolejna gra na trudnym do ogarnięcia Unreal Engine 5

eprasa.pl c89932845e

NASZE WYDANIA SPECJALNE

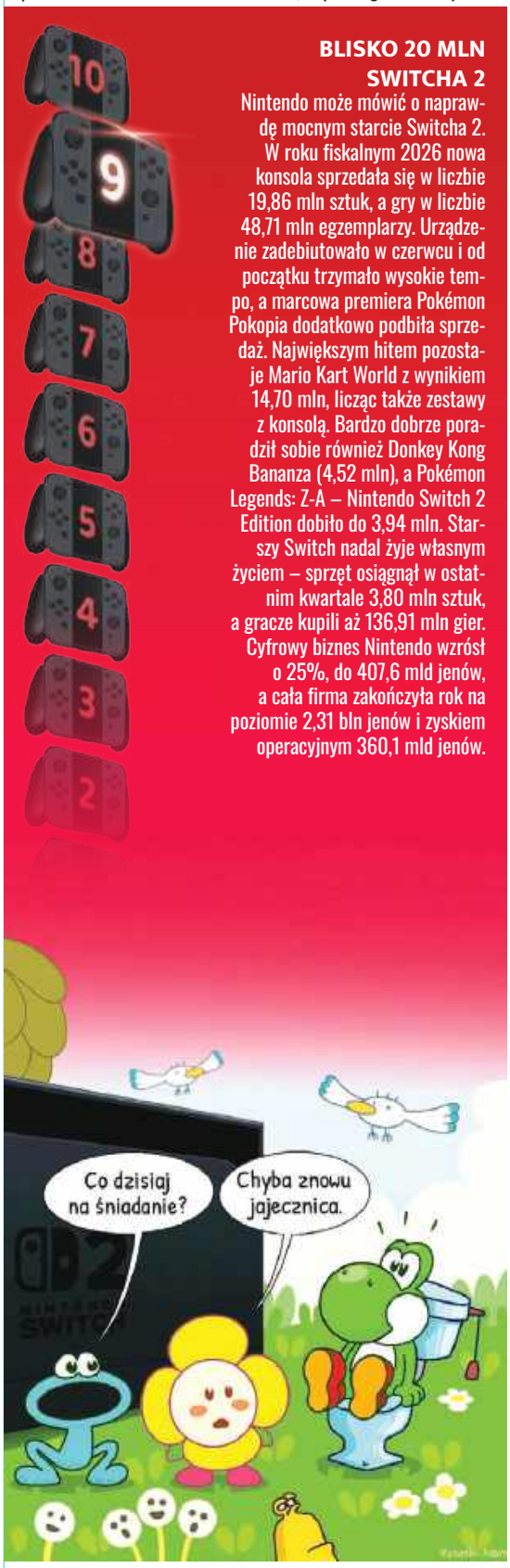
Zamów na **psxextreme.pl**
lub na **allegro.pl**

eprasa.pl c899328456

Kondycja konsoli w tym miesiącu

SWITCH

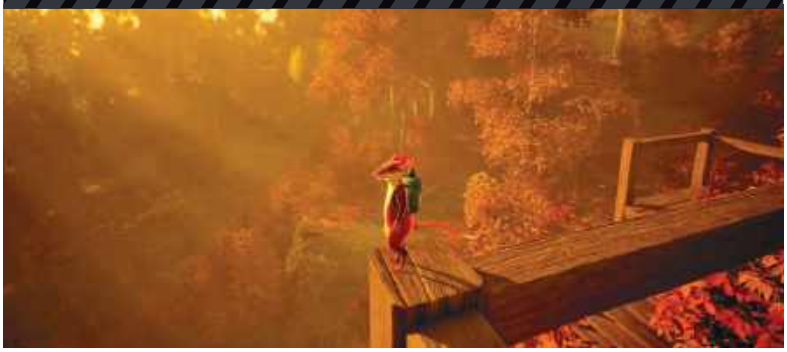
Sprzedaż konsoli Switch 2 w mln sztuk: 19,61 (dane vgchartz.com)



BLISKO 20 MLN SWITCHA 2

Nintendo może mówić o naprawdę mocnym starcie Switcha 2. W roku fiskalnym 2026 nowa konsola sprzedała się w liczbie 19,86 mln sztuk, a gry w liczbie 48,71 mln egzemplarzy. Urządzenie zadebiutowało w czerwcu i od początku trzymało wysokie tempo, a marcowa premiera Pokémon Pokopia dodatkowo podbiła sprzedaż. Największym hitem pozostaje Mario Kart World z wynikiem 14,70 mln, licząc także zestawy z konsolą. Bardzo dobrze poradził sobie również Donkey Kong Bananza (4,52 mln), a Pokémon Legends: Z-A – Nintendo Switch 2 Edition dobiło do 3,94 mln. Starszy Switch nadal żyje własnym życiem – sprzęt osiągnął w ostatnim kwartale 3,80 mln sztuk, a gracze kupili aż 136,91 mln gier. Cyfrowy biznes Nintendo wzrósł o 25%, do 407,6 mld jenów, a cała firma zakończyła rok na poziomie 2,31 bln jenów i zyskiem operacyjnym 360,1 mld jenów.

Hela: of Mice & Magic



PS5, XSX, SWITCH 2, PC | 2026 | WINDUP

Uwielbiam It Takes Two i inne gry studia Hazelight. Niestety nie zawsze spędzam czas w towarzystwie pięknej osoby, chętnej na wspólne manipulowanie gałką (analogową). I wtedy klops, bo w singlu to się nie da! Tutaj w sukurs idzie zespół Windup ze swoją Helą, która jest zawsze chętna i gotowa do akcji.

Hela zgrabnie rozwiązuje egzystencjalny problem braku towarzyszki do kooperacji. Wyzwania w tej produkcji, w której akcję osadzono w północnych regionach Szwecji, zaprojektowane są dla czterech współpracujących ze sobą osób. Nie znaczy to jednak, że nie poszalejemy tu w singlu! Gracz może w każdej chwili przywołać duszka swojego bohatera, tak że przykładowo rozpięta lina, trzymana nad przepaścią, pozostanie w swojej pozycji, co pozwala nam po niej przejść. W ten sposób da się stworzyć aż trzy klony, które mogą spełniać różne funkcje – przytrzymywać obiekty, pomagać we wdrapywaniu się wyżej czy ciągnąć za sobą platformy. Gdy chętni do rozgrywki już się w końcu pojawią, można przystąpić do wspólnej zabawy bez żadnych przestojów. Czy to poprzez lokalny split-screen, czy też korzystając z sieciowego multiplayera.

W Heli wcielamy się w małą myszkę, która pomaga starzejącej się wiedźmie w ochronie okolicznej przyrody – lasów, łąk i terenów przylegających do urokliwych szwedzkich wiosek. Od słabnącej, coraz starszej czarownicy otrzymujemy na początku przygody magiczny plecak-żabkę. Do tej ożywionej sakwy można wrzucać nie tylko tony przydatnych przedmiotów, ale wykorzystywać też jej lepki jęzor w roli liany (do bujania się jak Tarzan) czy też jako sznurek do ciągnięcia rozmaitych obiektów. Manipulacje fizyką w Heli to zresztą chleb powszedni. Gra zamiast stawiać na walki, zaserwuje wiele okazji do główkowania w nieprzekombinowanych, przyjemnych zagwozdkach logicznych, w stylu uroczego It Takes Two.

Cała rozgrywka ma być – jak to się teraz modnie mówi – „cozy" (przytulna). Eksploracja w Heli to czysta radość odkrywania tajemnic lasu, gdzie można np. wdrapać się na grzbiet ogromnego łosia, który posłuży nam jako środek transportu. To też wesoła rozrywka familijna – nikt nie musi się tutaj martwić o to, że uśmierci go jakiś brzydal. Zamiast uciekać przed potworami, w Heli można się łapać „linką" różnych zwierząt. Choćby pstrąga w strumyku i pędzić na napędzanej przez niego tratwie, zbitej chwilę wcześniej z patyków. Zająca da się z kolei wykorzystać jako zwierzę pociągowe dla mikrorydwanu. Pozornie najprostsze czynności, takie jak mieszanie chochlą w kociołku, urastają do rangi heroicznych wyzwań z tego powodu, że w Heli wcielamy się w malutkie futrzaki wielkości łyżki stołowej.

Pod względem wizualnym gra wygląda przyzwoicie. Autorzy poszli w kierunku całkiem realistycznej i szczegółowej grafiki 3D. Mam tylko nadzieję, że Hela zadziała z odpowiednio płynną animacją. Wtedy będzie szwedzka bajka! ⊗ Zax

Dlaczego /nie/czekamy

- ⊕ bo pomysł z klonami bohatera jest świetny
- ⊕ bo to nie tylko co-op, ale też singleplayer
- ⊕ bo w grze posłuchamy muzyki kompozytorów Unravel
- ⊖ bo to debiut Windup – nie znamy jeszcze ich możliwości

eprasa.pl c89932845e

2 magiczne dni pełne gamingu i popkultury!

11-12 lipca 2026

FANTASY & MAGIC CON

TOR SŁUŻEWIEC WARSZAWA

Już **11-12 lipca 2026** warszawski Tor Służewiec zamieni się w miejsce, gdzie światy znane z ekranów spotkają się z rzeczywistością! Spotkasz u nas aktorów i twórców związanych z między innymi z:

- **Resident Evil**
- **Clair Obscur: Expedition 33**
- **Assassin's Creed Black Flag Resynced**
- **Baldur's Gate 3**
- **League of Legends**
- **Elden Ring**
- **Sonic the Hedgehog**
- **Arcane**

Przejdź przez portal i dołącz do nas na **Fantasy & Magic Con!**

SPOTKAJ ODTWÓRCÓW
LEGENDARNYCH POSTACI Z RESIDENT EVIL!

NICK APOSTOLIDES
LEON S. KENNEDY

NICOLE TOMPKINS
JILL VALENTINE

FANTASYMAGICCON.PL

eprasa.pl c89932845e

(WCZESNY DOSTĘP)

HEROES OF MIGHT AND MAGIC: OLDEN ERA

PC | 2026 | UNFROZEN

TEKST: ADAMUS

Mieliście kiedyś tak, że poznaliście kogoś w klubie bądź na mieście, świetnie się rozmawiało, dostaliście zaproszenie na jednego drinka („ale tylko jednego, jutro muszę wcześnie wstać, poza tym ja nie z tych") i zostaliście na tydzień? No, ja też nie. Na szczęście istnieje seria Heroes of Might and Magic, która dzięki tzw. syndromowi jeszcze jednej tury idealnie oddaje sytuację, w której minuta magicznie zamienia się miejscem z godziną, dzień zlewa się z nocą, a gracz przestaje zwracać uwagę na upływający czas.

Nie będę się krygował, na Olden Era czekałem jak czytelnicy PSX Extreme na mityczny, obiecany dawien dawno artykuł autorstwa Sz.P. Ściery. „Hirołsy", szczególnie trójka – choć ciepłym uczuciem darzę również piątkę oraz znajdującą po latach szyderstw swoich obrońców czwórkę – jest dla mnie jednym z tekstów formatywnych. Wspomnienie setek godzin spędzonych na potyczkach z rodzeństwem (Kuba, Martyna, oddaję Wam tym zdaniem hołd!) i skrzywiona od kręcenia piruetów ścierpniętą dupą na taborecie kość ogonowa z pewnością rzutują na odbiór opisywanej gry. Nostalgia to jednak miecz obosieczny – entuzjazm kontaktu z nowym-starym może równie dobrze poskutkować zbagatelizowaniem wad, co szybko wyparować i pozostawiać po sobie grymas zawodu na twarzy wewnętrznego dziecka. Jak było w tym przypadku?

Dobry, zły i/czy brzydki

Nie można zacząć inaczej niż od wskazania palcem białego słonia w pokoju, czyli oprawy graficznej. Przyznam szczerze, że ta – owszem – nie urzeka, ale i nie przeszkadza. Czytałem zarzuty, że Olden Era przypomina produkcje mobilne (ja widzę tu raczej próbę oddania stylu znanego z League of Legends), że doświadczenie odstaje od wiekowej już trójki, do której przecież świadomie się odwołuje, i że brak tu choćby okruszka magii. Rozumiem obawy, acz sam nie jestem tak radykalny w osądzie. Nowe HoMM okazuje się schludne, kolorowe, raczej spójne wizualnie, choć przy tym nieco bez pazura. Na szczęście twórcy słuchają głosu społeczności – stylu artystycznego już nie zmienią (na to zdecydowanie za późno, a i osobiście zawsze będę bronił autorskiego wyboru, nawet jeżeli stoi on w kontrze do oczekiwań), ale zaoferowali za to multum opcji pozwalających dostosować doświadczenie do własnych preferencji. Modyfikować można np. obramowanie wokół interaktywnych elementów, jego kolor i to, czy występuje cały czas, czy tylko po najechaniu kursorem, co pozytywnie wpływa na wizualną czytelność. Wpływ mamy także na ogólny ton (zwany tu „profilem koloru") gry. Całość możemy uczynić mroczniejszą bądź bardziej nasyconą w zależności od humoru i aury za oknem. To miły ukłon w kierunku tych mniej przekonanych. Ja sam plansze, które eksplorujemy, uważam za estetyczne, żywe, a zamki za zaprojektowane z pomysłem. Więcej krytyki mam dla jednostek, którym brakuje polotu, a które często w obrębie jednego miasta są do siebie zbyt podobne, co wprowadza estetyczną nudę i wpływa na przejrzystość pola bitwy. Złego słowa nie mogę natomiast powiedzieć o muzyce – tę współtworzyli Paul Anthony Romero (tego pana przedstawiać fanom nie trzeba), Cris Velasco (maczał palce przy Bloodborne) i Mateusz Alberski (twórca i dyrygent Heroes Orchestra). Czuć tu próbę ożenienia starego z nowym (przewijają się np. motywy z piątki) i choć oprawa dźwiękowa do tej z trójki, a w szczególności z czwórki (najlepszej w serii) podjazdu nie ma, cieszy ucho i wprawia w odpowiedni nastrój.

Pod sreberkiem

Trzon zabawy czerpie garściami z trzeciej części, czego absolutnie nie ukrywa, ba, z faktu tego czyni swój główny atut i strategię marketingową. Nie ma tu na szczęście bezmyślnej czołobitności – Olden Era stara się każdy z elementów, którym się inspiruje, twórczo wzbogacać. Frakcji we wczesnym dostępie mamy sześć: Loch, Rój (robacza wariacja na temat Inferno), Świątynię, Knieję, Nekropolię i Schizmę (Forteca przepuszczona przez lovecraftowski filtr), a zabawa każdą z nich zasadniczo się różni. Stworzenia Lochu mają po dwa rodzaje ataku, „ludzie" stawiają na buffy i debuffy, zyskując wraz z długością potyczki,

eprasa.pl c89932845e

truposze wskrzeszają umarłych, Rój premiuje sekwencyjne niszczenie celów i poszukiwanie synergii między jednostkami. Niby nic nowego, ale tu obok ogólnego rysu frakcji i jej filozofii bitewnej mamy jeszcze unikalne mechaniki. Ciekawie potraktowano rozwój samych miast. Dotąd – w sporym uproszczeniu – surowce zbieraliśmy na mapie albo zajmując kopalnie, złoto generowaliśmy głównie w twierdzach. Olden Era dorzuca nam dodatkowe „waluty", które zdobywamy co turę (acz nie tylko), czyli punkty prawa i punkty astrologii (często stawiając jakąś konstrukcję, musimy zdecydować, co chcemy otrzymywać). Pierwsze pozwalają na wykupywanie wzmocnień z osobnego drzewka (gospodarczych bądź militarnych), drugie wpływają na magiczny potencjał naszej frakcji. Wprowadzenie kolejnej warstwy wyborów (ot, rozbudowując mury obronne, decydujemy, czy wolimy rozstawić na mapie bitwy pułapki, czy zapewnić sobie pomoc dodatkowych oddziałów) zwalcza nieco schematyczne podejście do rozwoju każdego z miast i pozwala jeszcze lepiej dostosować frakcję do swojego stylu zabawy.

Tego typu małych zmian jest w grze naprawdę sporo. Przemodelowano rozwój bohatera, wprowadzono poziomy czarów, w kontekście księgi magicznej zdecydowano się na wykorzystanie mechaniki cooldownu (uniemożliwia spamowanie potężniejszymi zaklęciami). Pole bitwy, choć na pierwszy rzut oka bliźniacze temu z trójki, oferuje sprawnym strategom wiele narzędzi do odwrócenia losów starcia. Każda jednostka, ulepszona bądź nie (co do ulepszeń, to – wzorem Dzikich Hord, dodatku do piątki – zawsze wybieramy jedno z dwóch), oprócz standardowego ataku ma jakąś zdolność specjalną, która wymaga wykorzystania punktów skupienia – nowości w serii. Te generujemy w trakcie bitwy (choć tu też jest sporo niuansów, niektóre zdolności, czy to herosa, czy frakcji, ułatwiają ten proces). A to strzelec przebije dwa cele naraz, a to jednostka ukradnie nieco many wrażemu bohaterowi i odda naszemu, a to zdolność aktywuje nielimitowane w danej turze kontrataki. Mądre korzystanie z tego nowego bitewnego zasobu potrafi znacząco ograniczyć straty we własnych szeregach.

Chaos, choć niekontrolowany

We wczesnym dostępie pogramy przez sieć (możemy rozegrać zarówno wielogodzinny scenariusz, jak i szybką bitwę) lub zmierzymy się z kumplem na kanapie w ramach „gorących krzeseł". Sporo tu również treści dla pojedynczego gracza. Otrzymujemy np. dostęp do pierwszych godzin nieliniowej kampanii. Ta ma pomysł na siebie, pozwala płynnie poznawać kolejne frakcje, daje względną swobodę w zawieraniu sojuszy, czasem oferuje wybór wypowiadanych podczas dialogów kwestii czy sposobu realizacji zadań pobocznych. Misje są na tyle zróżnicowane, że nawet dłuższe posiedzenia nie wieją nudą: raz bez stresu eksplorujemy świat obdarowani nieskończonymi punktami ruchu, kiedy indziej eliminujemy tysiące szkieletów plączących się po mapie i próbujemy osłabić siły nieprzyjaciela na długo przed walną bitwą. Niestety szybko daje o sobie znać dość przeciętne scenopisarstwo, które nieumiejętnie splata przesadnie wysoki ton z niskim. Polityczne intrygi i pompatyczne przemowy mieszają się tu z takimi sobie żarcikami czy słownymi przepychankami. Nie mam nic przeciwko narracyjnej zabawie, ale w tym przypadku zdecydowanie zabrakło wyczucia.

Olden Era wybiera co lepsze elementy serii, dorzuca kilka naprawdę ciekawych pomysłów oraz wzbogaca rozgrywkę o kolejne warstwy wyborów, czym zapobiega potencjalnemu wpadnięciu całości w szpony powtarzalności. Jest dobrze. Zaskakująco dobrze. Oczywiście nie ma róży bez kolców: nijaki projekt jednostek, kontrowersyjna oprawa, wątpliwości co do balansu przy tak wielu gameplayowych zmiennych (acz z tego, co widzę, twórcy słuchają społeczności i regularnie wprowadzają poprawki). Warto nowym „Hirołsom" dać szansę, bo choć tytuł ma kilka wad, to doskonale robi wszystko, co robić gry z serii HoMM powinny: sprawia, że mieliśmy wpaść na drinka, a wychodzimy po tygodniu. ⊗

Ocena wstępna
8–

FINANSOWY WĘZEŁ GORDYJSKI

By być uczciwym, muszę wspomnieć, że studio Unfrozen otrzymało w 2021 r. (czyli jeszcze przed pełnoskalową inwazją wojsk rosyjskich w Ukrainie) finansowanie od GEM Capital, spółki inwestycyjnej, którą założył Anatoly Paliy, były pracownik Gazpromu. GEM Capital ma powiązania z objętym sankcjami bankiem VTB i inwestowało pieniądze także w inne studia, w tym w Mundfish odpowiedzialne za Atomic Heart. Twórcy HoMM: Olden Era rzecz jasna odcinają się od jakichkolwiek deklaracji politycznych, są podmiotem zarejestrowanym na Cyprze, a sama gra powstaje przy udziale ekipy, na którą składają się przedstawiciele wielu krajów, w tym twórcy z Polski, niemniej przed zakupem warto po prostu wiedzieć, jak wygląda ta nieco pokręcona sytuacja.

eprasa.pl c899328a5e

THE SINKING CITY 2

PS5, XSX, PC | BRAK DATY PREMIERY | FROGWARES

TEKST:
ZAX

Frogwares to twardziele, którzy nawet kulom się nie kłaniają. Zespół autorów serii Sherlock Holmes, który wciąż działa w Kijowie, nawet pomimo gróźb nalotów i przerw w dostawach prądu dzielnie kontynuuje prace nad sequelem kryminału pt. The Sinking City.

Podziwiam determinację tej ekipy, funkcjonującej w warunkach, które byłyby niemożliwe do przyjęcia dla większości zespołów. Nie zamierzam jednak z tego powodu ukraińskiemu zespołowi słodzić. To będzie rzetelny opis tego, co doświadczyłem w udostępnionym gameplayu – bez dawania forów. Bo jeśli idzie o Wasze pieniądze i decyzje zakupowe, wiem, że najważniejsza jest rzetelna informacja, a nie sentymentalizm.

Horror lumenowy

Nie będę zatem owijać w bawełnę – The Sinking City 2 to na tym etapie techniczna kiszka. Gra ma spory potencjał gameplayowo-fabularny, ale jeśli Frogwares wprowadzi projekt na rynek w najbliższych miesiącach, to radzę brać nogi za pas. Tę premierę po prostu trzeba opóźnić! Tytuł w testowanej przeze mnie wersji nie jest gotowy do „konsumpcji", a jedną z przyczyn tego stanu rzeczy jest trudny do ogarnięcia system Lumen w Unreal Engine 5. Coś, co miało być w teorii lżejszą sprzętowo alternatywą dla hardware'owego ray tracingu, okazuje się ponownie zbyt trudne do opanowania przez deweloperów.

Lumen jest w The Sinking City 2 nie tylko strasznie zaszumiony i brzydki (rozpikselowane, „gotujące się" cienie), ale też szokująco niewydajny. Na domiar złego, w związku z koniecznością używania inwazyjnych algorytmów odszumiania, cały obraz, nawet w natywnym 4K, przypomina rozmazaną mamałygę, która w ruchu pełna jest artefaktów i ghostingu („duszków" ciągnących się za obiektami). Grze nie pomaga też przyjęta estetyka obrazu o tak niskim kontraście, że przypomina to miejscami „mleko" z zabytkowych telewizorów Rubin. Zamiast głębokich czerni i jaskrawo rozpalonych świateł oglądamy tu najczęściej szarobury kisiel, co kojarzy się ze Starfieldem (i to nie jest komplement).

Modele wrogów i postaci są przy tym proste, animacje rudymentarne, tekstury zaledwie przeciętne. Pomyśleć by więc można, że to ukłon w stronę słabszego hardware'u. To niestety fałszywy trop. Wydajność w testowanym kawałku kodu jest skandalicznie niska. Nawet na bardzo mocnym komputerze z kartą graficzną RTX 5080 w niektórych miejscach trudno utrzymać 40 FPS-ów w natywnej rozdzielczości 4K.

Tumor niespodzianka

Błędy wykraczają zresztą poza fatalnie zoptymalizowaną sferę graficzną. Przede wszystkim niedomaga tutaj sztywny system potyczek. Szczególnie walka wręcz, ze słabymi animacjami przeciwników, wypada anemicznie i ślamazarnie. Uniki jeszcze jakoś wchodzą i szybko można się nauczyć, jak neutralizować szarże agresorów, ale bohater nie potrafi trafić pięścią w zombie, gdy wróg choćby lekko się schyli. Wygląda to komicznie. Przeciwnicy są przy tym rozkojarzeni jak Hideo Kojima skanujący stopy aktorek – nie wiedzą, czy chcą atakować, czy może uciekać, miotając się w chaotycznym podnieceniu po ciasnych lokacjach.

To nie koniec kłopotów z walkami. Zbyt anemicznej broni palnej brakuje kopnięcia, mocniejszego „wygaru". Powolni przeciwnicy reagują na trafienia bardzo schematycznie. Prawie wszystkie potyczki sprowadzają się do celowania w pulsujące narośla, które wyrastają w różnych miejscach ciał zgniłych adwersarzy. Klasyczne headshoty zamieniono zatem w The Sinking City 2 na strzelanie w losowo

eprasa.pl c899328456

wyskakujące tumorki – raz taki czuły punkt pojawia się na nodze, innym razem na ramieniu. Jeszcze innym razem uderzymy w zbiorniczek oleju stojący na półce, by wywołać eksplozję. Nie zauważyłem przy tym niestety szczególnie destrukcyjnej siły, która zachęciłaby do czekania, aż oponenci wejdą w pole rażenia wybuchu.

Rozpisuję się o walce nie bez powodu. O ile w pierwszym The Sinking City 90% czasu zabawy spędzaliśmy na śledztwach i dialogach (z licznymi wyborami), o tyle tutaj te proporcje zostały odwrócone. Sequel marki inspirowanej prozą H.P. Lovecrafta stawia totalnie na strzelanie, oferując bardzo krótkie i totalnie liniowe dialogi jak w Resident Evil. Obawiam się, że okaże się to problemem przy rudymentarnej mechanice starć w ujęciu kamery TPP.

Zatopione Arkham

Zdziwiła mnie też całkowicie liniowa budowa zalanego wodą miasta Arkham. Ekipa Frogwares opowiadała wcześniej, że pozwoli na sporą dozę swobodnej eksploracji, pomimo że metropolia podzielona jest na wyraźne sektory. Nic takiego jednak nie zauważyłem podczas trzech godzin spędzonych z prasowym demem. Owszem, w grze pływamy łódką po zatopionych ulicach, ale nawet tam, gdzie widać zbite z drewna platformy czy pomosty, sugerujące możliwości zapuszczenia się w głąb kamienic, nie można przybić do brzegu. Pytaniem otwartym jest zatem to, ile w The Sinking City 2 pojawi się motywów survivalowych? Demo niestety oferuje tak mało okazji do zbierania surowców, a sama pojemność plecaka bohatera jest tak mikroskopijna, że na tym etapie wypada to po prostu blado. To zrujnowane, opuszczone miasto, prawie zupełnie pozbawione mieszkańców, aż prosi się o motyw przeczesywania budynków w poszukiwaniu cennych przedmiotów i mam nadzieję, że właśnie tego wątku mimo wszystko nie zabraknie w finalnym produkcie.

Przeciwnicy są rozkojarzeni jak Hideo Kojima skanujący stopy aktorek

Na szczęście nie wszystko jest tutaj rozczarowujące. Podoba mi się w The Sinking City 2 nieco surrealistyczna atmosfera grozy, która kojarzy się z pierwszymi dwoma, najlepszymi częściami Silent Hill. Spotykane w demie postacie albo już postradały zmysły na skutek kontaktu z pradawnymi bóstwami, albo znajdują się na ostatniej prostej do kompletnego obłąkania. W bibliotece spotykamy uczonego, który wyłupił sobie gałki oczne, zastępując je obleśnymi „pijawkami", by lepiej widzieć prawdę ponoć objawianą mu przez tajemnicze istoty śpiewające z morskich toni. Z kolei w szpitalu, gdzie atakują nas ożywione trupy pielęgniarek i lekarzy, spotykamy chirurga, który z perfekcyjną precyzją wycina swoim pacjentom skórę twarzy, nie uśmiercając ich w trakcie tego procesu, tworząc w ten sposób groteskowe maski. Brrr!

Odblaski Silent Hill

Akcja dzieje się w latach 20. przed II wojną światową, ale nie przeszkadza to autorom w umieszczaniu w lokacjach retrofuturystycznej technologii, takiej jak „skanery" twarzy, wyposażone w syntezatory mowy i kamerki. Jest to wszystko dziwaczne, dezorientujące i absurdalne jak w starych horrorach Konami. Podczas rozgrywki czułem się momentami jak w koszmarnym śnie, gdzie dominuje surrealizm i zawieszone są zasady logiki.

Z Silent Hill kojarzy się również świetna oprawa audio. Dźwięk przestrzenny w The Sinking City 2 stoi na najwyższym poziomie i często właśnie niepokojące hałasy są źródłem największego niepokoju – dokładnie jak w dziełach, nad którymi pracował Akira Yamaoka.

Niewymuszone, całkiem dobrze zaprojektowane zagadki też wypadają nieźle. Frogwares wykorzystuje tutaj swój system dedukcji znany z marki Sherlock Holmes. Uważnie przeglądając lokacje, zbieramy informacje i poszlaki, których lektura naprowadza np. na właściwy kod do zamkniętego zamka.

To, co zobaczyłem w demie, podpowiada, że autorzy potrzebują jeszcze przynajmniej 12 miesięcy na optymalizację kodu, rozwinięcie eksploracji i poprawę systemu walki. Mam nadzieję, że Frogwares będzie w stanie to finansowo udźwignąć i nie wypluje na rynek niedopracowanego szpila. Premiera w połowie 2027 r. byłaby dodatkowo korzystna ze względu na uniknięcie konfrontacji z GTAVI. Liczę na mądrą decyzję dzielnego ukraińskiego studia. ⊗

Ocena wstępna
6+

eprasa.pl c899328456

The Living Daylights i tragiczne w skutkach ćwiczenia na Gibraltarze.

Szpieg, który mnie kochał, jeździł zmodyfikowanym Lotusem Espritem.

James Bond Junior kumplował się między innymi z wnukiem Q i synem Felixa Leitera.

Akcję The Stealth Affair osadzono w fikcyjnej republice bananowej Santa Paragua.

eprasa.pl c89932845e

007 James Bond

Życie wieczne jak diamenty

Bond bez muchy to jak bez ręki. Mimo że na przestrzeni lat kazano mu paradować w strojach najróżniejszych, od polówek, przez hawajskie koszule, aż po same slipy, to jednak szpiega Jej Królewskiej Mości zawsze wyróżniało to, że ze strzelnicy MI6 biegał prosto na szkolenie z dobrych manier na zapleczu pałacu Buckingham. Bo strzelać potrafi każdy trep, bić idzie się nauczyć w trymiga, ale rozpracować pół KGB samym szelmowskim uśmiechem umiał tylko on.

TEKST: CZARTORYSKI

Wyróżnikami Jamesa Bonda, agenta 007, który od przeszło półwiecza jest jedną z najmocniejszych popkulturowych marek, są jego elegancja, styl i szyk, ale nie tylko o ubiór się rozchodzi, rzecz jasna, lecz i o kulturę wypowiedzi, klarowność myśli i stanowczość czynu. Bond, który na kinowe ekrany trafił dekadę po swoim literackim debiucie, na początku lat 60., zawsze grał we własnej lidze, nie poddając się panującym trendom. Nie podążył za antybohaterami kina sensacyjnego realizowanego przez młodych gniewnych, nie stał się też reaganowskim mięśniakiem, zawsze trzymając się wytyczonego dlań, jasno określonego kierunku.

Za to usilnie próbowano naśladować formułę Iana Fleminga na szpiega czarującego, piekielnie inteligentnego, nieodparcie pociągającego, a przy tym zabójczo niebezpiecznego, ale nikomu nie udało się zadowalająco powielić oryginału. Poniekąd to osobność Bonda okazała się zagwozdką dla kolejnych adaptatorów przygód brytyjskiego szpiega, kiedy przyszedł nieunikniony moment przełożenia prozy nie na język kina, który okazał się dla agenta 007 równie naturalny, co ten literacki, ale na media, które albo dopiero rozpychały się na rynku, albo nie cieszyły się estymą.

Vesper martini, czyli biforek

O ile wydawane w latach 80. komiksy były bezpośrednimi adaptacjami kolejnych filmowych odsłon przygód Bonda, którym udało się zachować ducha pierwowzoru (dla wygody na tak zaawansowanym etapie kulturowego zawłaszczenia 007 przez Hollywood uznajmy za niego kino), o tyle gry startowały z innego pułapu. Ówczesne możliwości techniczne nie pozwalały na przeniesienie pełnych akcji, międzynarodowych intryg na monitory i telewizory, a fantazyjne gadżety mogły być co najwyżej sklejone z dwóch pikseli na krzyż. Ale nie powstrzymało to Richarda Shepherda z angielskiego Maidenhead, który gry pisał przy stole jadalnym.

Na co dzień księgowy, po godzinach facet luzował krawat i stawał się programistą. Jeszcze zanim rzucił robotę i dzięki dość intratnej umowie zawartej z siecią sklepów WHS Smith mógł robić gry na pełny etat, sklecił w 1982 r. Shaken, Not Stirred (Wstrząśnięte, niezmieszane), pierwszy tytuł o Jamesie Bondzie przeznaczony na komputery osobiste. Nie ma co prawda jasności, czy Shepherd w ogóle posiadał prawa do postaci (raczej nie), czy była to zwyczajna partyzantka (raczej tak), ale bodaj nikt nie kruszył kopii o amatorsko stworzony przez samouka mały projekt.

Shaken, Not Stirred obchodziło ograniczenia narzucone przez specyfikację ZX Spectrum za pomocą narzędzia wyobraźni, była to bowiem gra tekstowa, która rzucała Bonda przeciwko niejakiemu Doktorowi Śmierć, planującemu rozpirzyć London atomem. Gra, mimo że miała posmak taniej podróby (Bond uzupełnia tu energię pochodną amfetaminy, a na wyspie, do której ma zadanie dotrzeć, gania go niejaki Paws, wariacja na temat Buźki/Szczęki, postaci granej w filmach przez Richarda Kiela), udanie imitowała szpiegowskie intrygi znane z ekranu. Mało kto jednak miał okazję zobaczyć ją na własne oczy, bo ukazała się jedynie lokalnie i w małym nakładzie. Ale Parker Brothers, oficjalni licencjobiorcy i potentaci branży zabawkarskiej, nie czekali długo ze swoją kontrpropozycją. Ich wydane w 1983 r, James Bond 007 miało już skalę prawdziwego hollywoodzkiego blockbustera i było trzecim podejściem firmy do tematu.

Pierwotnie za stworzenie gry o szpiegu Jej Królewskiej Mości odpowiedzialny był bowiem Charlie Heath (który z czasem dołączy do ekipy odpowiedzialnej za serię NASCAR), ale jego oparta na filmie „Moonraker" propozycja nie spodobała się włodarzom Parkera. Następnie Western Technologies (producenci cokolwiek pionierskiej konsoli Vectrex, wykorzystującej grafikę wektorową) podsunęli pomysł na adaptację „Ośmiorniczki", ale i ten projekt nie doczekał się realizacji. Ostateczna wersja luźno remiksowała

eprasa.pl c89932845e

sceny z kilku części filmu, a w każdym etapie gracz sterował wielofunkcyjnym pojazdem raz robiącym za samolot, innym razem za łódź podwodną czy samochód. Należało strzelać i nie dać się zastrzelić, lecz mimo dynamiki i rozmachu efekt był rozczarowujący. Kiedy więc planowano wydanie kolejnego tytułu na licencji, nie chciano pozostawić niczego przypadkowi. Stąd A View to a Kill chadzało parami.

36 widoków na Vauxhall Cross

Okazja do kucia żelaza, póki gorące, była idealna, jako że na ekrany kin trafić miał „Zabójczy widok", któremu towarzyszyła multimedialna kampania marketingowa obejmująca nie tylko zabawki oraz gry planszowe i paragrafowe, ale i rozmaite gadżety, od zapalniczek, przez przekąski i mydła, na przyborach szkolnych skończywszy. Oczywiście już poprzednie filmy z Bondem mogły się pochwalić szeroko zakrojonymi działaniami marketingowymi, ale bodaj po raz pierwszy wykorzystano na taką skalę mechanizmy cross-promocyjne i tak chętnie udzielano licencji, co wydatnie pomogło wynikom finansowym letnio przyjętego tytułu. Nie jest wykluczone, że to właśnie wtedy, na półmetku lat 80., markę agenta 007 rozbudowano do rozmiaru globalnego lifestyle brandu, co znalazło swoje odzwierciedlenie także w grze A View to a Kill przygotowanej przez Domark (czyli późniejsze Eidos Interactive), której okładkę zdobiła ilustracja z filmowego plakatu, a intro odzwierciedlało to znane z kina. Niestety sama gra, podzielona na trzy różniące się od siebie mechanikami etapy i przeznaczona między innymi na komputery Commodore 64 i ZX Spectrum, była rozstrzelona i toporna. Równolegle swoją produkcję, z dopiskiem „James Bond 007", zaproponowało Mindscape i była to tekstowa przygodówka na platformy nieobsługujące tytułu Domarku, która, co zaskakujące, doczekała się rok później samodzielnej kontynuacji opartej na filmie „Goldfinger". Przy obu grach pracował Raymond Benson, który zostanie kontynuatorem dzieła Fleminga i napisze kilkanaście powieści z Bondem.

GoldenEye 007, wydane dwa lata po premierze filmu, okazało się przełomem, flagowym tytułem na Nintendo 64

Aż do końca dekady gry będące adaptacjami kolejnych odsłon serii podpiętymi pod premiery filmowe stały się standardem i rzadko kiedy bywały czymś więcej niż jedynie marketingowym narzędziem, zaledwie powidokiem filmowego doświadczenia. Domark, nie chcąc powielać błędów popełnionych przy tamtej grze, przygotowało The Living Daylights jako arcade'ową strzelankę urozmaiconą wyborem broni odpowiedniej do danej misji. Odpowiedzialny za ten tytuł designer Richard Naylor przyszykował równolegle wydanie na automaty i na komputery, co było na owe czasy pewnym ewenementem. Wydawca, mający wyłączność na gry z Bondem, sięgnął także po film z brytyjskim szpiegiem z lat 70., ale poszedł przy tym na niewybaczalną łatwiznę. Live and Let Die było bowiem przeróbką praktycznie gotowej już wyścigówki zatytułowanej roboczo Aquablast, której dolepiono odpowiednią etykietę, bo rozgrywka skojarzyła się decydentom ze sceną pościgu motorówkami z „Żyj i pozwól umrzeć".

Studio odkupiło jednak swoje winy kolejnymi dwiema produkcjami – 007: Licence to Kill oraz The Spy Who Loved Me. Pierwszy z tytułów, opracowany na niemal wszystkie możliwe ówcześnie platformy, był dynamiczną grą akcji z widokiem z lotu ptaka, gdzie, prócz strzelania, siadaliśmy za sterami helikoptera czy kierownicą ciężarówki. Sama skala produkcji, niezła szata graficzna z fikuśnym HUD-em i klimat filmu czyniły z niej najlepszą jak do tej pory produkcję Domarku. Dlatego też drugi z wymienionych projektów podążył wydeptaną przez poprzednika ścieżką i zaoferował podobny gameplay, przy jeszcze lepszej oprawie i paru urozmaiceniach (możliwość upgrade'u pojazdu czy etapy z celownikiem i rozbrajaniem bomby). Na tym zakończyła się przygoda firmy z licencją, bo i sama seria filmowa przeżywała kryzys. Mimo że „Licencja na zabijanie" zarobiła grube miliony, to jednak najmniej ze wszystkich odsłon serii. Kresu dobiegła sprzyjająca popularności cyklu zimna wojna, co wymagało przemyślenia samej postaci 007 i jej miejsca w nowym porządku. Aktor Timothy Dalton nie chciał już dłużej grać Bonda, no i zmarł dotychczasowy scenarzysta Richard Maibaum. Trwały też przepychanki na hollywoodzkim szczycie odnośnie do dystrybucji. To wszystko sprawiło, że seria filmowa zaliczyła najdłuższą jak do tej pory przerwę między kolejnymi odcinkami, aż sześć lat. Producenci gier jednak nie próżnowali, tylko kombinowali.

Nazywam się Glames. John Glames

Przypadek 007: James Bond: The Stealth Affair jest jednak kuriozalny, bo gra pierwotnie ukazała się jako Operation Stealth i nie miała z agentem Jej Królewskiej Mości nic wspólnego, a jej bohaterem był niejaki John Glames. Nie wszystkie nieścisłości udało się wyeliminować, stąd takie kwiatki w wydaniu amerykańskim jak główny bohater pracujący nie dla wywiadu brytyjskiego, ale dla CIA. Sama gra była przygodówką point-and-click (okraszoną pojedynczymi sekwencjami akcji) opracowaną przez francuskie Delphine Software International, odpowiedzialne wcześniej za słynne Another World, i pozostaje raczej ciekawostką. Nie inaczej jest w przypadku swoistego spin-offu James Bond Jr., będącego adaptacją animowanego serialu traktującego o bratanku słynnego szpiega. Co ciekawe, podobny pomysł wykorzystano już wcześniej, bo w 1967 r., na kartach powieści „The Adventures of James Bond Junior: 003 1/2", ale oba dzieła nie mają ze sobą nic wspólnego. Kreskówka doczekała się gry wydanej przez THQ i opracowanej przez angielskie Eurocom, które zakotwiczy przy Bondzie na przeszło dekadę. Wydana wyłącznie na konsole Nintendo, była jednak generycznym, poprawnym platformerem i, znowu, stanowi wyłącznie ciekawostkę. Ostatnim tytułem

eprasa.pl c89932845e

z epoki Timothy'ego Daltona, wypuszczonym przez powracające na scenę Domark, było James Bond 007: The Duel, interesujące jako pierwsza gra o Bondzie z całkowicie oryginalną fabułą, niewywiedzioną bezpośrednio z żadnego filmu, nie licząc nieautoryzowanego Shaken, Not Stirred oraz przemalowanego Operation Stealth.

Akcja gry, wydanej wyłącznie na konsole Segi, kolorowej i dynamicznej, osadzona była na karaibskiej wysepce, gdzie szalony naukowiec zamierza wystrzelić satelity umożliwiające mu dominację nad światem oraz klonuje rozpoznawalnych wrogów Bonda, z którymi ten będzie musiał się zmierzyć. Nie było to może godne pożegnanie z Daltonem, ale The Duel przetarło szlak i ośmieliło kolejne studia, które produkowały gry z Bondem oderwane fabularnie od filmowej serii. Był to symboliczny koniec na paru poziomach. Kilka lat później agent 007 miał bowiem wkroczyć w zupełnie nową epokę, tak jak i gry z jego udziałem, które nieodwołalnie przeniosły się do trójwymiaru. Twarzą obu medialnych uniwersów został Pierce Brosnan, a pierwszy film z jego udziałem, „GoldenEye", w którym wystąpiła także polska aktorka Izabella Scorupco, zarobił krocie i spotkał się z przychylnością krytyki. Gra GoldenEye 007, wydana dwa lata po premierze rzeczonego przeboju, okazała się przełomem, flagowym tytułem na Nintendo 64 oraz jedną z najlepszych pierwszoosobowych strzelanek nie tylko w szpiegowskim kanonie, ale ogółem.

Złoto na końcu tęczówki

Co ciekawe, do zespołu oddelegowanego do projektu przez Rare, który współpracował blisko z Nintendo od dawna i wyprodukował takie hity jak Battletoads czy trylogia Donkey Kong Country, należało z początku zaledwie dziewięć osób, z których osiem nigdy wcześniej nie pracowało przy żadnej grze. Liderem teamu został Matt Hollis, wówczas zaledwie dwudziestoparoletni, z jednym tytułem, Killer Instinct, na koncie. Udało mu się jednak przekonać szefostwo, żeby pozwolono mu przygotować grę już na zapowiedzianą konsolę Nintendo 64 zamiast, jak pierwotnie planowano, na Super Nintendo Entertainment System, i z platformówki przestawić się na pierwszoosobowy shooter. Hollis jako inspirację potraktował Virtua Cop od konkurencji, ale nie dla gameplayu per se, lecz atrakcyjnych mechanik jak przeładowywanie broni i system celowania aktywowany naciśnięciem odpowiedniego przycisku, tudzież fizyki postaci reagujących adekwatnie na odniesione obrażenia. Przychylne projektowi hollywoodzkie studio MGM udzieliło Rare szerokiej licencji, pozwalając na daleko idące modyfikacje materiału źródłowego, co pozwoliło zespołowi opracować

Tytułowe GoldenEye to system satelitarny potrafiący emitować impulsy elektromagnetyczne.

Prócz jazdy na nartach zespół Tomorrow Never Dies planował także dorzucić nurkowanie.

007 Racing pozwalało na pokierowanie 10 autami znanymi z filmów.

Oprócz własnego silnika przy Agent Under Fire EA wykorzystało engine Quake III Arena.

inspirowane filmem, ale wewnętrznie spójne lokacje i odpowiednio dostosować zaczerpniętą z ekranu fabułę. O ironio, kultowy już bez mała tryb multiplayer, który w dużej mierze zadecydował o sukcesie gry, został dorzucony na ostatniej prostej przez jednego człowieka, programistę Steve'a Ellisa. GoldenEye 007 sprzedało się w liczbie 8 mln egzemplarzy przy wysokich notach krytyki i użytkowników. Gra doczekała się remake'u, niejakiego sequela oraz zachęciła Nintendo do szybkiego wyprodukowania James Bond 007 na Game Boya, szpiegowskiej przygodówki z oryginalną fabułą i elementami RPG.

GoldenEye 007 wyszło zaledwie parę miesięcy przed kolejnym filmem z Bondem, „Jutro nie umiera nigdy", a z kolei gra na jego podstawie ukazała się niemal równolegle z premierą „Świat to za mało". Tym razem to Sony zaklepało sobie tytuł ekskluzywny na PlayStation, wydany przez korporacyjnych gigantów z Electronic Arts, który zapoczątkował kilkuletnią współpracę firmy ze studiem MGM. I choć Tomorrow Never Dies nie mogło konkurować z grą Rare na żadnej płaszczyźnie, to sprzedało się satysfakcjonująco. Odejście od perspektywy pierwszoosobowej na rzecz trzecioosobowej było decyzją cokolwiek odważną, zważywszy na ogromny sukces poprzednika, ostatecznie zrezygnowano też z planowanego trybu rozgrywki wieloosobowej. Pierwotnie fabuła miała być przedłużeniem wydarzeń znanych z filmu, ale decyzja ta nie spotkała się z przychylnością grupy fokusowej. Ciągłe zmiany, liczne opóźnienia i chęć radykalnego odcięcia się od GoldenEye 007 poskutkowały rozczarowaniem, brakiem wyrazistej tożsamo-

eprasa.pl c89932845e

ści gry i porównaniami, zwykle na niekorzyść, z Syphon Filter, innym szpiegowskim tytułem z 1999 r. na PlayStation. Dlatego przy The World Is Not Enough nie majstrowano.

Był to i powrót do pierwszoosobowego shootera, i do multiplayera (na Nintendo 64, bo posiadacze konsoli Sony musieli obejść się smakiem), ale gra nie odniosła sukcesu GoldenEye 007. A raczej gry, bo wersje na PlayStation, Nintendo 64 i Game Boya Color różniły się od siebie znacząco. O ile to oczywiste w przypadku konsoli przenośnej, gdzie trafiła dwuwymiarowa, nieco ślamazarna przygodówka z domieszką akcji, o tyle gracze, którzy kupili The World Is Not Enough na Szaraka, mogli się poczuć ograbieni. Bazująca na zmodyfikowanym silniku Tomorrow Never Dies gra wyglądała ładnie, ale nie zawierała niektórych poziomów obecnych na N64, była krótka, no i nie miała multiplayera, co negatywnie wpłynęło na jej replay value. U konkurencji wyglądała lepiej, chodziła płynniej i oferowała więcej. Twórcy filmu, kolejny raz przychylni adaptatorom, udostępnili zespołowi Eurocom oryginalne plany, zdjęcia i rysunki miejsc znanych z ekranu, co przełożyło się na znakomite ich odwzorowanie. The World Is Not Enough, choć niezłe, miało jednak jeden znaczący feler: nie mogło się równać ani z GoldenEye 007, ani nawet z Perfect Dark, nowym projektem Rare. Był to ostatni tytuł adaptujący film z ery Pierce'a Brosnana, mimo że ten wystąpił w jeszcze w „Śmierć nadejdzie jutro", które gry się nie doczekało.

Szpieg na gigancie

Lukę tę wypełniono paroma innymi tytułami, z których żaden, co intrygujące, nie adaptował filmowego scenariusza, począwszy od nieco kuriozalnego 007 Racing. Mimo że Bond znany jest z zamiłowania do szybkich, błyszczących i napakowanych gadżetami maszyn, to gra okazała się zwykłym średniakiem bazującym na silniku graficznym jednej z poprzednich pozycji brytyjskiego studia Eutechnyx, wyścigowego Le Mans 24 Hours. Na uwagę zasługuje jednak fakt, że do śmigania autami znanymi z kina dopisano oryginalną fabułę, całość podzielono na misje dla jednego gracza (dostępny był też multiplayer na podzielonym ekranie), a także okraszono aktorskim występem Johna Cleese'a. Wydawało się, że Electronic Arts nie potrafi należycie wykorzystać licencji Bonda, wszystkie dotychczasowe gry wydane przez amerykańskiego giganta były rozczarowujące i sprzedawały się co najwyżej zadowalająco. Stan rzeczy miał się jednak wkrótce zmienić za sprawą James Bond 007: Agent Under Fire z Andrew Bicknellem w roli tytułowej, strzelanki FPP z oryginalnym scenariuszem, w którą mało kto wierzył. Wyboista ścieżka, jaką rzeczony tytuł przemierzył, faktycznie nie nastrajała optymistycznie. Żywot swój gra zaczęła jako adaptacja Tomorrow Never Dies na PlayStation 2, ale przedłużające się prace sprawiły, że podano w wątpliwość sens jej wydania po tak długim czasie od premiery filmu. Projekt na chwilę trafił do kosza, aż zupełnie nowy zespół poddał go swoistemu recyklingowi. Była to kolejna już próba skopiowania sukcesu GoldenEye 007, tym razem udana. Sprzedano bowiem 5 mln egzemplarzy (drugi wynik w historii gier o Bondzie), co zachęciło EA do kontynuowania produkcji gier o brytyjskim szpiegu z całkiem nowymi historiami.

Rok po roku wyszły James Bond 007: Nightfire, w którym wrócił Brosnan i które było swoistą kontynuacją Agent Under Fire zarówno pod kątem gameplayu, jak i fabuły, oraz James Bond 007: Everything or Nothing, niejaki sequel filmu „Śmierć nadejdzie jutro", a zarazem iście blockbusterowe domknięcie kolejnego rozdziału, bo był to finałowy już występ irlandzkiego aktora w tej roli. Electronic Arts nie szczędziło pieniędzy, prócz Brosnana zatrudniając również Judy Dench, Richarda Kiela, Johna Cleese'a, Willema Defoe i Heidi Klum. Do napisania scenariusza zwerbowano Bruce'a Feirsteina, który wymyślił trzy z ostatnich czterech filmów o Bondzie, a piosenkę specjalnie na potrzeby gry wykonała będąca wtedy na topie piosenkarka Mýa. Zadbano także o gameplay. Produkcję potężnie do-

Poza trybem jednoosobowym Everything or Nothing oferowało co-op dla dwóch graczy.

inwestowano, co pozwoliło podzielić development między dwa zespoły, z których jeden oddelegowano wyłącznie do sekwencji samochodowych, korzystających z silnika Need For Speed, podczas gdy drugi zajął się właściwą częścią rozgrywki. Chcąc, aby Everything or Nothing nie odbiegało intensywnością od doświadczenia kinowego, zdecydowano się powrócić do perspektywy trzecioosobowej, co było strzałem w dziesiątkę. Połączenie spektakularnej akcji, filmowej narracji oraz dynamiki rozgrywki plasuje ten tytuł wysoko w tabeli gier o Bondzie. Everything or Nothing to perełka pośród propozycji Electronic Arts, ale nie ostatnie słowo firmy. Amerykanie mieli jeszcze coś w zanadrzu.

Craig, który sam był zapalonym graczem, obawiał się marnej jakości nadchodzącej produkcji

Tombak z lamusa

Agent brytyjskiego wywiadu traci oko podczas jednej z akcji, otrzymuje lśniący złotem implant i ksywkę GoldenEye. Nie jest to pijacka fantazja, ale próba spieniężenia nadal niedoścignionego sukcesu gry Rare, który ewidentnie prześladował włodarzy EA. Stąd pewnie dali oni zielone światło projektowi GoldenEye: Rogue Agent, znajdującej się poza szpiegowskim kanonem brutalnej opowieści o zemście, która mogła się co prawda pochwalić godnym pozazdroszczenia teamem (do ekipy należeli między innymi bondowski scenograf Ken Adam, hollywoodzka kostiumografka Kym Barrett, muzyk Paul Oakenfold oraz świetni aktorzy Judi Dench i Christopher Lee), ale efekt był marny. Porażka krytyczna i komercyjna tego tytułu bynajmniej nie zniechęciła EA do grzebania w przeszłości. Ostatnią wydaną przez Amerykanów grą o Bondzie była bowiem adaptacja filmu „Pozdrowienia z Rosji" z 1963 r. Tym razem się jako tako udało.

eprasa.pl c89932845e

Do swojej najsłynniejszej roli powrócił Sean Connery, scenariusz napisał Feirstein, ponownie wykorzystano sprawdzony widok TPP (tym razem stosując zintegrowany silnik obsługujący i model jazdy, i sekwencje chodzone) i dołożono starań, aby przywołać charakterystyczny klimat lat 60., tu i ówdzie okraszając znaną i lubianą fabułę paroma nowymi elementami. Z uwagi na spory prawne twórcy nie mogli wykorzystać postaci Blofelda i organizacji Spectre (dla filmu kluczowych, dla książki, na podstawie której powstała, mniej), stąd obecność grupy przestępczej Octopus, choć to w gruncie rzeczy fabularny detal. Istotnym problemem From Russia with Love było niedopracowanie wynikające z pośpiechu, przez co sceny faktycznie godne zapamiętania przeplatały się z byle jakimi. Był to łabędzi śpiew Electronic Arts, które miało jeszcze wyprodukować Casino Royale, grę na podstawie filmu inicjującego

Z powodu słabej sprzedaży i braku sequela finał Blood Stone pozostał cliffhangerem.

Według filmowego kanonu Buźka/Szczęki to Polak z Krakowa imieniem Zbigniew Krycsiwiki.

erę z Danielem Craigiem jako Bondem, ale terminy okazały się dla wydawcy zabójcze. W maju 2006 r. firma nie przedłużyła praw do marki. Jeszcze w tym samym miesiącu trafiły one do rywali z Activision.

Bond błądzi

Niejako nadrabiając powstałe zaległości, w pierwszej wydanej przez siebie grze, 007: Quantum of Solace, kalifornijski potentat upchnął także fabułę „Casino Royale". Dbając o spójność z celuloidowym uniwersum, deweloperzy wizytowali plan, rozmawiali z ekipą i posługiwali się wręczoną im przez filmowców dokumentacją zawierającą wskazówki odnośnie do tego, co robić można, a czego nie. Mając dostęp do tak obszernych informacji, ekipa Treyarch odwzorowała też niektóre sekwencje obecne w scenariuszu, które nie znalazły drogi na duży ekran. Korzystająca z silnika stworzonego na potrzeby Call of Duty, bazująca na oficjalnych materiałach wizualnych gra wyglądała jednak rozczarowująco, a powtarzalny, pozbawiony urozmaiceń gameplay nie mógł konkurować z innymi shooterami na rynku, także tymi ze stajni Activision. Craig, który sam był zapalonym graczem, obawiając się marnej jakości nadchodzącej produkcji, nie chciał uczestniczyć w projekcie, ale zmusiły go do tego nieubłagane zobowiązania kontraktowe.

Dlatego przy kolejnym tytule, remake'u GoldenEye 007, żywo dyskutował z twórcami, jako że miał tam zastąpić Pierce'a Brosnana, a sama gra atmosferą korespondować z filmami już z jego udziałem. Mimo że nowa wersja klasyka, ulepszona graficznie i unowocześniona gameplayowo, była całkiem udana, to jednak gracze chcieli czegoś nowego. Ale, jak to mówią, uważaj, czego sobie życzysz. James Bond 007: Blood Stone, uzupełniające luki fabularne między „Quantum of Solace" a „Skyfall", zachwycające od strony produkcyjnej (zupełnie nowy silnik, scenariusz autorstwa Feirsteina, motion capture z udziałem Bena Cooke'a, dublera Craiga, piosenka tytułowa w wykonaniu Joss Stone, inspiracje święcącymi triumfy Uncharted czy Splinter Cell), ale rozczarowujące gameplayowo, przyjęto ze wzruszeniem ramion. Studio Bizarre Creations nie dość, że nigdy nie zrobiło zaplanowanego sequela, to jeszcze zamknęło się niedługo po premierze gry. Ale prawdziwa katastrofa miała dopiero nadejść. Pomyślane jako idealny prezent na 50. urodziny filmowej serii 007 Legends, zrealizowane przez bondowskich weteranów z Eurocomu, zawierające niepowiązane ze sobą misje powyciągane z różnych okresów działalności brytyjskiego szpiega, okazało się marnym klonem Call of Duty oraz gwoździem do trumny rzeczonego studia. Była to ostatnia gra na tej licencji wydana przez Activision, choć studio zdążyło jeszcze zapowiedzieć Skyfall. Mimo że wyprodukowano jeszcze dwa filmy z Craigem, a chętnych do opracowania gry z Jamesem Bondem nie brakło (na przestrzeni lat starały się o to między choćby Telltale Games i Traveller's Tales), to żadna z nich nigdy się nie zmaterializowała.

Aż w 2020 r. prawa przejęło duńskie studio IO Interactive, twórcy serii Hitman, które zapowiedziało grę o początkach Jamesa Bonda, nieopierzonego agenta MI6, dopiero starającego się o licencję na zabijanie i przydzielenie mu słynnego numerka. W 007 First Light zagrał Patrick Gibson, a założeniem leżącym u podstaw gry było stworzenie tytułu akcentującego szpiegowskie korzenie serii, zgodne z zamiarem Iana Fleminga, mocniej stąpającego po ziemi, a jednocześnie niepozbawionego charakterystycznej, awanturniczej zadziorności. Po raz pierwszy od dawna pojawia się realna szansa zbudowania jakościowej serii, która nie ugnie się pod ciężarem licencji i nie będzie jedynie służalczą wyciskarką pieniędzy podpiętą pod kinowe premiery. Gry jako medium mają już ten etap za sobą. Innymi słowy, umarł filmowy Bond, niech żyje growy Bond. ⊗

Nowy James Bond, Patrick Gibson, zasłynął wcześniej rolą młodego Dextera Morgana.

eprasa.pl c89932845e

PYTANIE MIESIĄCA:
Gry, które kupiłeś i do tej pory ich nie odpaliłeś?

BUTCHER

AKTUALNIE: Mixtape, ARC Raiders, Forza Horizon 6

W 1991 r. Metallica rozgrzewała publikę przed AC/DC w ramach Monsters of Rock na Stadionie Śląskim w Chorzowie. 19 maja 2026 r., 35 lat później, na tym samym stadionie pożegnałem się z Metą moim ostatnim koncertem z ich udziałem. Dla mnie, ich fana od ponad 40 lat, spadek formy jest widoczny i słyszalny – najlepsze lata, setlisty i koncerty mają już za sobą. Z metryką nie wygrasz. A ponieważ widziałem ich kilkanaście razy, chcę zachować właśnie tamte, najlepsze wspomnienia. Postanowiłem przestać płacić chore ceny za koncerty gwiazd, które widziałem wielokrotnie. Bo niczym mnie już nie zaskoczą. Wolę obejrzeć coś całkiem świeżego.

Nie ma takich, bo nie gram na Steamie. Jeśli kupuję, to po to, aby grać.

ROGER

AKTUALNIE: Forza Horizon 6, Mixtape, LEGO Batman, Aphelion

No i się posprzeczaliśmy ze Ścierą jak za dawnych dobrych lat. Bo mi tu przez telefon mówi, że Crash Bandicoot pierwszy to wcale nie była taka dobra platformówka, jak wszyscy pamiętają. Bo Donkey Kong na SNES-a, bo coś tam. Aż mi się przypomniały lata, gdy podobne dysputy prowadziliśmy do 2–3 w nocy na GG. Tylko wtedy kłóciliśmy się głównie o gry z Amigi. I znowu, wspomnienia wróciły, jakby to było wczoraj. Ściera piszący „wejdź na forum, bo twój tekst krytykują". Wtedy mnie to trochę irytowało, dziś chciałbym mieć kogoś takiego nad głową, kto redakcyjnie zdjąłby ze mnie trochę odpowiedzialności, obowiązków i poganiał ludzi z terminami. Wracaj, Ściera, choć na jeden miesiąc!

Final Fantasy Tactics: The Ivalice Chronicles, Gears of War: Reloaded, Hollow Knight: Silksong

KOCHANIEC

AKTUALNIE: Soul Reaver 1 & 2 Remastered, Kingdom Come 2, Planet of Lana

25 maja ziściłem jedno ze swoich największych zawodowych marzeń – otworzyłem Nerdotekę. Pierwszą w kraju nad Wisłą i w mieście nad Białką bibliotekę poświęconą wyłącznie zbiorom związanym z popkulturą. Osiem lat działania w przestrzeni promocji czytelnictwa poprzez gry, komiksy, seriale itp. przyniosło zwieńczenie w konkretnej przestrzeni bibliotecznej. To była ciężka praca, okupiona determinacją i frustracją. Gęba mi się cieszy, nie ukrywam. Tak samo jak nie ukrywam, że wkurwia mnie, iż ten sukces chcą sobie teraz przypisać krawaciarze i inni na szczeblu kierowniczym. Bo premie „Panie Areczku" to są dla zarządu, prawda?

Lies of P, Warhammer 40k Space Marine 2, Control, Elden Ring

PIECHOTA

AKTUALNIE: Love Eternal, Lost Judgment, Forza Horizon 6

Wszystko, co pochłaniało moje dni od zimy, dobiegło końca. Napisaliśmy moim zdaniem czadową książkę o Residencie, dociągnąłem moich uczniów do egzaminów i mam nadzieję, że pozytywnie wpłynąłem na tych egzaminów wyniki, stworzyłem od podstaw już drugi fakultatywny przedmiot na groznawstwie (nie zgadniecie – o platformówkach!), a teraz to wszystko oddaje mi czas. Gram sobie w gry, oglądam mnóstwo rzeczy, dużo gotuję i czytam. Co roku zejście do lata przynosi ulgę, tym razem jest ona jeszcze większa, bo nie wiem, uczciwie wypracowana. A i jeszcze PlayStation Extreme wyszło całkiem elektryzująco! To co następne?

Tylko w tym roku Fatal Frame II, Yakuza Kiwami 3, Big Hops.

BUCZYŃSKI

AKTUALNIE: Divinity: Original Sin, W40K: Chaos Gate – Daemonhunters

Przywołując nazwisko Johna Williamsa, zazwyczaj myślimy o kompozytorze muzyki do takich filmów jak „Szczęki" czy „Gwiezdne wojny", ale dziś chciałbym napisać o innym Johnie. Mowa o pisarzu, który za życia znany był z tego, że... właściwie był nieznany. Na szczęście pisarstwo Williamsa przeżywa obecnie renesans, a na polskim rynku niedawno ukazał się western „Butcher's Crossing". Gdybyście mieli ochotę na książkowy odpowiednik Red Dead Redemption 2, to polecam Waszej uwadze. Spokojnie, nie chodzi o długość. Kluczem porównania jest tempo akcji oraz sugestywny opis emocji ludzi, których marzenia (złudzenia?) świat postanowił zostawić daleko w tyle.

Mam (nie)stety aż 49 takich gier, trudno coś wyróżnić.

MAZZI

AKTUALNIE: God of War: Ragnarök

Zabawna sprawa z tym moim Beppu. Mimo że to znacznie mniejsze miasteczko niż Sapporo, paradoksalnie teraz przewija się u mnie o wiele więcej gości. Ten dymiący klimat gorących źródeł widocznie przyciąga ludzi. I wiecie co? Bardzo mnie to cieszy. Właśnie minął rok, odkąd się tu sprowadziłem, a wciąż nie udało mi się zlokalizować w okolicy choćby jednego Polaka. Kompletne zero. Dlatego każda kolejna wizyta to dla mnie małe święto. W codziennej, japońskiej rutynie – między zajęciami na uczelni a spacerami z psem (nie moim, ale to historia na inną okazję) – możliwość swobodnego pogadania po swojemu, bez żadnych językowych filtrów, to nie lada gratka. Beppu może i jest prowincjonalne, ale jest gościnne i mało kto stąd wyjeżdża trzeźwy!

Astro Bot

ADAMUS

AKTUALNIE: Mixtape, Directive 8020, HoMM: Olden Era, Replaced, Limbo

Błogosławieństwem nie jest wiedzieć, że się nic nie wie. Błogosławieństwem jest wiedzieć, że się nic nie wie i nie zwariować. Sporo ostatnio czytam, głównie literaturę o literaturze i reportaż. I każda lektura uświadamia mi, że jestem o 10 ważnych książek do tyłu. Szczygieł pisze o Capote, to kupuję i wsiąkam w „Z zimną krwią". Ponoć pierwsza powieść non fiction. Tak mówią, tyle że inni wskazują na „Hiroszimę" Herseya. Zamawiam. Szczygieł rozbudza apetyt na reportaż w ogóle, więc wracam do Kapuścińskiego i poznaję Siembiedę. Siembieda zresztą („Reportaż po polsku") też ma swoich mistrzów ważnych dla gatunku. Wzdycham, bo doby braknie, a co dopiero życia. Wiem, że nic nie wiem, daj mi Boże sił, bo czasu raczej nie rozciągniesz.

Last Faith, Phoenix Point

ZAX

AKTUALNIE: Subnautica 2, Forza Horizon 6, NTE, Elite Dangerous

Modne jest obecnie narzekanie na gry live-service, ale nie przyłączę się do tego chórku marud. Bo można lubić tytuły singleplayer i jednocześnie dostrzegać wartość w grach live-service takich jak Elite Dangerous, które zresztą wspieram finansowo małymi sumami od kilku lat. Bo zależy mi na tym, żeby ta kosmiczna perełka się rozwijała i znalazła kontynuację (od Star Citizen niestety się odbiłem). Wielkie wrażenie w ostatnich tygodniach zrobiło też na mnie NTE. Ta urocza komedia w stylistyce anime oferuje za darmo pięknie wykonane miasto w stylu GTA. A że scenariusz jest tutaj kompletnie niedorzeczny i zwariowany? No i dobrze. Czasami człowiek chce się odmóżdżyć i zrelaksować i do tego NTE nadaje się idealnie.

Odpalam wszystko (choćby na kilka minut).

OSTASZ

AKTUALNIE: Mixtape, Resident Evil 2, Forza Horizon 6

Rzuciłem wszystko i uciekłem w Bieszczady. No dobra, nie wszystko i tylko na majówkę, ale reset od cywilizacji i technologii dobrze mi zrobił. Natomiast w kwestii wirtualnych światów uciekłem do fikcyjnego zakątka Kalifornii w grze Mixtape, która jest moim recenzenckim debiutem na łamach PE. Jak Roger da, to poczytacie więcej moich wypocin o czymś innym niż stare filmy. Jednak biorąc pod uwagę szambo, które wybiło w kontekście ocenionego przeze mnie tytułu, znów zacząłem myśleć o wakacjach. I ponownie w wersji bez prądu. Dajmy ludziom lubić gry, filmy, książki i komiksy. Wszystkim wyjdzie to na zdrowie.

Tylko z tego roku? ;) Pięć odsłon Resident Evil.

KONSOLITE

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

Majówka w tym roku trwała u mnie prawie cały miesiąc, z lekkimi przerwami na sprawy do ogarnięcia. Dobry reset był, ale gdy pogoda się poprawia, to znajomi wyciągają na „jedno piwo", na którym nigdy się nie kończy. Mimo to udało się ogarnąć kilka rzeczy oraz wygenerować kilka(naście) masek na fali nowego Mortal Kombat. Zaczęło się od jednej dla znajomego, ale jak z piwem, na jednej się nie skończyło. Jeśli mało Wam mojego aksamitnego głosu, to odpalcie nowy odcinek podcastu „Fantasmagieria", w którym Dahman drążył niewygodne tematy. Odzew jest pozytywny, więc może czas na projekt „Konsolite Unchained"?

Coś pewnie by się znalazło...

eprasa.pl c89932845e

Headshot

O gierkach od serca

ANONIM

FOMO

Kiedy wrzucam do wirtualnego koszyka zakupowego niekiedy nieprzyzwoicie wysoko przecenione gry, łykając względnie świeże, sześcio- czy ośmiomiesięczne produkcje lub atrakcyjne indyczki w cenach czteropaku browara, dwóch kebsów lub hipsterskiego latte na bazie napoju sojowego z algami morskimi, zastanawiam się: kto jeszcze daje się nabierać na kupowanie gier w pełnej cenie? Zdaję sobie sprawę, że dla hardkorów, którzy istotne produkcje mają rozpykane tydzień po premierze, granie w „nowości" rok później jest jak oglądanie meczu z odtworzenia, kiedy każdy zainteresowany zna wynik, a taktykę przeanalizowano z każdej strony. Ale co jeszcze, poza efektem FOMO – gdy wszyscy wokół na Reddicie, na portalach i w social mediach rozpisują się o nowej grze, a my, jak ostatni frajer, czujemy się wykluczeni, nie partycypując w bieżących wydarzeniach – może pchać do skuszenia się na „full price"?

Raz – wydawcy, zwłaszcza na polu AAA i konsol, powariowali. A nie wydaje się, aby odzieranie nas z ponad 300 zł za nówki miało trwać wiecznie. Ceny będą tylko rosnąć. Dwa – wybór gier jest tak ogromny, a promki tak hojne, że za kilkadziesiąt złotych (zwłaszcza jeśli komuś nieobce granie na PC, gdzie okazje są najlepsze) można kupić kilka starszych tytułów na zapas i przeczekać, aż świeżaki zjadą z ceny. Zresztą, jak pokazuje badanie przeprowadzone m.in. przez Uniwersytet Kalifornijski w USA, Wielkiej Brytanii i Australii, aż 62% graczy określających się jako owi hardkorowcy, nie kupuje już gier w pełnej cenie. A im człowiek starszy, tym mądrzej zarządza wydatkami (i pewnie mniej go boli niesprawdzenie każdej dopiero co ukazującej się gry). W grupie 12–29 lat 42% nadal sięgało po premiery, a w przedziale 30–44 lat – 38%. Natomiast w grupie 46–61 lat było to zaledwie 20%. Ta ostatnia grupa korzysta też ze staroszkolnego wyszukiwania Google w celu „odkrywania nowych gier", natomiast pozostałe robią to za pomocą YouTube'a i social mediów. Zatem my, czytający papierowe magazyny, już chyba całkiem wyginęliśmy.

KONSOLITE

Gramy w gry, które znamy…

Pragmata jest swoistą jaskółką, która niestety wiosny nie czyni. Mimo to udowadnia, że dobra gra nie musi być którąś tam odsłoną znanej serii, rimejkiem, remasterem czy reinterpretacją. Jednak na dłuższą metę ludzie lubią to, co znają, kolejny Resident z automatu będzie na ustach wszystkich, podobnie z każdą kolejną odsłoną innego znanego tytułu. Czasy, kiedy liczyły się pomysły oraz swoista odwaga, to obecnie tylko wspomnienie, nie licząc kilku indyków, które się przebiły. Poprzednie generacje były miejscem, gdzie dziwaczne, eksperymentalne tytuły mogły zostać wydane i albo się sprzedały, albo nie, ale wybór był większy. Obecnie żadne większe studio (a nawet mniejsze) nie zaryzykuje. Na każdą Pragmatę czy Balatro przypada kilka remake'ów i remasterów. Nic w tym dziwnego, sporo tych gier jest nadal wartych zagrania, a możliwości ograniczone. Kompilacja retro, remastery i tym podobne są dość proste i bardziej ekonomiczne, o większym potencjale zwrotu w stosunku do inwestycji nie będę nawet mówił.

W wakacje dostaniemy najlepszą w oczach wielu część Assassin's Creed, czyli Black Flag. Na nowym silniku, z nowymi mechanikami i elementami, ale to nadal będzie ta sama gra. Sony dłubie przy nowych edycjach God of War, które z automatu będą miały większe wzięcie niż inne tytuły z tego gatunku. „Nowa" Lara czai się za rogiem, ale wcześniej dostaniemy rimejk jedynki. Tecmo testowo wypuszcza to samo Dead or Alive, ale z lekkimi ulepszeniami, by przygotować grunt pod nadchodzącą siódmą odsłonę. O niesfornych psiakach nie wspominając, które zrobiły więcej reedycji The Last of Us niż gier przez ostatnie lata. Niestety lubimy to. co znamy, więc jeśli rynek chce tego samego, to trudno oczekiwać, że ktoś wyłoży kasę na niepewną produkcję. Dlatego mam ogromny szacunek dla ludzi z Capcomu, że tyle lat inwestowali w produkcję Pragmaty. Przez kilka lat co roku był zwiastun z przeprosinami, w pewnym momencie już zakładałem, że nic z tego nie będzie, a tu proszę, nie dość, że wydali, to jeszcze w sensownej cenie. Widać ktoś z szefostwa wierzył w projekt, co się opłaciło. Gdyby tak jeszcze uwierzyli w inne marki i sypnęli groszem na nowe Darkstalkers…

KOSO

Wybacz, Kratosie

Nigdy nie przepadałem za serią God of War, nordycki reboot był pierwszą grą z cyklu, którą przeszedłem (i przy okazji splatynowałem). Wolałem japońskie podejście do slasherów, ich finezję, twórcze podejście do systemów, a i srogie rycie bani na odcinku fabularnym przemawiało do mnie dalece bardziej. Kratos jawił mi się jako prymitywne „chodzi ludzik i bije", a gołe babki i przesadzona przemoc wydawały się pretensjonalną próbą dotarcia do ludzi za sprawą skandalu i sensacji. Niedawno wróciłem do pierwszego GoW po latach. Tym razem nie porzuciłem gry, lecz za moment ją ukończę. I dopiero teraz zobaczyłem, że byłem trochę niesprawiedliwy. Ona wciąż wygląda monumentalnie, gdy widzimy na horyzoncie wojska toczące nierówny pojedynek z Aresem. Nagie kurtyzany, mordowani przez Kratosa niewinni, fruwające kończyny i soczyste dekapitacje – dziś za niektóre z tych rzeczy groziłby socialowy cancel, przeprosiny, a w najlepszym razie dodanie w aktualizacji ekranu z ostrzeżeniem, że gra jest brutalna, ale twórcy wszystkich szanują, a ludziki na ekranie nie przypominają rzeczywistych osób.

Przy okazji odpaliłem sobie mój ówczesny wzorzec slashera z Sevres, czyli Devil May Cry. I zestarzał się on zwyczajnie gorzej. Pozostałości po Residencie, którym przecież DMC miało być, w ogóle nie pasują (backtracking, szukanie kluczy), zaś system walki jest niewygodny (trzymanie bumpera, by mierzyć z broni, ależ palce bolą). God of War z kolei prowadzi gracza kapitalnie, zmyślnie miesza walkę z zaskakująco (jak na dzisiejsze standardy) złożonymi puzzlami, a do tego co rusz podrzuca nową broń do zabawy. Konstrukcja świata sprawia, że kolejne killroomy pojawiają się bardziej naturalnie, podczas gdy w DMC każdorazowo poprzedza je animacja blokowanych drzwi. Żeby nie było – wciąż uwielbiam Dantego, zwłaszcza jego pierwsze przygody, które ustanowiły fundamenty dla całego gatunku. Ale po latach doceniłem Kratosa. Lubię sobie fundować takie rewizje, bo dociera do mnie, jak mogą ewoluować własne sądy i opinie. Kto wie, może za jakiś czas docenię też Halo i skończę inną część niż tylko pierwszą?

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 c89932845e

TATA (ZGRED) TEŻ CZYTA!

Propozycja dołączenia do kampanii #TataTeżCzyta wydała się nam idealną okazją, aby w redakcyjnym gronie porozmawiać o tym, jak to u nas jest z czytaniem naszym dzieciakom, bo umówmy się – wśród zgRedów ojców przybywa, więc jest o czym opowiadać! Dlatego wspólnie z organizatorem Fundacją Powszechnego Czytania i marką Lajkonik, która już po raz drugi jest partnerem strategicznym kampanii, postanowiliśmy opowiedzieć, jak wyglądają nasze czytelnicze rytuały z naszymi latoroślami. Są tu bajki na dobranoc, komiksy, pierwsze książki o grach i kosmosie, a czasem po prostu wspólne siedzenie z książką i czymś do chrupania pod ręką. Bo czytanie z dzieckiem nie musi być „edukacyjnym momentem" – często najlepiej działa wtedy, gdy staje się naturalną częścią codzienności.

Nie odkryjemy Ameryki, pisząc, że wspólne czytanie nie tylko rozwija wyobraźnię, język, koncentrację i ciekawość świata. To właśnie o tym przypomina tegoroczne hasło kampanii: czytanie rozwija mózg. Ale książki robią coś jeszcze – budują bliskość między rodzicem a dzieckiem, dają pretekst do rozmowy, zadawania pytań i wspólnego odkrywania historii. Skoro z pasją pokazujemy dzieciakom światy gier, bohaterów i przygód, warto z taką samą energią otwierać przed nimi książki. Bo nieważne, czy jesteś hardkorowym graczem, casualem czy po prostu tatą – kilka wspólnych stron naprawdę ma moc.

Roger: Jestem z tych rodziców, którzy od początku czytali dzieciom. Najpierw synowi, potem córce. Bez wielkich założeń, bez planu wychowania „małego czytelnika" – po prostu jako stały element dnia. Na początku były klasyczne bajki. Czytane po raz dziesiąty, dwudziesty i pięćdziesiąty – aż do momentu, kiedy dziecko zaczynało znać je na pamięć, ale i tak chciało „jeszcze raz". Naturalnym, kolejnym krokiem okazały się komiksy. Donald, Spider-Man, bajki Disneya. Dziś jesteśmy w jeszcze innym miejscu, bo sięgamy po encyklopedie. Ciało człowieka, zaginione cywilizacje, kosmos – nie ma reguły. Czytamy fragmentami, przeskakujemy między stronami, zatrzymujemy się tam, gdzie dzieci coś zaciekawi. Czasem jedno zdanie potrafi uruchomić rozmowę dłuższą niż sam tekst. Gdy temat dinozaurów eksplodował w naszym domu, poszło za tym kilkanaście książek o prehistorii, atlasy gadów, fabularyzowane historie. Bo w czytaniu od małego chodzi o stworzenie nawyku bycia razem przy treści. Nieważne, czy zaczyna się od bajki, komiksu czy powieści. Ważne, że kończy się na wspólnym odkrywaniu świata.

Dżujo: Trudno mi sobie wyobrazić wieczór bez czytania któremuś z dzieci. To fantastyczny moment na wyciszenie i spędzenie czasu razem – bez elektroniki oraz innych form rozproszeń, które są zarazą dzisiejszego świata. Ani gry wideo, ani wspólne oglądanie filmów nie dają tego, co oferuje czas spędzony przy przewracaniu kolejnych stron z dzieckiem. Podczas lektury tak łatwo o jakieś dygresje, o wytłumaczenie tego, co dzieje się na papierze, lub zapytanie dziecka, czy rozumie sens opowieści. I jeszcze jedno: czytanie małym dzieciom „to oczywistość". Jednak moim zdaniem nie należy wychodzić z założenia, że jeśli dziecko w wieku wczesnoszkolnym nauczyło się czytać, to „niech sobie samo poczyta do poduszki". To są tak naprawdę ostatnie lata, aby w ten sposób spędzić czas z młodymi – potem trzeba będzie czekać, aż człowiek dobije do statusu dziadka. A to jednak nie to samo.

eprasa.pl c89932845e

Adamus: Książki od zawsze były ważne w moim rodzinnym domu. Półki pełne pożółkłych tomiszczy bardzo szybko okazały się dla małego mnie bramami do innych rzeczywistości. Czasem pięknych i ekscytujących, czasem przerażających i niezrozumiałych – zawsze ciekawych, ubogacających. Światotwórcza moc słowa pociągała mnie od kiedy pamiętam. Stąd pisanie i publikowanie poezji, studia polonistyczne, a w końcu wykorzystywanie wiedzy teoretycznoliterackiej w badaniach nad grami wideo – moją drugą wielką pasją. Ale książka to nie tylko wysmakowana forma i porywająca treść. To też – a właściwie przede wszystkim – czas spędzany z tymi, których kochamy. Dlatego codziennie – i od razu po powrocie z pracy, i przed snem – siadam z moją trzyletnią córką na kanapie, gdzie czytamy przygody „Królika i Misi" czy „Kubusia Puchatka". Widzę wtedy, że i ona (podobnie jak dekady wcześniej ja sam) przenosi się na moment gdzie indziej. Nie obchodzi mnie, czy będzie kiedyś podzielała moje zainteresowanie grami, czy spędzimy wspólnie choćby minutę przy konsoli. Chcę natomiast, by wiedziała, że wyobraźnia to potężna siła, że literatura pozwoli jej poznać mnogość perspektyw i uczyni ją wrażliwą na piękno świata, że jedna rzeczywistość to dla człowieka zawsze za mało.

Muszyn: W domu mamy pewien rytuał – czytam moim synom do snu. Oni wybierają książkę, a ja czytam. Z jednej strony jest to sposób, by zarazić ich literaturą, po którą pewnie sami by nie sięgnęli, bo odstraszają ich grube tomy. Przede wszystkim jednak jest to sposób na wspólne chwile. Z czasem przeniosło się to na wspólne granie. Szukaliśmy tytułów, w które można grać jednocześnie w dwie lub więcej osób. Przeżywamy wtedy wspólnie przygody, odwiedzamy odległe światy, a co najważniejsze – uczymy się współpracy. I nie jest tak, że konsola wyparła książki. To po prostu kolejna aktywność, którą możemy wykonywać razem, budując wspomnienia i zacieśniając naszą więź. Literatura i gry zawsze szły ze sobą w parze. Wiem, że może to źle zabrzmieć, ale świat Diuny stworzony przez Franka Herberta poznałem najpierw dzięki grze strategicznej, którą kolega przyniósł mi na dyskietce. Tak mnie zafascynował, że gdy dowiedziałem się, iż powstał na podstawie książki, od razu sięgnąłem po cały cykl i go przeczytałem. Podobnie było ze Światem Dysku Terry'ego Pratchetta. Pamiętam, że do polskiego pudełkowego wydania Discworld 2 oprócz gry i instrukcji dołączona była także książka – „Mort". Przeczytałem ją i przepadłem.

Kochaniec: Najważniejszą książką w moim życiu był i pozostanie „Harry Potter i Kamień Filozoficzny". Otrzymałem ją w gimnazjum od kolegi w ramach klasowych Mikołajek i pochłonęła mnie całkowicie. Później cioteczna siostra zaraziła mnie klasycznym fantasy, a tata podstępem namówił do Krzyżaków, bo „gdzieś tam między stronami jest opis wielkiej rycerskiej bitwy". Klasyka szkolnego kanonu przeplatała się więc z tym, co formowało i stymulowało moją wyobraźnię. No i zostałem bibliotekarzem... Dziś łączę w pracy światy literackie z tymi interaktywnymi, budując pomosty niezbędne do animacji czytelnictwa wśród młodzieży. Gdy w życiu moim i żony pojawił się z kolei mały Staś, półki wypełniły się innego rodzaju literaturą. Książki okazały się ciekawym artefaktem, w którym z czasem w magiczny sposób różne, poukładane linearnie wzorki zaczęły pobudzać emocje, ciekawość i jak małe cząstki elementarne budować w głowie dziecka różnorodne światy. Praca w bibliotece się przydała, bo tata zawsze przyniesie jakiś komiks, coś o dinozaurach lub planetach.

Perez: Kilka lat temu przeprowadziłem się – zgadnijcie, przetransportowanie czego zajęło najwięcej czasu... – tak jest, książek dla dzieci. Moje dwie córki chłonęły absolutnie wszystko – od kilkustronicowych książeczek po, z kolejnymi latami życia, coraz obszerniejsze i bardziej skomplikowane pozycje. Do dzisiaj znaczna część przeróżnych półek i szafek wypełniona jest książkami, które towarzyszyły nam na kolejnych etapach życia. Ba, czasami zdarza się do nich wracać, ale co ciekawe – córki uznały, że czytanie to już za mało i próbują nieśmiało pisać swoje historie! Uwierzcie, że mało co potrafi tak napawać dumą tatę, który sam uwielbia czytać, skończył dziennikarstwo i wydaje czasopismo o grach, gdy córka przychodzi z plikiem własnoręcznie napisanych i posklejanych stron i prosi, aby jej poczytać i dać znać, jak się podoba. Co ciekawe, u nas czytanie przybierało czasami niespodziewany obrót, bo z historii spisanych na papierze potrafiliśmy wspólnie przenieść się do wymyślonego naprędce świata, który rozwijał to, co właśnie przeczytaliśmy. Natomiast muszę się Wam przyznać, że bywały takie wieczory, gdy przy czytaniu dzieciom... zasypiałem szybciej niż one. I jak dziś pamiętam: „Tata, obudź się, jeszcze dwie strony".

PARTNEREM KAMPANII JEST

... bo CZYTANIE ROZWIJA MÓZG

eprasa.pl c89932845e

FORZA HORIZON 6

Cena: 299 zł/Game Pass Gatunek: wyścigowa Deweloper: Playground Games Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 7

Są takie rzeczy, które mnie niepokoją przed snem. Na przykład wyobrażam sobie, jak Johnny Knoxville przychodzi wykupić ubezpieczenie na życie. Gdy zamykam oczy, wyobraźnia spięta z logiką podpowiadają mi również, że Forza Motorsport została zepchnięta z piedestału (FM wydana w 2023 r., sześć lat po FM7) przez kapryśnego dzieciaka, który miał być niewinnym spin-offem, lecz na przestrzeni 14 lat dochrapał się właśnie szóstej odsłony. Gra oparta na olbrzymiej namiętności wyrosła niczym motyl, tylko zdechnąć nie chce, ku uciesze rzeszy fanów. Monetyzacja talentu nie zwalnia choć na chwilę, do projektu miarowo wtłaczane są nowe pomysły, a szóstka ubrana w carską salonkę zasuwa z gracją i należytą estymą. Tym razem padło na Japonię – kolebkę konsolową, Kraj Kwitnącej Wiśni, samurajów, wojowników ninja oraz niesamowitej, egzotycznej motoryzacji. Sega, Sony oraz Nintendo spoglądają z niedowierzaniem, bo amerykański producent zrobił najlepszą „piaskownicę wyścigową" w historii osadzoną w Japonii właśnie, która nie ma sobie równych. Nigdy nie jest tak, że z biegiem lat erekcja jest coraz bardziej spektakularna, lecz FH zdaje się zaprzeczać tej regule. Zamiast się zastanawiać, ekipa Playground Games robi, krok po kroku wydeptując ścieżkę na szczyt. Nieodżałowana seria Burnout ma godnego następcę, nie jest już tak potrzebna jak kiedyś, aczkolwiek takedownów czy finezyjnego

eprasa.pl c899328845e

rozpieprzania aut na skrzyżowaniach zapomnieć nie sposób.

Woof-woof!

Właśnie odszczekałem to, co napisałem na temat centralnego punktu na mapie, czyli Tokio, przy okazji playtestu w poprzednim numerze PE. Narzekałem, że to bardziej popierdółka niż centrum metropolii, nawet w kontekście zminiaturyzowanej formy, lecz myliłem się. Widocznie do wersji preview trafiła jakaś okrojona mutacja. Wówczas chrzaniło się również oświetlenie, więc coś musiało być na rzeczy. Tak czy siak chciałem ponownie uruchomić wersję preview, lecz została ona zablokowana. To nawet lepiej, gdyż finalna wersja Edo robi bardzo pozytywne wrażenie – tętni życiem, pełno tutaj samochodów, infrastruktura motywuje do zaglądania pod każdy kamień. Strzeliste szklane budynki kontrastują z niską zabudową, szerokie ulice przeplatają się z wąskimi zaułkami, gdzie można wjechać co najwyżej rowerem, nie brakuje parków, wszędzie roi się od małych elementów budujących klimat takich jak kosze, barierki, ławki czy drzewka. Pisząc o mieście tętniącym życiem, miałem na myśli nie tylko architekturę, ale też przechadzających się tu i ówdzie ludzi! Gapią się w ekrany telefonów, robią zdjęcia, ktoś snuje się z siatką na zakupy, w punktach widokowych grupki się rozglądają, gaworzą i śmieją. Łał, uwielbiam takie detale, a jeśli mnie demencja nie myli, zaimplementowano ów patent po raz pierwszy w serii. Zesrałem się z radości jak rolnik z Podlasia, ale detali – być może oczywistych w ramach serii – jest tutaj od zatrzęsienia. Mokra nawierzchnia i charakterystyczna mgiełka unosząca się spod pędzących kół – wygląda to kapitalnie. Skuta lodem powierzchnia mieni się kolorami tęczy, a jeśli dodać do tego kałuże wody odbijające otoczenie w blasku zachodzącego słońca – to jest galaktyka rozkoszy. Wyścigi na zboczach górskich we mgle gęstej niczym śmietana – poezja smaku (nawet rubieże nie są ponure). Można tak wymieniać bez końca, detale są powalające i świadczące o klasie twórców.

Akcja na maksa

Mapa jest ogromna, jej przejechanie po obwodzie to gruba wyprawa, dziesiątki zadań odblokowują się miarowo, adekwatnie do postępów. Zwieńczeniem każdego „rozdziału" jest wyścig pokazowy, punkt kulminacyjny, który można by oglądać, wcinając popcorn. Pierwszy to rywalizacja z mechem mierzącym na oko 150 m, Łowca Zero nie chrzani się w tańcu, lecz zasuwa na wrotkach, wykonuje ogromne skoki, niczym King Kong huśta się na Tokio Tower, to znów uskutecznia wślizg pod mostem. Jedziesz i gapisz się na ten pokaz jak cielę na malowany obrazek. Wygląda to oszałamiająco, brak mi słów. Drugi wyścig nie jest już tak epicki (potężny samolot w rozmiarze Antonova), lecz mimo wszystko jest na czym oko zawiesić, a kolejne odkryj we własnym zakresie. Seria Horizon zawsze dowoziła w tej kwestii i tym razem nie jest inaczej. Oprócz wszelkich wyzwań zwiedzanie mapy jest samo w sobie zajęciem sprawiającym radochę – odkrywanie dróg i poszukiwanie zaginionych aut (zakamuflowane stodoły) to robota na pełny etat. Muszę wspomnieć z dziennikarskiego obowiązku, że fury można pozyskiwać na nowe sposoby. Część rozmieszczono w miejscach nieoczywistych, widzisz fotkę z punktem orientacyjnym i szukasz po omacku. Kolejnym sposobem jest rynek wtórny, wystarczy zatrzymać się obok fury ustawionej na podjeździe przed domem i łyknąć ją, zazwyczaj w okazyjnej cenie, bo zdarzają się prawdziwe okazje. Na drugim końcu skali wskazuję rozwiązanie w domu aukcyjnym, które nie podoba mi się po całości: jeśli bierzesz udział w licytacji, postawisz np. milion kredytów i aukcji nie wygrasz, to musisz udać się po odbiór kasy, aby wróciła na Twoje konto. Słabe, irytujące rozwiązanie, wymagające przeklikania się przez sporo menusów i trwające zbyt długo. Szczegół, lecz irytujący. Podobnie jak brak pełnej polskiej lokalizacji (jest tylko kinowa) – uznaję to za drobny szkopuł, ponieważ trudno się skupić na gadce (czytanie odpada), gdy tak wiele dzieje się na drodze, ryczą silniki i gra dobra muza. W pewnych zagadnieniach wypadałoby doszusować, ale mowa o drobnostkach.

W walce ze swoim cieniem pomaga dynamiczny poziom trudności (można nim dowolnie szafować), w ramach rozluźnienia można rozwozić żarcie bolidami Raku Raku Express, zaliczać wycieczki krajoznawcze po Japonii czy pomóc ambitnemu fotografowi, który bardzo chce, aby jego fotki trafiły na okładkę magazynu Moto Auto. Horizon Rush to uproszczony odpowiednik Gymkhany, wyścigi precyzyjne i widowiskowe, np. podczas zmagań w dokach mózg dostaje zadyszki, ponieważ kontenery są podnoszone przez dźwigi

FORZA HORIZON 6 TO DRAPIEŻNIK SZCZYTOWY

tuż przed maską pędzącego samochodu. Wewnątrz samochodów widać ekrany z ikonami popularnych systemów infotainmentu, mokrym snem byłoby połączenie się z własnym telefonem i zarządzanie nimi. Przerost formy nad treścią, ale trzeba mieć marzenia. Ogrom dostępnych opcji oraz ich zajebistość sprawiają, że człowiek wyje z radości. Kapitalny model jazdy, prędkość urywająca łeb na wysokości kolan, niesamowita i mistrzowska oprawa (tak wideo, jak i audio), w dodatku nieludzko zoptymalizowany kod, samochodowe porno i nieskończone możliwości wynikające z zabawy online – na drodze szybko zawiązuje się komitet zapier***aczy.

Jestem Johnny, ku*wa, Cage!

Forza Horizon 6 to drapieżnik szczytowy. Sztos. Formuła serii wydaje się niewyczerpana, lecz po pięciu godzinach zabawy, gdy zaliczyłem drugi wyścig pokazowy, doszło do mnie, że czuję zmęczenie. Uszła ze mnie para, czego nie potrafiłem zrelatywizować, lecz kolejnego dnia przystąpiłem do zabawy ze łbem pełnym pomysłów, co i jak chcę wykonać. Jeśli jakimś cudem nie zaznałeś serii w przeszłości, frajda rośnie wykładniczo. FH5 trafiła nawet na PS5 (PE #332), sprzedając się w nakładzie przekraczającym 5 baniek egzemplarzy, a i szóstka wjedzie w bieżącym roku. Bratanie światów z założenia nie funkcjonuje poprawnie, niekiedy wręcz fatalnie, ale MS dał radę. Ta seria zapisała się w annałach zajebistości, dopisz swoją historię w grubym tomiszczu. Tokio dostarczy Ci hektolitry atramentu. ⊗ HIV

XSX, PC

+ przepiękna Japonia, całość zasuwa z prędkością światła
– brak pełnej lokalizacji (tylko kinowa)

Zostań zmotoryzowanym samurajem na miarę XXI wieku!

9–

eprasa.pl c89932845e

Cena: 277 zł Gatunek: akcja Deweloper: TT Games Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 7

Firma LEGO od dawna romansuje z marką DC, dostarczając nam kolejne gry. Aż trzy z nich były poświęcone obrońcy Gotham: LEGO Batman: The Videogame, LEGO Batman 2: DC Super Heroes oraz LEGO Batman 3: Poza Gotham. Wydawało się więc, że temat został już całkowicie wyczerpany, bo co jeszcze można pokazać w solowym tytule o tym bohaterze? Gracze oczywiście marzyli o kolejnym Arkham Knight, ale szanse na to były niewielkie, zwłaszcza po kolejnych nieudanych projektach z tego komiksowego uniwersum. Na szczęście twórcy ze studia TT Games postanowili wziąć wszystko, co działało w produkcjach Rocksteady Studios, i przenieść to do świata LEGO. Brzmi jak szalony pomysł? Być może. Ale w tym szaleństwie jest metoda, bo to naprawdę działa. Nie oszukujmy się, każdy gracz znający produkcje z duńskimi klockami wie, że wszystkie są do siebie bardzo podobne. Powstają według niemal identycznego schematu, zmienia się jedynie franczyza, na której bazują. Jednak przy grze LEGO Batman: Dziedzictwo Mrocznego Rycerza udało się tę formułę przełamać i dać graczom coś nowego.

Zacznijmy od fabuły, która kondensuje najważniejsze filmy oraz najciekawsze historie komiksowe w jedną całość. Towarzyszymy Bruce'owi Wayne'owi od momentu, gdy jako osierocone dziecko zmaga się z traumą, aż po chwilę, gdy staje się liderem tworzącym substytut rodziny z innych skrzywdzonych ludzi. Nabieramy doświadczenia razem z bohaterem. Oswajamy się z mrokiem. Uczymy się pod okiem Ra's al Ghula, by później trafić do ogarniętego przestępczością Gotham, czekającego na kogoś, kto wreszcie zaprowadzi tam porządek. Walczymy z kilkoma wariantami Jokera. Każdy bardziej diaboliczny od poprzedniego, ale posiadający swój unikalny filmowy charakter.

Ciągła ewolucja miasta i bohatera

Co ciekawe, gra nie rzuca nas od razu na głęboką wodę. Najpierw zajmujemy się drobnymi przestępcami i mniej wymagającymi złoczyńcami. Bo nikt chyba nie powie, że taki Kite Man stanowi poważne zagrożenie. Nawet w komiksach jest raczej chodzącym żartem. Z biegiem czasu, gdy nasza siła rośnie, na drodze pojawiają się jednak coraz groźniejsi przeciwnicy, tacy jak Bane czy Mr. Freeze. Im dłużej walczymy, tym bardziej zmienia się samo miasto. Gotham reaguje na nasze działania. Zaczyna się bronić, wysyłając coraz większe zagrożenia, ale jednocześnie dostarcza nam nowych sprzymierzeńców. Na naszych oczach Gordon awansuje, zyskując coraz większy wpływ na działania policji w Gotham. Jestem przekonany, że zarówno gracze, którzy nie znają historii Mrocznego Rycerza, jak i wieloletni fani będą mieli mnóstwo frajdy z odkrywania kolejnych misji oraz przeciwników stojących za nimi. Mamy tu odniesienia do produkcji Burtona, Nolana i Reevesa, ale także do klasycznych historii znanych dotąd głównie z komiksów. Oczywiście trzeba pamiętać, że nadal jest to gra LEGO, więc brutalne elementy z mitologii Batmana zostały złagodzone lub całkowicie zmienione. Dobrym przykładem jest historia upadku rodziców Dicka Graysona, która nie jest tak drastyczna jak w oryginale. Jedną z rzeczy, które natychmiast rzucają się w oczy, jest całkowita przebudowa systemu walki względem poprzednich odsłon serii. Stał się on dużo bardziej rozbudowany i widowiskowy. Dostajemy więcej efektownych kombosów, a sama

eprasa.pl c89932845e

walka przypomina momentami dynamiczny taniec zamiast ciągłego powtarzania tych samych trzech ciosów. Dzięki temu całość ogląda się i odczuwa znacznie lepiej. Poprawiono także płynność ruchu postaci, dzięki czemu gra sprawia bardziej filmowe wrażenie. Uważam jednak, że twórcy momentami trochę popłynęli i zwłaszcza przy większej liczbie przeciwników walka trwa po prostu za długo. Ale to może być wyłącznie moje subiektywne odczucie.

Nowością jest również możliwość rozbudowy Batjaskini. Za zdobywane klocki możemy kupować nowe sprzęty i inwestować w rozwój naszej bazy. Możliwości jest naprawdę sporo. Im dłużej gramy, tym bardziej nasza kryjówka przypomina zaawansowaną fortecę, a mniej zwykłą jaskinię. To właśnie tutaj przechowywane są nowe pojazdy oraz stroje bohaterów. A ponieważ grywalnych postaci mamy całe mnóstwo, zabawy przy odblokowywaniu zawartości starczy na długie godziny. Skoro już jesteśmy

ZDOBYCIE PLATYNY NIE BĘDZIE TAK PROSTE JAK W INNYCH ODSŁONACH SERII

przy pojazdach – nie spodziewałem się, że ten element gry będzie aż tak dopracowany i sprawi mi tyle radości. Zwłaszcza gdy zasiadłem za sterami Batmobilu z filmu Tima Burtona z 1989 r. Kurczę, ten pojazd naprawdę ma moc. Samych maszyn jest sporo, a każda prowadzi się inaczej.

To jest miasto dla wytrwałych

Największą zmianę przeszło jednak samo Gotham, które stało się pełnoprawnym otwartym światem. Owszem, wcześniejsze gry LEGO, takie jak LEGO Iniemamocni, również oferowały rozległe mapy, ale przy tym, co dostajemy tutaj, wypadają dość blado. Twórcy doskonale zdawali sobie sprawę, jakie gry superbohaterskie dostają dziś gracze, i chcieli oddać uczucie swobody, które towarzyszy przemierzaniu Nowego Jorku w Spider-Manie 2. Chcieli, byśmy poczuli skalę tego mrocznego miasta, i to im się udało.

Oprócz głównej fabuły w świecie gry rozmieszczono mnóstwo dodatkowych atrakcji: wyścigi na czas, zagadki Cluemastera, zadania zręcznościowe czy misje polegające na udaremnianiu kolejnych kradzieży organizowanych przez Kobietę-Kot. To oczywiście tylko część licznych ukrytych zadań specjalnych. Twórcy naprawdę się postarali, by odciągać nas od głównego wątku ciekawymi side questami. Nikogo chyba nie zdziwi, że w wielu misjach musimy korzystać z unikatowych umiejętności kolejnych odblokowywanych postaci. By w pełni wyczyścić niektóre poziomy, trzeba do nich wracać po odblokowaniu odpowiedniego bohatera i wykorzystaniu jego mocy. Dzięki temu praktycznie każdy etap można co jakiś czas odkrywać na nowo. LEGO Batman: Dziedzictwo Mrocznego Rycerza wyraźnie się różni od wcześniejszych gier tej marki. Jest dojrzalsze, bardziej rozbudowane i nastawione na znacznie dłuższą zabawę. Przejście samej podstawowej fabuły zajmuje około 25 godzin. Zdobycie Platyny nie będzie tutaj tak proste jak w innych odsłonach serii. Ten tytuł wymaga pełnego zaangażowania, ale potrafi to wynagrodzić ogromną ilością frajdy. Na razie nie jestem jeszcze w stanie oszacować, ile czasu zajmie mi ukończenie gry na 100%.

Czy można grać w tego Batmana w dwie osoby? Oczywiście i bardzo polecam ten tryb, bo zabawa jest wtedy jeszcze lepsza. Nie oznacza to jednak, że gra działa idealnie. W trybie kooperacji momentami pojawiają się spadki płynności, a liczba klatek potrafi spaść z 60 do 30 FPS-ów. Dlaczego tak się dzieje? Nie mam pojęcia, ale mocno liczę na to, że problem zostanie naprawiony odpowiednią łatką. Na razie jej jednak brakuje, a to spory minus. Na szczęście dla mnie jedyny. LEGO Batman: Dziedzictwo Mrocznego Rycerza to tytuł, który świetnie łączy pokolenia. Poprzez pokazanie Batmana z różnych okresów jego historii i stworzenie z tej ewolucji jednej spójnej opowieści podzielonej na rozdziały gwarantuje świetną zabawę graczom w każdym wieku. ⊗ **Muszyński**

Rodzinny blockbuster

MOJE 3 GROSZE

ROGER: Kompletna historia Batmana, „origins" i „greatest hits" w jednym, w najlepszej możliwej formie, jeśli chodzi o klocki LEGO. Otwarte Gotham tonie w chaosie, ale tym razem mamy przestępstwa, znajdźki, zagadki i sekrety skąpane w uwielbianym slapstickcu. Bij, buduj, rozjeżdżaj, skradaj się, ulepszaj Batjaskinię, używaj batgadżetów, rozwijaj postacie, zbieraj milion klocków i po prostu dobrze się baw. No i multi. Gram z synem, syn gra z córką, córka z mamą, a polski dubbing doskonale nam tu siada. Stęskniłem się za serią LEGO, oj stęskniłem.

9-

PS5, XSX, SWITCH 2, PC

+ Batman, dużo Batmana, rozbudowane Gotham, humor
– spadek animacji przy split screenie

Każdy fan Gacka będzie uradowany z tego tytułu. Najlepszy Batman od czasu Arkham Knight.

9

007 FIRST LIGHT

Cena: 279 zł Gatunek: przygodowa, akcja Deweloper: IO Interactive Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

Nigdy nie prosiłem o Bonda, który bardziej przypomina zagubionego studenta Erasmusa niż aroganckiego króla martini. A tu proszę – twórcy Hitmana wjeżdżają w błocie, krwi i z rozbitym nosem i dają nam Bonda... zanim ogarnął, że jest Bondem. I wiecie co? To działa!

Zapomnijcie o gościu, który wchodzi do kasyna i już na wejściu wie, kto kłamie, kto zdradzi, a kto zginie w trzecim akcie. Historia w First Light nie próbuje nawet odtwarzać żadnego znanego filmu czy książki, tylko buduje własną genezę Agenta 007, czerpiąc przy tym garściami z całego dorobku marki. Zaczynamy z konkretnym przytupem – akcja SAS, coś idzie spektakularnie nie tak (wybuchające helikoptery i te sprawy), wszyscy poza przyszłym Agentem 007 giną, a jego głównym zadaniem zostaje odbicie ośrodka badawczego MI6 opanowanego przez terrorystów, choć dają mu na to 1% szans. A to tylko początek spektakularnej przygody, w której Patrick Gibson, znany chyba najbardziej z roli młodego Dextera w serialu „Dexter: Grzech pierworodny", okazuje się znakomitym wyborem jako młody James Bond. Nawet jeśli momentami wygląda jak klon Roberta Lewandowskiego.

To Bond zagubiony, świadomy stawki i często improwizujący, ale właśnie dzięki temu wypada on zaskakująco ludzko. To najlepiej napisana historia w dorobku IO Interactive, nawet jeśli czasem trzeba wysoko zawiesić niewiarę. Ale to w końcu nadal Bond, pamiętajmy o tym. Cieszy fakt, że dialogi mają pazur, humor nie jest cringe'owy, a postacie drugoplanowe to nie tylko statyści do podawania questów. Q (Alastair Mackenzie) kradnie show. Typ jest dokładnie taki, jaki powinien być – trochę złośliwy geniusz, trochę zmęczony opiekun przedszkolaka z licencją na chaos dostarczający mu nowe wynalazki. Pewnej siebie szefowej agencji – M w wersji Priyangi Burford - również nie można wiele zarzucić, a swoje zadanie doskonale realizuje również Greenway (Lennie James), znudzony szpieg i mentor Bonda. Prawdziwą siłą tej historii jest jednak szerokie tło – znajomi Bonda, jego relacje z kolegami, przelotne romanse, to wszystko buduje wyjątkowy w skali bondowskiej klimat napędzany fabularnie takimi tematami jak sztuczna inteligencja, tajemnice programu 00 czy pościg za zbuntowanym Agentem 09. Jeśli miałbym się do czegoś przyczepić, to chyba tylko do braku wyrazistych antagonistów, którzy mogliby dorównać złoczyńcom z filmów. Lenny Kravitz jako złol to niestety tylko ciekawostka dropsa, gwizdek przy czajniku.

Nathan „Hitman" Drake

Gameplayowo to jest dziwna bestia. Z jednej strony masz DNA Hitmana – skanowanie otoczenia (specjalne soczewki), podsłuchiwanie, szukanie przebrania, manipulowanie NPC-ami. Z drugiej – totalnie filmową jazdę bez trzymanki w stylu Uncharted, z obowiązkowymi momentami „oh crap", gdzie skały srają, a wszystko wali się na głowę. Tak, te dwa światy nie zawsze się lubią. Czasami dostajesz fajną, półotwartą lokację, gdzie możesz pokombinować, znaleźć alternatywną drogę, poczuć się jak szpieg. I wtedy gra błyszczy. A czasami? Idź tu, zrób to i tamto, nie kombinuj. I wtedy czujesz, że ktoś trzyma Cię za rękę trochę za mocno. Musicie wiedzieć, że tu wszystko, nawet podczas wyborów dialogowych, jest bardziej „iluzją wyboru", która zawsze prowadzi do tego samego celu, więc fani Hitmana mogą się poczuć lekko zawiedzeni. Ja nie czułem, bo dokładnie takiej gry potrzeba nam w dobie zalewania rynku sandboksami z toną znaczników (choć i tutaj są subtelnie poukrywane znajdźki). To produkcja, która mimo swoich ograniczeń niesamowicie wciąga i przynosi przeogromną satysfakcję z zabawy wszystkimi systemami.

Nie można tu pominąć gadżetów, które są esencją bondowskiego klimatu. Rozbudowany zegarek pozwala hakować urządzenia,

manipulować otoczeniem i odwracać uwagę wrogów, laser znajduje zastosowanie zarówno w infiltracji, jak i bezpośrednich starciach, a nie zabrakło też różnego rodzaju min i granatów, aparatu oślepiającego wroga czy strzałek wywołujących mdłości, które są zaskakująco skuteczne, jeśli chcemy, by ktoś zwrócił właśnie obiad, odchodząc z miejsca patrolu. Jest tego więcej, choć na misję można z czasem zabrać maksymalnie cztery takie gadżety, a dodatkowo zużywają one ładunki chemiczne bądź elektryczne, które trzeba uzupełniać. Na normalnym poziomie trudności zasobów jest jednak masa, więc nie stanowi to problemu. Szpiegowanie i skradanie nie zawsze jednak sprawdzają się podczas misji, a twórcy momentami wręcz zachęcają do otwartej walki. Jeśli zostaniemy wykryci, możemy spróbować blefować, nawijając makaron na uszy oponenta, co jest prostym, a zarazem rajcującym elementem. I o dziwo, bo przecież IO Interactive nie ma tu wielkiego doświadczenia, starcia wręcz wypadają znakomicie. Są dynamiczne, brutalne i bardzo fizyczne – przeciwnikami można rzucać o elementy otoczenia, elementami otoczenia w przeciwników również, dobrze działają parowanie i uniki, a animacje płynnie przechodzą jedna w drugą, tworząc efektowny spektakl, gdzie otoczenie sypie się jak po przejściu tornada. To takie połączenie Arkham Knight ze Sleeping Dogs, nawet jeśli momentami do frustracji doprowadza brak lockowania na wrogach.

Jeśli RPG, to tylko Rocket Propelled Grenade

Gra miesza też co chwila etapy spokojnej infiltracji z wysadzaniem cystern w stylu Rambo, ale chcąc ograniczyć odgórnie sekcje strzelane, nie pozwala tego robić w każdej misji. Aby dziurawić wrogów ołowiem, musicie dostać zgodę, „licencję na zabijanie". Czyli dopiero gdy ktoś naprawdę chce Cię odstrzelić, możesz odpowiedzieć ogniem, co tylko podkreśla, że Bond nie jest bezmyślnym najemnikiem, ale działa w ramach pewnych zasad. Wymiany ognia nie są tak angażujące jak choćby w Uncharted, co zwalam między innymi na mało intuicyjny system przemieszczania się między osłonami. Zwłaszcza że wymiany ognia często wymagają ciągłego ruchu, a brak amunicji zmusza do korzystania z broni przeciwników, którym zabieramy ją w szale destrukcji, rzucając wcześniej we wroga gnatem, w którym zabrakło pestek. Headshoty siadają jednak na miękko, można strzałem wytrącić do góry broń trzymaną przez wroga, choć trochę szkoda, że fragmentów strzelanych nie możemy przejść z ulubioną bronią, musząc co chwila nimi żonglować. Nie można też rozwijać zebranych pukawek, w sumie to nie można rozwijać niczego, bo twórcy zrezygnowali z elementów RPG nawet w kontekście samego Bonda, a poza samą kampanią mamy jedynie tryb z pakietem różnych wyzwań. Tylko znów – brak RPG pozwala odpocząć od grindu obecnego praktycznie w każdej nowej przygodówce-akcji i dodaje grze kilka punktów w kategorii „czyste kino". A wszystko to doprawione jest jeszcze przecież pościgami. Są eksplozje, ciasne zakręty i toporny model jazdy, ale możesz się poczuć jak w filmie za 200 mln dol., rozwalając scenografię. I to z mocnym lokowaniem produktów, bo przecież musi być Aston Martin, musi być Grand Hotel i musi być zegarek Omega na łapie, proste.

GRA PRZYNOSI PRZEOGROMNĄ SATYSFAKCJĘ Z ZABAWY WSZYSTKIMI SYSTEMAMI

Do tego lokacje to globtroter pełną gębą. Od nastawionych na dialogi wizyt w biurze w Londynie, przez wybuchową Maltę (najlepszy samouczek ostatniej dekady), po pustynne miasto Aleph czy lodowe zadupia na końcu świata. Sposób operowania światłem i cieniem nadaje wielu scenom filmowy sznyt. W najlepszych momentach First Light wygląda jak wysokobudżetowa produkcja kinowa i byłem w szoku, że Glacier Engine daje aż tak dobrze radę (te odbicia w lustrach, rzecz w wielu grach nie do ogarnięcia). Wiadomo, postacie drugoplanowe czy niektóre elementy otoczenia czasem odstają jakością od reszty, widać też pewien recykling assetów, wszak misja w klubie techno w Londynie to wariacja tej z Berlina z Hitmana 3, ale tytuł zachwyca krajobrazami, voice actingiem, efektami cząsteczkowymi czy kontekstowymi animacjami. PS5 oferuje dwa tryby pracy – 30 i 60 klatek – jednak wizualnie różnią się one tylko nieznacznie, a w trybie wydajnościowym animacja potrafi lekko chrupnąć, nie wspominając o migotaniu obrazu. Znacznie lepiej prezentuje się wersja na PS5 Pro, gdzie dzięki zastosowaniu PSSR obraz jest ostrzejszy, a konsola utrzymuje przez większość rozgrywki stabilne 60 klatek. Bez względu na platformę i drobne potknięcia to naprawdę piękna gra.

First Light nie jest ani tak otwarte jak Hitman, ani tak dobrze zaprojektowane od strony rozgrywki jak Uncharted. Jednocześnie umiejętnie łączy elementy obu tych światów, tworząc coś własnego. To produkt skrojony pod gracza oczekującego singlowego doświadczenia na miarę kinowego blockbustera, a przy tym najlepsza gra o Agencie 007 od czasów GoldenEye na N64. To Bond, w którym nie brakuje ikonicznych elementów, jak wstrząśnięte, niemieszane martini, piękne kobiety, efektowny opening z wokalem Lany Del Rey czy tona smaczków z trofeami nazwanymi tytułami filmów czy motocyklem z filmów z Craigiem na czele. Bardzo obiecujący początek nowej serii i powrót Bonda na szczyt growej sceny. Chapeau bas, panie Bond, chapeau bas. ⊗ **Roger**

PS5, XSX, SWITCH 2, PC

+ Bond, historia, udane połączenie Hitmana z Uncharted, oprawa, gadżety, postacie
– system osłon, brak lockowania, mało wyraziści antagoniści

Filmowa przygodówka z młodym Bondem, przyciągająca klimatem, historią i świetnym wyczuciem marki.

8+

eprasa.pl c899328a45e

Cena: 166,49 zł Gatunek: strategia Deweloper: Bulwark Studios Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 12

Druga odsłona Mechanicusa to klasyczny przykład poprawnej kontynuacji, która ma dopracowane mechaniki i więcej wszystkiego. Warstwa strategiczna przeszła spore, choć nie kolosalne zmiany. Osłony mają tutaj o wiele większe znaczenie, rozmieszczenie jednostek także. Szczególnie przy kierowaniu frakcją ludzką nie da się ich po prostu wystawić na polu i eksterminować wrogów. Trzeba pomyśleć, zastanowić się, co nieco spowalnia rozgrywkę i wymusza trochę inne podejście. Zwłaszcza na początku, kiedy trzeba okiełznać specyfikę tego, co dana jednostka może zrobić.

Osoby zaznajomione ze światem WH40K będą mieć lżej, ale dla nowych jest odpowiednia liczba podpowiedzi oraz opisów akcji. Trzeba także odpowiednio dobierać jednostki ze względu na ich akcje. Podobnie jest z Nekronami, którzy są powolniejsi, ale trudniejsi do zabicia, do tego mają specyficzne zdolności powrotu na pole walki. Dowódcy mają kilka dodatkowych możliwości na każdą turę, natomiast podwładni mają jeden, czasami dwa ataki oraz opcję wsparcia. Jest sporo do kombinowania, natomiast zmiany pomiędzy frakcjami podyktowane przez wątek fabularny zapewniają urozmaicenie. Prawie do końca historii, jednak od mniej więcej połowy czuć, że wszelkie schematy już widzieliśmy. Misje są do siebie dość podobne – zabij, przetrwaj, zrób coś i tyle. To nie jest złe, bo powtarzalność, a raczej stabilność rozgrywki pozwala cieszyć się tym, co jest najważniejsze, czyli strategią i fabułą. Konflikt jest teraz o wiele większy, potyczki mają miejsce nie tylko w katakumbach, ale także na powierzchni planety. Rozbicie opowieści na dwie frakcje pięknie obrazuje dwie strony konfliktu oraz postrzeganie go z perspektywy zarówno imperium, jak i „nieśmiertelnych" Nekronów.

Wizualnie jest po prostu dobrze, gra zawiera szczegółowe modele oraz bardzo dobrze odwzorowuje stylistykę Warhammera 40,000. Nie ma tu szaleństwa wizualnego, a mimo to momentami pewne elementy się ze sobą zlewają. Kamera i możliwość podglądu siatkowego pomagają się zorientować, choć czasami trzeba się dokładniej przyjrzeć polu bitwy. Sterowanie na padzie się sprawdza i jest funkcjonalne, choć trzeba się przyzwyczaić do pewnych zasad. Z kolei rozgrywka jest dokładnie taka, jakiej można oczekiwać – trochę kombinowania, trochę uczenia się zależności pomiędzy jednostkami i tego, która strategia lepiej się sprawdza. Niektóre fragmenty są bardziej wymagające, niż powinny, jednak można je przejść przy odpowiedniej taktyce. Drugi Mechanicus jest bezpieczną kontynuacją, bez wymyślania koła na nowo, ale to nie jest minus, wręcz przeciwnie. Lubimy piosenki, które znamy, i chyba z tego założenia wychodzili twórcy. Warstwa strategiczna jest poprawna, natomiast świat WH40K to tylko plus. ⊗ **Konsolite**

PS5, XSX, PC

+ system, klimat, dwie kampanie
– powtarzalność zadań, nierówny poziom trudności

Bardzo dobra gra strategiczna w sosie Warhammera 40K.

7

Cena: 69 zł Gatunek: wyścigi, RPG akcji Deweloper: Rastrolabs Game Studio Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 12

Gier RPG w klimatach wyścigowych nie spotyka się zbyt często i gdy już ktoś wpadnie na taki pomysł, jest to domena indyków. Brazylijskie studio Rastrolabs Game Studio postanowiło jednak wziąć się za ten temat i stworzyło RoadOut, które właśnie debiutuje m.in. na PS5.

Jak wyżej wspomniałem, tytuł łączy w sobie elementy RPG-a, akcji i ścigałki. Wcielamy się w Claire, najemniczkę w postapokaliptycznym świecie zwanym Martwą Strefą. Tutaj po globalnej wojnie kryją się ostatnie pozostałości ludzkiej cywilizacji. Celem bohaterki jest rozwiązanie tajemnicy sztucznej inteligencji, która stoi za zagładą świata. Trochę pachnie „Mad Maksem" i to nie bez powodu. Fabuła potrafi zaintrygować, ale nie jest niczym, czego byśmy już nie znali. RoadOut to gra z otwartym światem, więc pozwala swobodnie eksplorować i przemierzać Martwą Strefę, wypełniać kontrakty oraz zwiedzać budynki jako rozbudowane, wielopiętrowe lochy. W tych nieco przekombinowanych labiryntach przyjdzie nam toczyć walki z przeciwnikami, które są prostą, ale całkiem przyjemną siekanką. Sam samochód nie jest jednak tylko pretekstem, by do nich dojechać. Za jego pomocą będziemy walczyć z różnymi gangami, taranując ich pojazdy, ścigać się dla pieniędzy oraz prowadzić pościgi. Nie powiem, ostra jazda wywołuje mocne emocje, lecz sterowanie autem nie jest zbyt intuicyjne, fizyka jazdy bywa irytująca, a warunki pogodowe zamiast być urozmaiceniem, utrudniają nam życie.

Oprawa wizualna pomysłowo łączy mieszankę stylu 2D i 3D z pixel artem. O ile projekty odwiedzanych biomów nie robią wrażenia, o tyle już wnętrza „lochów" przyciągają wzrok swoim zróżnicowaniem i detalami. Niestety recenzuję wersję PS5, gdzie powtarza się podobny problem jak w innych tego typu grach – skalowanie na dużym TV. O ile tytuł na małym ekranie może się podobać, o tyle na telewizorze będzie tylko serią mało przyjemnych kleksów. No cóż, RoadOut sam w sobie jest solidnym tytułem, ale po prostu nie sprawdza się na dużych konsolach. Jego zaletami są cyber-postapokaliptyczny klimat i wciągające wycinanie wrogów w pień w lochach. Poza tym to męcząca dla oczu kolejna gra niezależna. ⊗ **Aysnel**

PS5, XSX, SWITCH, PC

+ klimat, walka w lochach, projekty lokacji
– sterowanie, fizyka jazdy, oprawa wizualna

Postapokaliptyczny, cyberpunkowy Mad Max w pikselach.

5

eprasa.pl c89932845e

MINA THE HOLLOWER

Cena: 79,99 zł Gatunek: przygodowa, akcja Deweloper: Yacht Club Games Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 7

Inspiracje stojące za Mina the Hollower są widoczne od pierwszych minut. Klasyczna Zelda ze szczyptą Castlevanii i Soulsów. Im dalej, tym bardziej czuć, że ekipa miała pewną wizję, będącą mieszanką pomysłów, które zadziwiająco dobrze ze sobą współgrają. To jednak kwestia tego, jak będziemy grać, gdyż nowa gra od Yacht Club Games, autorów Shovel Knight, jest specyficzną pozycją, która dla każdego może być czymś innym. Wszystko za sprawą wolności, którą mamy od samego początku. Po wyborze jednej z trzech broni jesteśmy wrzuceni do świata i dostajemy zadanie naprawy wież, które bronią mieszkańców przed potworami.

Idź i rób, co chcesz

Nieliniowość jest zarówno plusem, jak i minusem gry. Możemy zwiedzić praktycznie cały świat, ślepo idąc przed siebie, i trafimy na jedną z kluczowych lokacji, a po drodze znajdziemy (lub nie) mnóstwo przedmiotów. Eksploracja, kombinowanie i zaglądanie w każdy zakamarek są nagradzane. Dzięki walucie, czyli kościom, rozwiniemy cztery cechy Miny, zdobędziemy dodatkowe bronie albo natrafimy na świecidełka drastycznie zmieniające rozgrywkę. Jest ich cała masa – od typowych zwiększających siłę ataku i opcje defensywne po mnóstwo takich, które ułatwią lub nawet umożliwią głębszą eksplorację. Wiele z nich może nie jest wymaganych, ale mogą sprawić, że wcześniejsza bariera nie będzie już stanowić problemu. Główna mechanika kopania tuneli w niemalże każdym podłożu działa na dwóch polach. Pierwszy to eksploracja – dzięki zakopaniu się w ziemię możemy ominąć wiele przeszkód oraz zyskać dalszy skok po wybiciu się z tunelu. W ten sposób także wykopujemy walutę oraz niszczymy proste przeszkody. Drugim jest walka, gdyż pozwala na omijanie ataków przeciwników i często jest jedynym sposobem, by przetrwać starcie, szczególnie z bossami. Tych jest bardzo wielu, a każdy z nich stanowi wyzwanie, co zależy od oręża oraz dodatków. Pierwsze godziny mogą ostro skarcić, jednak z czasem Mina staje się silniejsza. Dość szybko możemy podbić siły ataku, defensywy, energii oraz magii, jednak wszystko się rozbija o to, co znajdziemy podczas wędrówki. Niektóre gadżety po prostu psują grę lub sprawiają, że wymagające lokacje stają się banalne. W efekcie Mina the Hollower może być bardzo trudna lub stanowić pewne wyzwanie, ale bez rzucania padem. Mechanika utraty waluty po śmierci wymusza ostrożność, ale na dłuższą metę czuć, że jest, bo Soulsy są popularne.

Zakop się

Sekwencje zręcznościowe wymagają przyzwyczajenia zarówno do mechaniki, jak i rzutu, w jakim jest pokazany świat. Czasami trudno ocenić głębię i wysokość pewnych elementów, szczególnie gdy są różne. Stylistyka z Game Boya Color także momentami nie pomaga. Mimo to ma to swój urok i po kilku godzinach już nie powinno być problemu. Jednak brak kilku aspektów sprawia, że doświadczenie jest słodko-gorzkie. Brak normalnej mapy boli, mamy dostęp tylko do podstawowej po spełnieniu odpowiednich warunków. W efekcie cała ta swoboda sprawia, że momentami możemy błądzić, szukając przejścia do kolejnej lokacji. System podpowiedzi niezbyt pomaga, dając nam mgliste pojęcie, co powinniśmy zrobić, ale trzeba się domyślić lub po prostu iść w nieznane i być może trafić tam, gdzie powinniśmy. Nie zyskujemy nowych możliwości, które otwierałyby niedostępne wcześniej ścieżki, więc pewne momenty mogą być frustrujące. Możliwość zaznaczania miejscówek do późniejszego sprawdzenia także by nie zaszkodziła. Niektóre zagadki są lekko perfidne, ale gdy wpadniemy na rozwiązanie, to czuć satysfakcję.

Kotaku Mode

Jednym z ciekawszych aspektów są modyfikatory, które balansują pomiędzy opcjami ułatwiającymi a trainerem. Włączenie ich niweluje wewnętrzne osiągnięcia. O ile zmniejszenie ilości obrażeń, a nawet nieśmiertelność jestem w stanie zrozumieć, o tyle zmiana palety kolorów czy dodanie teleportu są dość dziwne. Podobnie z modyfikacjami utrudniającymi rozgrywkę dla szukających dodatkowego wyzwania. Przy tym systemie suwaczki z DOOM Eternal to drobnostka. Kotaku Mode sprawi, że jeśli będziecie chcieli, to bez jakichkolwiek problemów pokonacie każdego bossa i każdy segment zręcznościowy, ale nie rozwiąże za Was zagadek ani nie poprowadzi za rączkę.

CZUĆ, ŻE EKIPA UPCHAŁA TU NIEMALŻE KAŻDY POMYSŁ, JAKI MIAŁA

Od pierwszych minut spędzonych z Mina the Hollower czuć, że ekipa upchała tu niemalże każdy pomysł, jaki miała. Pełna wolność stylu rozgrywki, masa, ale to masa znajdziek i żadnego pchania we właściwym kierunku, są swoistym przypomnieniem, jak kiedyś nie przejmowano się, czy gracz sobie poradzi. Dostajemy narzędzia i mamy kombinować. Czasami trzeba się zatrzymać i popatrzeć świeżym okiem, a czasami dialog z losową postacią kryje podpowiedź, której nam brakowało. Dawno nie odczuwałem takiej frajdy, jednak zdaję sobie sprawę, że nie każdego będzie to bawić... ⊗ Konsolito

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

+ swoboda, mechanika, gadżety, modyfikatory
– brak mapy, balans, modyfikatory

Zeldavania, która nagradza, frustruje, karci i bawi.

8

eprasa.pl c899328456

Yoshi and the Mysterious Book

Cena: 289 zł Gatunek: przygodowa, platformowa Deweloper: Nintendo Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI 3

Seria z zielonym dinozaurem od lat pełni w portfolio Nintendo rolę poligonu doświadczalnego. Widzieliśmy już niemal wszystko: od kredek i pasteli, przez włóczkę, aż po tekturowe makiety. Tym razem jednak rewolucja sięgnęła głębiej niż tylko do warstwy wizualnej. Yoshi and the Mysterious Book to gra, która stawia odważne pytanie: czy Yoshi może istnieć bez klasycznego skakania po platformach?

Po niezbyt fortunnej produkcji, jaką był Yoshi's Crafted World, fani liczyli na powrót do korzeni i soczysty gameplay rodem ze złotych lat SNES-a. Tymczasem nowa odsłona, będąca ekskluzywnym tytułem na Switcha 2, wykonuje gwałtowny zwrot w stronę gatunku przygodowo-logicznego. Fabuła rzuca nas do wnętrza ożywionej encyklopedii, znanej jako Mr. Encyclopedia (w skrócie Mr. E). Za sprawą duetu Kamek & Bowser Jr. księga traci pamięć, a jej strony stają się białe. Zadaniem Yoshiego jest odzyskanie informacji o gatunkach zamieszkujących ten papierowy świat i dosłowne dorysowanie brakującej treści.

Pierwszy kontakt z tytułem może być konsternujący. Gra sprawia wrażenie bezstresowej, interaktywnej książeczki dla najmłodszych. Brak klasycznego paska zdrowia, limitu czasu czy definitywnej śmierci (wpadnięcie w przepaść lub przygniecenie głazem kończy się natychmiastowym respawnem tuż obok bez utraty postępu i limitu kolejnych podejść) sugeruje produkt dla graczy, którzy dopiero uczą się trzymać pada. Mnie ten radykalny brak wyzwania z początku mocno odrzucił. Szybko się jednak okazało, że choć palce odpoczywają, szare komórki muszą wejść na znacznie wyższe obroty niż w jakiejkolwiek innej grze z tej serii.

Pierwotnie główny bohater księgi, Mr. Encyclopedia, miał być antagonistą, który więzi Yoshiego. W połowie produkcji Shigeru Miyamoto zasugerował jednak, aby uczynić go postacią tragiczną, która straciła pamięć, co zmieniło cały ton gry z ucieczki na przygodę ratunkową.

Interaktywne safari

Koniec z parciem do mety i flagi, bo z klasycznej formuły zachowano co prawda połykanie wrogów językiem, rzucanie zniesionymi jajami i walenie w podłoże z impetem, ale platformówka w Mysterious Book schodzi na dalszy plan, ustępując miejsca eksploracji rodem z interaktywnych filmów przyrodniczych. Każdy poziom to zamknięty, gęsty ekosystem, w którym naszym celem nie jest „przejście" etapu, ale skatalogowanie go. Musimy odkryć unikalne zachowania lokalnej fauny, co wymaga od nas eksperymentowania. Zamiast bezmyślnie pochłaniać każdego napotkanego stworka, musimy go najpierw zaobserwować. Jak zareaguje na podrzuconą papryczkę chili? Czy z kolei pod wpływem muzyki granej na perkusyjnych głowach „kaczek" dojdzie do otwarcia nowej drogi? Kreatywność projektantów w tworzeniu tych zależności jest fascynująca. Weźmy za przykład wodny świat Seaside. To nie jest zwykły „poziom z wodą". To wielka piaskownica, w której współpracujemy ze stworkami-rybakami. Musimy kombinować z przynętami, by zwabić konkretne gatunki ryb i wpisać je do encyklopedii. Spotykamy tam małże, których muszle generują fale dźwiękowe stymulujące wzrost roślin-platform, czy wieloryby, które pełnią rolę żywych batyskafów po uprzednim nadmucha-

eprasa.pl c89932845e

niu. Każda taka interakcja to mała zagadka logiczna, a ich rozwiązanie odblokowuje jedną z kilkudziesięciu naklejek na stronę rozdziału i dostarcza gwiazdek do odblokowania nowych rozdziałów. To czysta radość z odkrywania przywodząca na myśl odblokowywanie achievementów, która maskuje brak tradycyjnego wyzwania zręcznościowego, ale jednocześnie sprawia, że gra staje się bardziej statyczna.

Mechanika nazewnictwa i polski paradoks

Ciekawym, choć kontrowersyjnym mechanizmem jest system personalizacji odkrytych gatunków. Nadanie imienia stworzeniu to nie tylko kosmetyka – pozwala to konkretnemu osobnikowi na „migrację" do innych, już zaliczonych rozdziałów. Dzięki temu wracając do pierwszej krainy z nowo poznanym towarzyszem, możemy odblokować ścieżki, które wcześniej były absolutnie nieosiągalne. To napędza potężne replayability, ale ma też swoją ciemną stronę. Nazywanie każdego z setek stworzeń z czasem staje się nużącą formalnością, mimo że system podpowiada gotowe określenia. W tym miejscu dochodzimy do największego problemu dla gracza znad Wisły. Mimo że Nintendo coraz śmielej wkracza na nasz rynek, Yoshi and the Mysterious Book (jak dotąd) nie doczekało się polskiej lokalizacji. To bolesne przeoczenie. Ilość tekstu, wskazówek i dialogów (których jest tu niemal tyle, co w erpegowej serii Paper Mario) sprawia, że bez znajomości angielskiego młodszy gracz – do którego gra zdaje się mrugać okiem – po prostu się zatnie. Co ciekawe, system cenzury imion sprawnie blokuje angielskie wulgaryzmy, ale nasze polskie „wiązanki" przechodzą bez najmniejszego problemu. Możecie więc nazwać uroczą żabę dowolnym przekleństwem, co tworzy komiczny, acz smutny kontrast z cukierkową oprawą.

Technologia w służbie papieru

Pod kątem technicznym mamy do czynienia z pokazem możliwości nowej architektury, choć w skali mikro. Gra śmiga w betonowych 60 klatkach na sekundę przy wysokiej rozdzielczości, co w przypadku estetyki kolorowych kredek daje piorunujący efekt. Czy to najpiękniejszy Yoshi w historii? Możliwe. To hołd dla stylu z 1995 r., ale dopalony nowoczesnymi shaderami. Szczególne wrażenie robią krawędzie poziomów. Gdy Yoshi zbliża się do granicy strony, soczyste barwy blakną, ustępując miejsca surowym, tuszowym szkicom i widocznej teksturze pożółkłego papieru. Pod światło widać nawet włókna celulozy i nierówności na kartkach encyklopedii. Mimo to trudno nie odnieść wrażenia, że Switch 2 nie poci się przy tym tytule zbyt mocno. To gra, która stawia na styl, a nie na brutalną moc obliczeniową i spokojnie ruszyłaby również na pierwszym Pstryczku, no ale w obecnej sytuacji trzeba promować już wyłącznie następcę. Zawodzi natomiast w sferze audio. Ścieżka dźwiękowa jest zaskakująco generyczna. Brakuje jej charakterystycznego, wariackiego sznytu z Yoshi's Island czy zapadających w pamięć motywów z Woolly World. Muzyka po prostu gra w tle, nie przeszkadzając, ale też w żaden sposób nie budując klimatu.

BEZ WĄTPIENIA NAJODWAŻNIEJSZA ODSŁONA SERII OD DEKAD

Ewolucja czy skok w bok?

Yoshi and the Mysterious Book to bez wątpienia najodważniejsza odsłona serii od dekad. Nintendo postanowiło porzucić bezpieczny schemat „biegnij w prawo i rzucaj jajami" na rzecz czegoś znacznie ambitniejszego intelektualnie. To niezwykle solidna, inteligentna przygodówka, która czaruje pomysłowością i pozwala na długie godziny zabawy w odkrywcę. Z drugiej jednak strony w trakcie testów często łapałem się na tęsknocie za „starym" Yoshim. Brakuje mi tej prostej, niemal pierwotnej radości z testowania refleksu i precyzyjnych skoków, bez zastanawiania się nad zagadkami, które pchną akcję do przodu. Jeśli szukacie gry do kawy, przy której chcecie się zrelaksować i pomyśleć – będziecie zachwyceni. Jeśli jednak oczekiwaliście godnego następcy Yoshi's Island, przygotujcie się na to, że zamiast wyczekiwanej powieści akcji dostaliście do rąk... bardzo ładnie wydaną encyklopedię dla dzieci. ⊗ **Majk**

SWITCH 2

+ „kredkowa" oprawa, interakcja ze światem i stworzeniami, liczba sekretów
– brak wyzwania, ogromna ilość tekstu przy jednoczesnym braku polskiej wersji

Nie taki Yoshi, na jakiego czekaliśmy, ale wciąż wart zagrania.

7+

eprasa.pl c89932845e

Gatunek: roguelite Deweloper: Sobaka Studio Cena: 164 zł Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 18

Ucieczki z więzienia nigdy nie są łatwe. Bohater nowej gry spod dłuta dewelopera Sobaka nie zapadnie nikomu z Was w pamięci. Łysy z wąsem, umięśniony, wygląda jak jeden z typowych bandziorów z Batman: Arkham Asylum. To postać straszliwie generyczna, pozbawiona jakiegokolwiek charakteru, lepiej sprawdziłaby się jako NPC. Trafia jednak do masywnego, więziennego kompleksu z kilkoma neonami na krzyż, co zapewne miało na celu stworzenie atmosfery cyberpunka. Niestety wyszło bardzo, bardzo średnio. Morgan Lee bierze udział w krwawym show organizowanym przez monstrualnego zarządcę tej uroczej placówki. Celem jest dotarcie na dach gmachu, jednak im wyżej, tym oczywiście trudniej. KIBORG ugrzęzło w 2020 r., czyli okresie wzmożonej aktywności tytułów utrzymanych w konwencji roguelite. Postanowiłem nie zwracać już uwagi na charyzmę bohatera, bo raz, że jej nie ma, a dwa, przez pierwsze dwie godziny bawiłem się całkiem nieźle. Po tym czasie uderzyła we mnie cała prawda o grze. Dawno nie brałem udziału w czymś tak generycznym i choć gatunek znany jest z powtarzalności, w większości przypadków udało się stworzyć uzależniające mechanizmy. W KIBORG-u tego nie ma.

Standardowo rozpoczynamy przygodę bez żadnego uzbrojenia, musimy zatem walczyć tym, co system podrzuca na starcie. W miarę ubijania przeciwników zdobywamy lepsze bronie i fragmenty cybernetycznych kombinezonów, które możemy wybierać po starciu. W przypadku klęski tracimy dobytek, lecz gra oferuje permanentne ulepszenia postaci, które zostają z nami już do końca rozgrywki. W KIBORG-u nie ma żadnej sprawiedliwości. Gra może wrzucić nas do banalnej lub niemożliwej do wygrania batalii. Morgana wyposażono w uniki i parowanie (kompletnie niepraktyczne, odradzam) i to właśnie na omijaniu ataków się skupiłem, by przetrwać. Można też strzelać znad ramienia, lecz celowanie jest tak nieintuicyjne, że porzuciłem tę mechanikę, koncentrując się na walce z użyciem broni białych. W tym aspekcie gra zdaje egzamin, atakuje się z przyjemnością, choć bronie mają swoją wytrzymałość. Całkiem szybko wpada kasa za ubitych napastników. Bohater potrafi wykonać kopnięcie z wyskoku i na tym ruchu bazowałem przez 80% czasu zabawy, bo przeciwników szalenie łatwo wybić z równowagi. Problemem tej gry jest chamski recykling na każdej płaszczyźnie. Grafika jest przeciętna, rozgrywka nużąca i często frustrująca. Sytuacji nie ratuje nawet opcja rozgrywki wieloosobowej. KIBORG-a poleciłbym tylko najtwardszym entuzjastom gatunku. ⊗ **Graba**

PS5, XSX, SWITCH, PC

+ dźwięk, bronie, możliwość przywdziewania pancerzy, niektóre aspekty rozgrywki
– brak balansu, kiepska optymalizacja, miałki bohater, nużąca na dłuższą metę

Gra o twardzielu, która poległa na oczywistościach.

5

Cena: 89 zł Gatunek: metroidvania Deweloper: Blue Backpack Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 7

Metroidvania jako gatunek dotarł do tego miejsca, w którym potrzeba naprawdę czegoś mocnego, by mnie zaskoczyć. Constance udało się to, ale nie za sprawą rozgrywki, tylko jednej sekwencji, w której pojawia się grywalna wersja typowego dnia dla cyfrowego artysty lub, mówiąc po naszemu, grafika. Podobnych minigierek jest jeszcze kilka i poruszają inne aspekty wypalenia, zmęczenia oraz zwątpienia. Taki „subtelny" wkład od autorów z przesłaniem, choć rozumiem zamysł, jako odskocznia od głównej rozgrywki sprawdza się średnio, doceniam, ale moim zdaniem średnio tu pasuje. Natomiast sama rozgrywka jest poprawna, ale bez większego zaskoczenia. Constance chodzi, skacze i walczy za pomocą magicznego pędzla. Aby powrócić do prawdziwego świata, musi zebrać łzy, których strzegą czterej bossowie w czterech zakątkach tutejszego świata. W miarę eksploracji zdobywamy nowe umiejętności jak specjalnie dźgnięcie, które niweluje pewne bariery i służy jako dodatkowy atak, zamianę w farbę, czyli tutejszy odpowiednik uniku, oraz przyklejanie się do ścian i odbijanie się od przeszkód typu kolce a la Sknerus McKwacz. O dziwo dodatkowy skok jest zdolnością ukrytą i można go pominąć. Walka nie zmienia się praktycznie od początku aż do samego końca przygody, choć pewne typy przeciwników są podatne na nowe umiejętności.

Urocze jest to, że mamy swobodę w wyborze, dokąd się udajemy, co wpływa na dalszą eksplorację i może ją ułatwić lub utrudnić w zależności od tego, jaką ścieżkę wybierzemy. Standardowi przeciwnicy większego zagrożenia nie stanowią, choć kolizje to osobna bajka. Momentami trzeba trafić piksel w piksel, a momentami po prostu działa, mimo iż nie powinno. Podobnie jest z niektórymi elementami zręcznościowymi, w których momentami autorzy wymagają zbyt wielkiej precyzji. Bossowie są ciekawi, ale cierpią na syndrom „poczekaj, aż skończę i wtedy możesz mi przywalić", co potrafi irytować, gdy jeszcze nie znamy ich schematu. Świat ma swój urok, ale nie jest niczym wciągającym. Ogólnie całość jest taka – niby wszystko jest ładnie narysowane i animowane, ale proste, puste i bez polotu. Natomiast kolejne miejscówki nie są najlepiej zaprojektowane, a tragiczna mapa nie pomaga. System staminy, reprezentowany przez farbę, bardziej przeszkadza, niż pomaga, robienie fotek, aby zaznaczyć na mapie miejsca do powrotu, nie ma tutaj większego sensu, wystarczyłyby znaczniki na mapie, a ulepszenia są tak błahe, że szkoda gadać. Nie licząc początku, waluty na nie będziemy mieli pod dostatkiem. Niby jest wszystko, co powinno być, ale nijakie... ⊗ **Konsolite**

PS5, XSX, SWITCH, PC

+ oprawa, swoboda, zagadki
– kolizje, mapa, niektóre sekwencje

Poprawna, ładna metroidvania, ale bez szału.

6

eprasa.pl c89932845e

KILN

Cena: 79 zł Gatunek: brawler Deweloper: Double Fine Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 7

Jeżeli jesteście za pan brat z twórczością zespołu Double Fine, z pewnością nie jest Wam obca idea Amnesia Fortnight – cyklicznego, dwutygodniowego game jamu, podczas którego programiści studia poświęcają uwagę wyłącznie projektowaniu i prezentowaniu prototypów nowych gier wideo. Właśnie w ramach tego wydarzenia wyłoniono pomysły na tak chwytliwe tytuły jak Costume Quest, Stacking, Middle Manager of Justice czy właśnie Kiln. Ze stworzonymi na szybko konceptami najwyraźniej bywa czasem tak, że prezentują się dobrze wyłącznie w wersji demonstracyjnej, nie przetrzymując próby przekucia ich w pełnoprawny produkt.

W Bolesławcu byliby dumni

Zasady Kilna w swojej prostocie są jednak genialne! Oto bowiem dostajemy bodaj pierwszy w dziejach gier całkiem realistyczny symulator toczenia na kole garncarskim. Z glinianych mas różnej objętości, najpierw za pomocą gołych rąk, a potem łopatki, linijki czy gąbki, możemy tworzyć coraz bardziej wymyślne ceramiczne kształty – od kubków i kielichów, przez butelki i flakony, po wazony i miski. Wszystko w zgodzie z autentycznym zachowaniem plastycznego materiału i zasadami samej sztuki – od doklejania dziobków czy uchwytów po maczanie w różnokolorowym szkliwie i wypalanie w piecu. Rezultaty nie będą jednak wyłącznie zdobić półek, posłużą bowiem jako materialna powłoka dla zabawnych duszków, w które wcielają się gracze. Co ważne, kształt, typ i rozmiar naczynia mają bezpośrednie przełożenie na zabawę. Postać zaklęta w mały kubeczek będzie więc szybka i zwinna, w przeciwieństwie do tej zamkniętej wewnątrz olbrzymiego garnka. Podobnie sprawa ma się z balansem kluczowych parametrów – wskaźnika zdrowia oraz pojemności. Płytki talerz nie nabierze zbyt wielkiej ilości wody, będzie jednak mniej podatny na stłuczenie niż obszerniejsza, ale bardziej krucha miska. Naprawdę pomysłowa i zaskakująco zróżnicowana mechanika, która sama w sobie zasługuje na wyróżnienie. I wielka szkoda, że właściwie tylko ona.

DOSTAJEMY TYTUŁ MARTWY NA STARCIE

Ten, co garnki tłucze, a nie lepi

Sednem zabawy są bowiem wieloosobowe starcia, w których dwa komplety zastawy stołowej występują przeciwko sobie. I choć oprócz zwyczajnego ciosu pięścią każdy rodzaj naczynia ma własny atak specjalny, nie chodzi tu jedynie o wytłuczenie oponentów do nogi. Nadrzędnym celem jest trzykrotne wygaszenie wrogiego pieca do ceramiki przy jednoczesnym pilnowaniu własnego paleniska. Aby jednak to zrobić, potrzeba całkiem sporej ilości wody, kluczowy jest więc wspomniany aspekt taktycznego wyboru kształtu naszego naczynia, a także sposób przemieszczania się nim. Bieg w pozycji wertykalnej jest dość mozolny, pozwala jednak utrzymać w sobie całą zgromadzoną wodę, z kolei turlanie się na boku gwarantuje szybkie dotarcie do pieca, będzie jednak okupione rozlaniem pewnej części ładunku. W teorii – następna świetna, nietuzinkowa rzecz. W praktyce jednak wyjątkowo słabo zróżnicowana i jeszcze mniej żywotna. Wygaszanie pieca jest bowiem jedynym dostępnym trybem gry. Nie ma tu żadnych jego wariantów ani najdrobniejszego nawet komponentu jednoosobowego. Map jest raptem sześć i są przy tym maleńkie, możliwe do ogarnięcia wzrokiem w całości, nie zaskakują więc niczym nowym przy okazji kolejnych meczów. Mimo że różnicują je motywy przewodnie – jedna wszak regularnie tonie w lawie, co zmienia układ ścieżek, inna jest pełna gąbek, które puchną po nasączeniu wodą, tworząc w ten sposób prowizoryczne zapory, jeszcze inna ma w centrum ruchomą platformę utrudniającą przeprawę do obozu nieprzyjaciela – na dłuższą metę nie dają rady uciągnąć ciężaru całej gry. Zwłaszcza że samo poruszanie się po nich jest toporne, mało precyzyjne, irytujące ślamazarnością niskich skoków i dokuczliwymi problemami z detekcją kolizji.

Bite gary

I wcale nie jest tak, że Kiln to po prostu kiepska gra. Potencjał na coś więcej tutaj jest, ginie jednak zabity przez nudę spowodowaną niedostatkiem zawartości. Gdyby autorzy podeszli do projektowania struktury pojedynków z równie wielką ochotą, co do kompleksowości ceramicznego edytora, mielibyśmy do czynienia z najświeższym pomysłem na multiplayerowe starcia od czasów pierwszego Splatoona. A tak dostajemy tytuł martwy na starcie, już teraz chętnych do zabawy jest wszak na tyle mało, że system matchmakingu bardzo często musi salwować się udziałem głupich jak but botów. Na papierze Kiln pasuje więc do portfolio producenta jak ulał, wykazując się odwagą i inwencją, na którą mógł się zdobyć tylko Tim Schafer i jego ludzie. Szkoda jednak, że ostatecznie wygląda jak coś faktycznie stworzonego w ciągu dwóch tygodni game jamu. I niezdolnego do podtrzymania zaangażowania nawet przez połowę tego czasu. ⊗ **Komodo**

PS5, XSX, PC

+ rozbudowany edytor toczenia naczyń, nietuzinkowy pomysł na pojedynki...
– ...który nudzi się po paru godzinach, ekstremalnie mało zawartości

Genialny pomysł, kiepskie wykonanie. Druga z rzędu sprzedażowa skucha Double Fine.

5

eprasa.pl c89932845e

Cena: 73,99 zł Gatunek: shmup Deweloper: Banana Bytes, Red Art Studios
Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 7

Seria Psyvariar nie jest specjalnie znana, a długa przerwa z pewnością w tym nie pomogła. Jednak to nie znaczy, że to słaba strzelaninka, wręcz przeciwnie. System ocierania się o bazyliony pocisków na ekranie to cholernie fajne rozwiązanie, które nagradza precyzję i odwagę większą siłą ognia. O im więcej pocisków otrze się nasz pojazd, tym szybciej wbijemy kolejny poziom i będziemy mieli większe szanse przetrwania. Dobrze lawirując pomiędzy ostrzałem, możemy dość szybko i sprawnie stać się niemalże nie do powstrzymania i będziemy niszczyć kolejne fale wrogów bez większych problemów. Samo omijanie pocisków także jest możliwe, jednak wtedy wiele tracimy. To trochę tak, jakbyśmy w Ikarudze nie korzystali z opcji zmiany koloru, aby absorbować konkretne pociski. Tu system działa na podobnej, ale innej zasadzie. Do wyboru mamy siedem postaci z własnymi pojazdami, które cechują się innymi typami pocisków, gabarytami oraz prędkością poruszania się. Urocze, że Cotton (z serii Cotton) to po prostu miotła.

Pod względem oprawy szału nie ma, gra ma stosunkowo oszczędną grafikę, z kilkoma pomysłami na poziomy, choć czytelność momentami woła o pomstę do nieba. Pewne sekwencje to taki bałagan wizualny z kilkoma rodzajami pocisków, że naprawdę trzeba wysilić oczy, aby ogarnąć właściwe położenie na ekranie. Niektóre bullet helle są czytelniejsze. Na plus należy zaliczyć sporo trybów, klasyczny Arcade z ograniczoną liczbą kontynuacji oraz kilka mutacji, które pozwalają na zupełnie inną zabawę. Można potrenować poziomy, by poznać i zapamiętać sekwencję. Całość jest dość wybaczająca, jednak jeśli chcemy wbić masę punktów, to trzeba opanować tutejszą mechanikę. Cholernie cieszy możliwość obracania obrazu o 90 stopni – jeśli macie odpowiednie mocowanie telewizora, to polecam. Nie jest to może nowy standard, tylko po prostu dobry shmup. ⊗ **Konsolite**

PS5, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC

6

+ wstawki, liczba trybów i opcji, Cotton
– czytelność, kolizje

Cena: 149 zł Gatunek: shmup Deweloper: KRITZELKRATZ 3000
Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 7

Kolejna część R-Type ma odświeżoną oprawę audiowizualną i tyle w zasadzie większości powinno wystarczyć. Jeśli lubicie tę serię i darzycie sympatią trzecią odsłonę z Super Nintendo, to Dimensions będzie miłym, choć nienajlepszym powrotem. Nowa szata graficzna prezentuje się naprawdę dobrze, choć momentami czytelność pozostawia nieco do życzenia. Niektóre pociski zlewają się z tłem, a pewne obiekty mają nieco dziwne kolizje. Można to przeżyć, jednak w kilku momentach musiałem zmienić tryb graficzny na klasyczny pixel art. Ta opcja jest świetna, jedno kliknięcie i wracamy do przeszłości, co też pokazuje, że Dimensions nieco przesadza z interpretacją oryginalnej szaty graficznej.

Poziom trudności nie został znacząco zmieniony, nadal jest trudno i pewne sekwencje wymagają zapamiętania, co i jak omijać, mimo to nieskończona liczba kontynuacji pomaga. Dla wielu jednak to nadal może być zbyt frustrujące doświadczenie. Mimo że nie jest to gra z automatów, to pewne momenty mogą dać w kość. Możliwość przewijania lub częściej rozstawione punkty kontrolne by nie zaszkodziły. Brakuje także jakichkolwiek dodatków – dostajemy dwa tryby i tyle. Mało, szczególnie że wcześniej w podobnej cenie otrzymaliśmy dwie gry, a tu tylko jedną. Nowe aranżacje utworów brzmią dobrze i wpadają w ucho, choć efekty dźwiękowe są jak dla mnie zbyt przytłumione. Mimo sentymentu i swoistej frajdy z grania trudno mi uzasadnić zakup R-Type Dimensions III w cenie premierowej. W srogiej promocji można rozważyć. Jeśli jeszcze tego nie zrobiliście, to lepiej dorzucić kilka dyszek i zainwestować w fantastyczny R-Type Final 3 Evolved. ⊗ **Konsolite**

PS5, XSX, SWITCH, PC

5

+ nowy OST, oprawa, wyzwanie
– czytelność, cena

Cena: 73,99 zł Gatunek: roguelike Deweloper: Monster Theater
Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 7

Rogaliki potrafią bawić, choć wiele gier z tego gatunku moim zdaniem byłaby lepsza, gdyby nie ta mechanika, która często jest tanią wymówką, by projektować i balansować poziomy. Atomic Owl ma dwa tryby, rogalikowy oraz tradycyjny, co jest dobrym rozwiązaniem. Gdyby jeszcze gra była lepsza, to byłoby miło, jednak coś za coś. Wizualnie mamy świetny pixel art i miłą dla oka animację, jednak cała reszta jest bez polotu. Niby wszystko kolorowe i szczegółowe, ale po zaliczeniu kilku poziomów ma się wrażenie, że nic się nie zmieniło. Sterowanie działa, ale tylko połowicznie. Podczas walki nie ma problemów, nasze ataki zazwyczaj są rejestrowane poprawnie i mamy sporo możliwości, szczególnie że możemy zmieniać typy oręża w locie. Natomiast elementy zręcznościowe to inna bajka, czasami postać ląduje tam, gdzie powinna, a czasami nie, podobnie z kilkoma sekwencjami, gdzie trzeba niemalże perfekcyjnie wyliczyć skok i tym podobne.

Czasami po prostu coś nie zaskakuje, a nie pomaga w tym swoiste „ślizganie się". Bossowie nie są zbyt skomplikowani ani oryginalni, raczej męczący, zwłaszcza gdy zbliżają się do zgonu, mają tendencję do plucia atakami. Ogólnie jest tu sporo dobrych, sprawdzonych pomysłów, ale brakuje szlifu i spójnej wizji. Tryb nierogalikowy pozwala na zachowanie wszystkiego, co zebraliśmy, i restart od punktu kontrolnego, co niweluje irytację. Jednak mimo tego Atomic Owl wygląda lepiej, niż się w niego gra. Im więcej czasu z nim spędziłem, tym bardziej czułem, że absolutnie nic nie czuję, gram, ale nie mam z tego żadnej frajdy. Niby wszystko jest zrobione poprawnie, ale brak tu tego czegoś, co by sprawiło, że chciałbym zobaczyć zakończenie. Sporadyczne bugi także nie pomagają. To jedna z tych gier, która wyglądała na fajną, ale ostatecznie okazała się w najlepszym wypadku średnia. ⊗ **Konsolite**

PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH, PC

5

+ tryb nierogalikowy, pixel art, walka
– nieprecyzyjne sterowanie, bossowie

eprasa.pl c89932845e

Cena: ok. 109 zł Gatunek: przygodowa, indie Deweloper: Nagai Industries Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 7

Czasem, żeby odzyskać równowagę, wystarczy stanąć za kasą i poukładać towar na półkach. W inKONBINI na chwilę wchodzimy w proste, powtarzalne życie. Praca w japońskim konbini, tamtejszym odpowiedniku naszej Żabki, koi cichym buczeniem jarzeniówek, szelestem opakowań i monotonią nocnej zmiany. Łapcie za skaner i wbijajcie na nockę.

W inKONBINI przenosimy się do prowincjonalnego, japońskiego miasteczka lat 90. Ten trafny zabieg od razu odcina nas od współczesnego zgiełku, aplikacji lojalnościowych i chłodu kas samoobsługowych. Trafiamy do przytulnego Honki Ponki – niewielkiego sklepiku ciotki Hiny, gdzie studentka Makoto spędza letnie wakacje, obstawiając nocne zmiany. Twórcy zadbali o uderzająco realistyczne odwzorowanie wystroju, sprawiając, że każdy regał z prasą, plakat na ścianie i element wyposażenia wygląda jak wyjęty prosto z tamtej epoki. Po zmroku to miejsce nabiera szczególnego charakteru; tuż po przekroczeniu progu witają nas rzędy pedantycznie ułożonych produktów, miękkie światło i ciche buczenie lodówek, które wspólnie tworzą kojący, bezpieczny azyl.

Sztuka układania na półkach

Mechanika inKONBINI opiera się na celebrowaniu prostych, pozornie żmudnych rytuałów. Każdą zmianę zaczynamy od ogarnięcia bałaganu pozostawionego przez dziennych pracowników. Uzupełniamy kubki z ramenem, puszki z kawą, mangi, środki na owady i przekąski. Obracamy kartony z mlekiem tak, by ich boki układały się w obrazek krowy. Pilnujemy, żeby puszki z psim jedzeniem stały frontem do klienta. A kiedy stara lodówka zaczyna szwankować, wystarczy w nią po prostu uderzyć, by wróciła do swojego jednostajnego pomruku. Najlepiej działają tu więc detale. Odłożenie onigiri na chłodną półkę potrafi dać zaskakująco dużo satysfakcji, zwłaszcza że gra świetnie operuje dźwiękiem. Szelest plastiku, głuche stuknięcie kartonu, chlupot płynu w butelce, kliknięcie skanera – wszystko brzmi miękko, konkretnie i przyjemnie. inKONBINI odrzuca też typową dla gier logikę kary. Jeśli gracz zatraci się w myślach i nie zdąży zatowarować półek, klient nie okazuje zniecierpliwienia. Po prostu poprosi o przyniesienie z zaplecza ulubionej kanapki z pastą jajeczną, a ewentualna zwłoka to wyłącznie kolejna okazja do rozmowy. Dzięki temu praca przestaje być stresującym obowiązkiem, a staje się okazją do porządkowania własnych myśli. Towar na półkach to jednak zaledwie scenografia, bo prawdziwym sercem inKONBINI są ludzie, którzy pojawiają się w sklepie w ciszy nocnych godzin. Gra prosi nas, byśmy zaopiekowali się garstką stałych bywalców – nie tylko obsługując ich przy kasie, ale też uczestnicząc w ich codziennych zmaganiach. Za ladą Makoto gładko wchodzi w rolę cichej powierniczki, która znacznie więcej słucha, niż mówi. Jest tu choćby Chief, przesądny starszy mężczyzna, któremu odpowiedni smakołyk pomaga zbliżyć się do bezpańskiego kota. Satoshi z kolei to przedsiębiorczy dzieciak z uporem zbierający pieniądze na figurki gachapon, czyli popularne w Japonii zabawki-niespodzianki losowane z automatów. Popychanie tych mikronarracji do przodu często sprowadza się do podania właściwego przedmiotu, ale prawdziwą walutą tej gry jest empatia. Czasem wystarczy kogoś wysłuchać, doradzić mu w prozaicznej sprawie albo podsunąć odpowiednią przekąskę, by jego noc stała się choć trochę lżejsza.

INKONBINI ODRZUCA TYPOWĄ DLA GIER LOGIKĘ KARY

Nie jest to jednak produkcja wolna od skaz. Najbardziej szkoda, że pieczołowicie budowana, estetyczna iluzja sklepu pęka przy bliższym kontakcie z opakowaniami. Mimo że same produkty wyglądają uroczo, nadrukowany na nich tekst to pozbawiony sensu bełkot, który tylko udaje język japoński. W grze tak mocno stawiającej na namacalność świata potrafi to brutalnie wybić z nastroju. Z czasem dają o sobie znać również niedociągnięcia techniczne. Płynność zaburzają też toporne sterowanie i kapryśna kamera, która przy niektórych interakcjach zachowuje się po prostu niezgrabnie. Makoto porusza się do tego ślamazarnie, co przy dłuższych sesjach może zmienić medytacyjny rytm zen w zwykłą irytację. Z kolei fanom rasowych symulatorów może zabraknąć większego wpływu na sklep – niestety nie ustalamy tu cen ani nie planujemy asortymentu. To nie jest gra menedżerska o prowadzeniu biznesu, lecz nastrojowa opowieść o pracy, rutynie i spotkaniach z ludźmi.

Azyl w świetle neonów

Mimo tych technicznych rys inKONBINI pozostaje doświadczeniem o zaskakującej sile. Sześć nocnych zmian, zamykających się w ponad pięciu godzinach rozgrywki, mija niepostrzeżenie, ale autentycznie wycisza. To zasługa tego, jak trafnie gra symuluje mechanizmy znane nam z rzeczywistości. Wirtualne konbini działa tu na tej samej zasadzie, co prawdziwa wizyta w sterylnie oświetlonym sklepie po ciężkim dniu – wpadamy na chwilę, zmęczeni własnymi sprawami, a jasne światło i ciche buczenie lodówek niespodziewanie zapewniają nam mentalny reset. Czasem może nim też być po prostu odrobina prozaicznej rutyny, empatia okazana nieznajomemu i karton mleka odstawiony na półkę z idealną precyzją. ⊗ **Mazzi**

PS5, XSX, SWITCH

+ piękny klimat japońskiego konbini, świetna atmosfera lat 90.
– toporne sterowanie, ograniczony wpływ gracza na sklep

Zamknięte w świetle sklepowych neonów inKONBINI to doświadczenie ulotne i niepozbawione technicznych skaz, ale niesamowicie ciepłe.

7+

eprasa.pl c89932845e

MUMINEK

CIEPŁO ZIMY

Cena: 78 zł Gatunek: przygodowa Deweloper: Hyper Games Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 3

Tyle się mówi o tym, że dawniej rynek gier wideo był taki dobry, a dziś jest taki zły, a jakoś nie przypominam sobie, by w przeszłości obrodziło w tytuły na kanwie kultowej prozy Tove Jansson. Oczywiście żartuję, choć nie tak znowu bardzo, bo nigdy nie rozumiałem, czemu ta chwytliwa licencja była przez tak długi czas traktowana w świecie gier po macoszemu. Muminek: Ciepło zimy to zatem kolejna po wspaniałym Włóczykiju: Melodii Doliny Muminków (PE#319, ocena 9-) nieśpieszna, odprężająca i wdzięczna przygoda w tym sympatycznym uniwersum. Tym razem czerpiąca garściami z klasycznej powieści „Zima w Dolinie Muminków", adaptowanej wcześniej zarówno jako poklatkowa animacja przez łódzką wytwórnię Se-Ma-For, jak i rysunkowy serial z lat 90. Zatem nic szczególnie odkrywczego, ale też nie sądzę, by ktokolwiek oczekiwał tutaj ryzyka.

Z dala od zgiełku

Strukturalnie to więc raz jeszcze eksploracyjna przygodówka, z niewielką domieszką gry logicznej i metroidvanii, ponieważ cały teren działań w teorii jest dla bohatera dostępny od samego początku, ograniczają go jednak przeszkody możliwe do pokonania dopiero po zdobyciu właściwego narzędzia. A mowa tu o tak pociesznym wyposażeniu jak rękawiczki pozwalające na lepienie śnieżek czy toczenie kul, zapałki rozświetlające ciemność, łopata do odgarniania zasp albo toporek do rąbania drewna. Nie ma tutaj przeciwników do pokonania, wymagających zagadek, trudno osiągalnych platform, z których można spaść, czy na dobrą sprawę jakiejkolwiek możliwości zacięcia się na dłużej. Jest za to przyjazna atmosfera, urocza fabuła z pouczającym morałem, a także cała dolina istot potrzebujących pomocy w obliczu mroźnego żywiołu. Bo choć cała opowieść toczy się w liniowy sposób, jasno wyznaczając kolejne cele, to jest tu także sporo roboty na boku, na tyle zręcznie wplecionej w schemat przygody, że nie wymaga ona częstego nadkładania drogi, ale jedynie umiejętnego łączenia kropek, aby odhaczyć ją w ramach wypełnianego akurat fragmentu wątku głównego. Bardzo sprytnie zaprojektowana rzecz, bez wrażenia sztucznego wydłużania czasu zabawy, który dobiega końca po uczciwie wycenionych sześciu godzinach.

NIE MA TUTAJ PRZECIWNIKÓW DO POKONANIA, WYMAGAJĄCYCH ZAGADEK

„Przyszła zima, piasku ni ma"

Autorzy wyciągnęli przy tym słuszne wnioski z perypetii Włóczykija, poprawiając kilka trapiących je niedociągnięć. Zamiast jednej quasiotwartej przestrzeni do zwiedzania, opatrzonej mało czytelną mapą, świat gry został podzielony na mniejsze, dogrywane odrębnie i przejrzyście oznaczone na podręcznej ściądze obszary. Płyną z tego wymierne korzyści. Odtąd nie trzeba zapamiętywać lokalizacji postaci pobocznych, z łatwością można planować optymalne ścieżki dotarcia do zadanych miejsc, a do tego udało się do zera zniwelować technologiczną bolączkę pierwowzoru, czyli słabą płynność animacji. Tym razem rysunkowa przygoda przecudnej urody działa bez zarzutu, czarując swoją baśniową otoczką i wspaniale odwzorowanymi, pomimo generalnej umowności, zimowymi warunkami atmosferycznymi. Śnieżna pokrywa nie tylko bajecznie skrzy się w promieniach słońca, ale także dynamicznie reaguje na kontakt z bohaterem. To zresztą nie tylko walor wizualny, przeprawa przez świeże zaspy jest bowiem dla Muminka mozolniejsza niż bieg po zawczasu wydeptanych ścieżkach. Fajny smaczek.

Prawie się udało

Nie miałbym do tej gry żadnych większych uwag, gdyby nie mało zróżnicowany charakter całej przygody. Bynajmniej nie tylko przez powtarzalność przykrytych śniegiem krajobrazów, ale przede wszystkim przez wzgląd na niewielką różnorodność aktywności. Wąski wybór narzędzi, pomimo możliwości ich rozwoju o ulepszone funkcje, nie przynosi oczekiwanych innowacji, wiele początkowo interesujących motywów, jak przeprawy przez obszary smagane porywistym wiatrem czy też wykorzystywanie lodu i zboczy jako ślizgawki, szybko zaczyna stawać się powtarzalne, przez co na pewnym etapie nie mogłem pozbyć się wrażenia, że ciągle robię jedno i to samo. I nie zrozumcie mnie źle – podobne wrażenie jest przywarą wielu gier, jednak w tak kameralnym pod względem terenu działań i jednolitym stylistycznie kontekście zaczyna się to udzielać zaskakująco szybko. Nie zmienia to jednak faktu, że to wciąż świetny wybór zarówno dla miłośników „Muminków", jak i osób poszukujących niewymagających, spokojnych, wręcz kojących przeżyć. Jest tutaj bowiem jak w tytule – ciepło. Nawet w zimie. ⊗ **Komodo**

SWITCH , PC

+ struktura terenu działań, wydajność i oprawa, urocza fabuła, uczciwa cena
– mało zróżnicowane aktywności, jednolitość stylistyczna

„Zima w Dolinie Muminków" w grywalnej formie. Sympatyczna, urocza, ale nieco zbyt monotonna.

8–

eprasa.pl c8999784ae

GUILTY GEAR -STRIVE-

Cena: 169 zł Gatunek: bijatyka Deweloper: Arc System Works Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 12

To, że Guilty Gear jest moją ulubioną serią, nie zaskoczy zapewne nikogo (#KonsoliteZnowuGadaOGuiltyGear), kto mnie czytał lub słuchał przez ostatnie lata. Dzięki niej od lat standardem stał się rollback netcode, który umożliwia niemal bezproblemowe granie po sieci. Mimo że -Strive- nieco stonował rozgrywkę i mechaniki względem poprzednich odsłon, to po tylu latach pozostaje jedną z najlepiej wyglądających, jeśli nie najładniejszą bijatyką na rynku. Daisuke Ishiwatari i jego ekipa odwalili kawał cholernie dobrej roboty. Od samego początku wiedzieli, co robią, i słuchali fanów, nie zawsze może reagowali szybko, jednak reagowali. Teraz, po kilku przepustkach sezonowych i dodaniu mnóstwa postaci, wchodzi cała w rytmie rocka łatka zmieniająca praktycznie całą grę – Guilty Gear -Strive- 2.0, która przeobraża kilkuletnią bijatykę w prawie nową odsłonę.

Necessary Discrepancy

Ogrom zmian będzie niemożliwy do opisania, jednak z najważniejszych – wyleciał kontrowersyjny Wild Assault, który w wielu sytuacjach niszczył balans potyczek. Na jego miejsce otrzymaliśmy Counter Blitz, który w naturalniejszy sposób pozwala na kontynuację

PRZEOBRAŻA KILKULETNIĄ BIJATYKĘ W PRAWIE NOWĄ ODSŁONĘ

ataków po zrobieniu Countera. Kosztuje 50% Bursta, ale otwiera nowe pole do eksperymentowania i odpowiednio zaimplementowany potrafi zrobić spustoszenie w zasobach energii przeciwnika. Szczególnie że po przebiciu ściany pozytywny bonus do paska napięcia już nie ładuje się tak szybko. W efekcie sytuacje, gdy ktoś lata po całej arenie, zostały ukrócone, choć z pewnością z czasem znajdą się nowe ścieżki combo, które to zmienią. Szczególnie że unormowano hit oraz hurt boksy, z jaśniejszym i czytelniejszym podziałem na klasy gabarytowe. W efekcie combosy, które działały tylko na pewnych postaciach, teraz są bardziej konsekwentne. Zmieniono także działanie Roman Cancel, który wcześniej pozwalał mimo skuchy zresetować stan i pomyłkę zamienić w sromotne manto. Teraz już tak lekko nie ma i niemalże każda akcja ma konsekwencje, co w teorii upraszcza system, natomiast w praktyce wymaga od graczy większego skupienia i planowania. Sporo postaci dostało nowe ciosy, które funkcjonują teraz jako naturalne przedłużenia combo. Nie wszystkie zmiany i dodatki się spodobają, jednak tylko czas pokaże, kto naprawdę „oberwał" nerfem, a kto mimo teoretycznego osłabienia nadal jest na szczycie – oczy wszystkich grających skupiają się na znienawidzonym Happy Chaos. Jednak nie da się ukryć, że ekipa naprawdę się postarała, przeanalizowała ostatnie lata i wprowadziła zmiany, które sprawiają, że Guilty Gear -Strive- w wersji 2.0 staje się nową bijatyką, w dodatku za darmo. Łatka jest uniwersalna dla każdego, kto posiada lub kupi GGS teraz. Jedyne, czego zabrakło, to Instant Kills (specjalnych ataków, które kończą całą potyczkę, zazwyczaj w efektowny i czasem komiczny sposób, będący ostateczną zniewagą przeciwnika), które były w serii od jej początku, natomiast w Xrd były, a raczej są jedną z najbardziej fantastycznych rzeczy, jakie można zrobić. Nie jestem zapewne jedynym, który na to czeka...

We rock and roll, Rock hard maniac

Guilty Gear -Strive- w wersji 2.0 to chyba jedna z nielicznych bijatyk, która spełnia obietnicę, jaka została złożona graczom. Daisuke Ishiwatari i jego ekipa od początku aż do dzisiaj rozwijają grę, trzymają ją przy życiu i dają fanom (w większości przypadków) to, czego by chcieli. Owszem, kolejne pakiety postaci w ramach DLC to niestety od lat norma, więc teraz, aby za jednym zamachem mieć kompletną edycję GGS, trzeba wyłożyć kilka stówek. Takie detale jak nowe elementy wizualne oraz dodatki do postaci to miły bonus, brak Instant Kills boli, jednak Guilty Gear -Strive- to nadal jedna z najlepszych bijatyk, w jakie możecie zagrać. Wciąż wygląda fenomenalnie, brzmi fantastycznie, a system to niemalże perfekcyjny balans pomiędzy nawalanką ze znajomymi a czymś, co wymaga totalnej koncentracji i czytania ruchów przeciwnika w ułamku sekundy. Szaleństwa Xrd czy poprzednich odsłon raczej tu nie uświadczymy, jednak dzięki temu każdy może popykać bez bycia „gwałconym". Mimo ogromu zmian, który wymusza momentami niemalże nauczenie się grania od nowa, GGS2.0 to fantastyczny prezent zarówno dla fanów serii, jak i potencjalnych nowych graczy. Let's Rock! ⊗ Konsolite

PS5, PS4, XSX, XONE, PC

+ rollback, nowe mechaniki, re-balans
– nadal brak insta kills, ogrom zmian do ogarnięcia

Fantastyczna bijatyka stała się jeszcze lepsza.

8

eprasa.pl c39932345e

Cena: 259 zł Gatunek: wyścigi Deweloper: Milestone Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 3

Regularnie masakruję gry Milestone'a, a oni jeszcze wracają po dokładkę! Upór, z jakim to studio wysyła – pomimo krytyki – kopie recenzenckie, jest po prostu imponujący. Moja włoska smażalnia jest otwarta cały rok, więc zapraszam! Tym razem daniem dnia będzie MotoGP 26. Nowa gra Milestone'a znów odcina kupony na potęgę. Skopiowano tutaj z poprzedniej odsłony nie tylko prawie wszystkie efekty dźwiękowe, ale nawet cały tutorial czy animacje poprzedzające wyścigi. Co do joty – łącznie z ruchami kamery w tych marnych cut-scenkach.

Chciałbym, by włoski zespół w końcu zrobił sobie przerwę na dwa–trzy lata. Przede wszystkim po to, by odświeżyć słabą warstwę dźwiękową (płaskie, pozbawione basu dźwięki silników) i anachroniczną grafikę. Piszę tutaj o wersji pecetowej MotoGP 26, która nawet po włączeniu najwyższych detali prezentuje się w 4K zabytkowo choćby przy pięknym The Crew Motorfest. Żenujące jest również to, że do gry wpychane są wciąż kompletnie niedorobione motywy. To niby tylko dodatek, ale jeśli model jazdy w wyścigach maszyn supermoto ledwo trzyma się kupy, to taki tryb w ogóle nie powinien opuścić fazy testowej. Fizyka jazdy na torach z luźną nawierzchnią to kpina z motocyklizmu i sam wstydziłbym się pokazywać to ludziom.

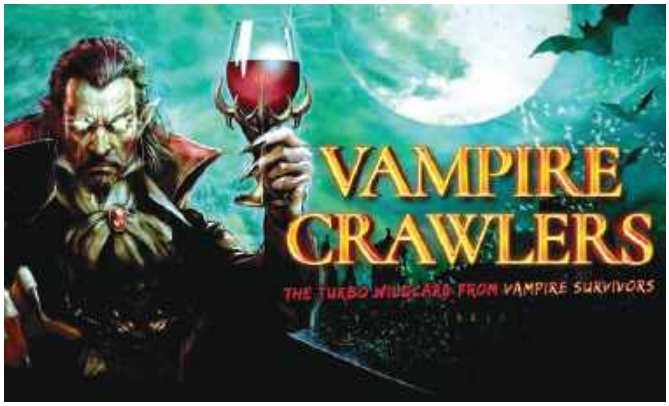
Na szczęście nie wszystko w MotoGP 26 jest popsute. Studio Milestone wreszcie przysiadło nad sterowaniem i fizyką podczas zasadniczych zmagań torowych. W ustawieniu symulacyjnym motocykle w końcu zaczęły przewidywalnie prowadzić się w łukach, a gracz zmuszany jest do ostrożnego dozowania hamulców, bo inaczej zakręt zakończymy bolesnym lowside'em. Delikatne hamowanie i odpuszczanie hebla w łuku wypada czasami przesadnie nerwowo (rzecz do poprawy), tak jakbyśmy dosiadali maszyny z rozwalonym zawieszeniem, ale generalnie model jazdy jest znacznie realistyczniejszy niż w poprzednich odsłonach. Cieszy też to, że w końcu dobrze oznaczono pomocnicze punkty rozpoczęcia hamowania na torach – czekałem na to w tej serii latami. Wciąż piętą achillesową gier Milestone'a jest bardzo słaba sztuczna inteligencja oponentów. Rywale często nawet nie próbują robić uników, po prostu nas taranując. Tutaj też przydałaby się dłuższa pauza, by deweloperzy mieli w końcu czas przysiąść nad logiką reakcji SI. Czy to zrobią i będę mógł w końcu zamknąć włoską smażalnię? Niestety bardzo w to wątpię. ⊗ **Zax**

PS5, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC

+ realistyczniejszy model jazdy, lepsze oznaczenie punktów hamowań
– grafika, wykonanie torów, nerwowość zawieszenia, tryb supermoto, audio

Zmodyfikowany model jazdy jest niezły, ale reszta niestety po staremu. Czas na przerwę.

5+



Cena: 45 zł Gatunek: strategia Deweloper: Poncle Limited Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 7

Niepozorna, wyglądająca jak produkcja z epoki flash gra Vampire Survivors zyskała status legendy. Nie ma się co dziwić, że twórcy, studio Poncle Limited, postanowili rozbudować to uniwersum. Nowy spin-off serii, Vampire Crawlers (z podtytułem The Turbo Wildcard from Vampire Survivors), to tytuł łączący budowanie talii kart z elementami roguelike'a i dungeon crawlera w stylu wiekowych Wizardry czy Eye of the Beholder. Efekt? Tak dobry jak pomysł na tak nietypową mieszankę.

Scena wprowadzająca do Vampire Crawlers fajnie oddaje pomysł twórców – przez moment na ekranie mamy widok na pole gry jak w Vampire Survivors, ale po chwili tytuł zmienia perspektywę i kończymy z widokiem z pierwszej osoby i mechaniką poruszania się jak we wspomnianych starych RPG-ach (skokowe ruchy po mapie). Do walki z tabunami pikselowych przeciwników będziemy wykorzystywać zebrane karty, budując coraz potężniejsze talie. Pojedyncze karty to różne rodzaje ataków, magia, ulepszenie statystyk, pancerz itd. Dodatkowo do pomocy możemy wezwać postacie z Vampire Survivors (do trzech w drużynie). Karty można chociażby wzmocnić (np. dwukrotnie silniejszy atak). Po godzinie będziemy już mieli sensowną talię i kolejne karty w drodze do żonglowania naszym „deckiem". Dodatkowym wsparciem będą relikty ułatwiające nam życie (widok przeciwników na mapie, łatwiejsze odkrywanie sekretów itp.). Odpoczywamy, werbujemy i uzupełniamy zapasy w wiosce. Wbrew pozorom nie jest tego dużo – ogarnięcie ekwipunku i opanowanie zasad rządzących światem Vampire Crawlers powinno przyjść dość szybko. Potem zostaje tylko nieustające granie i kolejne „już na pewno ostatnie próby".

Nie należy myśleć, że za eksploracją wielopoziomowych miejscówek (las, lochy, stare posiadłości i inne typowe lokacje fantasy) kryje się skomplikowana fabuła. To nie tego typu gra – tutaj liczy się nieustanne kombinowanie z kartami, tworzenie talii, które zmiotą z ziemi przeciwników za sprawą odpowiednich kombosów i skutecznej taktyki. Sporadyczny humor (np. dowcip kosztem Golden Axe) poprawi nastrój po ewentualnej porażce. Po kilkunastu godzinach może wkraść się monotonia, ale do tego momentu będziecie wiedzieć, czy nadal macie zajawkę na dalszą zabawę, bo całość stanowi ciągły zastrzyk dopaminy, pomimo że to nadal gra taktyczna. Propozycja doskonale pasuje do przenośnych konsol, chociaż na „dużym" sprzęcie również można się wciągnąć. ⊗ **Dżujo**

PS5, XSX, SWITCH, PC

+ budowanie talii, udany system walki i eksploracji, oprawa retro
– po kilkunastu godzinach czuć pewną monotonię, trochę brakuje oryginalności

Pozycja nie tylko dla fanów Vampire Survivors. Doskonała gra na zabicie czasu lub na oderwanie się od większych tytułów.

8

eprasa.pl c89932845e

APHELION

Cena: 110 zł Gatunek: symulator chodzenia Deweloper: Don't Nod Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

Fałszywe pogłoski na mieście mówią o tym, że główna bohaterka Aphelionu wygląda jak młody Barack Obama. Że jej facjata to kpina z graczy. Ja tam arbitrem urody nie jestem, więc nie będę tego komentować. Natomiast mam coś do powiedzenia na temat jakości gameplayu i fabuły w nowej grze autorów Banishers i Lost Records. I niestety nie będą to tylko słodkie słówka.

Jako miłośnik literatury hard science fiction od dawna napalałem się na Aphelion. Don't Nod narobiło mi smaka opowieściami o poważnej fantastyce naukowej i współpracy z Europejską Agencją Kosmiczną. Co tu dużo mówić – niewiele zostało z mojego entuzjazmu już po przejściu gry. Mimo że skute lodem krajobrazy planety Persephone są piękne, to fabularnie i gameplayowo gra nie trzyma najwyższego poziomu.

Nierealny spektakl

Wspaniałemu obrazowi na high-endowych pecetach warto poświęcić cały akapit. Uważam, że Aphelion deklasuje swoimi lokacjami inny projekt hulający na silniku UE5, czyli Hellblade 2. Recenzowana gra to w zasadzie nowy dla ekipy Don't Nod poziom przepychu wizualnego, z tak doskonale oświetlonymi i wykonanymi górami, lodowcami i wnętrzami stacji badawczych, że człowiek nie nadąża z robieniem zrzutów ekranowych. Gra zapewnia ostre tekstury, perfekcyjnie ustawiony kontrast, wyborny system LOD, daleki zasięg widzenia i znakomicie wyglądające oświetlenie. Wymagania sprzętowe są spore, bo mój RTX 5060 Ti 16 GB VRAM miał problemy z utrzymaniem 60 FPS-ów w rozdzielczości 4K (z upscalingiem DLSS Performance). Jednak przy takim spektaklu wizualnym można wybaczyć nierówny klatkaż w pewnych lokacjach.

NAJBARDZIEJ ROZCZAROWAŁA MNIE W APHELIONIE FABUŁA

Dobrze, że te pejzaże sci-fi są tak ładne, bo to jedyne, na czym zawiesicie oko przez około dziewięć godzin rozgrywki. Aphelion nie oferuje bowiem walki, a 90% rozgrywki to bardzo liniowe sekwencje przechodzenia z punktu A do B, z dużą dozą wspinaczki górskiej, która została wykonana niestety tylko przyzwoicie, bez specjalnej finezji. Zawodzi tutaj nieprecyzyjne sterowanie – wychylając lewy analog, często nie byłem do końca pewny, czy Ariane wybierze właściwą krawędź do następnego skoku. Tak jakby mechanizm sterowania nie mógł się zdecydować, czy za punkt odniesienia przyjmuje wychylenie kamery, czy pozycję bohaterki.

Do takich wygibasów deweloperzy dokleili mało emocjonujące sekwencje ukrywania się za różnymi osłonami przed ekstremalnie zimnym, potężnym wiatrem. Kojarzy się to z genialnym The Long Dark, ale we francuskiej grze brakuje niestety jakichkolwiek motywów survivalowych.

Wężowaty alien

Skąd w ogóle w Aphelionie tyle łażenia w kanionach, bujania się na linach i skakania? Otóż misja zwiadu nowo odkrytej planety zaczyna się od katastrofy. Po destrukcji statku kosmicznego para astronautów zostaje rozdzielona i w tym momencie postacie zaczynają desperacki marsz, by się odnaleźć. Ciężko ranny Thomas to drugi grywalny bohater. Kontuzjowany astronauta człapie powoli, walcząc o dostęp do tlenu, który ucieka z przedziurawionego skafandra. Na szczęście szybko się okazuje, że na tym kawałku zmrożonej ziemi swoją obecność odcisnęli już wcześniej ludzie z innej, nieznanej misji kosmicznej. Thomas może więc uzupełniać zapasy powietrza. W poświęconych mu, krótszych sekcjach działamy pod presją czasu – jeśli nie dotrzemy do następnego dozownika tlenu, to bohater zginie.

Wspólnym zagrożeniem dla obu rozbitków jest wężowaty, lewitujący stwór, który nie posiada zmysłu wzroku, reagując wyłącznie na dźwięki. W sekwencjach z tą istotą musimy się zatem skradać i odwracać uwagę bestii, generując hałas w strategicznych miejscach, by odciągnąć od siebie uwagę obcego.

Łażenie i ukrywanie się przed wspomnianym ufokiem wypada dosyć flegmatycznie i bardzo prosto – nawet piękno grafiki może się po kilku godzinach opatrzeć i znudzić. Pochwalę natomiast autorów za to, że nie próbowali wydłużać zabawy arbitralnymi zagwozdkami logicznymi. Jeśli już pojawia się sporadyczna okazja do ruszenia głową, to jest ona racjonalna i dobrze wpisana w charakter eksplorowanego miejsca. Imponuje też warstwa audio, z piękną muzyką Amine Bouhafy. Do dźwiękowego ideału brakuje niewiele – wystarczyłoby zredukować częstotliwość pohukiwań bohaterki podczas wspinaczki.

Najbardziej rozczarowała mnie w Aphelionie fabuła. Zamiast obiecywanego hard sci-fi otrzymaliśmy dosyć naiwną, sentymentalną historię fantastyczną, której dramaturgia nie dorównuje znacznie lepszej, polskiej grze pt. The Invincible, opartej na twórczości Stanisława Lema. ⊗ Zax

PS5, XSX, PC

+ piękne lokacje, muzyka, angielski dubbing, niezłe skradanie
– mierna fabuła, sterowanie podczas wspinaczki, monotonny i prosty gameplay

Piękna grafika nie przysłoni miałkiej fabuły. The Invincible jest lepszy.

6

eprasa.pl c89932845e

Cena: 94 zł Gatunek: survival Deweloper: Square Glade Games Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 3

Agdyby tak rzucić wszystko i wyjechać w Bieszczady? Nie da rady? To chociaż może odpalić grę, w której ruszamy kamperem w głuszę, aby wieść sobie spokojne życie na łonie natury? Takim tytułem jest Outbound, pozycja będąca fuzją Minecrafta z podgatunkiem bezstresowych „cozy" gier.

Outbound rzeczywiście jest tym, co napisałem powyżej – wybieramy sobie pojazd i wio, wjeżdżamy w teren przypominający amerykański park narodowy (w realiach gry to niedaleka przyszłość). Nasz środek transportu robi za dom na czterech kółkach i jeżdżącą drukarkę 3D zarazem – mieszkamy w nim, wytwarzamy przedmioty i rozbudowujemy furgonetkę. Jednocześnie możemy zwinąć manatki do wozu i ruszyć dalej. Jak to w tego typu grach bywa, musimy zbierać surowce i eksplorować okolice. Kamper wymaga źródła energii – w grę wchodzą woda, słońce i wiatr. Nie ma tu przeciwników czy NPC-ów, ale możemy przygarnąć psa, aby z wiernym towarzyszem przemierzać cyfrowe okoliczności przyrody. Oprawa wizualna jest jak najbardziej poprawna – pastelowe kolory tworzą relaksującą atmosferę, a stylistyka momentami przypomina przygodówkę Firewatch, której akcję osadzono w parku narodowym.

Skoro jest tak pozytywnie i jest taki chill, to czemu wystawiłem ocenę 6+? W tytułach tego typu mimo wszystko kluczowymi elementami są jak największa swoboda działania, możliwość odkrywania kolejnych rozwiązań i własnoręczne sprawdzanie, co działa, a co nie. Niestety Outbound – po interesującym wprowadzeniu – zbytnio przypomina zwykłą grę, w której jesteśmy zmuszeni do wykonywania odgórnych zadań, w tym przypadku przemieszczania się z miejsca na miejsce i robienia w gruncie rzeczy tego samego (rozkładamy kampera, zbieramy surowce, przetwarzamy, jedziemy dalej). Na próżno szukać jakichś dynamicznych wydarzeń, a wraz z każdą kolejną godziną świat sprawia wrażenie coraz bardziej wymarłego, chciałoby się napisać: przypomina sztucznie stworzone uniwersum niczym w grze wideo. Brzmi dziwnie, ale chyba rozumiecie: po prostu ucieczka na survivalowe łono otwartego świata zbyt szybko kończy się żmudną i powtarzalną pracą. Może kiedyś twórcy dadzą graczom więcej swobody i opcji, ale dzisiaj mamy, co mamy. Chyba tym razem trzeba wybrać coś innego niż Bieszczady. ⊗ **Dżujo**

PS5, XSX, SWITCH, PC

+ pomysł z kamperem, klimat, oprawa
– zbyt mało swobody, schemat, drobne niedoróbki

Ucieczka na łono natury nie tak udana, jak byśmy chcieli. Outbound ma swój urok, ale nie ma mowy o hicie.

6+

Cena: 134 zł Gatunek: walking sim Deweloper: TomorrowHead Studio Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 7

WILL: Follow the Light to doskonały przykład gry, która została przygnieciona przez ambicje twórców i nie do końca sprostała oczekiwaniom. Tytuł, który powinien grać na emocjach i trzymać nasz zad na krawędzi fotela, często gubi swój urok i wywołuje frustrację poprzez zbędne wydłużanie rozgrywki, wykonywanie niepotrzebnych czynności, co najwyżej średni voice acting oraz irytujące zagadki, które bywają nieintuicyjne i mocno wkurzające, bo nie do końca wiadomo, co właściwie mamy robić. Jako tytułowy Will, opiekun latarni morskiej, musimy odnaleźć swojego syna, który zaginął podczas burzy. Rozgrywka to swoisty miks różnych lokacji: przemierzamy śnieżyste pustkowia, lodowe jaskinie, a nawet zapomniane bazy, ale również pływamy żaglówką po wzburzonych wodach, uwzględniając fale, wiatr i inne przeciwności losu. Do tego obsługujemy różnej maści sprzęt oraz – jak to w takich grach zwykle bywa – zbieramy strzępki informacji z notatek, kartek, raportów i rozmów.

To, co bez wątpienia znacznie wybija się ponad przeciętność, to zróżnicowanie lokacji, ich atmosfera, świetne wykorzystanie silnika Unreal Engine 5 oraz dobre, klimatyczne udźwiękowienie (psute jednak kwestiami mówionymi). Doskonale oddano tutaj skandynawskie klimaty, doprawiając wszystko subtelnymi efektami, które budują wiarygodny i piekielnie ciekawy świat. W tym aspekcie trudno tej grze cokolwiek zarzucić, tym bardziej że wszystko działa płynnie i nawet na moment nie chrupnie, w czym oczywiście duża zasługa sprawdzonego silnika. No dobrze – można się przyczepić do momentami zwalonej perspektywy, przez którą nasza postać wydaje się zbyt duża w stosunku do otoczenia. Jak już jednak wspomniałem, o ile scenografia stoi na najwyższym poziomie, choć posiłkuje się assetami wykorzystanymi w setkach innych indykowych gier, o tyle świat gry wypełniony jest zapchajdziurami bez większego znaczenia, gdzie wykonujemy masę zbędnych i dennych czynności. Animacje postaci pobocznych wołają o pomstę do nieba, dialogi bywają skrajnie krindżowe i nawet wzniosła muzyka nie jest w stanie przykryć ich miałkości. Z kolei minigierki związane z najbardziej podstawowymi zadaniami są prostackie niczym produkcje flashowe sprzed 20 lat.

Z drugiej strony, jeśli lubicie klimat walking simulatorów i gier survivalowych, znajdziecie tutaj sporo klimatu i zróżnicowania, zwłaszcza jeśli przymkniecie oko na interakcje z NPC-ami oraz aktorstwo rodem z kółka parafialnego. Ten tytuł nie siądzie każdemu, ale fani gatunku powinni utonąć w nim na kilka godzin. Jeśli jednak tego typu pozycje nie są Waszym pierwszym wyborem, to od oceny odejmijcie przynajmniej jeden punkt. ⊗ **Ural**

PS5, XSX, PC

+ świetna grafika, zróżnicowane lokacje, muzyka
– animacje i postaci straszą, nuda, kiepskie dialogi i voice acting

Symulator chodzenia ze wszystkimi wadami i zaletami gatunku.

7

eprasa.pl c89932845e

Cena: 129,99 zł Gatunek: RPG Deweloper: ZA/UM Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 18

Nie ma nic bardziej rozpaczliwego niż agent wracający do gry po latach bezczynności. Hershel Wilk, pseudonim Cascade, jest podwójnie przegrana. Po pierwsze, jej nowa misja zaczyna się w Portofiro, mieście, w którym poniosła spektakularną porażkę skutkującą jej zesłaniem. Po drugie, osoba, która miała wprowadzić ją w tajniki zadania, znajduje się w stanie śpiączki.

Gdyby był to klasyczny RPG, wiedzielibyśmy, co zrobić: odnaleźć agentów wrogiej organizacji Weeping Eye, skopać tyłki paru bossom i obejrzeć napisy końcowe. Ale Zero Parades jest filozoficzno-socjologiczną narracyjną grą RPG, w której, aby poradzić sobie z problemami Hershel, wybieramy z obszernego wachlarza postaw, ideologii i wierzeń. W postkolonialnej rzeczywistości portowego miasteczka wrze od teorii spiskowych, zderzeń skrajnie różnych kultur i, jakby tego było mało, ezoteryki. Imprinting osobowości jako wyjaśnienie dla faktu, że SEO w korporacjach zachowują się i wyglądają tak samo, manipulacja czasem jako dowód na to, że istniejemy w świecie iluzji, a może bezmyślne kopiowanie zagranicznych wzorców jako wyraz buntu wobec systemu? Proszę bardzo. Zawsze można też przepaść w rozmowie z projektantem ubrań gardzącym fast fashion albo gościem z obsesją starych formatów nagrań, które można przesłuchać tylko raz. Przy okazji wypływa tematyka fandomu i inspiracji guru. Ultra Violeta, gwiazda L-popu, jest reprezentantką inwazyjnej kultury. Bywa też jednak przedstawiana jako obiekt tęsknoty nastolatków, które dojrzewają w cieniu bogatszego państwa i zrobią wszystko, by być kimś innym i być gdzie indziej.

SYTUACJA TWÓRCÓW DISCO ELYSIUM JEST ŻYWCEM WYJĘTA ZE ŚWIATA GRY

Wszystkie maski i głosy szpiega

Na szczęście gra to nie tylko wymiana opinii. Po przydługim początku Cascade rzuca w kąt rozterki i wchodzi w buty agentki. Wtedy Zero Parades staje się pełnoprawnym kryminałem szpiegowskim i lśni najmocniej. A jeśli ktoś poczuje się zmęczony dyskusjami, zawsze może skorzystać z darmowego sekstelefonu i poprosić tajemniczą rozmówczynię o odegranie roleplaya w klimacie techno body horroru. Rozbudowana narracja nie miałaby tego uroku, gdyby nie doskonały voice acting. Na pierwszy plan wybija się oczywiście tekst narratorki, czytany zblazowanym, ale w moim odczuciu niezwykle pociągającym głosem Boo Miller. Niestety żywiołowy proces produkcyjny widać po tym, że niektóre kwestie są przez nią pomijane, a nawet, co gorsza, czytane w innej wersji.

To nie koniec utrudnień, jakie stawia przed graczem Zero Parades, bo orientacji w przestrzeni miasta nie ułatwia niewyraźna mapa. A szkoda, bo eksploracja jest konieczna. Podczas zwiedzania Portofiro odblokowujemy różne myśli, które mogą się stać podstawą naszego uwarunkowania. Każde z nich daje określone bonusy, chociaż tkwi w tym pewien haczyk, bo zaprzeczenie ich zasadom wiąże się z karą.

Piętrowe myśli i labirynty osobowości

Z kolei karta postaci to też niezła zagadka. Zapomnijcie o sile, kondycji czy sprycie. Zamiast tego mamy trzy grupy umiejętności związanych z ciałem, psychiką i umysłem. Ich poziom wpływa na rzuty kością i determinuje reakcje, np. wyczulone instynkty powodują, że Hershel częściej stosuje przemoc. Podczas rzutów możemy wykorzystać trening szpiega i sprawić, że bohaterka wytęży wszystkie siły. Jednak płacimy za to cenę w jednym z trzech atrybutów: Fatigue, Anxiety lub Delirium. Są one niczym innym jak kosztem funkcjonowania na świecie. Określają sposób, w jaki rzeczywistość oddziałuje na bohaterkę i, jak można się domyślić z ich nazw, powinny być trzymane na jak najniższym poziomie.

Jak już jednak wspomniałam, w tego rodzaju grach nie może być zbyt łatwo. Używka obniżająca jeden atrybut podbija poziom innego, więc nie ma tu złotego środka. Jedynym bezpiecznym sposobem na wyciszenie Hershel jest sen, ale jest on możliwy tylko od czasu do czasu. Jest ironią losu, że wokół tytułu tak zaangażowanego w dyskusję o dziejowej sprawiedliwości nagromadziło się w ostatnich latach tyle korporacyjnego smrodu. Sytuacja twórców Disco Elysium jest żywcem wyjęta ze świata gry. Jakkolwiek zatem doceniam ciężką pracę nowego zespołu powołanego do stworzenia Zero Parades, firma ZA/UM trzyma w szafie parę trupów. Warto o tym pamiętać. ⊗ Danaffe

PS5, PC

+ fabuła na najwyższym poziomie, dialogi, ścieżka dźwiękowa i voice acting
– nieczytelna mapa miasta, powolny wstęp, błędy narratorki

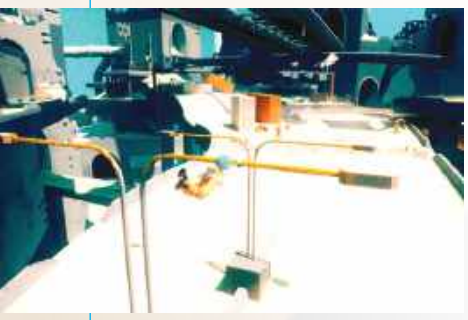
To nie jest drugie Disco Elysium, ale samodzielna, szalenie ambitna gra, pełna doskonale napisanych dialogów i świetnych postaci.

9

Cena: 80 zł Gatunek: przygodowa Deweloper: Top Hat Studios Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 12

Co powiedzielibyście na połączenie Prince of Persia: Sands of Time z Mirror's Edge, ze szczyptą Shadow of the Colossus? A wszystko w stylistyce low poly, czyli wzorowanej na erze PSX-a? Taką mieszankę dowozi Motorslice. Było ryzyko, że powstanie z tego potworek, ale stało się inaczej.

Małe i duże pogłębiarki, autonomiczne wywrotki oraz ogromna koparka wielonaczyniowa – oto przeciwnicy okupujący megastrukturę, którą musi zbadać bohaterka o imieniu P. Nikt nie tłumaczy graczowi, o co właściwie chodzi – po prostu mamy zrealizować cel misji. P odziedziczyła po Księciu i Faith pakiet umiejętności parkour i nie zawaha się ich wykorzystać, aby uniknąć niebezpieczeństw i wspiąć się na kolejne piętra tajemniczej konstrukcji. Potrafi też walczyć za pomocą piły łańcuchowej, krojąc kolejne pojazdy budowlane na kawałeczki, patrząc, jak bryzgają smarem. Tytułowa Motorslice będzie również wykorzystywana do przemieszczania się po niektórych powierzchniach – wbijamy piłę i zaczynamy szaloną jazdę po ścianie. Ta ostatnia mechanika okaże się kluczowa w starciach z potężnymi maszynami. Niczym bohater Shadow of the Colossus musimy się wspinać po kolejnych fragmentach koparek i spółki, niszcząc je etapami naszą piłą. Jeśli – czytając te słowa – zastanawiacie się „o co chodzi jakby?", to spieszę uspokoić, że w jakiś pokraczny sposób ma to wszystko sens.



A ma to sens, bo w Motorslice gra się dobrze – udało się przenieść z sukcesem mechaniki znane z innych gier. Rozgrywka jest szalenie płynna, a powrót po zgonach (częstych, nieraz kończących się krwawą, dosłownie, plamą) jest błyskawiczny, przez co nie ma problemów z frustracją. Klimat enigmatycznego świata i oprawa sprytnie łechtająca nostalgię do czasów PSX-a – autorzy dobrze wiedzieli, co robią. Atmosferę dodatkowo buduje niezła ścieżka dźwiękowa autorstwa artysty znanego jako Pizza Hotline. Jego twórczość DnB/jungle często odwołuje się bezpośrednio do epoki Szaraka (sprawdźcie kanał gościa na YouTubie) – wybranie go na kompozytora nie było przypadkowe. Solidna, nietypowa gra na około sześć godzin z kawałkiem. Jest na Game Passie, ale w przyszłości – gdy stanieje – można kupić na zawsze. Trzeba wspierać takie inicjatywy. ⊗ **Dżujo**

PS5, XSX, PC

+ stylistyka, parkour, pomysł, muzyka
– pod koniec czuć schemat, niedoróbki techniczne

Połączenie Sands of Time i Mirror's Edge z grą z epoki PSX-a. Nic wybitnego, ale wyróżnia się w tłumie.

7

Cena: 47 zł Gatunek: przygodowa, dramat Deweloper: Unreliable Narrators Wersja PL: NIE Multiplayer: nie PEGI: 16

Bitwa o turecki półwysep Gallipoli była sromotną porażką wojsk ententy w trakcie I wojny światowej. Jak czuli się żołnierze biorący udział w tej operacji? O tym opowiada gra The Caribou Trail oparta na prawdziwych wydarzeniach.

To produkcja przygodowa z pierwszoosobowym widokiem, rozgrywająca się w okopach w 1915 r. na tureckim froncie podczas kampanii mającej otworzyć dla sprzymierzonych cieśninę Dardanele. Poznamy, jak to jest przedzierać się przez wrogie linie wypchane drutem kolczastym. Tytuł gry pochodzi od karibu (renifera), który jest godłem Królewskiego Pułku Nowej Fundlandii. Wcielamy się w trójkę kanadyjskich żołnierzy, rybaków z zawodu, którzy ruszają za linie wroga na misję poszukiwawczą rozbitego samolotu państw sprzymierzonych. Nie są zaprawieni w boju, więc nie wiedzą, jakie piekło czeka ich w okopach, które muszą przebyć. Wprawdzie sterujemy Fisherem, ale w szczególności wyróżniają się dwie postacie – Lonnie i Gordon. Mają zupełnie różne osobowości, a relacja pomiędzy nimi stanowi sedno rozgrywki. Gra niesie spory ładunek emocjonalny, po jednej stronie jest humor i wspomnienia rodzinnych domów, jednak po drugiej nie brakuje drastycznych widoków, stert ciał i litrów rozlanej krwi. To pięciogodzinny, wysokiej klasy dramat wojenny i chłonie się go po prostu fenomenalnie, chciałoby się więcej.

Pomimo że gra określana jest jako przygodówka wojenna, mamy tu raczej do czynienia z symulatorem chodzenia. Wprawdzie zdarzają się momenty, kiedy mamy okazję pociągnąć za spust, ale są one opcjonalne. Pewnym urozmaiceniem są elementy skradankowe i ucieczkowe, ale to wszystko. Czy to wada? W sumie nie, bo nie przesłania nam dramatycznej narracji. Wizualnie The Caribou Trail charakteryzuje się unikatowym stylem graficznym, podobnym nieco do tego z Firewatcha. Różne pory dnia i efekty pogodowe, takie jak deszcz, mgła i zapadający zmrok, wpływają na nastrój poszczególnych scen. Główne postacie oraz pozostali żołnierze są dobrze dopracowani, podobnie jak ich animacje. Klimat współtworzy również znakomita ścieżka dźwiękowa. The Caribou Trail to znakomity dramat wojenny, szkoda tylko, że niespolonizowany. Jeśli jednak język angielski nie jest przeszkodą, warto poświęcić dwa wieczory na przejście tego tytułu. ⊗ **Aysnel**

PS5, PC

+ dramatyczna historia, bohaterowie, oprawa audiowizualna
– krótka, brak polonizacji, rzadkie okazje do użycia broni

Opowieść z mało znanego frontu I wojny światowej.

8–

eprasa.pl c89932845e

INVINCIBLE VS

Cena: 229 zł Gatunek: bijatyka Deweloper: Quarter Up Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 18

Dawno nie było tytułu, z którym miałbym tyle problemów co z Invincible VS. Doprawdy nie wiem, od czego zacząć – od tragicznego story mode na godzinę, który nie dość, że nie ma żadnego znaczenia, to w dodatku kastruje rozgrywkę? Od kłującej w oczy animacji zarówno w przerywnikach, jak i w walce? Od systemu, który jest przekombinowany? A może od nieistniejącego balansu i braku różnorodności postaci? Jak na bijatykę rzekomo od ekipy odpowiedzialnej za fantastyczne wskrzeszenie Killer Instinct wiele lat temu dostajemy coś, nad czym powinno się popracować jeszcze kilka miesięcy przed wypuszczeniem na rynek.

Na papierze Invincible VS to bijatyka trzy na trzy, czyli tag fighter, gdzie każdy wybiera trzy postacie, które można zmieniać w trakcie walki. W praktyce to, owszem, bijatyka trzy na trzy, jednak rządząca się swoimi prawami. System jest zbliżony, ale inny od tego, do czego przyzwyczaiły nas tytuły od Capcomu, Arc System Works czy Eighting. Co w praktyce oznacza, że trzeba zaliczyć tutorial, który technicznie tłumaczy i uczy, jednak nie robi tego dobrze. Banały musimy powtórzyć kilka razy, natomiast bardziej złożone techniki są przedstawione raz i powodzenia. Tragedia, po prostu tragedia. Opcji jest cała masa, od ofensywnych po defensywne, choć główny nacisk jest położony na agresję. Jeśli mamy odpowiednie zasoby, to możemy przerwać pewne sekwencje ciosów oraz multiataki, jednak w praktyce większość walk to tak zwany dotyk śmierci. Jeśli dobrze zaczniemy, to jesteśmy w stanie zdominować całą walkę i nasz przeciwnik przy odrobinie szczęścia będzie miał jedną szansę przerwać klepanie, a nawet wtedy możemy przebić jego defensywę i kontynuować manto. Nie powiem, fajnie się robi combosa zakończonego superem, zmianą na kolejną postać i klepie przeciwnika dalej, nie dając mu chwili wytchnienia, a następnie przełącza na kolejną postać i robi to do praktycznie końca jego paska energii. Jednak nie w każdym przypadku to się sprawdza. Pewne postacie są do tego perfekcyjne, inne po prostu są i rządzą się swoimi prawami. Balans leży i kwiczy, od czasu publicznej bety niewiele się poprawiło. Kilka nieskończonych combosów zostało usuniętych, ale pojawiły się nowe i niespecjalnie skomplikowane. Pasek Combo, który się zapełnia i tym samym ma ograniczać liczbę ciosów, można resetować zmianą postaci lub innymi sposobami. W praktyce daje to pole do popisu, jednak nie sprawdza się, jak powinno.

KILKULETNI GUILTY GEAR -STRIVE- PREZENTUJE SIĘ TYSIĄC RAZY LEPIEJ

Sztywniutko

Do tego gra ma sztywną, pociętą animację, w komplecie z kłującą w oczy oprawą wizualną, dzięki której czytelność momentami nie istnieje. Zamiast pójść w oczywistym kierunku, czyli cel shading, mamy do czynienia z czymś na pograniczu rysowanki i plasteliny. Wygląda to plastikowo i słabo, tandetnie wręcz. Kilkuletni Guilty Gear -Strive- prezentuje się tysiąc razy lepiej. Na ekranie wyboru mamy 18 postaci (oraz kilka kolejnych w ramach DLC), ale wiele z nich to w zasadzie klony, różniące się atakami specjalnymi, jeśli można je tak nazwać w wielu przypadkach. Te, które nie są klonami, nie do końca pasują do systemu, szczególnie Monster Girl oraz reszta tych wolniejszych. Miło, że ekipa starała się wrzucić tu jak najwięcej postaci znanych z komiksu i serialu animowanego, jednak liczba nie idzie tu w parze z jakością.

Zazwyczaj staram się testować bijatyki z kimś żywym, z kim mogę sprawdzić, jak działa kod sieciowy; randomy z internetu się nie liczą, choć czasami są jedyną opcją. W przypadku Invincible VS nie miałem dużych oczekiwań, jednak reakcja znajomego po zaledwie godzince naparzania się – „nie chcę już w to grać" – idealnie skraca wszystkie moje odczucia do niezbędnego minimum. Brutalność, konkretnie krew i specyficzne wykończenia jak eksplodujące głowy, a nawet całe ciała, są urocze, jednak nie ratują tragicznego systemu. W tę bijatykę nie gra się dobrze, kolizje są umowne, często bijemy powietrze, mimo iż jesteśmy nos w nos z przeciwnikiem, natomiast czasami ciosy wchodzą mimo widocznej odległości. Do tego gra ma zbyt wygórowaną cenę oraz drogie DLC i kostiumy. Może po fali łatek, poprawach balansu i obniżce ceny coś z Invincible VS będzie, jednak wątpię. ⊗ **Konsolito**

PS5, XSX, PC

+ złożony system, rollback
– oprawa, system, cena, zawartość, postacie, kosztowne DLC

„Ambitna" bijatyka, która nie daje frajdy.

5

eprasa.pl-c899328f45e

Cena: 73 zł Gatunek: survival horror Deweloper: Headware Games Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 16

Mica zajmuje się czarną robotą – bawi się w transportowanie przesyłek drogą powietrzną. W dystopijnej przyszłości to dość popularna fucha, odkąd u angielskiego wybrzeża pojawiła się tajemnicza zaraza. W Hollowbody znajdziemy dużo inspiracji wszystkim, co najlepsze w gatunku survival horroru z początku milenium. Bohaterka rusza na poszukiwania Sashy, która zaginęła w brutalnych okolicznościach. Trop prowadzi do przeżartej chaosem angielskiej metropolii, tj. strefy wykluczenia. Mica zalicza twarde lądowanie i od tej pory zdana jest wyłącznie na siebie. Gra bardzo szybko wprowadza w ciężki klimat i przypomina, jak kiedyś robiło się horrory. Twórcy oferują dwa poziomy trudności i dwa tryby ustawień kamery. Ja skorzystałem z klasycznej opcji. Ujęcia nie są statyczne, bliżej im do trójwymiarowego Resident Evil Code: Veronica, co w ciasnych wnętrzach budynków buduje mocną atmosferę. Gra stawia na environmental storytelling.

Walka ze zdeformowanymi adwersarzami to wypisz wymaluj Resident Evil/Silent Hill/Alone in the Dark: The New Nightmare. Hollowbody nie ma żadnych problemów w zakresie detekcji obrażeń, pozwala na wymijanie zagrożeń i bazuje na ostrożnym korzystaniu z zasobów. Klasycznie pojawiają się lepsze typy uzbrojenia, zagadki i coraz silniejsi przeciwnicy. Starcia jednak wydają się dodatkiem do angażującej po uszy eksploracji. Każdy dokument chłonąłem z ciekawością (gry nie spolszczono). Największą robotę robią jednak wnętrza pomieszczeń – obskurne, obsceniczne, gdzie śmierć aż unosi się w powietrzu. Hollowbody doskonale wpasowuje się w model gry tworzonej z myślą o wczesnym PS2. Grafika celowo została uproszczona, choć otoczenie i oświetlenie są niczego sobie. Polecam rozgrywkę na telewizorach z ekranem OLED, wtedy gra staje się mrocznym i mocnym horrorem. Do tego aż chce się ukończyć tę opowieść więcej niż raz. Ta produkcja hołduje klasyce, ale ma własny pomysł i niekiepską realizację. Hollowbody przeznaczono dla weteranów gatunku. Ktoś, kto nie odnajduje się w dawnym podejściu do tworzenie gier, nie odnajdzie się i tutaj. Reszta może brać w ciemno. ⊗ **Graba**

PS5, XSX, PC

+ stylistyka, parkour, pomysł, muzyka
– za krótka, może być trudna w odbiorze dla młodszych graczy

Klasyka gatunku w naprawdę dobrym wydaniu.

8

SWITCH 2

+ oprawa audiowizualna, rozszerzenie fabularne i DLC za darmo, system walki
– fabuła szybko ulega spłyceniu, cena, brak nowej zawartości

Walka o wolność planety wreszcie na małym ekranie.

8

Cena: 220 zł Gatunek: jRPG Deweloper: Bandai Namco Wersja PL: NIE Multiplayer: Kooperacja PEGI: 12

Tales of Arise po raz pierwszy ujrzało światło dzienne w 2021 r. i uchodzi słusznie bądź nie za najlepszy tytuł w całej, wieloletniej serii oraz czołówkę gatunku jRPG. Nieco większy budżet uczynił cuda, dzięki czemu zauważyła go nieco szersza publika. Po długim zwlekaniu również i Switch 2 otrzymuje własną edycję zatytułowaną Tales of Arise: Beyond the Dawn Edition. Pierwsze minuty z grą przypominają raczej obcowanie z cyklem Star Ocean, a przynajmniej wszystko wskazuje na space operę. Bardziej rozwinięta technologicznie społeczność planety Rena zaatakowała mieszkańców Dahny. Podbój był tak skuteczny, że dopiero po 300 latach Dahnańczycy zaczęli coś smęcić o oporze. W całą tę historię wplątuje się niewolnik Alphen, który nosi dziwną, żelazną maskę, oraz Shionne – Renanka, na którą polują jej rodacy.

Nasza dwójka chce przerwać zaklęty krąg cierpienia Dahny, ale będzie to wymagało pokonania pięciu potężnych rządców planety. W międzyczasie zwerbujemy kilka innych postaci oraz poznamy tajemnicę stojącą za relacjami pomiędzy Dahną a Reną. Sama fabuła, chociaż nie jest zbyt wybitna ani ambitna, na tle serii nawet mi się spodobała, ale większy rozmach by nie zaszkodził. Bamco poszło nam na rękę, dorzucając za darmo rozszerzenie fabularne oraz wszystkie wydane DLC, co jest dużym plusem. Mechanika Tales of Arise na przenośnej konsoli wciąż pozostaje mocna i komfortowa. Nadal mamy do czynienia z aktywnym systemem walki z czterema graczami jednocześnie, z przyciskami do Artes i Technik, mechaniką uników, systemem Over Limit jako nagrodą za nie oraz Boost Strikes, który wzmacnia ataki. Czy to w doku, czy na małym ekranie frajda z toczenia bitew jest naprawdę spora. Pod względem wydajności Tales of Arise: Beyond the Dawn Edition na Switchu 2 działa i wygląda znakomicie dzięki swojemu specyficznemu, bajkowemu silnikowi. Przenośnie i na TV osiąga stabilne 30 klatek oraz rozdziałkę 1080p. To poziom PS4, ale gra na Switchu 2 wygląda obłędnie.

Problem może stanowić cena – kto chciał, już ten tytuł ograł gdzie indziej, więc nie zachęca ona do ponownego zakupu. Mimo wszystko Tales of Arise: Beyond the Dawn Edition to wciąż gra, którą warto mieć w swojej kolekcji. ⊗ **Aysnel**

eprasa.pl c89932845e

DIRECTIVE 8020

Cena: 219,90 zł Gatunek: survival horror, przygodowa Deweloper: Supermassive Games Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 18

W kosmosie nikt nie usłyszy Twojego krzyku, ale z pewnością usłyszy zgrzyt starzejącego się silnika gry. Po niemal czteroletniej przerwie antologia The Dark Pictures powraca z piątą odsłoną. Mimo że twórcy czerpią garściami z „Obcego" i „Coś" Johna Carpentera, ich nowa formuła to boleśnie nierówny eksperyment.

W Directive 8020 studio Supermassive Games ostatecznie porzuca duszne, ziemskie plenery – przeklęte statki i nowoangielskie miasteczka – by rzucić nas w zimną, bezlitosną pustkę. Akcja przenosi nas o 35 lat w przyszłość, na pokład statku zwiadowczego Cassiopeia. Misja wydaje się prosta: zbadać egzoplanetę Tau Ceti f i przygotować grunt pod gigantyczny statek kolonizacyjny. Katastrofa, która następuje wkrótce po przybyciu, zmienia rutynowy zwiad w krwawą walkę o przetrwanie. To niestety przygoda utkana ze skrajności od gęstej paranoi po techniczną zadyszkę.

Przeżyj koszmar

Twórcy zdecydowali się na radykalny krok: porzucili statyczne, filmowe kadry na rzecz kamery zawieszonej tuż za ramieniem bohatera. Ten zabieg brutalnie pozbawia nas kinowego sznytu, który od czasów Until Dawn stanowił wizytówkę studia. W zamian otrzymujemy trzecioosobowy survival horror ze skradaniem, kucaniem za osłonami i zagadkami środowiskowymi. To, co w teorii miało pogłębić immersję, w praktyce nader często brutalnie z niej wyrywa. Mechanika unikania potworów bywa uproszczona do przekradania się przez szyby wentylacyjne, podczas gdy przeciwnicy patrolują wyznaczone, przewidywalne ścieżki. Łamigłówki z kolei balansują na irytującej granicy między banalnymi a całkowicie nieczytelnymi, hamując tempo narracji. Jako rasowa gra akcji Directive 8020 wypada po prostu blado, choć dla cierpliwych graczy zostawiono furtkę w postaci używania pałek ogłuszających i agresywniejszego forsowania poziomów.

TAM, GDZIE GRA POTYKA SIĘ MECHANICZNIE, NADRABIA TO GĘSTYM NASTROJEM

Tam, gdzie gra potyka się mechanicznie, nadrabia to gęstym nastrojem, zwłaszcza w kanonicznym dla serii trybie wieloosobowym. Załoga mierzy się ze zmiennokształtnym, kosmicznym organizmem, który potrafi perfekcyjnie naśladować ludzkie ciała i głosy. Produkcja pokazuje swój przerażający pazur, gdy w klaustrofobicznym korytarzu musisz zdecydować, czy ratujesz towarzysza, czy może wpuszczasz na pokład potwora w jego skórze. Świetnie wypada scena z obowiązkowym skanowaniem biologicznym, budząca natychmiastowe skojarzenia z kultowym The Faculty czy popularnym Among Us. To w momentach, gdy nie jesteśmy pewni, czy nasza własna postać nie została zasymilowana i czy swoimi decyzjami nie skazujemy reszty ocalałych na makabryczną śmierć (a twórcy pod tym względem nie biorą jeńców, serwując dekapitacje i palenie żywcem), tytuł lśni najjaśniej.

Narracyjny chaos

Niestety budowana z mozołem iluzja potrafi pęknąć przy bliższym kontakcie z warstwą fabularną i aktorstwem głosowym. To drugie okazuje się istną ruletką – część obsady daje z siebie wszystko, ale niektóre kwestie brzmią tak płasko i sztucznie, że można odnieść wrażenie, jakby dialogi były wygenerowane przez sztuczną inteligencję. Co gorsza, o ile walka o przetrwanie (zwieńczona bodaj najlepszym finałem w historii serii) trzyma w napięciu przez około siedem godzin intensywnej kampanii, o tyle po odsunięciu lupy logika scenariusza całkowicie się sypie. Kiedy próbujemy spojrzeć na szerszy obraz i motywacje postaci, fabularny fundament zaczyna przypominać ser szwajcarski. Na plus z kolei wypada nowa mechanika punktów węzłowych – przystępne narzędzie, które pozwala swobodnie cofać czas i eksplorować pajęczynę fabularnych rozgałęzień bez konieczności przechodzenia gry od początku. Wystarczy otworzyć oś czasu i przeskoczyć do konkretnego węzła decyzyjnego, który jasno informuje nas, co musimy zmienić, by odblokować nową ścieżkę. To absolutny strzał w dziesiątkę dla każdego, kto uwielbia badać alternatywne scenariusze.

Powiewa stęchlizną

Technologiczny fundament Supermassive Games wyraźnie trzeszczy w szwach, budząc niepokojące skojarzenia ze schyłkowym okresem Telltale. Bohaterowie poruszają się jak w smole, a kamera podczas przerywników nienaturalnie się wlecze. Szczytem wszystkiego są jednak kluczowe dialogi – postacie potrafią stanąć w pół kroku, by wypowiedzieć swoją kwestię, kompletnie zarzynając dynamikę sceny. Zupełnie jakby przestarzały silnik nie radził sobie z chodzeniem i mówieniem w tym samym czasie. W produkcji tak mocno stawiającej na immersję podobne technologiczne drewno działa jak kubeł lodowatej wody. Mimo tych pęknięć gra pozostaje doświadczeniem intrygującym. To produkcja, w której innowacyjne pomysły i gęsty klimat paranoi bezlitośnie walczą o tlen z przestarzałą technologią i niedoróbkami scenariusza. Czasem największym horrorem nie jest obca, mordercza forma życia, ale brutalna świadomość, że stara formuła doszła do ściany i domaga się generalnego remontu. ⊗ Mazi

PS5, XSX, PC

+ gęsty klimat paranoi, momenty decyzyjne, mechanika punktów węzłowych
– przestarzała technologia, nierówne aktorstwo, dziury scenariuszowe

Nierówny kosmiczny horror, w którym świetny klimat i paranoja walczą z toporną technologią oraz chaosem fabularnym.

7

epraasa.pl 6299328456

MIXTAPE

Cena: 85 zł (+ Game Pass) Gatunek: przygodowa Deweloper: Beethoven & Dinosaur Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

Deskorolka? Jest. Najlepsi przyjaciele? Stoją u boku. Pogoda? Jak na zamówienie. Muza w słuchawkach? Trudno o lepszy wybór niż „That's Good" od Devo. Tak można zaczynać jeden z ostatnich dni w liceum. Niczym na dobrej składance będzie zarówno śmiesznie, jak i smutno, głośne momenty będą się przeplatać z niezręczną ciszą, a niektóre z tekstów zostaną w głowie na dłużej. W Mixtape od studia Beethoven & Dinosaur nie wcielamy się w typowego protagonistę z gry wideo i nie robimy rzeczy w sposób i w stylu, do którego przyzwyczaiły nas inne tytuły. To bardzo przyziemna historia o dorastaniu opowiedziana w niezwyczajny sposób.

State of the Heart

Stacey Rockford zna się na muzyce jak mało kto. Od końca podstawówki marzy o tym, by zostać kierowniczką muzyczną. Jej najlepszym kumplem jest Slater, który zdaje się nie mieć żadnych talentów, ale zawsze można na niego liczyć. Duet ten uzupełnia Cassandra Morino – utalentowana córka szefa lokalnej policji, nosząca w sobie tyle żalu do rodziców i reszty społeczeństwa, że mogłaby rozsadzić całe Blue Moon Lagoon, gdzie rozgrywa się akcja Mixtape'u. Trójkę bohaterów poznajemy na dzień przed wylotem Stacey do Nowego Jorku. Rockford na tę szczególną okazję skomponowała idealny soundtrack. Tylko czy kolejne godziny ułożą się tak, jak na swojej płycie zaplanowała to przyszła kierowniczka?

W Mixtape nie ma potworów do ubicia ani nawet szkolnych łobuzów, którzy przeszkadzaliby nam w drodze do celu. Nie ma też misji, otwartego świata czy pobijania własnych rekordów. Każdy z poziomów, czy raczej rozdziałów, to inny moment i często także inny gameplay. Dobrym skojarzeniem będą teledyski, mające zazwyczaj jeden motyw przewodni. Dlatego zaledwie w odstępie kilku minut czekają nas takie atrakcje jak szalona ucieczka przed policją na wózku sklepowym w akompaniamencie „Sensitive to Light" kapeli Rainbow czy… lewitowanie nad łąką przy dźwiękach pasującego tematycznie utworu „Air Walker". Wiecie, zwykłe rzeczy, które robią nastolatki.

W MIXTAPE NIE MA POTWORÓW DO UBICIA ANI NAWET SZKOLNYCH ŁOBUZÓW

Z każdym kolejnym kawałkiem autorzy starają się zaskoczyć trzymającego pada tym, w co właściwie będzie grał. Analogia do składanki muzycznej sprawdza się także w tym miejscu: same momenty nie są oryginalne, ale całość jest czymś większym i lepszym niż suma pozornie niepasujących do siebie

eprasa.pl c89932845e

elementów. Co więcej, Mixtape jest równie przystępny, co album muzyczny. Tej gry nie da się „nie przejść", a napisy końcowe zobaczycie po około trzech godzinach. To wyraźny ukłon w stronę osób zazwyczaj stroniących od elektronicznej rozrywki. Może nie spodobać się tym, którzy wolą wyzwanie i „prawdziwe gry", a nie „interaktywne doświadczenia".

Just Like Honey

O stanowiącym trzon całej gry soundtracku można by napisać materiał na cztery strony, i to do czasopisma zajmującego się tylko muzyką. Naprawdę jest tak dobrze. Od kultowych – i powiedzmy, że „obowiązkowych" – piosenek kojarzących się z filmami o dorastaniu po znane wyłącznie największym melomanom wygrzeby, podkreślające zarówno to, co widzimy na ekranie, jak i charakter głównej bohaterki. The Cure, Smashing Pumpkins, Lush, Siouxsie and the Banshees, Joy Division – to zaledwie część artystów znajdujących się na płycie, z którą ani na chwilę nie rozstaje się Stacey Rockford. Gdybym sam usłyszał wszystkie utwory z Mixtape'u jako nastolatek, to byłyby one dla mnie tak samo formatywne jak ścieżka dźwiękowa z Tony Hawk's Pro Skater 2.

Piejąc nad oprawą, nie mogę zapomnieć o wizualiach. Owszem, muzyka bezsprzecznie gra tutaj pierwsze skrzypce, ale to, co widzimy na ekranie, w żadnym wypadku nie robi tylko za chórek. Grafika wyciągnięta prosto ze „Spider-Mana Uniwersum", łącznie ze specjalnie poszarpaną animacją, potrafi zachwycić. Szczególnie w momentach, w których autorzy odpinają wrotki i serwują obrazki, jakich raczej nie ogląda się w „zwykłych" grach.

More Than This

Mógłbym narzekać, że w Mixtape zabrakło mi sekwencji rodem z Sayonara Wild Hearts. Że momentami jest tu mało gry w grze. Że w produkcji traktującej o wpływie muzyki na życie samemu się jej nie tworzy (a aż się o to prosi!). Tylko że wtedy byłbym jak rodzic z dowolnego filmu o nastolatkach, oceniający swoją pociechę za to, kim nie jest. A Mixtape nie tylko jest wystarczający. To opowieść działająca nawet po wyjęciu jej z kontekstu amerykańskiego high schoolu i chwytająca za serce czymś więcej niż nostalgią za latami 90.

Gra nie oferuje żadnych alternatywnych zakończeń, ale wiem, że do tej ostatniej nocy, do tej trójki przyjaciół będę jeszcze wracał. Mimo że jest to historia o nastolatkach, to zmusiła mnie ona do zastanowienia się nad swoim, dorosłym już życiem. Z moim werdyktem można się nie zgadzać, ale temu „Klubowi winowajców" warto dać szansę, choćby przez obecność gry w Game Passie. A jeśli wiecie, do czego nawiązuję, to możecie nawet pokusić się o dodanie do końcowej oceny małego plusa. ⊗ **Ostasz**

PS5, XSX, SWITCH 2, PC

+ wybitny soundtrack, wizualia, scenariusz, vibe
– gra na dobrą sprawę przechodzi się sama

Może bardziej doświadczenie niż gra, ale za to jaka opowieść!

9

Ostatni kawałek

MOJE 3 GROSZE

DŻUJO: Czekałem na Mixtape od pierwszego trailera. Obawiałem się, że końcowy efekt może mnie rozczarować, ale tak się nie stało. Czas gry nie był dla mnie problemem. Całość należy traktować w sumie nie jak grę, ale jak interaktywne doświadczenie. Z Mixtape'em jest jak z każdym gatunkiem muzycznym – nie jest on dla każdego. Nie dziwią mnie dychy w recenzjach, podobnie jak głosy krytyki niektórych graczy. Beatlesi, Pink Floydzi, Bad Bunny czy Taylor Swift – jedni ich kochają, drudzy nimi gardzą. No i dzięki tej grze poznałem takie fajne kawałki jak „Most of All". Mógłbym co najwyżej przyczepić się do tego, że liczyłem na trochę ciekawsze zakończenie. Z drugiej strony „Side A" wielu albumów jest lepsza od tej drugiej połówki. Tak to bywa. Identycznie jak w życiu.

8+

(S)hity z satelity

MOJE 3 GROSZE

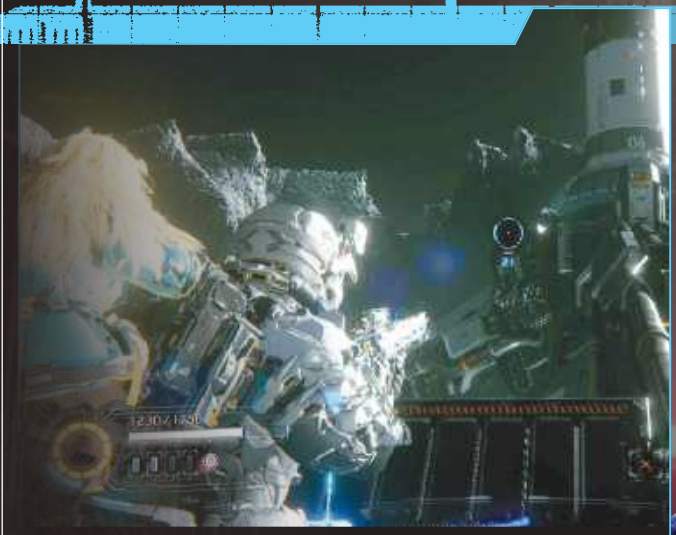
ZAX: Mixtape jest według recenzentów błyskotliwy i komiczny, ale jedyne, co mnie rozbawiło w tej grze, to tragiczna wydajność. Optymalizacja UE5 tutaj nie istnieje, postacie są nudne, dialogi żenujące. Trudno to nawet nazywać grą. To pretensjonalny teledysk, który trwa dwie i pół godziny. Gameplay jest tak „angażujący", że nawet w sekwencjach akcji można czasami odłożyć pada na bok – ten samograj przechodzi się sam. Nawet wkomponowanie muzyki w rozgrywkę nie zrywa beretu. The Artful Escape było na tym polu znacznie mocniejsze. Podobnie jak punkowa rebelia nastolatek w Bloom & Rage, która lepiej oddaje klimat lat 90.

5+

eprasa.pl c89932845e

REPLAY

Roger: Główni recenzenci już go nienawidzą! Zobacz dlaczego! Witajcie w naszym nowym dziale, gdzie wracamy do już zrecenzowanych gier, żeby nadrobić to, co główna recenzja przegapiła! Taki żarcik albo i nie, w sumie czas pokaże. Z racji tego, że nie wszyscy redaktorzy mają szansę na zdobycie kodów recenzenckich przed premierą i dodania swoich trzech groszy, w dziale Replay druga zmiana Zgredów w końcu ma pole do popisu, by wyżyć się twórczo i podzielić swoimi spóźnionymi wrażeniami, napisać, że ten recenzent-łachudra z poprzedniego miesiąca się nie zna, a w ogóle to naczelny do zwolnienia, bo dał kod łachudrze, a nie mnie! Replay to więc taki nasz mały azyl dla tych, których ominęła główna recka albo którym ktoś ją sprzątnął sprzed nosa (Komodo pozdrawia Mazziego dzikim śmiechem odbijającym się echem od ścian). Nie przedłużając, bo nikt nie wie, ile ten dział pożyje i ile zapału starczy naszym redaktorom, by go co miesiąc dokarmiać, na start mamy całkiem zacny zestaw: Pragmata, Resident Evil Requiem, Fatal Frame II Remake i Saros. Miłej lektury.



PRAGMATA

Dawno się tak dobrze nie bawiłem, jak biegając z Dianą po kolejnych lokacjach, pokonując liczne przeszkody. Walka jest specyficzna, im dalej, tym lepiej, nie licząc ograniczonej liczby specjalnych hacków, to cholernie dobry system, który bawi od początku do samego końca, a nawet po zobaczeniu napisów końcowych. Cały bajer, że musimy zwracać uwagę na wszystko, wciąga, i z czasem już wiadomo, jak reagować, co działa, a co nie. Pewne potyczki to genialny balans pomiędzy włamywaniem się, unikaniem ataków, orientacją a strzelaniem. Zaliczenie każdej mapy na 100% to czysta przyjemność, a nie obowiązek, i jakkolwiek urocze i bazujące na prostej psychologii zachowania naszego „dziecka" by było – sprawdza się. Diana jest towarzyszem, a nie irytującym elementem, który musi skomentować wszystko jak synalek Kratosa. Dlatego przyjemnie się spędza z nią czas, zarówno walcząc, jak i po prostu bawiąc w schronie. Capcom do ojcostwa mnie nie przekonał, ale dał mi wiele godzin frajdy, których absolutnie nie żałuję. **Konsolite**

+ system, X360 vibe, kompletna gra, cena
– ograniczone hacki, balans misji specjalnych, nierówny arsenał

8

PRAGMATA

Łatwo jest napisać, że „Capcom w formie" bez zwracania uwagi, że w formie to oni nie byli maks jedną generację (siódmą), a i to wyłącznie, jeśli ignorujemy ówczesną ekspansję Monster Huntera na mniejszych sprzętach. Nie, drodzy Państwo – Pragmata to Capcom w bardzo specyficznej formie. Skoncentrowanej i kreatywnej, tej z czasów trzeciego Devil May Cry albo gier studia Clover. Prosta formuła wyciśnięta do cna, nieprzegadana, niesiąca się. Dynamicznie, prędko, autentycznie zabawnie. Myślę, że nastoletniemu mnie (który bardzo lubił „hakujące" minigierki) mózg by wybuchł na widok systemu „strzelanina plus okołologiczne klikadełko". To optymistyczne science fiction niczym „Projekt Hail Mary", którego potrzebujemy jak najwięcej w tych depresyjnych czasach. Chętnie wysunę tu kontrowersyjną tezę, że dziewiątemu Residentowi marzyła się właśnie taka forma Capcomu. Maksuję wszystkie dodatkowe wyzwania z radością i jestem dużo spokojniejszy o Onimushę. Ależ rok dla nich! **Piechota**

+ system walki, tempo, akcja, czysty fun, optymistyczny nastrój
– dziesiątki znajdziek, dużo scenografii w stylu science fiction 1.0

8

eprasa.pl c89932845e

RESIDENT EVIL REQIUEM

Resident Evil Requiem nie próbuje wywracać serii do góry nogami. Raczej bierze jej najlepsze odruchy, przeciera je wilgotną szmatą i zamyka w ciemnym pokoju, żeby znowu zaczęły pracować na nerwach. To horror ciężki od atmosfery: skrzypiący, lepki, ale elegancki. Grace wnosi do historii świeższy puls, bo nie jest superbohaterką z katalogu akcji, lecz kimś wrzuconym w koszmar, kto musi najpierw opanować własny strach. Leon daje grze znajomy błysk, charyzmę i tempo, choć chwilami jego obecność lekko rozprasza ten piękny, duszny niepokój. Świetnie wypada możliwość przełączania między perspektywą z pierwszej i trzeciej osoby. To zmiana rytmu grozy: raz czujemy horror tuż przy twarzy, raz widzimy własną bezradność w przestrzeni. Do tego dochodzi fajny kontrast: Grace wnosi nerwowy krzyk w ciemności, a Leon suche riposty człowieka, który widział już każdy koszmar. Największa siła Requiem tkwi właśnie w napięciu między klasycznym survivalem a współczesnym kinem akcji. Nie wszystko trafia idealnie, kilka momentów pachnie bezpiecznym fanserwisem, ale kiedy gra zamyka nas w półmroku i każe słuchać ciszy, przypomina, dlaczego ta seria wciąż potrafi kąsać! **Mazzi**

+ scenariusz Grace, dobry kontrast bohaterów, przełączanie FPP/TPP
– Leon chwilami rozbija duszny klimat, momentami bezpieczny fanserwis

8

SAROS

Housemarque swego czasu demonstracyjnie obraziło się na gatunek arcade, narzekając na niską rentowność, ale na szczęście nie porzuciło swojej największej pasji: bezkompromisowej strzelaniny. Szkoda tylko, że ich najnowszy twór, Saros, to wyraźny krok wstecz względem Returnala. Gra jest do bólu odtwórcza – kopiuje niemal wszystko: od mechaniki i systemu strzelania po projekty potworów, wstawki filmowe, a nawet sferę audio. Aż dziw bierze, że ktoś wpadł na pomysł nazywania tego nową marką. Mimo pięciu lat różnicy Saros nie wygląda lepiej od poprzednika; jest wręcz biedniejszy. Lokacje straszą pustkami, brakiem detali i szaroburą paletą barw (vide nieszczęsna katedra), a jedynym jasnym punktem oprawy pozostają wybuchy, efekty cząsteczkowe i płynność. Historia? Podana w tak ciężkostrawny sposób, że przez nudne audiologi odechciewa się jej zgłębiać już na starcie. Znalazło się jednak kilka zalet – dzieło Finów stało się łaskawsze dla casuali, którzy (podobnie jak Zabłocki) sypią teraz wysokimi notami, bo w poprzedniczce najwyraźniej odbijali się od ściany. Cieszy fakt, że zachowujemy arsenał i Lucenit po śmierci, co dynamizuje progres, a system modyfikatorów „coś za coś" (z opcją drugiej szansy włącznie) pozwala skroić wyzwanie pod siebie. Nie zrozumcie mnie źle: to wciąż solidna naparzanka, ale w starciu z pierwowzorem wypada po prostu blado. **Majk**

+ tworzenie własnych modyfikatorów, progres
– odtwórczość, biedna oprawa

7+

FATAL FRAME II: CRIMSON BUTTERFLY REMAKE

To mój drugi raz po Maiden of Black Water kontakt z tą zasłużoną serią, więc niepewność laika mieszała się z ekscytacją gracza oczekującego na nowe. Fatal Frame okazało się silnie sinusoidalnym doświadczeniem. W jednej chwili nurzałem się w gęstej jak smoła atmosferze i podziwiałem rewelacyjnie zaprojektowane miejsce akcji (kierunek artystyczny przykrywa z lekka zbutwiałą grafikę), w drugiej utyskiwałem na przekombinowaną walkę, koszmarne sekwencje skradankowo-ucieczkowe czy dziwaczne rozwiązania takie jak irytująca mechanika „szału" zjaw. Koniec końców urzekły mnie mgła tajemnicy, która spowijała przeklętą wioskę, oraz szkatułkowość opowieści, gdzie w historiach zaszyte są inne historie, a sekrety mają swoje własne sekrety. W grach wideo zawsze bardziej niż eskapizmu poszukiwałem transgresji. Obietnicy, że jeżeli odpowiednio mocno podrapię srebrko codzienności, dotrę do czegoś dostępnego nielicznym, magicznego, ale i gęstego, oleistego. Gorzkiego. Crimson Butterfly – choć wciąż niedopieszczone i jedną nogą jakby w innej epoce, co ostatecznie można zrozumieć – w pełni odpowiedziało na tę potrzebę. **Adamus**

+ gęsta atmosfera, opowieść, projekt lokacji
– problematyczna walka, archaiczne rozwiązania

7+

eprasa.pl c899328 45e

„Nazywał się Geralt z Rivii. Był wiedźminem" – prolog komputerowego Wiedźmina był wyjątkowy. Tomasz Bagiński stworzył animację godnie reprezentującą materiał źródłowy. Intro gry studia CD Projekt pozostaje najwierniejszym wiedźmińskiej literaturze fragmentem trylogii, która rozsławiła Białego Wilka na świecie. Ocena najbardziej restrykcyjnej z gier nadwiślańskiego zespołu była dla mnie testem wytrzymałości na miarę wahadła w Kaer Morhen.

Trudny szlak

Pierwszą udokumentowaną próbą stworzenia gry komputerowej o białowłosym zabójcy potworów był Wiedźmin autorstwa Metropolis Software. Projekt poległ, a kulisy jego realizacji pozostają w wielu punktach zagadką. Licencja trafiła na warsztat nowo uformowanego studia CD Projekt RED. Autor książek, Andrzej Sapkowski odsprzedał prawa licencyjne za jednorazową sumę 35 tys. zł. Na fali popularności serii takich jak Baldur's Gate i Diablo oryginalny Wiedźmin miał kroczyć podobnym szlakiem. Rivski pogromca potworów zwiedzałby świat przy izometrycznym rzucie kamery. W Polsce i na świecie coraz większą popularność zdobywał Gothic, który zainspirował autorów gry do kreacji zbliżonego modelu rozgrywki. Z racji dobrych kontaktów z firmą BioWare udało się pozyskać licencję do wykorzystania silnika Aurora zasilającego kultowe Neverwinter Nights. Początek historii Geralta w świecie zer i jedynek nie był łatwy dla studia i samego bohatera. AS pozostawił szerokie pole do interpretacji na ostatnich stronach „Pani Jeziora". Wiedźmin nie jest prequelem ani interquelem, lecz autorską kontynuacją dalszych losów Wilka. Geralt budzi się w słynnej warowni Kaer Morhen i niczego nie pamięta. Skąd taka decyzja twórców? Nie wszyscy gracze czytywali wiedźmińską sagę, więc cierpiący na amnezję Geralt był najlepszym wyborem. Po ataku członków Salamandry, zdeprawowanej organizacji, którzy upatrzyli sobie za zdobycz wiedźmińskie laboratoria, Geralt, Triss, Lambert, Eskel i Vesemir wyruszają na łowy. Biały Wilk dociera do Podgrodzia Wyzimy, gdzie rozpoczyna swoją wędrówkę po świecie w poszukiwaniu śladów i wypełniając wiedźmińskie zlecenia.

Wyjątkowy projekt

Oryginalny Wiedźmin pomimo wieku stanowi wyjątkowe, choć surowe doświadczenie. „Najtrudniejsza była opowieść. Przeprawialiśmy ją kilkukrotnie w toku produkcji, upewniając się, że będzie «wiedźmińska»" – wspominał podczas panelu Witchercon w 2021 r. główny projektant Maciej Szcześnik. Jeśli gra mocno zestarzeje się gra-

ficznie i trudno ją zaakceptować pod kątem systemowym, to jej stałą, nietracącą na wartości walutą jest fabuła. Wiedźmina napisano z dbałością o każde słowo. Aktorzy głosowi spisali się na medal z Jackiem Rozenkiem debiutującym w roli Rzeźnika z Blaviken na czele. Najprzyjemniejszą rzeczą po tych wszystkich latach są właśnie konwersacje z bohaterami drugiego planu. Geralt bywa sarkastyczny, uszczypliwy, ale i rzuca trafnymi wnioskami i anegdotami. To gra bardzo autentyczna narracyjnie, jest swojska bardziej, niż może się wydawać. Od samego początku widać, że jej powołaniem był PC. Interfejsy są przejrzyste, bardzo intuicyjne i żadna z późniejszych części cyklu nie dawała takiej swobody w doborze opcji. Poruszanie się postacią nie sprawia żadnych problemów i polecam kamerę zza pleców bohatera (dla wytrwałych jest jeszcze opcja podglądu w stylu Dungeon Siege).

W grze ważną rolę odgrywa alchemia, lecz Geralt to przede wszystkim wprawny szermierz i należało stworzyć angażującą i wymagającą walkę. Aspekt ten czyni Wiedźmina tytułem odrębnym na tle trylogii i nie sprawdziłby się na padzie od konsoli. Tak naprawdę Wiedźmin oferuje aż sześć stylów walki (po trzy na miecze stalowe i srebrne): silny, szybki i grupowy. Ta ostatnia z grup ataków doskonale sprawdza się w walce z hordami pomniejszych stworów, ghuli lub topielców. Wraz z rozwojem postaci możemy wykupić kolejne ciosy i łączyć je w łańcuchy ataków poprzez jedno kliknięcie myszką. Mechanizm ten często krytykowano, lecz przy dłuższym posiedzeniu z grą tylko zyskuje i, jak napisałem powyżej, jest unikalny w swojej klasie. Nie oznacza to, że postać walczy automatycznie, bo mamy kontrolę nad wyprowadzaniem serii ciosów, wpierw jednak musimy własnym okiem ocenić potencjalne ryzyko starcia. W połączeniu z doborem odpowiedniej alchemii odczuwamy immersję z bycia wiedźminem powołanym do zabijania potworów, a jak wiemy z książkowych opisów, wiedźminów było już coraz mniej. W grze imponowała animacja w zależności od sceny przerywnikowej lub grafiki w czasie rzeczywistym. Piruety w wykonaniu Geralta układają się w ciąg imponująco animowanych sekwencji, a świat przedstawiony, prawdopodobnie, jest bardziej słowiański niż w przypadku którejkolwiek innych gier z tego uniwersum. Wiedźmin był pierwszą produkcją znad Wisły, na potrzeby której wykorzystano techniki mo-capu. Sesje odbywały się we Francji.

Temerskie piękno

W grze liczy się poszerzanie wiedzy o świecie i alchemii. Bez studiowania ksiąg i rozmów z napotkanymi NPC-ami Geralt nie ewoluuje w pożądany sposób. Pozyskiwanie receptur i składników nigdy nie należało do moich ulubionych zajęć w grach role play. Wiedźmin to wszystko odmienił. Kilkukrotnie słuchałem wirtualnego rozmówcy, aby tylko wyciągnąć informacje niezbędne do stworzenia eliksiru (bazą alchemiczną jest oczywiście mocny alkohol). Do ulepszenia postaci bądź wywarzenia eliksiru służy medytacja. Inaczej niż w późniejszych grach Geralt medytuje przy ogniskach lub po rozmowach z kluczowymi postaciami w danym fragmencie rozgrywki – nie w dowolnym momencie. Dlatego tak mocno cenię klasycznego Wiedźmina, który staje się przystępny, dopiero gdy zrozumiemy i opanujemy całokształt mechanik. Nie będzie to łatwe i część współczesnych graczy ta produkcja zniechęci. Nic jednak nie daje takiej satysfakcji jak eksplorowanie Podgrodzia w ponury, wietrzny dzień z przygrywającą w tle muzyką autorstwa Adama Skorupy i Pawła Błaszczaka, słowiańską i folkową, jak tylko się dało. Trudno mi napisać o Wiedźminie, że się nie postarzał, bo czas odcisnął piętno na oprawie wizualnej. Modele postaci, zwłaszcza twarzy, prezentują się zdecydowanie poniżej średniej, grze nieobcy jest nagminny tearing w trakcie rozmów. Nie odnotowałem natomiast problemów z doczytywaniem się obiektów i tekstur, gra wciąż radzi sobie na tym polu. Na koniec odłożyłem kwestię najistotniejszą dla komfortu rozgrywki.

Wiedźmina postanowiłem przetestować w najmocniejszej konfiguracji, bez skrupułów ustawiając suwaki do maksimum w każdej opcji wyświetlania obrazu. Gra niestety miewa kłopoty z utrzymaniem wydajności, co oczywiście wychodzi podczas intensywniejszych starć z przeciwnikami. Gdy jeszcze dochodzą do tego czary, animacja potrafi rwać, choć bardzo krótko. W jednej z tawern gra wyrzuciła mnie do Windowsa i trzy razy się „sfreezowała" w trakcie eksploracji. Pomimo tego wciąż grało mi się przyjemnie, a słowiańska aura biła z monitora jak kilkanaście lat temu. Nie powtórzyła tego druga, bardziej kolorowa odsłona ani Dziki Gon, częściowo wracający do naszego folkloru. Wiedźmin to podróż wyjątkowa, ale i w licznych aspektach niełatwa, wiele w niej biegania od celu do celu, klikania myszką do skutku i lootowania wszystkiego, co się da. Czy to jednak nie była odwieczna cecha komputerowych gier RPG? To wyjątkowy reprezentant starej szkoły tego gatunku. ⊗ **Graba**

RETRO WERDYKT PSX EXTREME

CD PROJEKT	RPG
GRAFIKA:	★★★★★★★★★☆
DŹWIĘK:	★★★★★★★★★☆
GRYWALNOŚĆ:	★★★★★★★★★☆

PLUSY	MINUSY
▲ FABUŁA, INTERFEJS, SYSTEM WALKI, ROZWÓJ POSTACI, GRAFIKA, ŚWIAT PRZEDSTAWIONY, DIALOGI	▼ ROZWLECZONE ROZDZIAŁY I LOKACJE, KIEPSKA OPTYMALIZACJA

9

PC

+ solidnie poprowadzona opowieść, unikalny system walki, dialogi, postacie
− spadki wydajności nawet na mocnym sprzęcie, częste ekrany ładowania

Restrykcyjna, wymagająca pierwsza przygoda Geralta w świecie gier.

8

ECHO W KODZIE

czyli gdzie kończy się inspiracja, a zaczyna kradzież?

W branży gier wideo oprawa graficzna starzeje się najszybciej, ale muzyka potrafi być wieczna. Czasami jednak ta „wieczność" okazuje się po prostu genialnie przepisanym hitem z radia lub zapomnianą melodią z innej szerokości geograficznej. Od ośmiobitowych syntezatorów po hollywoodzkie orkiestry – zapraszam Was do przeglądu najbarwniejszych muzycznych „pożyczek" w historii elektronicznej rozrywki.

TEKST: **MAJK**

Rosyjski łącznik: sprawa Hideo Kojimy

Najsłynniejszy proces o muzyczny plagiat wcale nie odbył się w sali sądowej, tylko w biurze Hideo Kojimy. Przez lata główny motyw serii Metal Gear Solid uchodził za pomnik epickości i wizytówkę marki. Wszystko zmieniło się w okolicach premiery trójki, gdy rosyjscy dziennikarze przedstawili Kojimie utwór Gieorgija Swiridowa pt. „Zimowa droga" (1975). Podobieństwo było uderzające – ta sama linia melodyczna, ten sam dramatyzm. Reakcja Konami była błyskawiczna i drastyczna: legendarny motyw, budowany od 1998 r., został niemal całkowicie usunięty z MGS4 i wszystkich kolejnych reedycji. To był rzadki przypadek, gdy japoński gigant wolał „zabić" swoją markę dźwiękową, niż ryzykować międzynarodowy skandal.

Timbaland złapany za rękę

Inny ciekawy przypadek ostatnich lat dotyczy sytuacji odwrotnej: gwiazdy pop okradającej twórcę gier. W 2006 r. superproducent Timbaland wyprodukował utwór „Do It" dla Nelly Furtado. Nie chodziło o mały fragment – linia melodyczna i rytm zostały przeniesione niemal 1:1. Szybko wyszło na jaw, że główny motyw został „pożyczony" z utworu fińskiego artysty Janne Kivilahtiego, napisanego na Commodore 64 do gry Acidjazzed Evening. Kiedy sprawa wyszła na jaw, Timbaland w wywiadzie radiowym palnął słynne: „To z gry wideo, idioto!". Producent początkowo bagatelizował sprawę, ale społeczność demosceny nie odpuściła, czyniąc z tego symbol walki o prawa niszowych twórców cyfrowych. Tym samym Timbaland zasugerował, że skoro muzyka pochodzi „z gier" (choć Acidjazzed Evening było autonomicznym utworem demoscenowym, a nie ścieżką dźwiękową do konkretnego tytułu), to jest to dobro wspólne i można je kraść bez pytania. To wywołało furię w środowisku graczy i twórców chiptune.

Piekło, ogień i... Metallica

Bobby Prince, kompozytor ścieżki dźwiękowej do pierwszego DOOM-a, stanął przed trudnym zadaniem: John Romero chciał, aby gra brzmiała jak albumy Metalliki i Pantery. Prince, który z wykształcenia był prawnikiem, obawiał się zarzutów plagiatu, więc zastosował sprytną sztuczkę – zmieniał kilka nut w kluczowych riffach, licząc na to, że „prawo

eprasa.pl c89932845e

trzech nut" go uratuje. Utwór „E1M1 (At Doom's Gate") to niemalże kalka „Master of Puppets" Metalliki, a riffy z „Behind the Crooked Cross" (Slayer) czy „Rise of the Triad" czerpały garściami z Black Sabbath. W tamtych czasach, gdy muzyka z gier była traktowana jako „pikanie" z głośnika, przeszło to bez echa. Dziś taki soundtrack utonąłby w pozwach w ciągu godziny od premiery.

Kultura remiksu Przyjaciółki

Amigowa scena MOD (format plików muzycznych) opierała się na wycinaniu fragmentów z płyt winylowych i CD. To była „kultura remiksu", zanim to określenie stało się modne. Każdy amigowy kompozytor był w połowie DJ-em, który musiał uważać, by nie zsamplować zbyt rozpoznawalnego fragmentu. Chris Hülsbeck, absolutny bóg amigowej muzyki, również nie uciekł w tym przypadku od oskarżeń. Fani szybko zauważyli, że utwór „The Great Bath" z Turrican II: The Final Fight (1991) brzmi niebezpiecznie znajomo. Linia melodyczna wykazuje ogromne podobieństwo do utworu „Beyond the Ice" zespołu Art of Noise. Podobna sytuacja miała miejsce z muzyką z pierwszego levelu Jim Power in Mutant Planet (1992), która brzmi jak bezczelna kopia utworu „A Searing Struggle" z gry Ys III: Wanderers from Ys (1989). Te same interwały, niemal identyczna dynamika. Nigdy jednak nie doszło do otwartego procesu, a sam kompozytor przyjął taktykę „uprzejmego przyznania się do inspiracji". W przeciwieństwie do Timbalanda, który obrażał twórców, Hülsbeck zawsze podkreślał swój szacunek dla artystów, na których się wzorował. Twierdził, że jako młody kompozytor chciał sprawdzić, czy na układzie dźwiękowym Amigi (Paula) da się odtworzyć tak skomplikowane aranżacje, jakie robili profesjonaliści na drogich samplerach Fairlight. Dla niego nie była to „kradzież", tylko techniczne wyzwanie i hołd. Ponadto tłumaczył całość specyfiką pracy w tamtych latach. Kompozytorzy często dostawali od wydawców konkretne wytyczne: „Zrób to w tym stylu" lub „Chcemy, żeby brzmiało jak ten hit". Hülsbeck często zwracał uwagę na to, że wywodzi się z demosceny, na której w latach 80. i 90. panował etos „remiksu" – branie fragmentów z płyt CD i przerabianie ich na chiptune było uważane za dowód umiejętności, a nie za przestępstwo. Kompozytor argumentował, że w tamtym czasie branża gier była Dzikim Zachodem i nikt się nie spodziewał, że te utwory będą analizowane pod kątem prawnym 30 lat później.

W 1993 roku też miałem jeszcze włosy, a Jon Hare ma bujną czuprynę po dziś dzień!

Mięso armatnie i reggae na froncie

Jon Hare z Sensible Software napisał utwór „War Has Never Been So Much Fun" do gry Cannon Fodder (1993). Choć stał się on kultowy, wielu krytyków muzycznych wytykało mu, że struktura i charakterystyczna linia basowa to niemal kalka klasyków reggae. Najczęściej wskazywanym utworem, z którego czerpano garściami, jest:„Lip Up Fatty" Bad Manners (1980). Skaczący rytm jest ten sam, krótkie uderzenia trąbek i saksofonu w refrenie są niemal identyczne, a sposób frazowania Jona Hare'a imituje styl śpiewania Bustera Bloodvessela (lidera Bad Manners). W przypadku Cannon Fodder sprawa rozeszła się po kościach głównie z tego powodu, że utwór był prześmiewczy i satyryczny, co w prawie autorskim daje większą swobodę (tzw. fair use w kontekście parodii). Ponadto Jon Hare sam zaśpiewał i nagrał partię wokalu, nie używając cudzych sampli, jedynie naśladując ogólny styl gatunku ska.

Japońskie skandale

Jedna z najgłośniejszych spraw w Japonii dotyczyła Kenjiego Yamamoto – nadwornego kompozytora gier z serii Dragon Ball (m.in. cyklu Budokai), który został zwolniony w atmosferze skandalu w 2011 r. Fani odkryli, że dziesiątki jego utworów to niemal identyczne kopie hitów za-

eprasa.pl c899328450

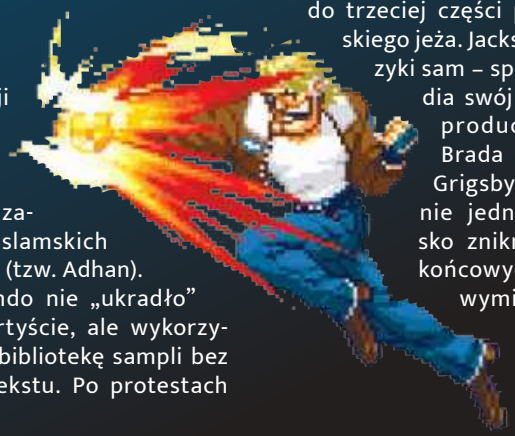
chodniego rocka i ścieżek dźwiękowych z filmów (np. „Avatar" Jamesa Camerona czy utwory grupy Stratovarius). Bandai Namco musiało w pośpiechu podmieniać muzykę w reedycjach gier (np. Dragon Ball Kai: Ultimate Butoden), a kariera jednego z najbardziej cenionych kompozytorów legła w gruzach w ciągu jednej nocy. Z kolei SNK zawsze chciało, by ich bijatyki brzmiały nowocześnie. W Garou: Mark of the Wolves motyw Terry'ego Bogarda pt. „Spread the Wings" brzmi tak blisko hitu Roberta Milesa – „Children", że trudno mówić o przypadku. Wielkiemu N również zdarzały się wpadki. Muzyka z pierwszego Mario Party zawierała utwór, który był uderzająco podobny do „Lick It Up" zespołu KISS. Jednak prawdziwa burza wybuchła przy grze Demon's Souls (oryginał z 2009 r.). Utwór „Tower Knight" był oskarżany o zbyt bliskie podobieństwo do kompozycji z „Bram Stoker's Dracula" Wojciecha Kilara. Mimo że skończyło się na kontrowersjach w sieci, pokazało to, że nikt w branży nie jest nietykalny. Capcom również ma swoje za uszami. Motyw muzyczny Kena jest zestawiany z piosenką „Mighty Wings" zespołu Cheap Trick (z filmu „Top Gun"). W tamtych czasach nazywano to „oddawaniem ducha epoki", dziś prawnicy nazwaliby to „wezwaniem do zapłaty".

Religijne wpadki

W pierwszej wersji Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64) muzyka w Świątyni Ognia zawierała sample islamskich modlitw i śpiewów (tzw. Adhan). Co prawda Nintendo nie „ukradło" muzyki innemu artyście, ale wykorzystało komercyjną bibliotekę sampli bez sprawdzenia kontekstu. Po protestach w późniejszych wersjach gry muzyka została całkowicie zmieniona na syntetyczne chóry. To rzadki przykład, gdzie „plagiatem" okazało się wykorzystanie rzeczywistych świętych tekstów. Inna sytuacja z religijnym podłożem miała miejsce w 2008 r. Sony stanęło przed logistycznym koszmarem. Miliony płyt z grą LittleBigPlanet były już wytłoczone i czekały w magazynach na premierę, gdy jeden z graczy (wyznania muzułmańskiego), testujący wczesną kopię, zamieścił w sieci post, który zmienił wszystko. Utwór „Tapha Niang" autorstwa malijskiego muzyka Toumaniego Diabaté, który znalazł się na ścieżce dźwiękowej, zawierał sample śpiewanych wersetów z Koranu. W islamie łączenie świętych tekstów z muzyką rozrywkową jest uważane za głęboko obraźliwe i niedopuszczalne. Firma wpadła w panikę. Mimo że muzyka była licencjonowana legalnie od artysty, nikt w dziale QA nie zweryfikował treści słów. Premierę przesunięto o dwa tygodnie, a Sony wydało gigantyczne kwoty na wycofanie nakładu i przygotowanie nowej wersji gry z poprawionym utworem (instrumentalnym). A te egzemplarze, które trafiły do obiegu, otrzymały patch, który zapętlał muzykę, aby nie docierała do wokalu (można go jednak usłyszeć, jeśli odpalimy tytuł bez żadnej łatki).

Król Popu i jego tajemnicze zniknięcie

W 1993 r. Michael Jackson był u szczytu popularności, ale i w centrum pierwszych wielkich skandali. Jako wielki fan Segi (i posiadacz wielu automatów arcade w Neverlandzie) przyjął zaproszenie do współpracy przy ścieżce dźwiękowej do trzeciej części przygód niebieskiego jeża. Jackson nie pisał muzyki sam – sprowadził do studia swój elitarny zespół producentów (m.in. Brada Buxera i Douga Grigsby'ego). Ostatecznie jednak jego nazwisko zniknęło z napisów końcowych i nie został wymieniony w grze. Dlaczego? Istnieją dwie teorie: jedna mówi



KARIERA JEDNEGO Z NAJBARDZIEJ CENIONYCH KOMPOZYTORÓW LEGŁA W GRUZACH W CIĄGU JEDNEJ NOCY

eprasa.pl c89932845e

o niezadowoleniu z jakości dźwięku. Buxer twierdził, że Michael był zawiedziony tym, jak chip dźwiękowy Segi Mega Drive masakruje jego skomplikowane aranżacje. Jackson miał uznać, że nie chce być kojarzony z „brzmieniem tak niskiej jakości". Druga dotyczy skandali obyczajowych: w tym samym czasie wybuchły pierwsze oskarżenia pod adresem piosenkarza. Sega, dbając o rodzinny wizerunek, mogła chcieć po cichu zakończyć współpracę, choć muzyka w kodzie gry już została. Fani przez lata prowadzili śledztwo, znajdując uderzające podobieństwa między utworami z gry a dyskografią Jacksona. I tak w poziomie Carnival Night Zone słychać sample identyczne z tymi z piosenki „Jam". Melodia w napisach końcowych stała się bazą dla późniejszego hitu Michaela – „Stranger in Moscow" (struktura akordów i tempo są niemal identyczne). W grze można także usłyszeć charakterystyczne dla Jacksona „Hee-hee!" i beatboksowe sapnięcia, które były jego znakiem rozpoznawczym. Przez lata Sega milczała. Przełom nastąpił przy okazji premiery kolekcji Sonic Origins w 2022 r. Yuji Naka (twórca Sonica) potwierdził na Twitterze: „Sonic Origins używa innej muzyki w Sonic 3, ponieważ muzyka Michaela Jacksona musiała zostać usunięta". To oficjalnie zakończyło dekady spekulacji. Jackson rzeczywiście był autorem tych utworów, a problemy licencyjne po jego śmierci zmusiły Segę do podmiany soundtracku w nowych wydaniach. Historia Sonic the Hedgehog 3 to więc najdroższy i najbardziej skomplikowany „plagiat samego siebie" w historii. Michael Jackson, zaproszony do współpracy przez Segę, stworzył soundtrack, pod którym ostatecznie bał się podpisać. Przez 30 lat Sega udawała, że Michael nigdy nie był w ich studiu, dopóki problemy z prawami autorskimi do jego utworów nie wymusiły na firmie… usunięcia oryginalnej muzyki z najnowszych reedycji gry. To paradoks: muzyka była tak dobra i tak „jacksonowa", że po śmierci artysty stała się dla Segi zbyt kosztownym problemem.

Sądowe zero?

Mimo dziesiątek ewidentnych zapożyczeń w historii branży gier wideo niemal nigdy nie zapadł prawomocny wyrok skazujący za muzyczny plagiat. Większość gigantów, jak Konami, Nintendo czy Bandai Namco, stosuje strategię „wyprzedzającą". Gdy tylko podobieństwo zostanie nagłośnione przez fanów, firmy po cichu usuwają utwór w aktualizacji (patchu) lub podmieniają go w reedycji. W ten sposób unikają kosztownych procesów, a spór kończy się ugodą i przelewem, o którym opinia publiczna nigdy ma się nie dowiedzieć. Milczenie jest w tej branży równie złote, co licencjonowane hity.

Mit 12 procent

W branży muzycznej krąży mit, że jeśli zmienisz kilka nut lub 12% utworu, to nie popełnisz plagiatu. To niebezpieczna bzdura. Sędziowie biorą pod uwagę „istotne podobieństwo". Jeśli przeciętny słuchacz od razu rozpoznaje motyw (jak w przypadku MGS), kompozytor ma problem.

Chris wybrał najbardziej uczciwą drogę i przyznał się bez bicia jak było.

Co ciekawe, w branży istnieje dwóch Kenji Yamamoto, drugi jest związany z Nintendo i serią Metroid.

Gdyby Kojima wiedział jak go potraktuje Konami za kilka lat, to zapewne zawracałby sobie tym głowy.

pierwsze 40 sekund głównego motywu brzmi niemal identycznie jak legendarny „Laura Palmer's Theme" autorstwa Angelo Badalamentiego z serialu Twin Peaks. Melodia wykorzystuje te same charakterystyczne interwały i powolne, narastające tempo syntezatorów. Mimo że prawnie trudno tu o wyrok (to raczej „hołd dla klimatu"), w sieci zawrzało, a porównania typu „side-by-side" stały się viralem. Dziś więc nie kradnie się już melodii – kradnie się brzmienie (tzw. sound-alike), budując u gracza podświadome poczucie czegoś, co już zna i lubi. Czy to jeszcze inspiracja, czy już cyniczny recykling cudzych emocji? Oceńcie sami, słuchając i porównując wspomniane wyżej kawałki na słuchawkach. ⊗

Gdzie jesteśmy dzisiaj?

Dzięki algorytmom takim jak Content ID na YouTubie oraz ogromnej świadomości fanów „tradycyjny" plagiat (przepisanie nuty w nutę) stał się ekstremalnie ryzykowny i w praktyce mało możliwy. Niemniej w dalszym ciągu zdarzają się podejrzane inspiracje jak chociażby w grze Palworld (2024), przy premierze której internet huczał, wytykając podobieństwa stworków do pokémonów. Natomiast fani muzyki filmowej natychmiast wychwycili, że

eprasa.pl c899328f5e

ŁOBUZ KOCHA BARDZIEJ!

Chyba każdy w dzieciństwie chciał należeć do jakiejś bandy. Takiej, która miała nazwę, znak rozpoznawczy i własny kodeks. Przeważnie były to podwórkowo-osiedlowe grupy, którym na każdym kroku nieograniczonych inspiracji do działania dostarczała popkultura.

TEKST: **KOCHANIEC**

Wśród wielu czytelników znajdą się zapewne tacy, którzy byli Wojowniczymi Żółwiami Ninja, Motomyszami, Power Rangersami czy Drużyną A. Przynależność do nich uczyła nas prostych schematów organizujących otaczający nas świat, jak poczucie bezpieczeństwa czy podział na dobrych i złych. Budowała też naszą tożsamość, kształtowała normy i zasady – jak to w grupie. W tych fantazjach świat był prosty. Byli „policjanci i złodzieje" – bohaterowie i źli. Jedni ratowali miasto, drudzy chcieli je zniszczyć. Popkultura końca XX w. uwielbiała ten porządek, bo był czytelny, pocieszający i świetnie napędzał sprzedaż figurek oraz innych fantów promujących daną franczyzę.

Wśród dzisiejszych dzieciaków ten mechanizm działa nadal, ale można odnieść wrażenie, że zmienił się układ sił, na którym opierało się dotychczasowe status quo, gdzie bandy i gangi stanowiły kontrastowe i zarazem dopełniające tło dla zmagającego się z nimi bohatera. Mój sześcioletni syn np. należy do przedszkolnej bandy... złoli. Nie bohaterów, herosów, ale złoczyńców. Z tego, co kojarzę, wśród przedszkolnej ekipy terroryzującej plac zabaw jest Darth Vader i Maul, Bowser Senior oraz Junior, Huggy Wuggy, Joker itp. Ta swoista zmiana paradygmatu nie ogranicza się jednak wyłącznie do dzisiejszych dzieciaków. W dużej mierze dotyczy smarków urodzonych w drugiej połowie lat 80. i na początku lat 90. Nauczeni klarownych schematów dominujących w tekstach popkultury, zderzamy się dziś z relatywizmem postaw, czynów, decyzji i idei kierujących bohaterami, w których wcielamy się za sprawą naszego ukochanego medium. Bohaterami coraz częściej niejednoznacznymi pod względem ich moralnego statusu, co czyni ich tylko atrakcyjniejszymi. Skąd się to wzięło?

Złoczyńcy naszych czasów

Najprostsza odpowiedź brzmi: z rzeczywistości, którą przestały kształtować jednoznaczne historie. W świecie późnego, chwiejącego się wręcz kapitalizmu, kolejnych kryzysów gospodarczych, rosnących nierówności i erozji zaufania do instytucji coraz trudniej opowiadać historie dawnym językiem nieskazitelnych herosów oraz jednoznacznych łotrów. Do tego doszedł postmodernistyczny rozpad wielkich narracji, nieufność wobec autorytetów, ironiczne podejście do wzniosłych idei, za czym idzie przekonanie, że prawda częściej zależy od przyjętej perspektywy niż od absolutnych zasad. W takim pejzażu klasyczny bohater, broniący istniejącego porządku, zaczął budzić podejrzenia: czyjego porządku właściwie broni i kto płaci cenę za jego utrzymanie? Dlaczego np. Bruce Wayne nie wykorzysta swojego majątku, aby wprowadzić w Gotham systemowe rozwiązania, tylko ogranicza się do indywidualnych aktów „naprawczych", w których na przemoc odpowiada przemocą? Zauważmy, że coraz częściej jego antagoniści nie są też dotknięci „genem zła", ale wyrastają z frustracji niższych klas społecznych wobec różnorodnych nierówności. Znacznie ciekawszy stał się więc antybohater, przestępca, outsider albo buntownik. Postać moralnie chwiejna, ale przynajmniej świadoma pęknięć systemu i dążąca (często w skrajny sposób, ale jednak) do jego przekształcenia. Nie sposób nie wspomnieć tu o Jokerze, a konkretnie ostatnich wizualizacjach tego antagonisty. Arthur Fleck nie jest tam komiksowym geniuszem zbrodni ani wcieleniem abstrakcyjnego zła, lecz produktem społecznej obojętności, upokorzenia, nierówności i rozpadu więzi międzyludzkich. To właśnie znak naszych czasów:

POPKULTURA KOŃCA XX WIEKU UWIELBIAŁA PORZĄDEK, BO BYŁ CZYTELNY I POCIESZAJĄCY

eprasa.pl c89932845e

bardziej interesuje nas dziś to, skąd bierze się „potwór", niż to, kto go ostatecznie pokona.

Gry wideo bardzo szybko podchwyciły te z początku subtelne pęknięcia w narracjach. Wszystko za sprawą ich formy opartej na sprawczości, dzięki czemu wyjątkowo dobrze nadają się do testowania wyborów, motywacji i granic etycznych. Dlatego też współczesne gangi, bandy i przestępcze ekipy w grach coraz rzadziej są tylko elementem questu czy falą przeciwników do wybicia. Stają się za to narzędziem opowiadania o świecie, w którym granica między prawdą a fałszem czy bohaterstwem a oportunizmem dawno przestała być oczywista.

Zmiana warty w narracjach współczesnych tekstów popkulturowych nie przypomina jednak przekroczenia Rubikonu. Popkultura rzadko zrywa z dawnymi wzorcami całkowicie. Wręcz przeciwnie, korzysta z form, które doskonale znamy, ale stara się je wypełniać nową treścią, naginając dotychczasowe ramy opowieści. Nadal dostajemy więc historię o bandzie, skoku życia, zemście, wojnie gangów, upadku przywódcy czy drodze bohatera od zera do legendy. Różnica polega jednak na tym, że dziś są oni narzędziem ukazywania świata pełnego sprzeczności. Twórcy opowiadają więc o tym, co dobrze znane – bo bandyci, rozbójnicy i ludzie spoza prawa istnieli zawsze – często robią to jednak w sposób, w jaki nikt o nich do tej pory nie opowiadał. Zamiast pytać, jak bohater pokona zło, pytają, skąd zło się bierze, komu służy i dlaczego bywa atrakcyjniejsze od dobra? Zamiast prostego awansu protagonisty pokazują koszty lojalności i cenę uwikłania jednostki w silniejszy od niej system. Dzięki temu stare narracyjne szkielety wciąż działają, ale niosą już zupełnie inne znaczenia. I właśnie o tej zmianie perspektyw na kilku konkretnych przykładach chciałbym słów kilka.

Gangsterzy w przyłbicach i szyszakach

Kingdom Come – dylogia Daniela Vávry – przy pierwszym spotkaniu wydaje się czymś zupełnie innym niż opowieścią o gangsterach czy bandziorach. „Symulator średniowiecza, który przywrócił gatunkowi RPG ustawienia fabryczne" – tak przeważnie określa się dzieło od Warhorse Studios. Łatwo więc uznać, że świat gry należy do zupełnie innej tradycji narracyjnej niż historie o mafii, bandytach czy przestępczych organizacjach. To jednak tylko pozór. Kingdom Come bardzo szybko pokazuje, że średniowieczny porządek bywał znacznie bliższy powyższej logice, niż chcielibyśmy sądzić. Najlepsze jest to, że Vávra wcale nie musiał wymyślać czających się po leśnych gęstwinach i gościńcach średniowiecznych traktów zbrojnych ugrupowań rabusiów. Na podstawie kronikarskich podań i historycznych faktów czeski twórca po prostu zrekonstruował to, co w średniowiecznych realiach było na porządku dziennym.

Van der Linde Gang pozujący jak bohaterowie legendy. Problem w tym, że Red Dead Redemption 2 od początku podpowiada, iż patrzymy nie na portret triumfu, ale na pozowane zdjęcie świata, który ocaliła jedynie magia fotografii, zachowując jego fragment.

Akcja gry rozgrywa się w czasie osłabienia władzy centralnej, gdy konflikt między Wacławem IV a Zygmuntem Luksemburskim rozsadza polityczną stabilność kraju. W warunkach administracyjnego chaosu bandytyzm nie jest zjawiskiem marginalnym, ale systemowym. Parają się nim nie tylko pozbawione moralnego kręgosłupa zbiry, ale też wysoko urodzeni i majętni przedstawiciele rycerstwa. Ci ostatni, określani mianem raubritterów – rycerzy-rabusiów, formalnie należeli do elity feudalnej, ale w praktyce działali jak lokalni bossowie przestępczy. Zajmowali zamki, przekształcając je w „zbójeckie gniazda", z których ruszali na wypady na kupców i okoliczne wsie. Kontrolowali drogi, pobierali haracze, a schwytanych podróżnych zamykali w lochach, by wypuszczać ich dopiero po zapłaceniu okupu. Co ważne, nie byli to wyjęci spod prawa desperaci działający na uboczu. Często funkcjonowali w układach politycznych; potrafili współpracować z książętami, brać udział w konfliktach o władzę, a nawet być narzędziem w rozgrywkach o ziemię i wpływy. W Kingdom Come rycerz i bandyta różnią się więc często nie metodami działania, lecz pieczęcią, rodowodem albo politycznym parasolem ochronnym. Siłę posiadał ten, kto miał broń i sieć lojalnych ludzi. Reszta była kwestią interpretacji.

Suchy Czert, przywódca jednej z najsłynniejszych band raubritterów w świecie Kingdom Come 2, to tak naprawdę Hynek Jevišovský z Kunsztadu, morawski szlachcic, który zasłynął jako raubritter podczas wojen morawsko-margrabskich.

Portret ferrotypowy z 1892 r. przedstawiający pięciu członków „Dzikiej bandy" ubranych w meloniki i ubrania miejskie. Od lewego górnego rogu, zgodnie z ruchem wskazówek zegara: Kid Curry, Bill McCarty, Bill (Tod) Carver, Ben Kilpatrick i Tom O'Day.

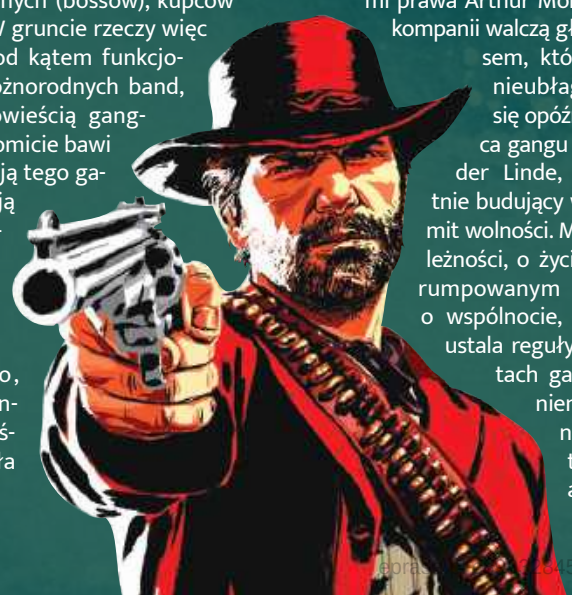
Do jednej z takich grup – Czarciej Sfory – trafiamy w kluczowym momencie rozgrywki w drugiej części gry. Sfora żyje z wojny, rabunku i przemocy, a zarazem funkcjonuje według własnego kodeksu lojalności. To właśnie tutaj Vávra odchodzi od romantycznej wizji średniowiecza znanej z wielu narracji popkulturowych. Nie oglądamy rycerzy jako nieskazitel-

eprasa.pl c899932845e

nych obrońców ładu, lecz ludzi zanurzonych w brutalnym rynku usług militarnych. Gra podważa więc baśniowy obraz feudalnego świata, pokazując, że za fasadą ceremoniałów, herbów i rycerskich ideałów krył się system zależności oparty na przemocy, prywatnych interesach oraz doraźnych sojuszach. Średniowieczne bandy nie były tu marginesem porządku, ale bardzo często stanowiły jego naturalne przedłużenie.

W wyraźnie zaznaczonym motywie raubritterskiej gangsterki równie istotna, co realia świata przedstawionego jest spajająca sposób ich funkcjonowania, iście hollywoodzka narracja. Naszym głównym zadaniem jest bowiem zebranie rozproszonej Czarciej Sfory w celu wykonania ostatniego, epickiego zadania. Jak na kinowe schematy z gatunku kina akcji przystało, wielu z nich nie jest już w tej formie, co kiedyś. Jednak na myśl o ponownym wejściu na raubritterską ścieżkę wielu patrzy jak na kolejny, genialny pomysł do zrealizowania w decydującej fazie wieczoru kawalerskiego. Czarcia Sfora, jako antybohaterowie, swoimi czynami, które moralnie nie zasługują na jakiekolwiek uznanie, zyskują w oczach odbiorców tym bardziej, im skala ich przypałowych wybryków rośnie. Wybaczymy im jednak to wszystko, bo przecież wraz z nami zebrali się, aby walczyć w słusznej sprawie – przywrócenia status quo w postaci rządów króla Wacława. Równowagi, co istotne, z ich perspektywy jedynie słusznej.

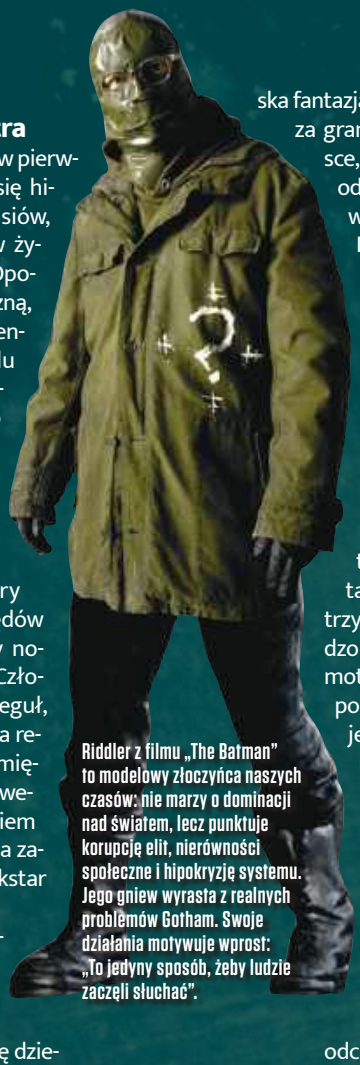
Realia średniowieczne, którymi wszyscy się zachwycamy, stanowią tu właściwie przemyślane, niezwykle naturalne, ale jednak tło dla wydarzeń z takich produkcji jak „Ojciec chrzestny" czy „Chłopaki z ferajny" – produkcji, którymi Vávra mocno się inspirował, chociażby pracując nad Mafią. Bo KC2 to po prostu świetna powieść gangsterska. Henryk jako prosty chłopak zostaje wciągnięty w świat wielkiej polityki i rozrachunków możnowładców. Niczym bohater Mafii lub GTA co rusz podejmuje się zleceń dla potężnych panów feudalnych (bossów), kupców i możnowładców. W gruncie rzeczy więc Kingdom Come, pod kątem funkcjonowania w grze różnorodnych band, jest klasyczną opowieścią gangsterską. Vávra znakomicie bawi się jednak konwencją tego gatunku, osadzając ją w przestrzeni mającej jasno określoną ikonografię, symbolikę, założenia świata przedstawionego, estetykę oraz konwencję. I może właśnie w tym tkwi siła tej opowieści.



Koniec romantycznego łotra

Red Dead Redemption 2 w pierwszych chwilach wydaje się historią o bandzie rabusiów, wyrzutków i morderców żyjących poza prawem. Opowieścią wręcz romantyczną, ponieważ opartą na legendach Dzikiego Zachodu – gangu Jessego Jamesa i Butcha Cassidy'ego z jego słynną Wild Bunch – grupach, które poza bandycką profesją kształtowały jednocześnie obraz wolnego człowieka-jeźdźca, który nie uznaje granic, urzędów czy socjalnych zdobyczy nowoczesnego państwa. Człowieka żyjącego według reguł, których granice wyznacza refleks objawiający się pomiędzy wyciągnięciem rewolweru z kabury a naciśnięciem spustu. Jednak im dalej na zachód, tym bardziej Rockstar odwraca ten schemat.

Owszem, RDR2 opowiada o bandzie żyjącej poza prawem, ale znacznie bardziej koncentruje się na tym, co się dzieje z ludźmi, których świat powoli przestaje potrzebować. Akcja gry rozgrywa się w 1899 r., w momencie, w którym Ameryka otwiera epokę nowoczesności; kolej żelazna przecina kontynent, miasta rosną, administracja sięga coraz dalej, a prywatne agencje detektywistyczne tropią przestępców skuteczniej niż dawni szeryfowie (wszak nie są to jeszcze czasy strażnika Teksasu – RIP Chuck). W tym kontekście wbrew dominującej w grze narracji o zmaganiach z O'Driscollami i stróżami prawa Arthur Morgan i reszta kompanii walczą głównie z czasem, którego upływ nieubłaganie stara się opóźnić przywódca gangu – Dutch van der Linde, konsekwentnie budujący wokół siebie mit wolności. Mówi o niezależności, o życiu poza skorumpowanym systemem, o wspólnocie, która sama ustala reguły. W jego ustach gang staje się niemal politycznym projektem. To iście amerykańska fantazja: że gdzieś za rzeką, za górami, za granicą mapy nadal istnieje miejsce, gdzie człowiek może zacząć od nowa. Miejsce, do którego prowadzą wyśpiewane przez Johna Denvera „Country Roads".



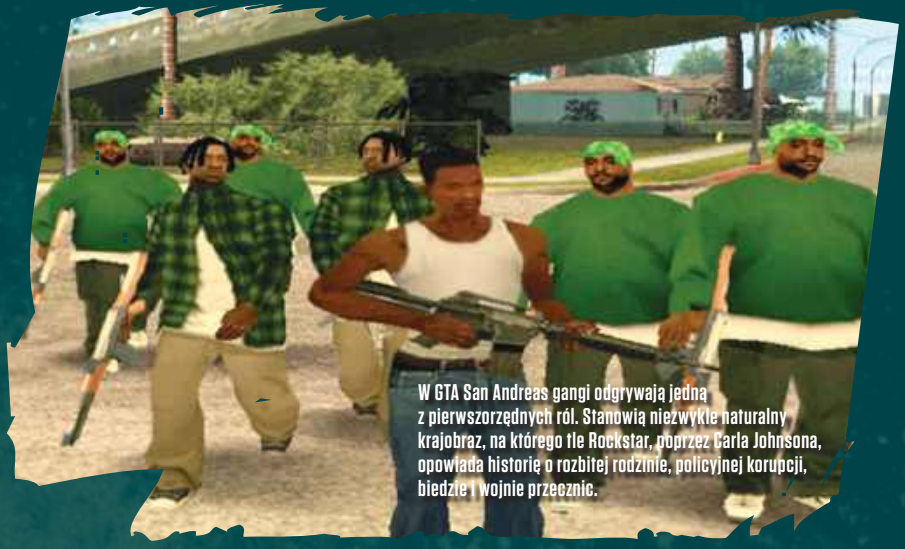
Riddler z filmu „The Batman" to modelowy złoczyńca naszych czasów: nie marzy o dominacji nad światem, lecz punktuje korupcję elit, nierówności społeczne i hipokryzję systemu. Jego gniew wyrasta z realnych problemów Gotham. Swoje działania motywuje wprost: „To jedyny sposób, żeby ludzie zaczęli słuchać".

Jednak gra od początku puszcza do nas ironiczne oko, sygnalizując, że marzenie Dutcha jest historycznie spóźnione. W tym sensie gang przypomina wiele autentycznych band z końca XIX w. Ludzie tacy jak Butch Cassidy rzeczywiście uciekali coraz dalej, najpierw na zachód, potem do Ameryki Południowej, tak jakby geografia mogła zatrzymać bieg czasu. Rockstar bardzo świadomie wykorzystuje ten motyw. Każdy kolejny plan Dutcha polega przecież na tym samym: jeszcze jeden skok, jeszcze jedno miejsce, gdzie system nas nie dopadnie... Mimo że Dutch przedstawia swój gang jako wspólnotę wolnych ludzi, w praktyce tworzy strukturę opartą na ślepej lojalności, emocjonalnej zależności i kulcie przywódcy. Każda porażka wymaga nowego wroga, a wątpliwość może zostać odczytana jak zdrada. To mechanizm znany nie tylko z historii gangów, ale też polityki, sekt i ruchów rewolucyjnych. Właśnie tutaj pojawia się Arthur Morgan, który przez lata wierzył, że lojalność zwalnia z odpowiedzialności. Wykonywał rozkazy, dla dobra rodziny. Dopiero z czasem zrozumiał, że gang nie jest przeznaczeniem, ale kwestią wyboru. To dlatego jego historia działa tak emocjonalnie. Morgan nie jest „nawróconym" bandytą. Jest człowiekiem, który zrozumiał, że przez lata oddawał własne sumienie cudzej narracji.

Dlatego RDR2 można czytać jako elegię o amerykańskim micie wyobrażonej wolności samotnego jeźdźca, który nie odpowiada przed nikim. Gra sugeruje, że taka wolność zawsze miała swoją cenę. I może właśnie dlatego los gangu Dutcha jest z góry przesądzony. Nie dlatego, że popełnia on błędy, czy że ściga go prawo, lecz dlatego, że reprezentuje model życia, dla którego nie ma już miejsca.

Neonowe gangi

Cyberpunk 2077 to klasyczna opowieść o futurystycznym półświatku. W mieście neonów, reklam i wiecznej nocy po ulicach krążą uzbrojone gangi o wyrazistych stylówkach: Valentinos, Tyger Claws, Maelstrom, Voodoo Boys czy Animals – wszyscy oni na pierwszy rzut



W GTA San Andreas gangi odgrywają jedną z pierwszorzędnych ról. Stanowią niezwykle naturalny krajobraz, na którego tle Rockstar, poprzez Carla Johnsona, opowiada historię o rozbitej rodzinie, policyjnej korupcji, biedzie i wojnie przeciwnic.

oka przypominają znany popkulturowy zestaw frakcji do odstrzału, jak wyskakujący zza krawędzi ekranu bandyci z automatów. Ale im dłużej przebywa się w Night City, tym wyraźniej widać, że CD Projekt Red robi coś znacznie ciekawszego. Nie opowiada o gangach jako o „wykrzaczeniu" systemu, ale jego naturalnym przedłużeniu.

Pod tym względem świat przedstawiony w Kingdom Come 2 i Cyberpunku 2077 różni jedynie oprawa wizualna. Valentinos i reszta to cyberraubritterzy, mający swoje siedliska i terytoria. W Night City, podobnie jak w Kingdom Come, porządek sam jest przestępczy, a gangi funkcjonują jak lokalne spółki – podwykonawcy większego mechanizmu. W CP2077 tam, gdzie rolę rządów sprawują korporacje, uliczne bandy są zwyczajnie formą administrującą rzeczywistością. Bo Night City to miejsce, w którym wszystko zostało sprywatyzowane. Od bezpieczeństwa, przez medycynę, pamięć, po tożsamość, a nawet śmierć. Jeśli potrzebujesz ochrony, płacisz. Jeśli chcesz nowego ciała, płacisz. Jeśli chcesz zachować wspomnienia bliskiej osoby – również płacisz. W takim świecie gang nie rodzi się z romantycznego buntu przeciw systemowi. Rodzi się, podobnie jak w przypadku Kingdom Come, z niego samego.

W związku z tym CP2077 tak trafnie czyta współczesność. To nie jest fantazja o odległej przyszłości, lecz hiperbola teraźniejszości, gdzie korporacje stają się silniejsze niż międzynarodowe umowy, a technologie obiecując wolność produkują jeszcze większą zależność użytkowników. W tym kontekście V, podobnie jak Arthur Morgan czy Henryk ze Skalicy, nie jest klasycznym bohaterem. To człowiek próbujący przetrwać w świecie reguł napisanych przez innych. Porusza się między gangami, fixerami i korporacjami, lecz szybko odkrywa, że różnice między nimi są mniejsze, niż sugerują logotypy i kolory kurtek. Jedni handlują strachem, drudzy lojalnością, trzeci marzeniami o awansie. Wszyscy jednak żyją z tego samego rynku desperacji. W średniowiecznych Czechach władzę przejmowali rycerze-rabusie. U schyłku Dzikiego Zachodu ostatni wolni bandyci przegrywali z nowoczesnym państwem. W Night City państwo przegrało już dawno i na jego trupie wyrosły neonowe gangi późnego kapitalizmu.

Nowe status quo?

Przytoczona na wstępie przedszkolna banda złoli, która na pierwszy rzut oka może być jedynie śmieszną anegdotką, wydaje się mówić o współczesnych tekstach kultury znacznie więcej, niż mogłoby się nam wydawać. To, że dzieciaki wolą Vadera od Lucka albo Bowsera od Mario, świadczy o tym, że zmienił się sposób, w jaki opowiadamy świat. W ślad za tym idzie sposób, w jaki go rozumiemy. Dawniej wystarczały nam historie z wyraźnie zarysowanymi rolami, gdzie bohater dawał poczucie bezpieczeństwa, a złoczyńca porządkował i szufladkował nasze lęki i obawy. Dziś te zasady wydają się mniej oczywiste i różnorodne teksty kultury ukierunkowują swoją narrację na to, co znajduje się po drugiej stronie barykady. Tu gromadzą się motywacje, gniew, frustracja, poczucie wykluczenia, opór wobec porządku, który nie działa tak, jak obiecywano. Wygląda więc na to, że wszyscy jesteśmy po stronie złoczyńców? Wobec tego może największa zmiana zaszła w nas – odbiorcach, a nie gangach, rozbójnikach i bandziorach. Kiedyś chcieliśmy jedynie wiedzieć, kto wygra, a dziś znacznie bardziej interesującą perspektywą jest to, dlaczego w ogóle doszło do walki.

W grach wideo widać to szczególnie mocno. Gangi, bandy i ludzie spoza prawa przestają być tylko przeszkodą do pokonania. Coraz częściej są soczewką, przez którą oglądamy różnorodne przejawy społecznych napięć. To już nie anonimowi przeciwnicy wyskakujący zza rogu ekranu, ale nośniki sensów, które dawniej rezerwowano dla protagonistów. Może więc nie chodzi o to, że złole przejęły plac zabaw. Raczej o to, że zmodernizowano sam plac i dostępne na nim sposoby zabawy, co trudno jednoznacznie ocenić jako dobrą lub złą zmianę... ⊗

Neonowe gangi Night City – Valentinos, Moxes i Tyger Claws.

Bowser w filmie „Super Mario Galaxy Film" to klasyczny recydywista. To, co zrobiono z tą postacią w drugiej części filmu, to typowy dla mechanizmów współczesnej popkultury zabieg. Jako jedna z ikonicznych postaci Bowser stał się rodzajem błazna, na którego twórcy filmu chyba nie do końca mieli pomysł – czy będzie dobry, czy jednak trochę zły?

eprasa.pl c899932845e

GŁASKANIE ZERO-JEDYNKOWEGO PSA

Co robisz, kiedy w grze wideo widzisz bezpańskiego psa? Najpewniej nie przechodzisz na drugą stronę ulicy, zezując równocześnie na zwierzęcy pysk w celu upewnienia się, że ów nie jest pokryty spienioną śliną, oznaką wścieklizny. Stawiam dolary przeciw orzechom, że podchodzisz do zwierzaka i sprawdzasz, czy da się go wytarmosić za uszkiem. Nie da? Cóż za beznadziejna gra, 2/10!

TEKST: ADAMUS

Lubimy głaskać zwierzęta, bo robi nam to w równym stopniu dobrze, co im. Już kilka minut kontaktu z pupilem zwiększa wydzielanie oksytocyny (hormon i neuroprzekaźnik działający relaksująco oraz poprawiający nastrój), a także obniża poziom kortyzolu. Właśnie dlatego kontakt z psami jest niejednokrotnie elementem terapii – pomaga w walce z lękiem czy w zmaganiach z depresją. Ponadto głaskanie psiaka (czy jakiegokolwiek innego futrzaka) obniża ciśnienie krwi i spowalnia tętno.

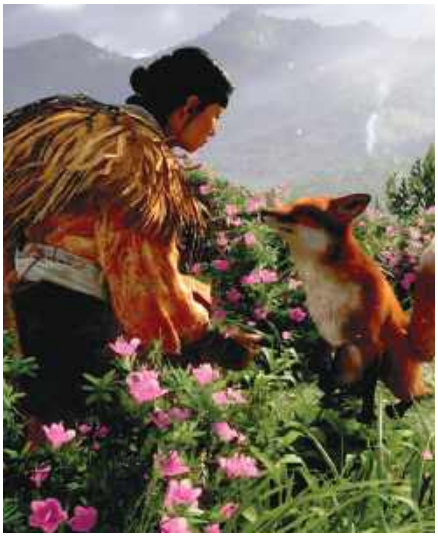
Jak widzicie, dbanie o dobre samopoczucie czworonożnego kompana jest inwestycją we własne zdrowie – i fizyczne, i psychiczne. Virginia Satir, psychoterapeutka zajmująca się terapią rodzinną, pracownik socjalny oraz autorka licznych publikacji z dziedziny psychologii, uważała, że potrzebujemy od czterech do dwunastu przytuleń w ciągu dnia i nie ma znaczenia, czy obejmujemy innego człowieka, czy psa.

A i to nie wszystko. Niedawne badania przeprowadzone przez uczonych z Uniwersytetu w Bazylei, opublikowane w piśmie PLOS One, które wykorzystywały metody neuroobrazowania, udowadniają, że kontakt z pupilem prowadzi do zwiększenia aktywności kory przedczołowej. Ta odpowiada za planowanie działań i przewidywanie ich konsekwencji oraz za umiejętność panowania nad targającymi nami gwałtownymi emocjami. Co ciekawe, podobny efekt – choć na mniejszą skalę – uzyskamy, przytulając pluszaka.

Can You Pet the Dog?

Skoro kontakt ze zwykłą maskotką działa na nas rozwijająco, nie można wykluczyć tego, że i drapanie za uszkiem cyfrowego szczeniaka poprawia nasze zdrowie, a już na pewno samopoczucie. Głaskanie polygonalnego czworonoga może być dla nas po prostu przyjemne na poziomie reakcji organizmu. To jeden z powodów, dlaczego ludzie pożądają tego typu interakcji w cyfrowych tekstach kultury.

Jedną z podobnie myślących osób był Tristan Cooper. Pewnego razu zauważył on, że w Tom Clancy's The Division 2 na mapie plącze się sporo bezpańskich, zabiedzonych psiaków i – co go oburzyło – nie można im w żaden sposób pomóc. Tytuł nie pozwalał nawet na ich pogłaskanie, prosty, empatyczny gest. „Byłem sfrustrowany, że gra celowo postawiła te psy w trudnej sytuacji, co miało wzbudzić empatię u graczy, ale nie było sposobu, aby je pocieszyć. Zaopiekować się tymi głodnymi, przestraszonymi stworzeniami", wspominał i dodawał szybko: „Widziałem wielu innych narzekających na brak możliwości pogłaskania tych czworonogów i pomyślałem, że może ktoś byłby zainteresowany takim hiperspecyficznym katalogiem [który informowałby, w których tytułach można to zrobić, a w których nie – dop. K. Adamus]".



Poszukiwanie lisków to jedna z przyjemniejszych aktywności pobocznych w Ghost of Yotei. Chwila relaksu po godzinach machania kataną.

Jak pomyślał, tak uczynił. W 2019 r. powstało konto o nazwie Can You Pet the Dog, które z marszu zyskało absurdalną popularność. Może jednak nie ma się czemu dziwić? Jak zauważał sam Cooper, była to odpowiedź na istniejącą od początków gamingu, choć niezwerbalizowaną dotąd zbiorową potrzebę. „W branży, w której żywe, niekończące się gry wymagają od nas coraz więcej czasu, energii i skupienia, głaskanie psiaka może być dobrym sposobem na rozładowanie wynikającego z ciągłej presji napięcia". Fakt, wydaje się to miłą odskocznią od często intensywnej, obfitującej w bodźce rozgrywki. Ponadto – jak już zauważy-

eprasa.pl c89932845e

Ubisoft z interakcji ze zwierzakami uczynił ważne narzędzie marketingowe. W Far Cry 6 głaskanie może uleczyć pociesznego psiaka Chorizo.

liśmy – kontakt z pupilem to świetny reduktor stresu, a podczas sesji przy konsoli nasze ciało niejednokrotnie wchodzi w tryb walki o przetrwanie. Wreszcie dodanie tej jednej, małej mechaniki może po prostu zwiększać immersję, jak miało to miejsce choćby w przypadku Red Dead Redemption II – Rockstar chętnie portretowało empatyczne podejście postaci do koni (głaskanie, uspokajanie), co miało podkreślać realizm świata przedstawionego.

Can You Pet the Dog okazało się przedsięwzięciem wiralowym, a sam Cooper szybko nawiązał współpracę z Humble Bundle, czego efektem w 2020 r. była wrześniowa paczka zawierająca polecane przez konto tytuły.

Popularność inicjatywy nie uszła uwadze deweloperom – i tym mniejszym, i większym. Pierwsi dostrzegli szansę na zainteresowanie szerszej publiczności raczkującymi projektami (wystarczyło dodać jedną animację i liczyć, że ktoś ze sporej bazy fanów czochrania za uchem cyfrowych czworonogów ich zauważy), drudzy zacierali rączki na myśl o pozytywnym PR-ze. W końcu na podstawie emocjonalnej więzi człowieka i zwierzaka można było zbudować więź z grą.

Cronos: The New Dawn to jedna z tych gier, w których bycie miłym dla napotkanych zwierzaków przynosi wymierne korzyści.

Różne strategie – od idealizmu do cynizmu

Branża szybko zwąchała nowy trend i nań zareagowała. Can You Pet the Dog z miejsca reaktywnego i z odpowiedzi na zbiorową potrzebę stało się przestrzenią miękkiego nacisku na twórców. „Trochę się obawiałem, że pozorny wpływ konta może wywierać presję na małych zespołach deweloperskich", mówi Cooper. No cóż, wywierał. Studia, które stworzyły takie gry jak Afterparty czy CrossCode, zaczęły dorzucać do swoich doświadczeń łatki pozwalające na głaskanie psiaków. Część twórców uznała to po prostu za fajną aktywność poboczną, niektórzy widzieli w tym sposób na reklamę (wspominają o tym artyści stojący za m.in. Dogworld czy Alwa's Legacy), inni z kolei czuli, że jeśli tego nie zrobią, zostaną wykluczeni z pewnego rodzaju „klubu empatycznych ludzi". Gdy Cooper napisał, że w jego ukochanym Enter the Gungeon nie można pogłaskać żadnego psiska, studio natychmiast dodało odpowiednią opcję w aktualizacji. „Myśl o tym, że mój post mógłby zmusić ludzi do nadgodzin, ciężkiej pracy lub wysiłku (...) nie jest szczególnie przyjemna". Dlatego od pewnego czasu konto skupia się wyłącznie na zbieraniu tytułów, które umożliwiają interakcję ze zwierzakami, i nie wspomina o tych, w których tego typu mechanik zabrakło.

W ramach ciekawostki dodam – bo można odnieść wrażenie, że drapanie czworonoga za uchem jest jakimś branżowym novum – iż pierwsza gra, która pozwalała

Dobra, jeżeli to nie jest najfajniejsza znajdźka na świecie, to ja nie wiem, co mogłoby nią być.

eprasa.pl c89932845e

pogłaskać psa (Cerbera gwoli ścisłości), powstała już w 1981 r., a był nią Zork II.

Dziś każdy większy deweloper lub członek społeczności skupionej wokół gry, który para się modowaniem, dba o to, by do większości zwierzaków uznawanych powszechnie za urocze można było podejść i wejść z nimi w interakcję. W Assassin's Creed: Valhalla mamy np. psy, koty czy wilki. Podobną drogą idzie Final Fantasy VII: Remake (w kilku lokacjach można głaskać psiaki), Final Fantasy XVI (pamiętacie Torgala, wilka Clive'a?), seria Horizon (o ile maszyny też się liczą) czy Yakuza. W zestawieniu nie mogło zabraknąć oczywiście polskiego akcentu. Wiedźmin pozwala głaskać niektóre z psów, choć interakcję tę dodano dopiero w aktualizacji, a Cyberpunk 2077 ma kota Nibbles (jeden z modów umożliwia nam podrapanie go pod pyszczkiem).

Coraz częściej się zdarza, że czochranie futerka napotkanego zwierzaka ze zwykłej ciekawostki urasta do rangi mechaniki wpływającej na rozgrywkę. W Ghost of Yotei liski pełnią rolę przewodników do ukrytych kapliczek Inari. Te z kolei gwarantują przedmioty ułatwiające zabawę. W Rise of Ronin możemy odnaleźć setkę rozsianych po całej mapie kotków. Jeśli będziemy je drapać za uchem albo gładzić po grzbiecie, odbierzemy u jednego z NPC-ów nagrody. W niedawnym Cronos: The New Dawn od krakowskiego Bloober Team dachowce – o ile będziesz dla nich miły – wskażą Ci drogę do cennych zasobów.

Głaskanie, drapanie, mizianie i tarmoszenie mogą być też świetnym narzędziem marketingowym (oj, to zdanie kiepsko się zestarzeje). Wielu wydawców w materiałach promocyjnych odwoływało się do konta Coopera, który z reguły traktował to jako miły ukłon w swoją stronę i nie krytykował cynicznego implementowania interakcji z cyfrowymi zwierzakami. „Cóż, wiadomo, że to marketing, ale mogę dzięki temu przynajmniej pogłaskać psa, więc wszyscy wygrywają". Raz tylko zareagował niechętnie, kiedy pod popularność konta próbowało się podpiąć Hogwarts Legacy. Nie spodobało mu się, że „gra zasila kieszenie" kogoś, kogo uważał za osobę „okropną", czyli J.K. Rowling. Chodziło oczywiście o aferę, jaka wybuchła swego czasu wokół jej transfobicznych komentarzy.

Wrzucenie zwierzaka do gry okazało się realnie przekładać na kolor tabelek w Excelu. Nic dziwnego, że seria Far Cry w pewnym momencie oparła część promocji na futrzakach takich jak Boomer (Far Cry 5) czy pocieszny Chorizo, któremu w wyniku rewolucyjnych zawirowań zgubiły się tylne nóżki (Far Cry 6). Assassin's Creed: Origin początkowo nie eksponowało faktu, że w doświadczeniu można głaskać koty, ale gdy krótkie nagrania zaczęły wiralowo obiegać internet, Ubisoft szybko podłączył się do trendu, umieszczając je na swoich social mediach. Podobną drogą poszło Sucker Punch, chętnie prezentując w sieci wspomniane już liski i czyniąc z nich ważny element reklamy Ghost of Yotei. A skoro już przy Sony jesteśmy, nie można zapomnieć o pociesznym Spider-Cat, który w materiałach promocyjnych pełnił o wiele istotniejszą rolę niż w samej grze.

Przykłady można mnożyć. Fallout 4 przed premierą raczył nas materiałami z pyszczkiem psa o wdzięcznym imieniu Dogmeat (można głaskać, rzecz jasna), a dylogia Planet of Lana na równi traktowała opowieść, świat przedstawiony oraz relacje między człowiekiem a przypominającym kota stworkiem. Zwierzaki, nieważne, czy dwu-, czy trójwymiarowe, z pewnością nie szkodzą sprzedaży, czego najlepszym dowodem może być niewielkie Stray lub szalenie popularne ostatnimi czasy Mewgenics. Wszak futrzak to hak emocjonalny, pozytywny PR oraz – co jest mokrym snem każdego smutnego pana w garniturze – szansa na wiral.

Jasne i ciemne oblicze jelonka

Za tym, że poszukujemy interakcji z uroczymi cyfrowymi zwierzakami, stać mogą także dwa błędy poznawcze, czyli syndrom Bambiego (tzw. bambinizm bądź bambizm) oraz efekt Bambiego. O tym pierwszym mówimy, gdy postrzeganie przez kogoś przyrody okazuje się wyidealizowane, naiwne i infantylne, co jest wynikiem braku rzeczywistego i obiektywnego oglądu. Takie „dziecięce" pojmowanie owocuje prostym podziałem świata na dobrą naturę i złego człowieka, czyli umoralnianiem tego, co amoralne (nie mylić z niemoralnym). Osoba „cierpiąca" na syndrom Bambiego wtłacza świat przyrody – głównie zwierząt – w typowo ludzkie ramy. Przyczyn takiego nieprzystającego do stanu faktycznego pojmowania jest kilka.

ZA TYM, ŻE POSZUKUJEMY INTERAKCJI Z CYFROWYMI ZWIERZAKAMI, MOGĄ STAĆ BŁĘDY POZNAWCZE

Stray odwraca role – w grze to my jesteśmy kotem przymilającym się do napotykanych „ludzi".

Po pierwsze, popkultura. Od dzieciństwa oglądamy kreskówki antropomorfizujące zwierzęta, przedstawiające je jako ludzi z futerkiem. „Uczłowieczają" one świat przyrody. I nie ma w tym niczego złego, jest to dobry sposób na oswajanie młodego umysłu z wieloma trudnymi i niejednoznacznymi tematami w ramach bezpiecznej, przyjaznej przestrzeni, ale w splocie z innymi czynnikami u niektórych może doprowadzić do opisywanego błędu poznawczego.

Po drugie, coraz więcej z nas decyduje się na życie w gęstych skupiskach ludzkich. W samej Polsce już 60% obywateli wybiera mieszkanie w miastach, które zajmują tylko 7% powierzchni kraju. Skutkuje to brakiem kontaktu ze światem przyrody, realnej wiedzy na jego temat. Wyobrażenie zastępuje informację.

Po trzecie wreszcie, należy mieć na uwadze czynniki wychowawcze i socjalizacyjne. Popularna wśród zniechęconych i zniesmaczonych szeroko rozumianą cywilizacją staje się postawa w kontrze do wizji człowieka jako „najdonioślejszego dokonania ewolucji", do tego, co ów sobą prezentuje, a nawet do kultury w ogóle. Idealizujemy przy tym naturę, składając prawdę na ołtarzu wyobrażenia.

eprasa.pl c89932845e

Elden Ring nie pozwala co prawda na głaskanie zwierzaków, ale wielu graczy próbowało odwzorować tę interakcję za pomocą gestów. Miriel (potocznie: żółwi papież) wzbudzał coś pomiędzy czcią a pobłażliwą sympatią. Bandai Namco podchwyciło temat, publikując na swoich kanałach w mediach społecznościowych memy z wiekowym gadem.

Spider-Cat był ważnym elementem promocji gry o człowieku-pająku.

Sam termin bambinizm pochodzi rzecz jasna od animacji Disneya z 1942 r. pt. „Bambi" opartej na książce „Bambi. Opowieść leśna" (1923) autorstwa Feliksa Saltena. Właśnie od tej kreskówki zaczął się ogólnoświatowy trend nadawania światu przyrody ludzkich przymiotów. Oczywiście nie jest też tak, że samo zjawisko należy postrzegać wyłącznie negatywnie. Jak pisze Radosław Nawrot w artykule „Co to jest bambinizm. Jak Disney zmienił nasze postrzeganie przyrody": „To od Bambiego zaczęła się empatia, która doprowadziła do powstania ruchów antyłowieckich, a także ochrona zwierząt. Przed II wojną światową znajdowała się ona w powijakach na całym świecie". Po drugiej stronie barykady mamy takie głosy jak ten z 1973 r. należący do Warrena Page'a, prezesa amerykańskiego stowarzyszenia National Shooting Sports Foundation: „W tym kraju jesteśmy od pokoleń poddawani praniu mózgu. Nie tylko nasze dzieci, ale także nasze żony, bracia, matki, kuzyni i szwagrowie są nieustannie bombardowani mitem Disneya. Od 25 lat, w filmie, w telewizji. W cudownym świecie Disneya zwierzęta są słodsze od ludzi. Wilki spędzają czas, bawiąc się jak małe kocięta. Lew i baranek kochają się, a człowiek jest diabłem w myśliwskim kapeluszu (...), którego główny cel to przelanie krwi Bambiego. Oto właśnie kompleks Bambiego!". Syndrom ów w latach 90. szerzej zbadał i osadził w socjologicznym kontekście niemiecki uczony Rainer Bramer.

A czym jest w takim razie efekt Bambiego? To po prostu tendencja do lepszego traktowania zwierząt uważanych powszechnie za urocze – w szczególności futerkowych – od innych. Właśnie dlatego w grach wideo psy i koty głaszczemy, a ryby już (w dziesiątkach minigierek, które kiedyś mam nadzieję zbadać i opisać) łowimy i przyrządzamy.

O czym on w ogóle...?

Głaskanie cyfrowych zwierzaków może się wydawać bzdurnym tematem, bo co tu niby jest do analizy. Ha! Jak widzicie, nawet z pozornie mało istotnej mechaniki można co nieco wywnioskować. Opisywany trend pokazuje, że za kilkoma króciutkimi animacjami często stoi naprawdę ciekawa historia, że gaming to wielki zbiór mitów założycielskich, że jeden człowiek może wpłynąć na strategię marketingową miliardowych korporacji, że nawet początkowo mało znaczące konto w mediach społecznościowych ma potencjał, by przełożyć się na kolor tabelek w Excelu i decyzje branżowych gigantów.

To, że coraz więcej tytułów stara się wpleść w swój gameplay jakieś urocze interakcje ze zwierzętami, mówi też wiele o nas. W końcu strona Can You Pet the Dog jest odpowiedzią na zbiorową potrzebę. I dobrze, bo to „win-win situation". Od twórców nie wymaga to wielkiego nakładu sił, wydawcy otrzymują możliwość pozytywnego PR-u, a gracze endorfinowy zastrzyk. Jeśli dotarłeś do końca tego artykułu, to, po pierwsze, dziękuję za wspólnie spędzony czas, a po drugie – wstawaj z kanapy (czy gdzie tam właśnie siedzisz) i idź podrap swojego psa. Albo kota. Albo innego gekona. ⊗

Oto Nibbles we własnej, kociej osobie.

eprasa.pl c89932845e

GOTHAM CITY
SIEDLISKO NIEPRAWOŚCI

Przeszedłem się ostatnio ulicami Gotham City, metropolii stworzonej na kształt Manhattanu, i postanowiłem przestudiować jego układ, styl architektoniczny, historię budynków etc. Gotham to nie tylko arena trwającej ponad stulecie krucjaty Batmana przeciw tzw. superprzestępcom. To siedlisko nieprawości wyłoniło się setki lat wcześniej, zanim najmożniejsze rody zebrały się, aby zapoczątkować miasto znane z kart komiksu, gier, filmów i tekstów kultury. Dzieje Gotham City jest usiane opowieściami o migracjach, terytorialnych przepychankach i rosnącej deprawacji.

TEKST: **GRABA**

„To miasto zasługuje na lepszy rodzaj przestępców. I ja mu go dostarczę" – rzekł Joker, Książę Zbrodni („Mroczny Rycerz", reż. Christopher Nolan). Gotham, czyli koncepcyjna kumulacja, hybryda Chicago i Nowego Jorku, gdy weźmie się pod lupę przeszłość obu polis. Chicago zasłynęło z rozkwitu przestępczości zorganizowanej (Al Capone, John Dillinger). Z kolei nowojorskie ulice przyciągnęły inwestorów skuszonych bujnym rozrostem tamtejszej infrastruktury. Obie te historyczne cechy stały się fundamentem Gotham niezależnie od medium. Z oczywistych powodów przewaga poznawcza leży po stronie gier dzięki ich interaktywności. Batman: Arkham Knight (2015, Rocksteady Studios) pozwoliło mi na odrobinę immersji w niezwykłym Gotham City jako mieście wybudowanym cegłami wyobraźni. Jego wielowarstwowa przeszłość urzeka.

Plemiona Miagani nosiły inną, ciekawą nazwę. W kluczowym dla powstania tego materiału komiksie, „Batman: Powrót Bruce'a Wayne'a" (2010) autorstwa Granta Morrisona, Mroczny Rycerz podróżuje w czasoprzestrzeni. W jednym z epizodów trafia do okresu, gdy na terenach przyszłego Gotham City toczy się wojna plemienia Krwi z plemieniem Jelenia (późniejsze Miagani). Batman przyczynia się do zwycięstwa tych drugich, a nietoperze stają się istotną częścią ich mitologii. Z czasem stają się oni Ludem Nietoperzy, czyli Miagani.

Rozdział I: Wyzwolenie

Studiowanie historii Gotham City pozwoliło mi dostrzec, że w tym miejscu zło rezydowało od wieków, szczuło na siebie pokolenia za pokoleniem, tworząc zręby późniejszych grup przestępczych. Około 50 tys. lat p.n.e. na terenach Wschodniego Wybrzeża Ameryki Północnej pojawiła się aktywność plemion Wilka i Niedźwiedzia, toczących między sobą zażarty konflikt. Plemię Wilka z czasem stało się plemieniem Krwi, co było pomysłem czarnoksięskiego, nieśmiertelnego wodza. Przez tysiące lat jego rządów najmężniejsi wojowie spośród wrogich plemion nie byli w stanie powstrzymać rzezi. Wtem 38 tys. lat p.n.e. krwawy wódz został poskromiony i złożony przez jednego ze swych pobratymców w grobowcu. Przez wieki pozostawał w stanie magicznej hibernacji, uśpiony w rejonie późniejszego Gotham City. Ta zła aura emanowała z coraz większą siłą, wywierając wpływ na kolejne pokolenia mieszkańców. Kontekst tej historii przywodzi mi na myśl twórczość pisarza z angielskiego Providence, który stworzył kult istoty drzemiącej od eonów głęboko pod powierzchnią oceanu. Dzieje Gotham City rozpoczęły się w 1603 r., kiedy to na trzech wyspach, na których później wzniesiono miejskie fundamenty, bytowały natywne ludy Miagani (jedna z wysp w Batman: Arkham Knight nosi nazwę Miagani Island). Przybywali na nie kolonizatorzy, bezskutecznie usiłując podporządkować sobie tutejszą ludność. Kończyli na pobojowiskach tylko po to, aby odnaleźli ich członkowie kolejnych wypraw. Miagani z upływem lat zaczęli się wycofywać w głąb jaskiń i puszcz. Wyspy czekały na odkrywców.

Siedemnastowieczną Europę poszarpały religijne spory. Szwedzki kapitan Jon Logerquist był zmęczony ciągłą walką, więc zebrał swoją załogę i wypłynął na morze w poszukiwaniu lepszego świata. W 1635 r. dotarł do południowej wyspy i założył osadę, która znajdowała się pod mecenatem Szwedów i została nazwana Fort Adolphus na cześć poległego króla, Gustava Adolphusa. Wkrótce została przemianowana na kolonię New Rotterdam. Ostateczną nazwę, czyli Gotham, utrwalono wiele lat później. Do przyszłej stolicy zbrodni spłynęły przeróżne narodowości, większość przybyszów pochodziła z krajów europejskich. W tym członkowie szkockiego rodu Wayne'ów, którzy przyżeglowali do kolonii, aby handlować. Tę rodzinę w większości stanowili kupcy, co poskutkowało budową pierwszego domu handlowego. To właśnie z jego fundamentów wyrosło multimiliardowe przedsiębiorstwo Wayne Corporation. Wieki przed narodzinami Bruce'a w jego rodzie pojawił się ktoś odważny, ktoś nieobawiający się zła i gotowy do podjęcia otwartej konfrontacji. Nathaniel Wayne został tropicielem czarownic grasujących na terenie Nowe-

Gotham City przetrwało liczne okupacje. Do najbardziej znanych należy ta w wykonaniu brytyjskiego dewelopera Rocksteady Studios. Batman: Arkham Knight (2015) nadal broni się wykonaniem i oferuje największy teren działania spośród wszystkich gier osadzonych w Gotham. Fuzja gotyckiej i nowoczesnej architektury umieszczona pod nocnym niebem to gratka dla miłośników eksplorowania i podziwiania kultowych miejsc.

Crime Alley. Miejsce narodzin Batmana. Tutaj na oczach swojego syna zginęli Martha i Thomas Wayne'owie. Aleja Zbrodni mieści się na terenie dawnej farmy założyciela Gotham City (obecnie Park Row i The Bowery), kpt. Jona Logerquista, który spłonął w pożarze po odmowie płacenia podatków Brytyjczykom. Według jednej z miejskich legend miejsce to nawiedza duch tragicznie zmarłego sternika. Crime Alley, grobowiec założyciela Gotham i miejsce narodzin jego wybawcy.

go Rotterdamu, zupełnie jakby uśpiony przed mileniami demon uwolnił złe moce. Nathaniel przybrał w tym celu nowe imię, Malleus. W tym samym 1640 r. Martin van Derm został mianowany pierwszą osobą prowadzącą rejestr całej kolonii. W następnym dziesięcioleciu związał się on z kobietą pochodzącą z plemiona Miagani, dzięki czemu zyskał dostęp do informacji na temat ich wierzeń i obyczajów. Tę postać pozwoliłem sobie nazwać pierwszym kronikarzem dziejów miasta.

Kolonia trafiła we władanie Brytyjczyków. Generał Adam Howe w 1674 r. został tutejszym gubernatorem i ustanowił ostateczną nazwę, jaka obowiązywała w strefie. Nie było już Nowego Rotterdamu. Stało się Gotham. Na północnej wyspie swoich dni dożywał Jon Logerquist, który posiadał własną farmę Logerquist Acre (w miejscu tym powstały Park Row i The Bowery). Nie ugiął się pod naciskiem Anglików, którzy żądali płacenia srogich podatków. Ten sprzeciw kosztował go życie. Założyciel Gotham City spłonął w pożarze wznieconym przez angielskie

Darius Wayne uwieczniony na obrazie. Bohater, wybawca Gotham w czasie rewolucji amerykańskiej. To jedyna postać w uniwersum powiązana z historyczną personą. Jego brat, Anthony Wayne istniał naprawdę i został odznaczony za kierowanie amerykańską armią podczas bitwy o Stone Point w czerwcu 1779 r. W żyłach Bruce'a płynęła ta sama krew, która wyzwoliła Gotham spod ciężaru oprawców kilkaset lat wcześniej. Rodzina Wayne'ów osiedliła się nie tylko na wyspach Gotham, ślady ich działalności pojawiły się m.in. w Bostonie.

wojsko. Gdy w 1776 r. ogłoszono Deklarację Niepodległości, czyli akt prawny gwarantujący 13 koloniom niepodległość względem brytyjskiej korony, Gotham wciąż znajdowało się pod rządami angielskiej monarchii. Tę kolonię udało się wyswobodzić z kajdan po trzech latach. Wybawcami Gotham byli, a jakżeby inaczej, praprzodkowie samego Batmana. Darius Wayne poprowadził amerykańskie wojska w decydującej bitwie kilka kilometrów na północ od Gotham. Towarzyszył mu rodzony brat, postać wyjęta z prawdziwej historii Stanów Zjednoczonych, „Wściekły" Anthony Wayne. Gotham odzyskało wolność 21 listopada 1779 r. Braci należnie uhonorowano, w uznaniu zasług ofiarowano im ziemię, na której lata później stanie posiadłość Wayne'ów. Pozwolę sobie zamknąć ten rozdział kwestią wyjętą z ostatniej części trylogii Christophera Nolana. „To wspaniałe miasto wytrzyma. Gotham przetrwa" – Bane, „Mroczny Rycerz powstaje" (2012).

Rozdział II: Formacja

Jednym z naczelnych wrogów Gotham w okresie rewolucji amerykańskiej pozostawał sir Nigel Cobblepot, który zasilał szeregi brytyjskiej armii. Toczył tę walkę do czasu, aż nie nazwał Gotham swoim prawdziwym domem. Wierzę w coś takiego jak dziedziczna mentalność, która jest przekazywana w genach. Bruce odziedziczył cechy bohaterskie charakterystyczne dla jego praprzodków, podobnie jak jeden z jego późniejszych wrogów, Oswald „Pingwin" Cobblepot, który pomimo licznych dokonań rodu stał się jednym z największych superprzestępców w Gotham City XXI w. Zanim jednak dotrzemy do czasów krucjat Mrocznego Rycerza, zakręćmy narracją do ery wyzwolenia kolonii spod angielskiej okupacji. Powierzchnia Gotham objęła już połowę południowej wyspy. W 1780 r. Gotham oficjalnie stało się miastem, co oznaczało nowy początek, nowe inwestycje i inicjaty-

wy. W dzielnicy starego Gotham rozpoczęto budowę gotyckiej katedry. Bohater wojenny Darius Wayne postanowił zagospodarować ziemie przyznane mu za zasługi w zwycięskiej kampanii przeciw Brytyjczykom. Architekt Nathan van Derm przyjął od niego zlecenie wybudowania posiadłości, w której wieki później zamieszkali Martha i Thomas, rodzice Bruce'a. W 1795 r. podczas prac doszło do tragicznego w skutkach wypadku, w wyniku którego Darius stracił życie. Budowę wstrzymano, a pieczę nad tym, co już udało się wznieść, sprawował ród van Dermów.

Gotham weszło w XIX w. Członkowie rodu Elliotów zapoczątkowali prasę w mieście, tym sposobem powstało Gotham Herald, gazeta codzienna. Był to start rodzinnego, multimedialnego imperium, które doprowadziło tę rodzinę na szczyt bogactwa. Do 1825 r. Gotham zajmowało już trzy wyspy. W mieście dostrzeżono aktywność fanatycznej grupy religijnej Helleritów, którym przewodził Joseph Heller. Ugrupowanie wzbudzało powszechną niechęć i pogardę ze strony mieszkańców. Wzburzony tłum obywateli Gotham starł osadę Helleritów w pył, zabijając każdego z wyznawców Hellera włącznie z nim samym. Czarownice i sekty są wpisane we wczesne dzieje Gotham City, a to ledwie zalążek zła, które oplotło metropolię ze wszystkich stron. Miasto należało najpierw uformować, stworzyć liczne biznesy napędzające rozrost infrastruktury. Z Bostonu przywędrował finansista Charles Arwin Wayne wraz z dwójką synów, Solomonem i Joshuą. Ich ojciec wiedział, że pieniądz robi pieniądz, więc inwestował zdobytą fortunę w tanie nieruchomości, kupił nawet tereny bagienne. Nie zdążył zrobić więcej, gdyż wkrótce zabrała go gruźlica, a majątek przeszedł w ręce braci.

TOWARZYSZYŁ MU RODZONY BRAT, ANTHONY WAYNE, POSTAĆ WYJĘTA Z PRAWDZIWEJ HISTORII USA

Solomon zdecydował się powrócić do Bostonu, gdzie zdołał ukończyć prawo na Uniwersytecie Harvarda. Był trochę jak Bruce, który opuścił Gotham na kilka lat, aby zdobywać nową wiedzę i uczynić miasto lepszym po powtórnym przybyciu. Solomon został przedsiębiorcą, uruchamiał kolejne biznesy i w ciągu sześciu lat stał się jednym z najbardziej znanych obywateli w mieście. W 1840 r. padł on ofiarą napaści ze strony Cyrusa Pinkneya, który uderzył go w głowę biblijną księgą. Solomon wyszedł cało z tej sytuacji i skazał napastnika na trzydziestodniowe więzienie. Gdy Pinkney odsiadywał wyrok, Wayne odbył rozmowę z niedawnym oprawcą i odkrył, że ma do czynienia z wszechstronnie uzdolnionym architektem. Jego prace ukazywały gotycką wizję Gotham. Pół roku po tym spotkaniu Solomon przedstawił prace Pinkneya na zebraniu Stowarzyszenia Właścicieli Nieruchomości. Większość opowiedziała się za propozycją gotyckiej architektury w Gotham City. Na trzech wyspach wyrastały całe dzielnice, w tym m.in. Chelsea oraz Burnley Harbor, gdzie stanął uniwersytet. Rozkwit Gotham podziałał jak magnes na przestępczość zorganizowaną, która spłynęła do miasta ze wszystkich kierunków.

Rozdział III: Degradacja

Solomon Wayne dożył aż 104 lat. Stał się ważną postacią w historii Gotham City, lecz nie chciał żyć w centrum miasta, dlatego wraz z bratem odkupił wykończoną już posiadłość. Obaj zdecydowali się na jej wykup, gdy odkryli podziemną jaskinię zamieszkiwaną przez rój nietoperzy. Okazało się, że jaskinia pozwalała na ucieczkę niewolnikom przed kanadyjskimi handlarzami żywym towarem. Trudno oszacować, ile istnień uratowano, lecz szczytna była to idea. Kiedy do Gotham City napłynęła przestępczość zorganizowana? W latach 60. XIX w. w mieście działały już gangsterskie szajki, w tym Irish Wounded Ravens, Italian East-Siders czy All-Americans. Gdy zamordowano jednego z mieszkańców Gotham, Jeremiah Whale'a, władze nie mogły zidentyfikować sprawcy z powodu noszonej maski. Wkrótce wszystkie gangi w Gotham City zakrywały twarze. Jakby tego było mało, na wyspach pojawiła się Cosa Nostra. W kolejnym dziesięcioleciu wzrosła aktywność sycylijskich przestępców skuszonych możliwościami dynamicznie rosnącej metropolii.

Syn Solomona Wayne'a, Alan, cierpiał na depresję i którejś nocy postanowił targnąć się na swoje życie. Gdy chciał już rzucić się w nurt rzeki, ujrzał kobietę potrzebującą pomocy i uratował jej życie. Była to Catherine Van Derm, z którą wkrótce wziął ślub. Wątek ten odegrał kluczową rolę dla dalszych losów Gotham City. Gdyby Alan jednak nie zrezygnował z samobójstwa, nie powstałyby Wayne Shipping, Wayne Chemicals oraz Wayne Manufacturing. Firmy płynęły na fali rewolucji przemysłowej. Wylewano fundamenty i stawiano wieżowce. Architekci podążali za stylem Cyrusa Pinkneya, na południowej wyspie powstała dzielnica finansowa (Gotham's Financial District). Wspólnym elementem licznych budowli w Gotham do końca XIX w. były posągi gargulców, które wykorzystywał Batman w komiksach, filmach i grach. Tymczasem Alan Wayne przyczynił się do powstania linii kolejowych, które mogliśmy podziwiać m.in. w nolanowskim „Batmanie: Początku". Zmieniał się także półświatek Gotham. Osłabła pozycja pierwszego z mafijnych rodów, The Sabatinos, w kolejce po koronę złoczyńców ustawiały się kolejne rodziny. Ambicje nie opuszczały Theodore'a Cobblepota, najdłużej urzędującego burmistrza w dotychczasowej historii. Zainwestował rodzinny kapitał w przemysł stalowy, u schyłku lat 80. otworzył słynny lokal, Iceberg Lounge (Batman: Arkham City). W 1892 r. odbyło się zebranie kluczowych osobistości Gotham, podczas którego zainicjowano budowę mostów łączących wszystkie trzy wyspy.

Gotham prawie wkroczyło w XX w., gdy wzrosła przestępczość. Do wybrzeża dobiła sycylijska rodzina Bertinellich. W tym samym 1899 r. w rejonie starego miasta stanęły mury GCPD. Po zakończeniu I wojny światowej bossowie mafijni rozszerzali swoje strefy wpływów. Na ulicy działało pięć rodzin: wspomnianych Bertinellich, Berrettisów, Cassamentos, Galantes i Inzerillos. Szefujący pierwszemu z rodów Giuseppe zwerbował Bertinellich i Berrettisów, by zalewać rynek tanim alkoholem. Tego samego próbowały pozostałe rodziny, co doprowadziło do mafijnych porachunków. Wojny gangów pochłonęły wiele ludzkich istnień, w tym trójkę synów Bertinelliego. W 1929 r. Ameryką wstrząsnął kryzys gospodarczy, który nie oszczędził mieszkańców Gotham City, a niektórych doprowadził do obłędu. Amadeus Arkham, założyciel słynnego azylu dla obłąkanych, popadł w szaleństwo z powodu utraty znacznej części majątku. Finansowo oberwało się WayneCorp., konglomeratowi powstałemu z fuzji trzech firm założonych w XIX w. Przedsiębiorstwo przetrwało trudne czasy, w trakcie II wojny światowej produkowało broń dla amerykańskiego wojska. Patrick Wayne wkrótce stworzył dział specjalizujący się w technologii, Wayne Technologies (WayneTech). W latach 50. XX w. Gotham City żyło pełnią życia, metropolia kipiała od zabytkowych miejsc, lokalnych atrakcji i tłumów na ulicach. Była celem większości imigrantów. Stała się chwilowym domem dla JSA (Justice Society of America), zrzeszenia wczesnych superbohaterów, m.in. Green Lantern, Hawkgirl i Obsidiana, zanim formacja nie wyniosła się na stałe do Nowego Jorku. Miasto coraz bardziej ulegało moralnemu zepsuciu. Ogniska korupcji wypalały morale najbardziej zatwardziałych stróżów prawa, a rodzina Wayne'ów, choć słynęła z filantropijnej działalności na rzecz rozwoju Gotham, niezmiernie rzadko angażowała się w politykę. Z biegiem lat zło nasilało się coraz bardziej, w mieście narodziły się jego przyszłe demony – Oswald Cobblepot, Joker (jego historia jest różnie opisywana), Harvey Dent. Gotham trwało jeszcze przez dekady przed wyjściem jego zamaskowanego obrońcy z cienia. Batman stał się już nie tyle postacią, ile symbolem. Symbolem walki w siedlisku niesprawiedliwości. W Gotham City.

Po śmierci Dariusa Wayne'a budowę posiadłości ukończył w 1855 r. magnat Jerome Van Derm. Gotowa konstrukcja liczyła aż 10 sypialni, a przyszli właściciele mogli korzystać ze specjalnie wybudowanej kolejki prowadzącej do Gotham City. Firma Van Dermów wkrótce popadła w finansowy kolaps, w wyniku czego zdesperowany Jerome popełnił samobójstwo. Prawo własności znajdowało się w rękach agencji nieruchomości. Trzy lata później bracia Solomon i Joshua Wayne'owie wykupili posiadłość, niestety wysokość tej historycznej transakcji pozostaje tajemnicą.

Grób Amadeusa Arkhama (Batman: Arkham Asylum). Inicjator budowy słynnego Azylu Arkham, który skrócił cierpienie swojej matki, podrzynając jej gardło. Nigdy nie udowodniono jego winy, a śledztwo utknęło w martwym punkcie. W trakcie kryzysu gospodarczego oszalał, następnie został umieszczony w placówce, którą stworzył. Przebywał w niej aż do swojej śmierci w 1963 r. Azyl stał się miejscem akcji w jednym z najlepszych komiksów w uniwersum: „Azyl Arkham: Poważny dom na poważnej ziemi", który z kolei zainspirował twórców z brytyjskiego studia Rocksteady.

Posłowie autora

W swojej pracy szukałem licznych poszlak, które pomogły mi skonstruować czytany przez Was tekst. Historia Gotham jest bardzo gęsta, roi się w niej od ciekawostek. W przypadku niektórych informacje z kilku źródeł nie pokrywały się ze sobą, więc starałem się umieścić w tekście te, co do których miałem pewność. Na koniec postanowiłem zaprosić prawdziwego burmistrza Gotham City, człowieka, który stworzył metropolię na papierze i uczynił z niej miejsce niemniej kultowe niż postać Bruce'a Wayne'a. „Oryginalnie zaplanowałem nazwę Citizen. Potem spróbowałem z «capital city» lub «coastal city». Przejrzałem nowojorską książkę telefoniczną i trafiłem na Gotham Jewelers. «To jest to. To jest Gotham» – pomyślałem. Nie nazwaliśmy miasta Nowym Jorkiem, gdyż uznaliśmy, że każdy chciałby się poczuć jak w Gotham, będąc w jakimkolwiek innym mieście" – opowiadał Bill Finger (1914–1974), twórca Gotham City. Spotkałem się z arcyciekawą tezą, według której Gotham jest mroczną inkarnacją Nowego Jorku. Niezależnie od opinii to niezwykła metropolia, która pozostanie w naszej świadomości na zawsze, do tego jest nieustannie rejestrowana przez twórców kultury. Z tego siedliska nie sposób się uwolnić, ono pochłania. ⊗

Serial „Gotham" opisuje wydarzenia poprzedzające transformację Bruce'a. Policjant James Gordon bada sprawę tragicznej śmierci Marthy i Thomasa Wayne'ów. Wszystkie odcinki są dostępne na platformie Netflix. Polecam!

WYŚCIG NA KSIĘŻYC 2.0

„Sukces lub porażka mierzone będą w miesiącach, a nie latach. Jeśli zostaniemy z tyłu lub popełnimy błąd, to konsekwencje wpłyną na układ sił tutaj, na Ziemi". Mimo że przytoczone słowa pochodzą z wypowiedzi, której obecny szef (administrator) NASA, Jared Isaacman, udzielił raptem kilka miesięcy temu, to łatwo sobie wyobrazić, że autorem cytatu równie dobrze jest John F. Kennedy. Wkraczający właśnie w decydującą fazę nowy wyścig na Księżyc znacząco różni się od swojego zimnowojennego odpowiednika, ale cel jest ten sam – zdążyć przed innymi. Tym razem stawka wydaje się jeszcze wyższa niż ostatnio.

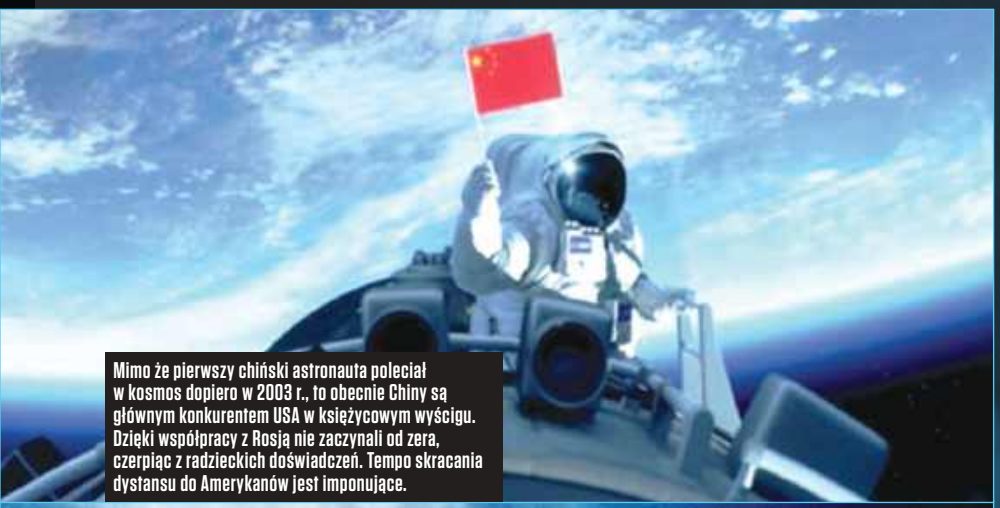
eprasa.pl c89932845e

TEKST:
BUCZYŃSKI

Pierwsze lądowanie człowieka na Księżycu miało miejsce w 1969 r. Osiągnięcie wydaje się tym bardziej imponujące, że nastąpiło raptem 66 lat od pierwszego lotu samolotem. Pomimo że tych dwóch technologii nie da się ze sobą w prosty sposób porównać, to szybki postęp techniczny w dziedzinie latania robi niesamowite wrażenie. Gdy obserwowałem w ostatnich miesiącach wysiłki USA oraz Chin, dwóch mocarstw ścigających się o palmę pierwszeństwa w powrocie na Księżyc, nasunęło mi się zasadnicze pytanie: dlaczego teraz? Od ostatniego spaceru po powierzchni Księżyca minęły w tym roku 53 lata. Co takiego się stało, że człowiek znów zapragnął postawić stopę na Srebrnym Globie? Czy tym razem również chodzi o zatknięcie flagi?

Koty za płoty

O współczesnym wyścigu nie sposób mówić w oderwaniu od wydarzeń z lat 60. XX w. Konsekwencje rywalizacji Stanów Zjednoczonych ze Związkiem Radzieckim ukształtowały sposób myślenia o eksploracji kosmosu na dekady. Tylko w którym właściwie momencie ludzie na poważnie zainteresowali się podbojem kosmosu i dlaczego apogeum tego zjawiska nastąpiło podczas zimnej wojny? Odpowiadając na pierwszą część tego pytania, nie sposób pominąć naturalnej dla naszego gatunku potrzeby odkrywania i rywalizacji. W drugiej połowie XX w. Ziemia pod kątem odkryć geograficznych nie miała już do zaoferowania zbyt wielu „wyścigów". Co prawda uwadze nieśmiało polecały się morskie odmęty czy górskie szczyty, ale to właśnie myśl o sięgnięciu gwiazd najmocniej rozpalała wyobraźnię. Odkrycia astronomiczne i fizyczne zbiegły się w czasie z rozwojem technologii rakietowej. W tej ostatniej materii wiele „zawdzięczamy" nazistom, którym podczas II wojny światowej udało się skonstruować rakietę pionowego startu (V-2). Mimo że Niemcom nie chodziło o loty w kosmos, tylko niszczenie celów naziemnych, to w pogoni za skutecznością broni udało im się wystrzelić V-2 na wysokość 100 km. Tak się składa, że właśnie taka wysokość stanowi umowną granicę między atmosferą Ziemi a przestrzenią kosmiczną. USA i ZSRR nie tylko szybko dostrzegły potencjał technologii, przechwytując niemieckich naukowców, ale też zwróciły uwagę na propagandowy wydźwięk eksploracji kosmosu. Kiedy po zakończeniu wojny wyścig zbrojeń rozkręcił się na dobre, sprawy zaczęły nabierać tempa. Warto pamiętać, że trzy pierwsze rundy należały do ZSRR. Rosjanie jako pierwsi nie tylko umieścili na orbicie sztucznego satelitę (Sputnik 1), ale też wysłali w kosmos zwierzę (psa) i człowieka (Gagarin). Amerykanie znaleźli się w głębokiej defensywie i desperacko potrzebowali czegoś, co propagandowo przyćmi sukcesy Rosjan. Przywoływany już w tekście John F. Kennedy w 1961 r. ogłosił światu, że do końca dekady Amerykanie wylądują na Księżycu. Planowany maraton z konieczności stał się sprintem. Choć historia pokazała, że program Apollo odniósł sukces, to okazał się on tak gigantycznym obciążeniem dla budżetu państwa, że USA po kilku wizytach na Srebrnym Globie zmuszone było program wygasić. Szacunki mówią, że postawienie stopy na Księżycu kosztowało Amerykanów około 25 mld dol., co po uwzględnieniu inflacji dziś dałoby kwotę bliższą 250 mld. Jak w pewnym momencie zauważył Richard Nixon: „Skoro Rosjanie zostali pobici, to po co ciągle tam latać?". Po wygaszeniu programu Apollo uwagę NASA przekierowano na tzw. niską orbitę okołoziemską, rozwój wahadłowców w ramach STS, tj. Systemu Transportu Kosmicznego, oraz badania innych ciał niebieskich za pomocą kosmicznych sond. Ten ostatni element stanowił jeden z filarów funkcjonowania NASA przez kolejnych 40 lat. Nie zapominajmy też o zaangażowaniu w projekt budowy Międzynarodowej Stacji Kosmicznej, którą uruchomiono ostatecznie w 1998 r. Amerykanie robili dużo, ale załogowe loty na Księżyc zdecydowanie nie znajdowały się na szczycie ich listy priorytetów.



Mimo że pierwszy chiński astronauta poleciał w kosmos dopiero w 2003 r., to obecnie Chiny są głównym konkurentem USA w księżycowym wyścigu. Dzięki współpracy z Rosją nie zaczynali od zera, czerpiąc z radzieckich doświadczeń. Tempo skracania dystansu do Amerykanów jest imponujące.

Pierwszy wyścig na Księżyc na stałe zapisał się w zbiorowej świadomości. Nic dziwnego, że lądowanie doczekało się masy nawiązań w popkulturze. Warto wspomnieć m.in. o utrzymanej w stylistyce NASA-punk grze Starfield. W trakcie przechadzki po Księżycu możemy znaleźć tam pozostałości misji Apollo.

Północ–Południe

Dość istotnym elementem dynamizującym współczesny wyścig na Księżyc jest potwierdzenie występowania na jego powierzchni wody. Na przestrzeni lat powstało na ten temat wiele teorii, ale do odkrycia dochodzono stopniowo. Przez wiele lat po misji Apollo uważano, że powierzchnia naszego satelity jest całkowicie sucha, ale sytuacja zmieniła się w roku 1994 wraz z wysłaniem na Księżyc sondy Clementine. Warto zaznaczyć, że była to pierwsza od 20 lat amerykańska misja w tamtym kierunku. Dane dostarczone przez Clementine i wysłaną kilka lat później sondę Lunar Prospector pozwoliły przypuszczać, że w wiecznie zacienionych kraterach na południowym biegunie Księżyca występuje lód wodny. Prawdziwy przełom nastąpił jednak dopiero w 2009 r. i związany jest z dwoma wydarzeniami. Pierwszym jest przeprowadzona przez NASA misja LCROSS, w trakcie której dzięki celowemu rozbiciu

eprasa.pl c89932845e

na powierzchni Księżyca sondy udało się potwierdzić występowanie lodu. Drugim, mniej medialnym, ale równie ważnym wydarzeniem były odkrycia poczynione przez indyjską sondę Chandrayaan-1. Sprzęt zawierał 11 zaawansowanych instrumentów badawczych, przy których tworzeniu Indyjska Organizacja Badań Kosmicznych (ISRO) współpracowała nie tylko z NASA, ale również Europejską Agencją Kosmiczną. Dla Indyjczyków, którzy przez resztę świata często traktowani bywają jako rezerwuar taniej siły roboczej, wysłanie na Księżyc swojej pierwszej sondy stanowiło kamień milowy w sięgającym lat 70. XX w. kosmicznym programie. Jednym z największych sukcesów misji Chandrayann-1 było zebranie danych wskazujących na występowanie na Księżycu nie tylko cząsteczek wody, ale także grupy hydroksylowej (-OH). Mimo że ta druga wodą nie jest, to daje szansę jej wytworzenia. O fundamentalnym znaczeniu wody w naszym ziemskim życiu nie trzeba nikogo przekonywać, ale w przypadku Księżyca sprawa ma drugie dno. Po pierwsze, obecność wody znacząco zwiększa szansę na założenie i utrzymanie księżycowej bazy, upraszczając nieco logistykę i zwiększając samowystarczalność kolonistów. W obliczu 23 tys. dol., które szacunkowo miałoby kosztować przetransportowanie na Srebrny Glob jednego litra wody, mówimy o potężnej oszczędności. Wracając jednak do badań: patrząc na ilość danych, które ludzie pozyskali w trakcie stosunkowo krótkich misji na Księżyc, łatwo wyobrazić sobie, że przy stałej obecności tempo przyrostu wiedzy wzrastałoby niemal wykładniczo. Nie chodzi przy tym wyłącznie o badania geologiczne. Przyczółek na Srebrnym Globie daje szansę na zbudowanie swoistego poligonu doświadczalnego. Zamiast testowania technologii w symulowanych warunkach na Ziemi, rzeczy związane z kosmosem miałyby szansę zostać sprawdzone bezpośrednio w miejscu przeznaczenia. Woda to jednak nie tylko życie, ale też szansa na tworzenie paliwa do rakiet. Obecność wodoru sprawia, że Księżyc stanowi idealną bazę przesiadkową w przypadku dalszych podróży. Zgadza się, chodzi o Marsa. Dodajmy, że z powierzchni Srebrnego Globu można prowadzić bezpośrednią obserwację tej słynnej planety. Powrót na Księżyc to więc nie tylko szansa na spacer w egzotycznym anturażu i prężenie muskułów, ale też perspektywa gigantycznego rozwojowego skoku. Koniec końców gra toczy się nie tyle o samo wylądowanie, ile o wynalezienie stabilnej infrastruktury umożliwiającej trwałą obecność. O wynikającej z tejże obecności korzyściach nie trzeba nikogo przekonywać.

DUŻO MÓWI SIĘ O ZAINTERESOWANIU CHIŃCZYKÓW WYSTĘPUJĄCYM W KSIĘŻYCOWYM PYLE HELEM-3

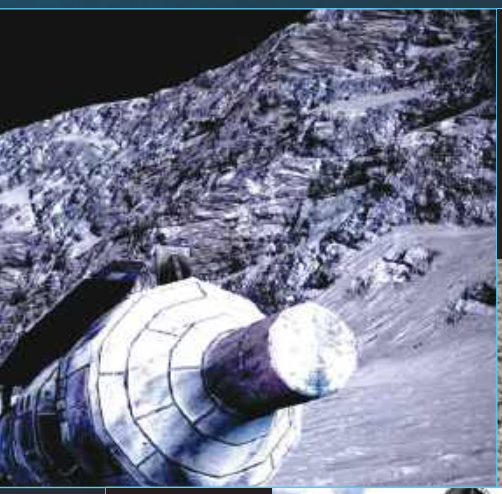
Jazon i taikonauci

Inaczej niż w przypadku pierwszego wyścigu na Księżyc tym razem ziemski satelita nie jest celem samym w sobie. Skoro wiemy już, jaka jest stawka zmagań, to warto się przyjrzeć działaniom zainteresowanych stron. Rywalizację Chin ze Stanami Zjednoczonymi opisać można jako rzucenie rękawicy staremu mistrzowi przez pretendenta. Amerykański program kosmiczny jest starszy i bardziej zaawansowany, ale tempo nadrabiania przez Chińczyków zaległości zmusza NASA do intensyfikacji wysiłków oraz korygowania strategii. Mimo że chińscy astronauci dorobili się już nawet właściwej sobie charakterystycznej nazwy – taikonauci (od chińskiego słowa oznaczającego przestrzeń kosmiczną) – to pierwszy załogowy lot w kosmos Chiny zrealizowały dopiero w roku 2003. Zbiegło się to w czasie z ogłoszeniem chińskiego programu księżycowego i od tego czasu Państwo Środka z pewnością nie próżnuje. Już 10 lat później Pekin w trakcie misji Chang'e 3 przeprowadził pierwsze od lat 70. XX w. miękkie lądowanie sondy kosmicznej na Księżycu. Jak możecie się domyślić, w Stanach przyjęto tę informację z umiarkowanym entuzjazmem. Chińscy politycy, co odróżnia ich zresztą od swoich amerykańskich odpowiedników, oficjalnie odżegnują się jednak od uczestnictwa w jakimkolwiek kosmicznym wyścigu i stan ten trwa do dziś. Na kolejne osiągnięcie Pekinu nie trzeba było długo czekać. W 2019 r. w ramach misji Chang'e 4 Chińczycy nie tylko jako pierwsi w historii posadzili łazik na niewidocznej z Ziemi stronie Srebrnego Globu, ale też doprowadzili do wykiełkowania tam pędu bawełny. Po fakcie jeden z chińskich badaczy, Xie Gengxin, w następujący sposób podsumował sprawę: „To pierwszy raz w historii, kiedy ludzie przeprowadzili eksperyment wzrostu organizmu biologicznego na powierzchni Księżyca". Niemniejsze wrażenie zrobiły osiągnięcia misji Chang'e 5 (2020). Zebrany wówczas materiał, który z powodzeniem udało się dostarczyć na Ziemię, wskazywał, że zalegające na powierzchni ziemskiego satelity skały zawierają cząsteczki, które w przyszłości będzie można wykorzystać do produkcji wody lub tlenu. Trudną sztukę transportu próbek udało się powtórzyć także kilka lat później w trakcie misji Chang'e 6 (2024), tym razem dostarczając na Ziemię materiał z niewidocznej strony Księżyca. W kolejnych latach Chińczycy zamierzają tylko przyspieszać. Kolejne misje skupią się na dokładnym zbadaniu południowego bieguna, uważanego przez wszystkich uczestników wyścigu za najlepszą lokalizację ewentualnej bazy, a następnie na przetestowaniu wytwórczego potencjału księżycowych zasobów. Dużo mówi się również o zainteresowaniu Chińczyków występującym w księżycowym pyle, a niezwykle rzadkim na Ziemi helem-3. Wspomniany radioaktywny izotop ma ogromny potencjał w przestrzeni energetyki jądrowej, która mogłaby napędzać księżycowe bazy. Zainteresowanie zainteresowaniem, ale obecnie cała para wydaje się iść w rozwój technologii podtrzymywania życia i rozwój rakiet. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, to pierwszy taikonauta powinien wylądować na Księżycu w roku 2030, a być może nawet w 2029 r.

Podczas zwiedzania planet w serii Mass Effect zazwyczaj obcujemy z artefaktami obcych cywilizacji. Kiedy jednak w pierwszej części Komandor Shepard stawia nogę na Księżycu, na odkrycie czeka... radziecka sonda Łuna 23.

Wszystkie opisane wyżej wysiłki obliczone są oczywiście na budowę księżycowej

stacji badawczej, której podstawowe moduły powinny powstać już w połowie kolejnej dekady. Co ciekawe, baza ma nawet swoją nazwę – Międzynarodowa Stacja Badań Księżycowych (ILRS). Człon „międzynarodowa" nie jest przypadkowy. Z podpisanego w 2021 r. memorandum wiemy, że głównym partnerem Chin ma być Rosja. W pewnym sensie historia zatacza koło, ale tym razem zmienił się lider. Obecnie rosyjski program kosmiczny jest mocno niedoinwestowany i ograniczony, co bezpośrednio związane jest z prowadzoną przez ten kraj inwazją na Ukrainę. Na zakończenie wątku chińskiego warto chwilę pochylić się nad tym, co sprawia, że Państwo Środka tak szybko skraca dystans do Amerykanów. Po pierwsze, nawiązanie bliskiej współpracy z Rosją sprawiło, że Chiny nie startowały od zera. Specyfika rządzącego Państwem Środka reżimu sprawia, że zamiast meandrować, do czego w pierwszej dekadzie XX w. Stany miały dużą tendencję, Chińczycy bez reszty rzucili się w wir pracy. Jak zauważa Brad E. Tucker z Narodowego Uniwersytetu Australii: „Chiny znalazły wyjątkowo efektywny sposób zarządzania kosztami. Jednym z głównych źródeł wydatków na badania kosmiczne jest czas, za który trzeba słono płacić specjalistom. Założono, że maksymalnie skracając czas i podbijając efektywność, można znacząco zredukować koszty". Pamiętajmy, że choć Chińczycy do pewnego stopnia starają się kopiować amerykański model współpracy z kapitałem prywatnym, to siłą napędową jest przede wszystkim państwo. Mówi się, że dotychczas Chiny przeznaczyły na misje księżycowe około 80 mld dol. Jak ma się to do działań USA?



Gdybyście mieli ochotę samodzielnie zrobić „mały krok dla człowieka, ale wielki skok dla ludzkości", to gra Apollo 11 VR oferuje taką możliwość w ramach wirtualnej rzeczywistości.

Dzięki udostępnionym przez NASA transmisjom misję Artemis II na żywo śledziły setki tysięcy ludzi (fot. Jim Watson/AFP).

Na koniec świata i jeszcze dalej

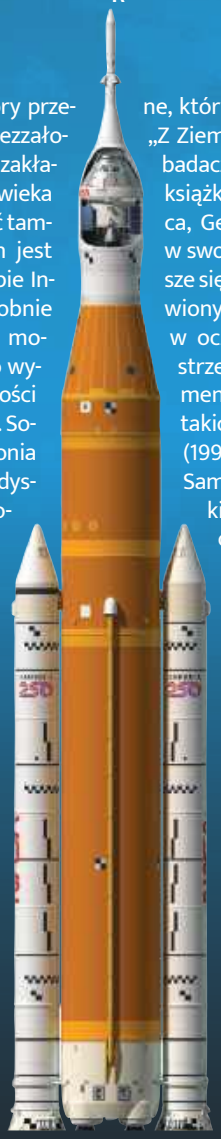
Pamiętając, jak gigantycznym obciążeniem dla budżetu był program Apollo, Amerykanie dość szybko postanowili wejść w ścisłe partnerstwo z sektorem prywatnym. Późniejsze kontrakty na budowę księżycowych lądowników czy rakiet z takimi firmami jak SpaceX (Elon Musk) czy Blue Origin (Jeff Bezos) wynikają z sukcesu programu COTS, który NASA ogłosiła jeszcze w 2006 r. Początkowo chodziło o komercyjne dostawy zaopatrzenia na Międzynarodową Stację Kosmiczną, ale z biegiem lat integracja z amerykańskimi firmami tylko się pogłębiała, dając początek całemu sektorowi gospodarki określanemu mianem New Space. W ciągu ostatnich dwóch dekad biznes nie marnował czasu, stając się dostawcą kluczowych technologii m.in. częściowo odzyskiwanych rakiet wynoszących. Dość powiedzieć, że dzisiaj NASA, w przeciwieństwie do swojego chińskiego odpowiednika, nie prowadzi samodzielnie prac nad tak kluczowym elementem powrotu człowieka na Księżyc jak lądownik. Warto wspomnieć, że równolegle trwa program CLPS, w ramach którego sprzęt badawczy trafia na powierzchnię Księżyca rękami prywatnych inwestorów. Interesy NASA zabezpiecza przy tym ciąg skomplikowanych umów dotyczących własności intelektualnej czy możliwości komercyjnej odsprzedaży. Tak silny nacisk na współpracę powoduje, że przy budżecie, który w roku fiskalnym 2025 wyniósł około 25 mld dol. (pomijając dodatkowe środki na bezpośrednią eksplorację), agencja jest w stanie zrobić postępy zdecydowanie wykraczające poza ten budżet. Tyle teorii, ponieważ, jakkolwiek atrakcyjny, outsourcing niesie ze sobą znane od lat ryzyko – porażka partnera może oznaczać porażkę całej inicjatywy.

Programem, o którym w kontekście powrotu człowieka na Srebrny Glob mówi się zdecydowanie najwięcej, jest Artemis. Nazwa nie jest przypadkowa. Mitologiczna Artemida, bogini utożsamiana przez Greków z Księżycem, była wszak bliźniaczką Apollo. W rzeczywistości program nie jest jednak bezpośrednim kontynuatorem Apollo, ale skasowanego w międzyczasie programu Constellation (2004–2010). To o tyle istotne, że Artemis korzysta z opracowanego na potrzeby tamtej inicjatywy statku kosmicznego Orion oraz silników rakietowych SLS. Ten ostatni element, tworzony zresztą bezpośrednio przez NASA, przez wiele lat powodował liczne opóźnienia ze względu na powtarzające się usterki techniczne. Pojedynczy start w ramach SLS jest również niezwykle drogi. Trudności udało się jednak przezwyciężyć i w ramach programu Artemis, które-

eprasa.pl c89932845e

go start ogłoszono w 2017 r., odbyły się już dwie misje. Znacznie bardziej spektakularna jest druga z nich, czyli zakończona w kwietniu bieżącego roku Artemis II. Był to pierwszy załogowy lot na Księżyc od czasów ostatniej misji Apollo. W ciągu dziewięciu dni czwórce amerykańskich astronautów udało się okrążyć naszego satelitę i wrócić, a po drodze wzięli w kosmosie udział w szeregu konferencji prasowych. Dodajmy, że świat mógł śledzić misję na żywo dzięki transmisjom. Główny sukces Artemis II polegał jednak przede wszystkim na przetestowaniu w praktyce statku Orion. Systemy podtrzymywania życia zdały egzamin, ale nie obyło się bez wpadek. Jednym z najbardziej problematycznych elementów, zaraz po kontrolowaniu temperatury, okazała się... toaleta. Podobnie jak w przypadku chińskiego programu poszczególne loty traktować należy jako kroki pośrednie. Pierwotne plany zakładały, że Amerykanie postawią stopę na Srebrnym Globie jeszcze w 2027 r. w ramach misji Artemis III, ale życie negatywnie zweryfikowało te plany. Ze względu na opóźnienia po stronie firm SpaceX i Blue Origin w kwestii dostarczenia lądowników obecnie mówi się raczej o przeprowadzeniu demonstracyjnej misji dokowania na niskiej orbicie ziemskiej. Lądowanie na Księżycu przesunięto na rok 2028. W teorii Chińczycy powinni dotrzeć tam rok później, ale warto pamiętać, że im, w przeciwieństwie do USA, udaje się swój harmonogram wyprzedzać (partia mocą narodu). Margines błędu robi się coraz węższy. Jeżeli jest coś, co przemawia na korzyść Stanów, to przede wszystkim bardziej zaawansowany program rakiet wielokrotnego wykorzystania. Chińczycy są pod tym względem wyraźnie w tyle.

Mimo że w kontekście misji Artemis mówi się przede wszystkim o Amerykanach, to nie zapominajmy, że w rzeczywistości jest to międzynarodowy wysiłek. Twarzami wyścigu mogą być Chiny i USA, ale precyzyjniej byłoby mówić o koalicjach państw. Do dziś porozumienia w ramach Artemis podpisało ponad 55 krajów (w tym czasie Chiny pozyskały 12 partnerów). Jednym z sygnatariuszy jest Polska, ale z perspektywy NASA dużo istotniejsze jest wsparcie Indii. Nieco wcześniej wspominaliśmy już o sukcesie misji Chandrayaan-1, ale ambicje Indyjczyków wykraczają dalece poza rozwój satelitów. W 2023 r., w ramach inicjatywy Chandrayaan-3, Indie stały się czwartym krajem na świecie, który przeprowadził na Księżycu miękkie bezzałogowe lądowanie. Obecnie ich plan zakłada wysłanie tam pierwszego człowieka do roku 2040. Ponieważ większość tamtejszych technologii rozwijanych jest wewnętrznie, to na pewnym etapie Indie będą w stanie prawdopodobnie uniezależnić się od światowych mocarstw. Możliwość samodzielnego wysyłania ludzi w kosmos w przyszłości stanowić może ogromną wartość. Sojusznikami Stanów są również Japonia oraz Nowa Zelandia, dwa kraje dysponujące zaawansowaną technologią. Podobnie jak w przypadku Chin, finalnym celem Amerykanów jest utworzenie na Księżycu bazy. Początkowo zakładano etap pośredni, czyli stację orbitalną Gateway. Dostawcą modułów, w tym mieszkalnego, miała być m.in. Europejska Agencja Kosmiczna, ale w świetle ostatnich wypowiedzi amerykańskich urzędników jej los jest niejasny. Sytuacji nie poprawia fakt, że amerykańskie plany wydają się zmieniać na bieżąco, co związane jest z baczną obserwacją chińskich poczynań.



Lunatycy

Mimo że obecnie Księżyc postrzegany bywa jak przesiadkowy przystanek, kluczowy o tyle, że pozwoli nam w przyszłości dotrzeć na Marsa, to rzeczywisty wpływ Srebrnego Globu na ludzkie życie jest nie do przecenienia. Pełnia ma wpływać nie tylko na nasz nastrój, ale także na liczbę rodzących się dzieci. Srebrzysta tarcza na nieboskłonie przyciąga nasze spojrzenie od tysięcy lat, inspirując i prowokując. Aby zrozumieć szczególne znaczenie Księżyca, nie trzeba jednak wcale studiować pism Arystotelesa, podręczników astronomii ani wierzeń starożytnych ludów.

Popatrzmy na popkulturę. Któż z nas nie słyszał o ludziach, którzy pod wpływem pełni przemieniają się w wilki? Albo o wampirach, którym światło Księżyca pozwala nie tylko przemierzać świat, ale czasem zapewnia też szczególne moce? O podróży na Srebrny Glob fantazjował choćby Juliusz Verne, który w datowanej na 1865 r. powieści „Z Ziemi na Księżyc" wystrzelił tam grupę badaczy... armatą. Kilkadziesiąt lat później książka zainspiruje francuskiego filmowca, Georges'a Mélièsa, do umieszczenia w swoim niemym filmie sceny, która zapisze się w historii kinematografii: przedstawiony jako ludzka twarz Księżyc obrywa w oczodół pociskiem-rakietą. Na przestrzeni lat Księżyc stanowił istotny element całej masy tekstów kultury, w tym takich filmów jak chociażby „Apollo 13" (1995), „Moon" (2009) ze świetną rolą Sama Rockwella czy serialu „For All Mankind" (2019). Ten ostatni przykład jest o tyle ciekawy, że serial ukazuje alternatywną rzeczywistość. Zastanawialiście się kiedyś, jak wyglądałby świat, gdyby stopę na Srebrnym Globie jako pierwszy postawił Rosjanin?

Na pierwsze lądowanie na Księżycu w grach wideo nie trzeba było długo czekać. W latach 70. pojawił się cały nurt tytułów bezpośrednio zainspirowanych misją Apollo, w których zadaniem gracza było bezpieczne lądowanie. Ponieważ z małymi wyjątkami były to głównie produkcje tekstowe opracowane z myślą o komputerach, to najczęściej wspomina się zręcznościową wersję na automaty arcade przygotowaną przez Atari (Lunar Lander, 1979). W tym samym roku firma Taito wypuściła na rynek automat Lunar Rescue, będący swoistą wariacją na temat Space Invaders. Złotymi zgłoskami w historii branży zapisała się jednak przede wszystkim gra Moon Patrol (1982), którą zaprojektował Takashi Nishiyama, czyli jeden z późniejszych ojców Street Fightera. Choć dziś Moon Patrol wspominany jest często w kontekście nowatorskich rozwiązań graficznych, to w tym tekście chciałbym wyróżnić oferowaną przez produkcję grywalność. Kto nigdy nie mknął łazikiem po powierzchni Księżyca, strzelając do UFO i skacząc nad kraterami, powinien się kiedyś na taki patrol wybrać.

Twórcy gier dość szybko dostrzegli też potencjał Srebrnego Globu jako atrakcyjnej lokacji dla strategii. Zacznijmy od zabawy w budowę miasta, czyli Moonbase z 1990 r. Celem produkcji, nazywanej czasem nieco złośliwie „SimMoonbase", jest zbudowanie i utrzymanie pierwszej ludzkiej bazy. Tytuł oferował interesujące okoliczności przyrody, ale rozgrywka nie powalała głębią. Jeżeli idea budowy i utrzymania kosmicznej bazy na Księżycu brzmi dla Was interesująco, to podobny motyw znajdziecie także w grze Crust (2024). Jest to współczesna, znacznie

W LATACH 70. POJAWIŁ SIĘ CAŁY NURT TYTUŁÓW BEZPOŚREDNIO ZAINSPIROWANYCH MISJĄ APOLLO

eprasa.pl c89932845e

Wśród rozmaitych wizji alternatywnej rzeczywistości nie brak też takich, w których na Księżycu jako pierwsi lądują naziści. Biorąc pod uwagę fiksację Hitlera na punkcie technologii rakietowej, pomysł nie jest zupełnie pozbawiony sensu. Na zdjęciu obrazek ze zwiastuna Wolfenstein: The New Order.

Księżyc stanowi miejsce akcji gier rozmaitych gatunków. Na zdjęciu Pragmata, która niedawno zrobiła na rynku sporo zamieszania.

Gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta? O kosmicznych wysiłkach Indii mówi się zdecydowanie mniej, ale kraj ten od lat samodzielnie rozwija kosmiczne technologie i powoli wyrasta na trzecią siłę (fot. wizualizacja statku kosmicznego Gaganyaan/ISRO).

Amerykanie na bazie swojego kosmicznego dziedzictwa zbudowali na Florydzie park rozrywki. Jedną z głównych atrakcji Kennedy Space Center Visitor Complex jest zawieszony nad głowami zwiedzających wahadłowiec Atlantis, który posłużył do 33 kosmicznych misji. Zdjęcie ze zbiorów autora.

bardziej rozbudowana produkcja o kolonizacji Księżyca, w której znajdziemy także elementy survivalu. Zastrzegę jednak, że obecnie gra przeznaczona jest wyłącznie na komputery osobiste i wciąż znajduje się we wczesnym dostępie. Skoro już jesteśmy przy budowaniu, nie zapominajmy o zahaczających o księżycową tematykę grach z zanikającego gatunku RTS: Conquest: Frontier Wars (2001) czy polskim Earth 2150: The Moon Project (2000). Gdybyście zamiast potyczek skłaniali się w stronę symulatorów umożliwiających prowadzenie własnego programu kosmicznego, włączając w to budowę rakiet, to warto zwrócić uwagę na Kerbal Space Program (2015). Choć gra często postrzegana bywa przez pryzmat charakterystycznego wyglądu tytułowych Kerbali, tutejszych astronautów, to produkcja potrafi przytłoczyć ogromem możliwości. Niedawno w internecie pojawiło się mnóstwo filmików, które na przykładzie tej gry tłumaczą przebieg misji Artemis II.

Najsilniejszych doznań związanych z wirtualną wizytą na Księżycu dostarczyła mi pierwsza część Mass Effect (2007). W butach Komandora Sheparda na Srebrnym Globie spędzamy ledwie chwilę, ale wspomnienie możliwości ujrzenia stamtąd unoszącej się w oddali Ziemi do dziś wywołuje u mnie ciarki. Smaczku dodawał fakt, że w tamtym momencie było to jedyne miejsce w Układzie Słonecznym oferujące możliwość lądowania. Przyjemności nie zepsuła mi nawet informacja, że Ziemię błędnie ukazano w lustrzanym odbiciu. Inną pamiętną wyprawę na Księżyc zaoferował mi Wolfenstein: The New Order (2014). W jednym z etapów walczymy z nazistami w kosmicznej bazie na Księżycu, ale w pewnej chwili przenosimy się na jego powierzchnię. Rozgrywkę urozmaica poruszanie się postacią w warunkach niższej grawitacji i nowa broń. Księżycowy spacer odbędziemy też w Super Mario Odyssey (2017), Deliver Us the Moon (2018) czy Prey: Mooncrash (2018). Nie zapominajmy również o niedawnej Pragmacie (2026). Każda z wymienionych gier oferuje odmienne doświadczenie. Inne rozłożenie akcentów w ramach tego samego środowiska najlepiej pokazuje różnorodność przeżywanych na ziemskim satelicie przygód. Księżyc w równym stopniu nadaje się na miejsce akcji zręcznościówki, co opartego na atmosferze paranoi dreszczowca.

Kto pierwszy, ten lepszy?

W mojej ocenie niesamowitość Księżyca tkwi w pewnym paradoksie: będąc bardzo blisko, jest od nas równocześnie niesamowicie daleko. Droga do podboju kosmosu wydaje się biec przez stary, poczciwy i widoczny dla każdego Księżyc. Na zakończenie tekstu chciałbym postawić pewne pytanie. Nie, nie o to, kto wygra kosmiczny wyścig. Naprawdę chciałbym to wiedzieć, ale na razie, mimo wszystkich dostępnych informacji, trudno o czymkolwiek przesądzać. Obie strony mają szansę i choć bukmacherzy wskazują na lekką przewagę USA, to eksperci częściej wymieniają Chiny (długie macki partii?). Zaskakująco mało mówi się o aspiracjach Indii, które w przyszłości mogą stać się „kosmicznie samowystarczalne". Wszystko może się wydarzyć. Zamiast gdybać, skieruję więc uwagę w inną stronę: czy na jakimś etapie uczestnicy wyścigu zaczną ze sobą współpracować, czy może rywalizacja tylko się zaostrzy? ⊗

eprasa.pl c89932845e

CRIMSON DESERT

ZGRE NTGEN

Roger: No dobra, zbierzmy się przy wirtualnym ognisku, nalejmy piwa do kufli i odpalmy laptopy, bo dziś bohaterem naszej dyskusji będzie Crimson Desert – tytuł, który od lat przewijał się gdzieś pomiędzy „zaraz będzie hit" a „czy to w ogóle jeszcze żyje?". Zastanówmy się, czy Crimson Desert to kolejny generyczny open world? A może genialna, rozbudowana produkcja, w której do gara wrzucono Wiedźmina, Skyrima i szczyptę koreańskiego szaleństwa? Albo inaczej – czy za tym całym rozmachem stoi faktyczna gra, czy może piękna wydmuszka? Zdania w redakcji są podzielone, ale to tylko sprzyja biesiadzie, więc niech Komodo, jak na praktykanta przystało, poleci dla zdrowotności po kolejną zgrzewkę trunku, bo trochę nam się zejdzie. A my zacznijmy od fabuły, bo chyba wszyscy zgodzimy się akurat z tym, że Oscara za scenariusz to nie będzie.

Zax: Mnie ten poziom fabularny kojarzy się z Infinity Nikki (po żenującym retconie), czyli z darmową chińską gierką, w której biegamy modną pensjonarką w towarzystwie gadającego kota z wielkim bębnem. Scenariusz w koreańskiej nowości oferuje podobne pokłady absurdu i tandety. Jednym z większych potknięć autorów Crimson Desert jest słabe wpisanie w wydarzenia dwóch kompanów, których można by na dobrą sprawę usunąć z tej opowieści bez strat dla jakości całej historyjki. Damiane i Oongka wypadają też jak piąte koło u wozu pod względem rozgrywki – jako grywalni bohaterowie, którzy mieli być przecież alternatywą dla Kliffa, a nie są nawet w stanie zaliczyć wielu wyzwań pobocznych (choćby przez brak umiejętności do rozwiązania łamigłówek). Zresztą podobnie jest z wieloma innymi motywami, które zostały wrzucone do Crimson Desert na zasadzie: „im więcej, tym lepiej" i „jakoś to będzie, bo przecież są patche".

Roger: Niestety główna linia fabularna jest po prostu nieciekawa i o ile jeszcze poznawanie bossów i walki z nimi dostarczały sporo emocji, o tyle już zbieranie całej drużyny w obozie totalnie mnie odpychało. Pojawiał się jakiś kolejny Stasiek ściskający się z twoim bohaterem i cieszący na spotkanie, a ty – cytując kultowego mema – zastanawiałeś się, kto to ku#wa jest?

Rozbo: Wszystko rozbija się tu o to, czego szukamy w tego typu grach. Crimson Desert to żaden nowy Wiedźmin, wiadomo. Ale gadanie o tej grze w kontekście fabuły to trochę ślepa uliczka. CD bliżej do Skyrima, gdzie – nie oszukujmy się – fabuła to najmniej ciekawy element całości. W grze Koreańczyków chodzi o czystą za-

eprasa.pl c899328456

bawę w otwartym świecie i eksplorację. O odkrywanie nowych, absurdalnych czasem, a czasem niesamowitych mechanik, znalezienie miecza skrytego za wodospadem czy nowego sekretnego bossa, który wyciśnie z nas wszystkie soki. I pod tym względem Crimson Desert sprawdza się znakomicie, co zresztą widać po niesamowitej, rosnącej popularności tytułu. A że Kliff to trochę chrząkający ułomek? Trudno!

Roger: Tak, muszę przyznać, że najmocniejszym elementem gry jest eksploracja świata i poznawanie go. Gdy zbaczałem z głównej ścieżki, zawsze znajdowałem jakąś bonusową lokację, bandę zbirów do ubicia, odkrywałem urokliwą jaskinię pod wodospadem czy zostawałem uśpiony przez grasujące w lesie „zielone krasnoludki". Do tego nie można przejść obojętnie obok wspomnianych mechanik – system bankowy, giełda zwierząt hodowlanych, polowanie na przestępców, rozwijanie konia, szukanie minerałów, rąbanie drewna itd. – jednak byłem tym momentami przytłoczony. To ogromny, złożony świat, ale uważam, że część tych rzeczy, jak podział dostępnych w grze przedmiotów na niezliczoną liczbę sklepów, czy męczące zagadki, gdzie niektóre mechaniki znikają na wiele godzin, by nagle się pojawić i zmuszać gracza do przypominania sobie zawiłej i nieintuicyjnej klawiszologii, negatywnie wpływają na doświadczenie. Tak, tytuł co chwila czymś zaskakuje, ale nie zawsze idzie to w parze ze spójnością doświadczenia.

Zabłocki: Akurat z tą zawiłą klawiszologią trudno mi się zgodzić, bo na padzie gra się bardzo komfortowo. Nie odczuwałem w związku z tym problemów. Irytujące było ciągłe wciskanie przycisku, by szybciej biec, ale wydane przez twórców aktualizacje stale poprawiają ten tytuł. A otwarty świat to prawdziwy majstersztyk. Musimy pamiętać, że to pozycja od autorów MMO, którzy postawili sobie jasny cel – wrzućmy do gry absolutnie wszystko, co nam wpadnie do głowy, w dalszej kolejności będziemy się martwić, jak to zrobić. Niestety nie wszystko wyszło idealnie, ale liczba smaczków i ukrytych niespodzianek jest kosmiczna. Eksploracja nie pozwala się oderwać od ekranu. Mnie zresztą fabuła wcale nie odrzuciła, ale do gry podchodziłem na zasadzie, że to megarozbudowane MMO z elementami RPG, a nie odwrotnie. Może łatwiej mi oceniać Crimson Desert, bo od początku nastawiłem się na taki gatunek. Jak swego czasu grałem nałogowo w World of Warcraft, tak marzyłem o tak ładnej i rozbudowanej produkcji.

Zax: Ja z kolei gram regularnie w darmowe, chińskie RPG-i w stylu Wuthering Waves oraz Where Winds Meet i właśnie z tym gameplayem kojarzy mi się Crimson Desert. I to nie jest komplement. Motywy, które mogę pochwalić w grze gratisowej, nie pasują mi już w produkcji AAA wycenionej na 300 zł. Otwarty świat „to prawdziwy majstersztyk"? Nie zgodzę się! Wystarczy wyściubić nos z pierwszego miasta, wejść do obozowiska żebraków, by zobaczyć, że 20 siedzących w tym slumsie NPC-ów to dosłownie klony – modele 3D z dokładnie takimi samymi twarzami i sylwetkami (mam zrzuty ekranowe, gdyby ktoś nie wierzył). Strażnicy to dwa zestawy tych samych, spawnujących się NPC-ów, którzy nie mają nic do powiedzenia. I takich schematów, powtarzanych do znudzenia, jest masa. Ale to w zasadzie drobiazgi. W CD szwankuje odkrywanie questów w naturalny sposób, bo eksploracja jest, wbrew pozorom, liniowa i ograniczona. Lepiej „na początku" (w pierwszych 20 godzinach) nawet nie próbować swobodnych wędrówek jak w Skyrimie z tego względu, że po dotarciu do spontanicznie wybranego punktu na horyzoncie całujemy klamkę. Zadania poboczne są w dużej mierze zablokowane, o czym zresztą gracz nie jest nawet informowany. Po prostu najpierw trzeba zaliczyć określone questy w kolejności, jaką narzucili deweloperzy. Co do zagadek, bo temat poruszył Roger: jestem ciekaw, ile jest osób, które zaliczają te często nieprecyzyjne, zagmatwane łamigłówki bez pomocy poradników/YouTube'a?

ZAX: OTWARTY ŚWIAT „TO PRAWDZIWY MAJSTERSZTYK"? NIE ZGODZĘ SIĘ!

Rozbo: Zgadza się, prawie wszystko, co tu napisałeś, jest prawdą. Ale pytanie, co z tego, skoro ludzie bawią się świetnie. Powtarzające się mordy NPC-ów to nie jest problem unikalny dla CD, bo dotyczy większości gier z tak dużym otwartym światem. Nie wszystkie zagadki są dobre (ba, niektóre wręcz wk%##ce), ale znów – pełno jest i takich, które sprawiają satysfakcję. Wszystko tutaj sprowadza się do kwestii skali i tego, że nawet jeśli początkowo mamy ograniczoną swobodę czy co chwila walczymy z podobnymi typami, to w końcu gra czymś nas zaskoczy i potem tylko się rozpędza. Dlatego CD w pierwszych 20 godzinach to zupełnie inna gra niż po 50, a jeszcze inna po 100. Porównanie do darmowych gierek uważam za nietrafione, bo o ile rodowód tej produkcji jest oczywisty, o tyle koniec końców broni się właśnie tą niesamowitą różnorodnością i jednak „pełnym zestawem" już na start. Nie masz tu battle passów, gatcha czy kosmetycznych płatnych pierdół. Wszystko zdobywasz w grze. Do tego trzeba jeszcze dodać system walki, który na początku wydaje się zbędnym bajerem (bo wszyscy padają na strzała), ale z czasem wyrasta na fajny kreator buildów, który można testować na niektórych wymagających bossach.

Zax: Rozbo, Crimson Desert ma dwa oblicza i warto o tym przypomnieć. Gra w momencie premiery przypominała betę, a software po wielu aktualizacjach przeszedł tak radykalną metamorfozę, że wprowadzono do niego nawet poziomy trudności. Bardzo fajnie, że Pearl Abyss szybko zareagowało na krytykę, ale z drugiej strony słabe jest normalizowanie takich premier, prawie że przypominających wczesny dostęp. Tak duża liczba poprawek w zakresie mobilności, sterowania, interfejsu/ekwipunku (brak opcji magazynowania przedmiotów był niewiarygodnym pudłem) czy osłabienia wielu bossów tylko potwierdza zarzuty dotyczące chwiejnego, nieprzemyślanego game designu. Ogrywając kopię recenzencką, jeszcze przed premierą, odnosiłem wrażenie, że nikt tego wcześniej nie testował albo nawet celowo chciał wprowadzić graczy w błąd. Przykładem niech będzie walka z bossem Teneb-

eprasa.pl c899328456

rum, gdzie najpierw wyświetlał się tutorialowy komunikat o tym, że można używać miecza do oślepiania przeciwnika. Jednak właśnie ta technika nic nie dawała w tej walce, bo trzeba w niej stosować podczas szybowania Force Palm. Żeby była jasność: nie domagam się „żółtej farby" i prowadzenia za rączkę, tylko tego, by deweloperzy szanowali czas gracza i nie wpuszczali go w maliny. Dlatego zapytałem, czy zaliczacie łamigłówki i kolejnych bossów w Crimson Desert bez pomocy YouTube'a/poradników, bo z tego, co widzę, robi tak wiele osób. I wcale się im nie dziwię.

ROZBO: CRIMSON POD WZGLĘDEM OPRAWY TO JEDNA Z BARDZIEJ IMPONUJĄCYCH GIER OSTATNICH LAT

Roger: Tak, też korzystałem z YT w niektórych fragmentach, co wynikało z błędów gry i frustracji mechanikami. Nie kupuję jednak Rozbo tego, że gra po 50 godzinach nie jest już Grażyną z garmażerki, tylko Pamelą w swoim primie, a po 100 to w ogóle wchodzi bez gaci do jeziora. Znam sporo osób, które po kilku godzinach zrobiły refund na Steamie, bo były zawiedzione tytułem. Też nie mam w zwyczaju męczyć się 20 godzin, bo może po 50 będzie to fajna gra. Żeby nie było – w przeciwieństwie do Zaksa uważam Crimson Desert za grę dobrą i to jeszcze przed wszystkimi łatkami, które – jak wspomniał Maciej – sprawiły, że jest to inna produkcja niż na premierę, wliczając w to optymalizację szybkiej podróży, responsywności postaci i UI, możliwość ponownych walk z bossami, mechanikę odbijania baz przez wrogów czy dodanie nowych buildów. Pamiętajmy jednak, że jest to gra, która rozłożona na pojedyncze elementy nie ma startu do tuzów gatunku. Zagadki i dungeony są o niebo lepsze w Legend of Zelda: Tears of the Kingdom, system walki nie umywa się do tego w Ghost of Yotei, symulator rycerza wypada o niebo lepiej w Kingdom Come 2, crafting nawet nie wąchał Minecrafta, a nad fabułą nie będę się już znęcał, bo szkoda klawiatury. Tyle dobrze, że z połączenia tych wszystkich składowych dostajemy MMORPG-a dla pojedynczego gracza, jakiego jeszcze na rynku nie było, i chyba największą piaskownicę w historii. I to bardzo ładną piaskownicę.

Zabłocki: Oczywiście zgodzę się, że gdyby rozłożyć Crimson Desert na czynniki pierwsze, to praktycznie nie ma w tej grze jakiegoś elementu, który robi najlepiej. Ale całościowo to bardzo fajnie przemyślana mieszanka. Co do ładnej piaskownicy nie da się zaprzeczyć, że Crimson jest przepiękny – szczególnie na PS5 Pro czy dobrym PC. Gra ma cudowne widoki, ogromny zakres rysowania, świetnie wyglądające wschody i zachody słońca, a do tego bardzo fajnie wyglądające pancerze czy mounty. Największą wadą są postacie, które prezentują się po prostu przeciętnie. Gdy mają zakryte twarze, to jeszcze jest OK, ale mimikę zrealizowano koszmarnie. Natomiast nie zmienia to faktu, że imponująca jest skala tej gry, bo do ładnej grafiki wrzucono też bardzo zaawansowaną fizykę. Większość obiektów można zniszczyć, każdy kamień podnieść i nim rzucić, a drzewa ściąć i wykorzystać do pokonania przeciwników. Różnych opcji zabawy jest tutaj całe mnóstwo i to należy docenić.

Zax: Grafika jest przepiękna? Mocium panie, pożycz mi swoją kopię Crimson, bo ja chyba dostałem jakąś felerną. Tak, dystans rysowania obiektów i liczba spawnujących się NPC-ów/wrogów imponuje, ale to nie symulator lotów, w którym gapię się w horyzont! Crimson to wizualny dziwoląg z masą pop-inu na pierwszym planie. Szwankuje tutaj absurdalnie ustawiony kontrast oraz intensywny ghosting. Zawodzi też oświetlenie, które bez włączenia strasznie obciążających hardware opcji (ray reconstruction) wygląda jak kiszka sezonu na PC. W życiu nie widziałem gry z gorszym denoisingiem, z tak paskudnymi szumami, co widać szczególnie we wnętrzach budynków. Dziękuję za taki ray tracing, postoję! Wydany 10 lat temu Wiedźmin 3 wciąż prezentuje się lepiej. To jeśli chodzi o PC, bo na konsolach Crimson Desert to rozmazana mamałyga, której – jako deweloper – po prostu bym się wstydził. Framerate na poziomie 10 FPS-ów na PS5 i PS5 Pro w walce z Crowcallerem był haniebnym zaniedbaniem. Podobnie jak odcięcie recenzentów od wydań konsolowych, by nie mogli tego opisać w swoich tekstach. Nie przekonuje mnie to, że niegrywalna animacja została po kilku tygodniach poprawiona w starciu z tym bossem. Liberum veto! – sprzeciwiam się normalizowaniu beta wersji gier za 300 zł. I zachęcam każdego, kto zachwyca się grafiką w CD, by zainstalował DARMOWE Genshin Impact. Nie na PC, ale na PS5/XSX. Po to, by przypomnieć sobie, jak wygląda piękna klarowność i płynność animacji. Wolę obraz ostry jak żyletki, bez ghostingu, artefaktów i brzydkich szumów, nawet jeśli środowisko zbudowane jest z uboższej geometrii.

Rozbo: Stary, rozumiem, że masz PTSD po ogrywaniu tego do recenzji i domyślam się, że stan gry pozostawiał wtedy wiele do życzenia, ale twierdzenie, że 10-letni Wiedźmin prezentuje się lepiej, to już konkretny odlot. Crimson ma swoje techniczne problemy i szczególnie na konsolach widać wiele kompromisów, ale ogólnie rzecz biorąc, pod względem oprawy jest to jedna z najbardziej imponujących produkcji ostatnich lat. Porównanie do Genshina też wyjęte trochę nie wiadomo skąd (żeby nie było, GI kocham całym sercem!). Zresztą zabawne jest „wetowanie" normalizacji wersji beta gier, podczas gdy w grach Bethesdy zupełnie Ci to nie przeszkadzało ;-) Ale zostawmy już oprawę i stan techniczny. Ważne, że gra się w CD wyśmienicie. Drzewko skilli pozwala na niesamowitą ekspresję (w połączeniu z odpowiednim sprzętem, a konkretniej – Abyss Gearami), zaś system walki z czasem robi się rozbudowany i ciekawy. Mam zastrzeżenia do różnorodności przeciwników, szczególnie na początku, kiedy do znudzenia walczymy z falami zwykłych żołdaków. Ale, jak wszystko w CD, wreszcie się to rozkręca i nie pozwala na odrobinę nudy. Nie będę udawał, że jest to moja gra marzeń, ale nie dam sobie wmówić, że to wydmuszka bez znaczenia. Myślę, że jeszcze na długo zostanie w świadomości graczy, zwłaszcza zważywszy na fakt, w jak niesamowitym tempie Pearl Abyss wprowadza poprawki i darmowe nowości do swojej produkcji.

eprasa.pl c899328456

Roger: Jeśli chodzi o buildy i drzewka umiejętności, to mam te same spostrzeżenia, co w przypadku innych elementów – są gry, które to robią po prostu lepiej. Doceniam, że Crimson Desert oferuje kilkanaście typów broni, którymi można żonglować, łącząc różne style. System ulepszania oręża oferuje głębię i frajdę, zwłaszcza gdy wspomnimy o możliwości dodawania efektów czy wspomnianym przez Rozba elastycznym systemie „abyss", dzięki któremu nie tracisz progresu przy zmianie sprzętu. Wiele przedmiotów jest zbliżonych statystycznie, więc liczy się styl gry i build, a nie loot. Tylko właśnie – nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że loot w CD bardzo często nie ma znaczenia. Jestem gościem, który lubi, gdy co jakiś czas mu wpada jakaś „legendarka", a tutaj postęp oparty jest głównie na farmieniu i ulepszaniu broni, nie dropach. A skoro loot to kosmetyka, traci na tym również po części eksploracja. Ze zdobytą na początku gry kataną, którą regularnie ulepszałem, biegałem przez kilkadziesiąt godzin, bo to, co wypadało w nagrodach, nie zachęcało do zmiany broni. Zresztą z pancerzami miałem podobnie. Ja lubię czuć, że w czasie gry regularnie wpada mi coraz mocniejszy sprzęt, że odnalezienie subbossa czy jaskini na końcu świata nagrodzi mnie jakimś mocarnym brzeszczotem. Oczywiście zdaję sobie sprawę, że każdemu jego porno, więc niekoniecznie jest to wada, po prostu do mnie taki system nie do końca trafia.

Zabłocki: Zgodzę się z Rogerem, że loot w Crimson Desert można było zrobić lepiej. Nie mamy dużego ciśnienia, żeby zdobywać fajniejszy oręż, bo nawet ten ulepszony z początku gry będzie wystarczający do pokonania większości przeciwników. Wielka szkoda, bo sam jestem przyzwyczajony do atrakcyjniejszego systemu lootu, choćby ze starych dodatków do World of Warcraft, gdzie konkretne sety miały ogromne znaczenie. Wiadomo, przy bossach i mocniejszych przeciwnikach czuć różnicę, ale w ogólnym rozrachunku za mało jest frajdy z rozwijania postaci i zdobywania lepszych rzeczy. Patrząc jednak na częstotliwość wypuszczanych aktualizacji, domyślam się, że twórcy poprawią i ten element. W końcu wprowadzili poziomy trudności, więc wszystko jest możliwe.

Zax: Rozbo, chyba nie grałeś w Wiedźmina 3 po aktualizacji next-gen (XSX, PS5, PC).

Polska gra może i nie oferuje tak przepastnego środowiska, ale demoluje Crimson w zakresie klarowności/stabilności obrazu i wydajności. CDP RED masakruje też rywala piękną wizją artystyczną i wykonaniem postaci podczas cut-scenek i dialogów. Piszę to zaraz po bezpośrednim porównaniu CD i W3 – obie gry odpaliłem na moim oledowym TV. I wybacz, ale nazywanie ekstremalnie zaszumionego, rozmazanego Crimson Desert jakimś graficznym wzorem to już odlot na miarę misji Artemis II. Wracając do mięska, czyli gameplayu: Crimson to nie porażka, ale projekt absolutnie nie jest też kandydatem do branżowych nagród. Pochwały rzekomo bogatych buildów bohatera w tej grze akcji, gdzie zbierany ekwipunek – jak słusznie zauważył Roger – to głównie kosmetyka i gdzie dwie postacie towarzyszące wypadają jak piąte koło u wozu, budzą moje zdumienie. Dziwi mnie też, że tak rzadko mówi się o często słabo zaprojektowanych walkach z bossami, którzy mają fetysz teleportowania się, nad czym nie nadąża nienajlepiej działająca kamera. Wciąż uznaję też system leczenia bohatera użyty w Crimson za największą porażkę koreańskich designerów. Kliff pożerający w trakcie walki tony mięsa i wypijający galony rosołu, bez sensownych cooldownów i ograniczeń sytości, to kompletny absurd. Walki w tej grze, zbalansowanej pod ten idiotyczny system leczniczy, nie są trudne, tylko niepotrzebnie wydłużone i upierdliwe. Od mistrzów starć z bossami, czyli FromSoftware, Koreańczyków dzielą lata świetlne. Ale to ich pierwsza gra singleplayer. Liczę, że ich następny projekt będzie bardziej koherentny. I przede wszystkim dopracowany już w dniu premiery, bez panicznej galopady poprawek.

Roger: Myślę, że tym optymistycznym akcentem zakończymy tę dysputę. Nie da się ukryć, że obok Crimson Desert trudno przejść obojętnie, a to już zdecydowanie coś, bo nie każda gra potrafi wywołać tak skrajne oceny i emocje. I tylko zgrzewki piwerka jak nie było, tak nie ma. Do zwolnienia ten praktykant!

Oceny redakcji:
(po patchach)

Roger: **7+** Zabłocki: **8+**
Zax: **7-** Rozbo: **8+** Walkiewicz: **8**
Romek: **8+**

Średnia Metacritica: **77**
Średnia redakcji: **79**

eprasa.pl c899328f45e

STREET FIGHTER

DO TRZECH RAZY SZTUKA?

Ken, Ryu oraz Chun-Li w październiku tego roku po raz kolejny spróbują zawojować kina. Poprzeczka nie jest zawieszona wysoko, ale odniesienie sukcesu będzie wymagało czegoś więcej niż kurczowego trzymania się materiału źródłowego. Czy na dużym ekranie jest w ogóle miejsce dla celnego hadoukena?

TEKST: **OSTASZ**

W dyskursie filmowym, zupełnie niczym Ken i Ryu, zderzają się dwa podejścia: realizm i formalizm. Pierwsze z nich zakłada, że kino powinno oddawać rzeczywistość taką, jaka jest. Jego przeciwieństwem jest postawa, według której forma liczy się bardziej niż treść, a artystyczna ekspresja kryje się w sposobie opowiadania historii. Zaraz, zaraz – ale skąd te wszystkie „izmy" i próba poważnej dyskusji o twórczości w materiale poświęconym filmom na podstawie serii Street Fighter?

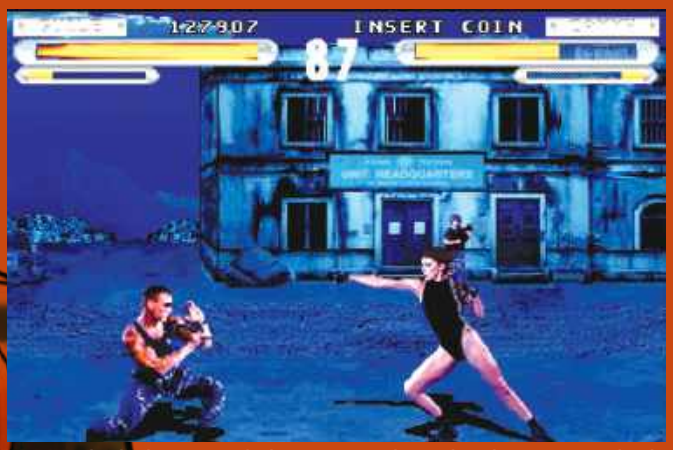
Produkt swoich czasów

Właściwie cała historia kina zawiera się gdzieś pomiędzy dwoma biegunami – wspomnianymi już realizmem i formalizmem. Po jednej stronie Steven Spielberg, po drugiej Wes Anderson. „Batman" Tima Burtona kontra „Mroczny Rycerz" Christophera Nolana. „Większość kina głównego nurtu sytuuje się pośrodku tego spektrum – w obszarze określanym jako klasycyzm. Łączy on elementy obu podejść: wykorzystuje środki formalne, takie jak muzyka niediegetyczna, scenografia, efekty wizualne, montaż czy praca kamery, ale podporządkowuje je opowieści i stara się nie zwracać uwagi widza na sam proces tworzenia filmu. Celem jest stworzenie wrażenia naturalności i wiarygodności przedstawionego świata" – mówi w swoim wideoeseju „Why Do We Care if Movies Are 'Realistic?'" youtuber Patrick H. Willems.

W każdej dekadzie i w każdym gatunku wahadło oczekiwań widzów wychyla się bardziej raz w jedną, raz w drugą stronę. W latach 90. do stałego repertuaru oferowanego przez największe wytwórnie filmowe dołączyły adaptacje najmłodszego wówczas medium, czyli gier wideo. Na pierwszy ogień poszły przygody braci Mario („Super Mario Bros.", 1993). Włoscy hydraulicy po przeskoku z pikseli na taśmę celuloidową nie tylko stracili kolory, ale też całkowicie zmienili swój charakter. Co więcej, zaliczyli wtopę finansową, pisząc przy tym podręcznik, jak nie adaptować interaktywnej rozrywki na język kina. Pierwsze koty za płoty. Hollywood nie zraziło się porażką i szybko wzięło się za realizację łatwiejszych – przynajmniej w teorii – bijatyk. W odstępie niecałych 10 miesięcy na srebrny ekran trafiły egranizacje „Double Dragon", „Mortal Kombat" i oczywiście „Street Fighter". O pierwszej mało kto pamięta, druga to uwielbiany klasyk, a trzecia... no właśnie. Czarna owca? „Film w pewnych kręgach kultowy"? „Guilty pleasure"? Moim zdaniem najlepszym – i najbardziej fair – określeniem będzie „produkt swoich czasów".

Tym samym wracamy do niekończącego się konfliktu realizmu z formalizmem. Raport z pola artystycznej walki z początku ostatniej dekady XX w. prezentował się następująco: widzowie rozkochali się w bezpieczniejszych wizualnie produkcjach, które traktowały raczej o świecie rzeczywistym niż jego podkręconej wersji. Jeśli nie nazywałeś się

eprasa.pl c899328 45e



De Souza nalegał, żeby ograniczyć liczbę postaci znanych z gier do siedmiu. Capcom nie dawał za wygraną i ostatecznie w filmie znalazło się aż 15 wojowników.

Tim Burton, to kręciłeś raczej poważne i przyziemne filmy – „Listę Schindlera", „Milczenie owiec", „Chłopaków z ferajny". Publiczność zdecydowanie wolała realistycznego i zachowawczego „Terminatora 2" od bardziej eksperymentalnych produkcji takich jak „Bohater ostatniej akcji", „Człowiek rakieta", „Hudson Hawk" czy „Dick Tracy", z których każda okazała się klapą. To żaden przytyk w stronę widzów, reżyserów czy samych filmów, a w szczególności drugiego „Terminatora". Taki po prostu był duch czasu, a kino niezależne, które zaczęło wtedy kiełkować, też nie wzięło się znikąd. Pierwsze adaptacje gier wideo nie mogły pozwolić sobie na wizualne i fabularne odjazdy – śmiem twierdzić, że widzowie nie byli jeszcze na nie gotowi. Steven E. de Souza, autor filmu „Street Fighter" z 1994 r., najprawdopodobniej też zdawał sobie z tego sprawę.

Round 1

Napisanie przeze mnie, że wydany w 1991 r. Street Fighter II okazał się hitem, byłoby niczym stwierdzenie, że Michael Jackson był popularnym artystą. Skalę tego niedopowiedzenia najlepiej odda liczba, którą przytoczyli dziennikarze Business Week jeszcze przed premierą hollywoodzkiej produkcji. Oszacowali oni, że w grę Capcomu zagrało – na automatach i na konsolach – w samych Stanach Zjednoczonych aż 25 mln osób. Co się dzieje z każdym fenomenem popkulturowym o takiej sile rażenia? Oczywiście zostaje on zamieniony w film.

Prawa do realizacji aktorskiej wersji „Street Fightera" nabył od firmy Capcom w 1993 r. Edward Pressman, szara eminencja stojąca za takimi produkcjami jak „Conan Barbarzyńca", „Władcy wszechświata", „Wall Street" i „Kruk". W powietrzu czuć było wielkie pieniądze, ale też spore wymagania – w końcu Japończycy mieli największy wkład w 35-milionowy budżet widowiska. Oficjelom z Kraju Kwitnącej Wiśni zależało na dwóch rzeczach: premierze w grudniu 1994 r. oraz angażu Jeana-Claude'a Van Damme'a. Nie było w tym nic dziwnego. Ekspert od szpagatów i kopniaków po swojej roli w „Krwawym sporcie" stał się jedną z najbardziej rozchwytywanych gwiazd kina akcji. Belg był równocześnie kuszony przez producentów filmu „Mortal Kombat" (1995), którego preprodukcja zaczęła się w tym samym czasie. Zamiast Johnny'ego Cage'a Van Damme ostatecznie wybrał rolę Guile'a, w czym z pewnością pomogła obiecana mu w kontrakcie kwota aż 8 mln dol., którą miał zainkasować za „Ulicznego wojownika".

Na gwałt trzeba było znaleźć reżysera, który podejmie się arcytrudnego wyzwania nakręcenia adaptacji gry w ekstremalnie krótkim czasie i z budżetem, którego lwią część zjadła gaża jednego aktora. Pressman postawił na kogoś, kto za kamerą stał wcześniej tylko raz, ale za to znał się na kinie akcji jak mało kto. „48 godzin", „Commando", „Uciekinier", „Szklana pułapka" – wszystkie te filmy napisał Steven E. de Souza. „Uliczny wojownik" miał być dla niego kolejnym milowym krokiem w filmowej karierze. Amerykanin nie spodziewał się jednak, że zbliżająca się coraz większymi krokami nieprzekraczalna data premiery będzie najmniejszym z jego zmartwień.

Współpraca z Japończykami początkowo układała się wzorowo – Capcom dał się przekonać wizji de Souzy, który nie chciał kręcić filmu o turnieju sztuk walki. Reżyser i scenarzysta wolał, żeby całość była bardziej klasyczną opowieścią o walce dobra ze złem. Sam określał „Ulicznego wojownika" jako połączenie „Gwiezdnych wojen" z przygodami agenta 007. Stąd też fabuła, w której głównym przeciwnikiem dziarskiego amerykańskiego pułkownika jest M. Bison, który zgodnie z hollywoodzką zasadą „rule of cool" z szefa zbrodniczego syndykatu stał się megalomańskim dyktatorem. Amerykanin zdołał też przekonać Japończyków do tego, żeby ograniczyć liczbę znanych z gier postaci na ekranie do zaledwie siedmiu.

Zdjęcia do filmu rozpoczęły się bez ukończonego scenariusza i bez skompletowanej obsady w Bangkoku, gdzie „na dzień dobry" zatruła się cała ekipa filmowa. Jak się później okazało, był to zaledwie jeden z dosłownie kilkudziesięciu kryzysów towarzyszących produkcji. Steven E. de Souza, niczym Leonardo DiCaprio w swoim ostatnim filmie, toczył jedną bitwę za drugą. Wśród piętrzących się problemów były m.in. atak serca kierownika planu, uzależnienie od kokainy Van Damme'a, który każdego wieczora balował

JACKIE CHAN JAKO CHUN-LI

„Street Fighter" z 1994 r. nie był pierwszym aktorskim filmem, w którym pojawiły się postacie z popularnej bijatyki Capcomu. W tym przypadku palmę pierwszeństwa dzierży Hongkong, a nie Hollywood. Wszystko za sprawą produkcji „City Hunter", która ukazała się rok wcześniej. Adaptacja mangi o tym samym tytule to komedia akcji z Jackie Chanem (jakżeby inaczej!). W jednej ze scen grany przez Chana prywatny detektyw w pogoni za złoczyńcami trafia do salonu gier na statku wycieczkowym. W wyniku porażenia prądem (nie pytajcie) główny bohater zaczyna mieć halucynacje i wydaje mu się, że walczy z Kenem ze Street Fighter II! Co więcej, Chan może zmieniać postaci, w które się wciela, dzięki czemu na ekranie widzimy E. Hondę, Dhalsima, Guile'a i... Chun-Li. Tak, Jackie Chan przez chwilę gra w tym filmie słynącą z pokaźnych ud bohaterkę w komplecie z pomalowanymi na czerwono ustami, przykrótką sukienką i ciosami specjalnymi. Efekty dźwiękowe i wizualne w tej trwającej kilka minut scenie są jak najbardziej wierne oryginałowi. Gdyby tego było mało, sposób, w jaki został zrealizowany ten nietypowy pojedynek, przypomina to, jak faktycznie gra się w bijatyki – włącznie ze „spamowaniem" jednego ciosu. Zachęcam do obejrzenia tego fragmentu w serwisie YouTube.

Podobnie możecie uczynić ze zwiastunem filmu „Future Cops" tego samego reżysera (Wonga Jinga), który jest połączeniem filmu o dojrzewaniu z fabułą rodem z „Terminatora" i... postaciami z gry Capcomu. Tym razem „niebiesko-żółci" nie udzielili licencji na swoje „maskotki", dlatego w filmie oglądamy m.in. Chun-May udającą Chun-Li, Kenta zamiast Kena oraz... Toyotę zamiast Hondy!

eprasa.pl c89932845e

Guile w nowej wersji. Twórcy postawili bardziej na styl niż realizm. Nie można im też odmówić wierności materiałowi źródłowemu!

Street Fighter na poważnie? Próbowano tego przy okazji „Legendy Chun-Li". Skończyło się katastrofą.

w nocnych klubach, żądania australijskiej gildii aktorów, by jedną z głównych ról zagrała aktorka z antypodów, oraz Capcom, który z każdym kolejnym miesiącem żądał umieszczenia w filmie nowych postaci. Gdyby tego było mało, Raul Julia, czyli ekranowy M. Bison, w czasie produkcji zmagał się z rakiem żołądka i przechodził chemioterapię.

Choroba była powodem, dla którego całkowicie zmieniono harmonogram zdjęć, tak aby sceny dialogowe z udziałem aktora kręcono dopiero po zakończeniu jego leczenia i ponownym nabraniu przez niego masy. Oznaczało to, że w pierwszej kolejności realizowano sceny walki i sekwencje kaskaderskie, do których większość obsady kompletnie nie była przygotowana. Specjalista do spraw choreografii bijatyk, słynny Benny „The Jet" Urquidez (obejrzyjcie go w „Interesie na kółkach" z Jackie Chanem!), miał najczęściej dosłownie kilka godzin, aby pokazać aktorom, jak filmowo bić i kopać, niestety z marnym skutkiem. Gdyby tego było mało, uznany karateka nie widział nawet na oczy automatu ze Street Fighterem II i nie wiedział, że każda z postaci powinna walczyć innym stylem. Sytuacja dodatkowo się skomplikowała, kiedy pod koniec zdjęć Capcom do listy swoich żądań dołożył pokazanie na ekranie ciosów specjalnych znanych z gry. Sceny te dokręcano na szybko i za ostatnie grosze. Co ciekawe, realizował je sam de Souza, a nie specjalizujący się w takich sekwencjach reżyser drugiej ekipy. Zdarzało się, że kontrolę nad planem przejmował sam Jean-Claude Van Damme, który w kręceniu realistycznie wyglądających kopniaków miał więcej doświadczenia od Amerykanina.

Stevenowi de Souzie nie można jednak odmówić wytrwałości, zwłaszcza że gehenna związana z produkcją „Ulicznego wojownika" nie skończyła się wraz z ostatnim klapsem na planie filmowym. Koszmarna była również postprodukcja, na którą – podobnie jak na efekty specjalne – zostało ekstremalnie mało czasu. Gdybyście się zastanawiali, dlaczego na ekranie nie widać słynnego hadoukena, tylko jakieś świetlne „pierdnięcie", to właśnie dlatego.

„Street Fighter" pojawił się na ekranach kin na święta 1994 r. – tak jak zażyczył sobie tego Capcom. Film zarobił trzykrotność swojego budżetu, ale nie zachwycił ani fanów gry, ani krytyków. Jedni zarzucali mu wprowadzenie zmian względem gier (Chun-Li jako dziennikarka to tylko jeden z przykładów), inni, że poza scenami akcji, które i tak nie są najlepsze, w dziele de Souzy nie ma nic chwytającego za serce. Po latach całość wspominana jest nieco cieplej, zwłaszcza jeśli spojrzymy na tę produkcję jak na satyrę traktującą o dyktatorskich zakusach rządzących, co w 2026 r. jest niestety bardziej aktualne niż przed trzema dekadami. Inaczej patrzy się też na kreację Raula Julii, który niestety nie dożył premiery „Ulicznego wojownika". Aktor przyznał, że przyjął tę rolę ze względu na swoje dzieci, które uwielbiały Street Fightera II. Jego dziedzictwem już na zawsze pozostanie cudownie teatralny M. Bison będący jednocześnie najmroczniejszym i najjaśniejszym elementem filmu de Souzy. Julia doskonale wiedział, w jakim filmie gra, i postanowił po prostu świetnie się bawić.

Round 2

W Hollywood przez długie lata krążyły plotki o realizacji kontynuacji „Ulicznego wojownika", w której u boku Van Damme'a wystąpić miał Dolph Lundgren. Z tych planów nic nie wyszło, ale na nasze nieszczęście pod koniec pierwszej dekady XXI w. w kinach pojawiła się nowa filmowa interpretacja niekończącej się sagi Capcomu. „Street Fighter: Legenda Chun-Li" z Kristin Kreuk w roli głównej to dzieło naszego rodaka, Andrzeja Bartkowiaka, który ze świetnego operatora stał się... nieco mniej świetnym reżyserem. „Romeo musi umrzeć" i „Od kołyski aż po grób" mogły się podobać, ale tego samego nie można powiedzieć o wielkoekranowej wersji „Dooma" z Dwayne'em „The Rockiem" Johnsonem, za którą też odpowiedzialny był ten pan. Polak ma na swoim koncie również jeden z najgorszych filmów w dziejach kina, czyli rzeczoną „Legendę Chun-Li".

SCENARZYSTA I REŻYSER OKREŚLAŁ „ULICZNEGO WOJOWNIKA" JAKO POŁĄCZENIE „GWIEZDNYCH WOJEN" Z PRZYGODAMI AGENTA 007

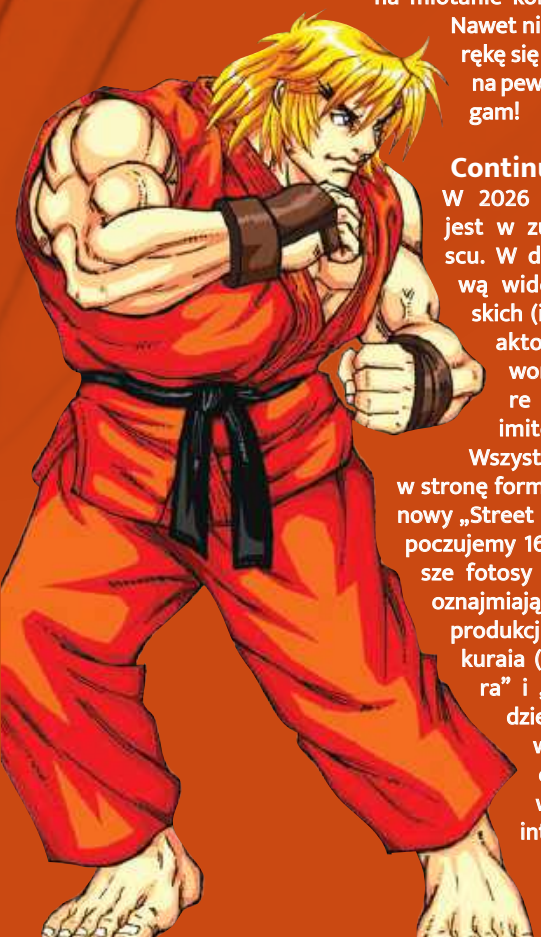
Pierwsza próba sfilmowania Street Fightera zakończyła się może i głupkowatą, ale za to mającą swój niezaprzeczalny urok produkcją. Podejście numer 2 było zgoła inne – film miał być poważniejszy. W 2009 r. kinu akcji było bliżej realizmu – wahadło wychyliło się w tę stronę za sprawą filmów o Jasonie Bournie będących odtrutką na ostatnie, jakże fantazyjne Bondy z Pierce'em Brosnanem. Pamiętacie jeszcze określenie „gritty reboot", oznaczające odświeżanie znanych franczyz, ale w mroczniejszym i bardziej przyziemnym stylu? Do „Street Fightera" podejście to pasowało jak pięść do nosa. I nie, nie jest to eufemizm

eprasa.pl c89932845e

Van Damme i Raul Julia sprawiali na planie mnóstwo kłopotów, ale z zupełnie różnych powodów: jeden był uzależniony od narkotyków, drugi walczył z rakiem żołądka.

Idealna adaptacja Street Fightera? Odpowiedź brzmi: anime.

wynikający z tego, że mamy do czynienia z bijatyką. W przypadku „Legendy Chun-Li", która chce być czymś w rodzaju poważnego thrillera szpiegowskiego o niepoważnej tematyce, nie ma żadnych okoliczności łagodzących. Kiepskie – i to bardzo – są tu nawet sceny walk. Największym grzechem filmu Bartkowiaka jest jednak to, że ani przez moment nie wierzymy w kreowany przez niego świat. Do terminów realizm i formalizm dorzucam jeszcze jeden – verisimilitude. To zapożyczone z francuskiego słówko oznacza nic innego jak wewnętrzną spójność i autentyczność dzieła. O pierwszym „Ulicznym wojowniku" można powiedzieć wiele złego, ale nie to, że stworzona w nim wizja świata, nad którym panowanie chce przejąć Bison, nie jest przekonująca. W „Legendzie Chun-Li" widza bez powodzenia zmusza się do tego, by wierzył, że w akcyjniaku typu „na serio", takim z podpisami lokacji w prawym dolnym rogu ekranu i o brudnym, kryminalnym zacięciu, jest miejsce na miotanie kolorowych kul energii. Nawet nie próbujcie na własną rękę się przekonywać, czy aby na pewno mam rację. Ostrzegam!



Continue?

W 2026 r. kino rozrywkowe jest w zupełnie innym miejscu. W dużej mierze za sprawą widowisk superbohaterskich (i to nie tylko w wersji aktorskiej) widzowie otworzyli się na filmy, które nie próbują wiernie imitować rzeczywistości. Wszystko wskazuje na to, że w stronę formalizmu żwawo kroczy nowy „Street Fighter", którego siłę poczujemy 16 października. Pierwsze fotosy i zwiastuny nie tyle oznajmiają, ile wręcz krzyczą, że produkcji autorstwa Kitao Sakuraia (m.in. serial „Awantura" i „Twisted Metal") będzie bardzo blisko do gier wideo. Stroje, fryzury oraz ogólna warstwa wizualna stawiająca na intensywne kolory podkreślają, że nie ma mowy o żadnej zachowawczości. Skojarzenia z anime „Street Fighter II: The Animated Movie" (bezdyskusyjnie najlepszym filmem na podstawie serii od Capcomu) również są tu jak najbardziej na miejscu. Co więcej, akcję filmu umiejscowiono na początku lat 90., a fabuła – wreszcie! – kręcić się będzie wokół turnieju sztuk walk, w którym w szranki stanie szereg barwnych postaci. W obsadzie zobaczymy chociażby Jasona Momoę w roli Blanki, samego 50 Centa wcielającego się w Balroga i Joe Anoa'i, znanego lepiej pod pseudonimem Roman Reigns, który zagra Akumę. Co z Kenem, Ryu i Chun-Li? Spokojnie, na ekranie nie zabraknie żadnego z ulubieńców graczy.

Tym razem przynajmniej na papierze wszystkie elementy warunkujące powstanie wiernej (to już jakiś sukces!) egranizacji są na właściwym miejscu. Czerwona lampka ostrzegawcza zapala się, kiedy ogląda się zwiastun nowego „Street Fightera". Znajome dźwięki („Perfect!") wywołują przyjemne dreszcze na plecach, ale całość momentami wygląda bardziej jak fanowski film, w którym główną rolę zagrali cosplayerzy, a nie jak produkcja za grube miliony dolarów. Ale jednego odmówić nie mogę – hadouken wreszcie wygląda, jak trzeba! ⊗

JEDEN FILM, DWIE GRY

Gra na podstawie filmu, który sam w sobie jest... adaptacją gry. Mało? Co powiecie na dwie różne produkcje o tym samym tytule? W latach 90. nie wyobrażano sobie, aby kinowy przebój skierowany do młodego widza obył się bez towarzyszącej mu gry wideo. „Street Fighter" nie był wyjątkiem. Capcom mimo wszystko wierzył w sukces filmu, stąd decyzja, by dziełu Hollywood towarzyszyła zupełnie nowa gra – a w zasadzie to gry. Bo Street Fighter: The Movie (wiem, że to mylące) w wersji na automaty znacząco się różnił od produkcji, która trafiła na pierwsze PlayStation i Segę Saturn. Za edycję arcade odpowiadali Amerykanie z Incredible Technologies, wydaniem na konsole zajął się sam Capcom (przy wydawniczym wsparciu Acclaim w Europie i USA). Tym, co łączy obie wersje, jest styl graficzny – postawiono na zdigitalizowane postacie, przez co grze – przynajmniej wizualnie – bliżej jest do serii Mortal Kombat niż innych odsłon cyklu Street Fighter. Na tym jednak podobieństwa się kończą.

Amerykanie przemodelowali system walki, dodając nie tylko nowe ciosy, ale też zachęcając gracza do juggle'owania, czyli wymierzania ciosów spadającemu z wysokości przeciwnikowi. Capcom był o wiele bardziej konserwatywny – ich wersja to w zasadzie Super Street Fighter II Turbo w innej (gorszej względem wersji automatowej) oprawie, z superciosami specjalnymi i długą listą mankamentów. Recenzenci narzekali na długie czasy ładowania, lagi, problemy ze sterowaniem, czyli wszystko to, czego nie powinna mieć dobra bijatyka. Będę jednak fair i dodam, że chociaż z tego starcia to Amerykanie wychodzą obronną ręką, to ich produkcja nie jest o wiele lepsza. Sprawdzacie na własną odpowiedzialność, chociaż lepiej będzie, jeśli sięgniecie po film.

eprasa.pl c89932845e

Lost Odyssey™

gra wiecznie żywa

Motyw nieśmiertelności był eksplorowany niemal od zarania dziejów. W 2007 r. Mistwalker, czyli niezależne studio założone przez ojca Final Fantasy Hironobu Sakaguchiego, wydało grę podejmującą ten temat w charakterystyczny dla twórcy sposób. Z doskonałym gameplayem, cudowną muzyką legendarnego Nobuo Uematsu i poruszającą fabułą pełną pięknej, egzystencjalnej melancholii. Nade wszystko jest to tytuł dogłębnie osobisty, w metasposób podsumowujący branżę, gatunek jRPG i gry w ogóle.

TEKST: **KUBICA**

Lost Odyssey z jakiegoś niezrozumiałego przeze mnie powodu zostało niemal zapomniane. Na pewno przyczyniło się do tego wydanie go bezpośrednio przez Microsoft Game Studios, bycie exclusivem dla Xboksa 360, dziś dostępnym jedynie na MS Store. Ale przecież są gry, które utknęły na konkretnych platformach, np. MGS4 na PS3, a nadal są znane i kochane. LO jest niezaprzeczalnie jednym z najbardziej niedocenianych arcydzieł gier wideo.

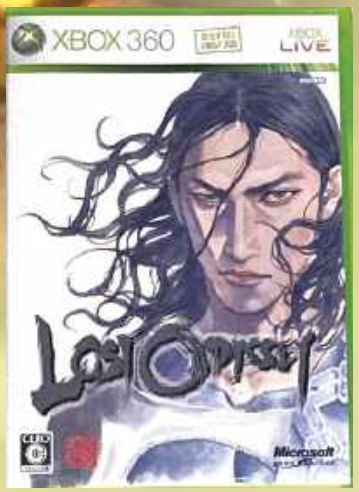
Kuternoga Sajonara Twoja Stara ze Square'a

Po fiasku „The Spirits Within" ostatnie chwile w Square Enix Sakaguchi spędził na niczym. Jego rola w korporacji ograniczyła się do producenta wykonawczego. FFX-2 było ostatnią grą, w której nazwisko autora pojawiło się w napisach końcowych, choć nie pracował nad nią w ogóle. Nowo mianowany dyrektor finansowy Yoichi Wada stał się największą wewnętrzną opozycją Sakaguchiego. Rozgoryczony i wyklęty, twórca spędzał całe dnie w swoim domu w Honolulu, kontemplując. W pewnym momencie skontaktowali się z nim przyjaciele i zaufani autorzy, rzucając pomysł stworzenia czegoś wspólnie. Byli to m.in. Nobuo Uematsu, Hideo Minaba, Akira Toriyama i Takehiko Inoue. I tak powstał, jak sam o nim mówił, kolektyw zrzeszający artystów i programistów, Mistwalker. Siedziby firmy znajdowały się na Hawajach oraz w Tokio i, co ciekawe, ich gry nie były tworzone na miejscu. Otóż Sakaguchi miał nietypowe podejście do formy Mistwalkera, który miał być łącznikiem z innymi wybitnymi artystami. Nie posiadał personelu ani zasobów, aby działać jak prawdziwe studio deweloperskie. Jego twórcy koncentrowali się głównie na fabule, grafikach koncepcyjnych i muzyce swoich gier, zlecając jednocześnie wszystkie pozostałe zadania deweloperskie firmom zewnętrznym – zazwyczaj założonym przez przyjaciół i znajomych autora Fajnali. Mistwalker od razu zaczął projektować dwie gry naraz: pierwszą był Blue Dragon, we współpracy ze studiem Artoon, firmą legend Segi. Ten całkiem nieźle przyjęty przez graczy i recenzentów tytuł w stylu graficznym Akiry Toriyamy, bardzo klasyczny jRPG, wydano wyłącznie na X360, ku zaskoczeniu wszystkich, bowiem konsola MS nie była popularna w Japonii. Sakaguchi i ówczesny szef marki Peter Moore chcieli za sprawą tej bardzo bliskiej współpracy zwiększyć zainteresowanie Xboksem. Wydanie BD na PS3 na pewno zwiększyłoby sprzedaż, w końcu Sony miało o niebo wię-

Za projekt postaci odpowiedzialny jest legendarny mangaka Takehiko Inoue. Bohaterowie wyróżniają się designem, zwłaszcza Nieśmiertelni. Prezentowana tutaj Seth skradnie Wasze serca.

eprasa.pl c89932845e

Kaim to wyjątkowy protagonista amnestyczny. Jego wspomnienia odkrywamy w specjalnych scenach Thousand Years of Dreams.



Okładka wersji japońskiej. Nie ma co dyskutować, lepsza niż ta wydana na rynek PAL i NTSC.

cej odbiorców w kraju. Wybór padł na Zielonych z dwóch powodów: architektura Chlebaka była sławetnie trudna do ogarnięcia przez programistów, to raz. Dwa, Sakaguchi gardził Kenem Kutaragim, szefem PlayStation. Wszyscy pamiętamy jego megalomańskie zapędy podczas ery PS3. W kuluarach dorobił się reputacji niestabilnego furiata. „Kiedyś zostałem zaproszony na spotkanie", wspomina Sakaguchi swoją ostatnią interakcję z CEO. „Padły tam z jego strony słowa, których nigdy nie usłyszałem od drugiego człowieka. Przebieg tej rozmowy i jego słowa zabiorę ze sobą do grobu". Wcale się więc nie dziwię jego decyzji dołączenia do Microsoftu, który nie tylko bardzo szczodrze wspierał Mistwalkera, ale także dawał mu wolną rękę w zarządzaniu. Najbardziej pomogli szef japońskiego oddziału Xboksa, Yoshihiro Maruyama, a także szef japońskiego oddziału Microsoft Game Studios, Hiroshi Kawai, którzy pracowali z Sakaguchim jeszcze nad FFVII. Murayama wydawał Fajnale na Zachodzie i miał know-how jak nikt inny. „Kawaiowi ufam bezgranicznie, dlatego wybrałem Microsoft", mówił. Dzięki temu z firmą Feelplus równolegle tworzył drugą grę, kolejnego exa dla X360, czyli Lost Odyssey.

Walka z technologią

Feelplus było studiem założonym przez weteranów jRPG-ów. Zrzeszało talenty m.in. ze studia Sacnoth (Koudelka, Shadow Hearts) i podwędzonych z Sony oraz Square, m.in. autorów Legend of Dragoon. Producentem gry został Ray Nakazato, który wspominał, że Mistwalker składał się z wynajętego w biurowcu lokalu, a jego oddział miał siedzibę za ścianą. Cała drużyna składała się z 10 osób.

Początki były bardzo trudne. Nakazato opowiadał, jakim problemem była rekrutacja. „Musieliśmy zatrudnić wiele osób, a Microsoft stawia bardzo wysokie wymagania. Kandydat musi być generalnie najlepszy we wszystkich obszarach, ale specjaliści od gier często są świetni w jednym obszarze, a słabi w innych. Bardzo trudno było spełnić wszystkie kryteria Microsoftu". Później pojawił się zgoła inny problem, mianowicie... zbyt wielu pracowników! „Zaczęliśmy projekt zbyt wcześnie i ostatecznie zaangażowaliśmy w niego zbyt wiele osób na zbyt wczesnym etapie... Projektanci gier musieli rozpocząć projektowa-

eprasa.pl c89932845e

nie, zanim jeszcze mieli konsolę, więc wiele z ich działań opierało się na próbie wyobrażenia sobie, jak będzie wyglądała przyszłość", śmiał się Nakazato. Wszystkie przeciwności ekipa pokonała dzięki wspólnej filozofii projektowania jRPG-ów i uważam, że twórcy są zbyt surowi dla siebie. Nawet wobec napotkanych trudności z nowym sprzętem, nowym silnikiem (Unreal 3) i nową sytuacją finansową gra działa i wygląda fenomenalnie. Jedynym potknięciem są loadingi i instalacja – tytuł w swojej oryginalnej formie zajmuje cztery płyty DVD-DL, nośnik X360.

SAKAGUCHI GARDZIŁ KENEM KUTARAGIM, SZEFEM PLAYSTATION

Dream Team 360

Techniczne cudotwórstwo to jedno, ale to, czym Lost Odyssey lśni, to fabuła. Co ciekawe, Sakaguchi widywał się z ekipą raptem dwa razy w miesiącu, służąc jedynie pomocą i wskazując kierunek produkcji. Śledzimy losy Kaima, jednego z nieśmiertelnych wojowników, który żyje już ponad tysiąc lat. Brał udział w setkach walk, wspomagając kraje, których już nie ma na mapach. Przez wieki widział rzeczy, o których opowiada się w legendach. Niestety traci wspomnienia. Kaim nie jest sztampowym protagonistą, ponieważ nadal czuje kotłujące się emocje z przeszłości. Koszmarna egzystencja. Bohatera poznajemy w środku wielkiej bitwy dwóch armii walczących o dominację nad niedawno odkrytą magią i napędzaną nią technologią. Scena otwarcia LO i wprowadzenie Kaima to jeden z najlepszych momentów w grach wideo ever, serio. Walkę kończy... meteoryt! W lawie, popiele i ogniu giną wszyscy prócz niego. Tak epicko rozpoczynamy egzystencjalną podróż, podczas której odkrywamy wspomnienia bohatera, poznajemy niezapomniane postacie i często ocieramy łzy. Poznajemy więcej nieśmiertelnych, jak moją ulubioną Seth (której głosu użycza Tara Strong, czyli Rikku!) i innych, którzy stracili pamięć. Mimo że projekt historii i jej najważniejsze punkty są dziełem Sakaguchiego, to za najbardziej dewastujący ładunek emocjonalny gry odpowiedzialny jest Kiyoshi Shigematsu. Jest to jeden z najbardziej poczytnych pisarzy w Japonii, specjalizujący się w historiach o rodzinie i domu.

Dla gry napisał kilkadziesiąt krótkich opowiadań, The Thousand Years of Dreams, które odsłaniają sekrety świata i postaci. Poznajemy je w formie znajdziek/cutscenek. Każda z tych krótkich historii jest przemyślana i wywołuje bardzo silne emocje, ściśle wiążąc się z głównym tematem gry, jakim jest ciężar nieśmiertelności. Sakaguchi opisał to w ten sposób: „Powodem, dla którego poprosiłem o współpracę Shigematsu w tym projekcie, jest to, że w grach wideo wciąż brakuje nam emocji. Czegoś, co wyciska łzy z oczu. I najbardziej ucieszą mnie łzy graczy". Do przekładu gry został zaproszony Jay Rubin, legendarny tłumacz, autor podręczników do nauki języka japońskiego, nauczyciel i znawca kultury japońskiej. To dzięki niemu Zachód poznał dzieła Harukiego Murakamiego, od lata kandydata do literackiego Nobla. Był problem, ponieważ początkowo odmówił on współpracy, będąc zdecydowanym przeciwnikiem przemocy prezentowanej w większości gier wideo. Po zapoznaniu się z sekwencjami wspomnień Kaima autorstwa Shigematsu zgodził się dołączyć, mówiąc o tym tak: „Myślałem, że w żadnym wypadku nie dołożę się do światowej promocji bezsensownej przemocy. Silny rdzeń moralny sprzeciwiający się przemocy i sugestywne obrazy, za pomocą których Shigematsu przekazał tę lekcję, przekonały mnie, że powinienem natychmiast się sprzedać (śmiech)", ale prędko dodał: „Nie, serio, z pewnością nie zaszkodziło to, że byli gotowi dobrze zapłacić za te wartościowe, dydaktyczne teksty".

Nieśmiertelny styl

Już na pierwszy rzut oka da się zauważyć, że gra kontynuuje zapoczątkowany w FFX nurt przemycania kultury Azji Południowo-Wschodniej. Te wszystkie kostiumy, kolory, krajobrazy, a nawet wprost pojawiające się napisy sanskrytu na magiczno-technologicznych wyświetlaczach. Nie ukrywam, że zainteresowałem się nią ze względu na styl i design, którego autorem jest nie kto inny jak Takehiko Inoue, czyli najbardziej poczytny autor mang w historii. Jego „Slam Dunk" to niezaprzeczalnie najbardziej wpływowa historia dla całego pokolenia Japończyków i nie tylko. Prawdziwe miejsca pojawiające się na jej stronach odwiedzają turyści z całego świata. „Vagabond", czyli niedokończony samurajski epos, to arcydzieło gatunku jidaigeki, historii okresu Edo. Styl Inoue charakteryzuje półrealistyczna kreska, która wyciąga z postaci emocje, a z otoczenia namacalny nastrój. Wszyscy jego bohaterowie, w tym także w Lost Odyssey, są nieidealni. To nie modele, lalki kopiuj+wklej, tylko prawdziwi ludzie. Kaim to nie stereotypowy bishonen czy nieokrzesany trep. Jego przekrwione, podkrążone oczy i grymas obrzydzenia mówią więcej o jego wewnętrznej walce niż przegadane historie niemal wszystkich innych postaci męskich tamtej generacji konsol. Efekt potęguje doskonałe motion capture, które uwy-

eprasa.pl c8993e345e

datnia doświadczenie, celowość i morderczą skuteczność bohatera, przy jednoczesnej naturalności. No i ten cool kosmyk na twarzy – jak bardzo musisz mieć wy*ebane, skoro nie zwracasz na niego uwagi!? W projektowaniu gry pomagali także genialny Christian Lorenz Scheurer, autor strojów do FFIX, obecnie pracujący nad megahitami kinowymi, choćby przy „Diunie". Swojego talentu użyczył także Hideo Minaba, któremu zawdzięczamy niepodrabialny styl wielu gier, w tym Granblue, Parasite Eve czy FFT.

Ponad wszystko muzyka

Nie mogło też zabraknąć Uematsu. Jego odejście ze Square Enix nie było tak dramatyczne jak przyjaciela, a powód był skrajnie przyziemny. Po przeniesieniu biur studia z Meguro do Shinjuku kompozytor miał po prostu dalej do pracy. Ponadto nie lubił dzielnicy rozrywki, jej korków i jakości powietrza. Powtarzał, że firma postawiła go w pewnym momencie wyżej na szczeblach kariery, przez co stracił kontakt z tym, co kochał najbardziej, czyli komponowaniem. Dla niego dołączenie do Mistwalkera nie było trudną decyzją. Dzięki swojej renomie mógł pozwolić sobie na pracę, kiedy chce i z kim chce. Mógł np. wynajmować wybrane przez siebie sale orkiestrowe do nagrań studyjnych. Uematsu poświęcił więc sporo czasu na przygotowania do sesji z udziałem ponad 50 muzyków, ustalając osobne daty specjalnie dla instrumentów dętych blaszanych i smyczkowych, które miały zostać później połączone! Kto inny mógłby sobie na to pozwolić? Dzięki temu OST do gry zawiera zarówno epickie, multiinstrumentalne tematy, jak i charakterystyczne kawałki na syntezatorach. Znajdziemy też heavymetalowe brzmienia, poprzedzane rzewnymi smyczkami. Pojawiają się także ballady z wokalem, rytmy inspirowane kulturą rdzennych Amerykanów i wysp Pacyfiku. Różnorodność muzyki maestro Uematsu tylko wzbogaca doświadczenie gry. Był on szczególnie podekscytowany pisaniem muzyki do Lost Odyssey, stwierdzając: „To [pierwsza] «poważna» gra RPG stworzona przez Sakaguchiego po jego długiej przerwie. Czyż to nie ekscytujące!?". Owszem, Nobuo, owszem. Muzyk w wywiadzie dla serwisu 1UP powiedział, że ta ścieżka dźwiękowa jest jego ulubioną spośród wszystkich, które stworzył. I powiadam Wam, jako osoba, która przesłuchała tę muzykę setki razy, czasami po kilka razy dziennie, czuć w niej artystyczną swobodę i wolność, a jednocześnie przejmującą melancholię. „Kiedy komponowałem główny utwór, często wyobrażałem sobie, jak to jest żyć tysiąc lat. To musi być nie do zniesienia; bolesne musi być patrzenie, jak umierają twoje rodziny, ukochani i przyjaciele, podczas gdy ty wciąż żyjesz. To uczucie skłoniło mnie do napisania utworu w tonacji molowej".

Zmierzch Czasu

Premiera gry miała miejsce w grudniu 2007 r. w Japonii, a reszta świata otrzymała ją w lutym 2008 r. Zebrała bardzo wysokie noty, np. Famitsu oceniło ją na 36/40. Recenzenci byli zgodni, że to nie tylko jedna z najlepszych gier RPG, jakie kiedykolwiek powstały, ale też system seller X360. Oczywiście nie jest to ideał, całkowicie się zgadzam, że voice acting i mastering kwestii wypowiadanych przez postacie pozostawia wiele do życzenia. I japoński, i angielski dobór aktorów jest świetny, ale wychodzi tu niedoświadczenie dźwiękowców. Scenariusz także nie pomaga fenomenalnej fabule, zwłaszcza kolejność scen. Strzałem w stopę jest zrobienie ze zbierania wspomnień, najlepszego elementu gry, pobocznej, możliwej do pominięcia sek-

System walki opiera się na klasycznych elementach gatunku z mechaniką naciśnięcia w odpowiednim momencie przycisku, by zwiększyć obrażenia. Dla dyrektora kreatywnego Clair Obscur, Guillaume'a Broche, interaktywna akcja turowa i wciągająca fabuła Lost Odyssey stanowią kluczowe inspiracje. Przyznał, że to ostatnia gra, przy której płakał.

wencji cutscenek. Krytykowano antagonistów, których motywacje, dialogi i ogólna charyzma ocierały się o błazenadę. Słuchajcie, co jak co, ale ten aspekt akurat nie odbiega od rzeczywistości – naszym współczesnym światem rządzą upojeni władzą, kreskówkowo źli, niedojrzali politycy. W mojej ocenie więc to Lost Odyssey przewidziało, jak Kojima, przyszłość.

Wieczna idea

Gameplay nie jest może odkrywczy, co jest najprawdopodobniej największą zaletą gry, będącej podsumowaniem i szczytowym osiągnięciem nurtu jRPG, który zaspokoi największych purystów. Dlatego tak ważne jest, by LO przetrwało i w dobie exów, umierających w ciszy, zdradzonych i niewspieranych przez własne firmy, godne pochwały jest wspieranie go przez Microsoft i możliwość zagrania w niego na nowych konsolach – o ironio, ze wszystkich odpowiedzialnych za obecne choroby branży akurat oni! Kochasz FFX? FFIX? Star Ocean? Brakuje Ci Shadow Hearts? Lost Odyssey jest dla Ciebie. Turowe walki z dynamicznymi ujęciami kamery. Zwiększanie obrażeń po odpowiednim naciśnięciu przycisku. Eksploracja dungeonów z bossem na końcu. Rozwijanie umiejętności poprzez uczenie się ich z przypisanego ekwipunku. Side questy, jak choćby licytacje lepszego ekwipunku. „Celem Lost Odyssey było stworzenie emocjonującego doświadczenia dla graczy, dlatego wierzymy, że tradycyjna rozgrywka RPG sprawdzi się najlepiej w tej grze i dla jej fanów... Te systemy sprawiają, że gra jest bardziej interaktywna, a jednocześnie nie odwracają naszej uwagi od fabuły", mówił Sakaguchi. I to, moim zdaniem, jest sedno tego tytułu. Lost Odyssey to studium nad postępem gier wideo w ogóle. Szukanie odpowiedzi na pytania – czy wieczne przeżywanie tego samego nie jest udręką? Kiedy odpuścić? A może to właśnie te znane, bezpieczne momenty nas definiują? A może te odważne, zmieniające świat i historię? Czy tak by się o tej grze mówiło, a nawet pisało po latach, gdyby stworzył ją inny zespół? Równie wielkie jaja miał Yoko Taro i jego NieR, także znane z metakomentarzy policzkujących graczy, by następnie ich pocałować i wycisnąć łzy. Do pionierów świat gier i serca fanów należą. Lost Odyssey jest powodem, dla którego warto mieć Xboksa. ⊗

eprasa.pl c89932845e

PUNKT WIDZENIA ZALEŻY OD PUNKTU SIEDZENIA [POZDRO Z WIĘZIENIA]!

Przegląd produkcji o tym, jak odbić się od dna i poleeecieć...

TEKST: **MYSZAQ**

Jeśli nie wiesz, na czym stoisz, to się połóż... Tę radę kiedyś usłyszałem od lokalnego podróżnika. Względnie kloszarda. Bezdomnego nawet. Wszystko zależało od tego, z jakiej perspektywy na niego spojrzeć. Czy to był ktoś, komu w życiu nie wyszło. Czy może dumny posiadacz wszystkich możliwości na świecie, mogący realizować każdy scenariusz, bo „wolność totalna" to wszystko, co posiadał... I dziś właśnie o takich różnych perspektywach porozmawiamy. Bohaterowie opisywanych produkcji albo są w czarnej... dziurze, albo na drodze wielu możliwości. Tak czy siak zaraz staną się jakąś niepohamowaną wersją siebie.

Widzę martwych ludzi

„Oni cię zabiją" (2026) to film o tym, jak za pomocą siekiery wyciąć sobie drogę w hierarchii społecznej. Płonącej siekiery – co robi różnicę. Oto uzbrojona w kok i sekretną zemstę Asia staje u progu posępnego nowojorskiego apartamentowca. Pozornie – będzie tu sprzątać. Realnie – wysprząta każde piętro z nadętych, zepsutych snobów. I trzeba przyznać, że robi to naprawdę efektowne. Czuć siłę każdego ciosu, uderzenia o ścianę, wywalenia plecami dziury w stylowych meblach... Czuć, że Zazie Beetz trenowała kilka miesięcy te układy. Po prostu są bardzo satysfakcjonujące, jeśli chodzi o fizykę, impet uderzeń, krwawą maź, bliską pracę kamery. Są też tak absurdalnie krwawe, że nie sposób traktować ich poważnie. Ot, taki paradoks. Trochę w tym „Kill Billa", trochę „Oldboya"... Asia tłucze uprzywilejowanych właścicieli przybytku, ze zblazowaną Patricią Arquette na czele, odkrywając, że demoniczne mozaiki i rzeźbienia nie są tutaj tylko wynikiem fantazji dekoratora wnętrz... Budynek jest swojego rodzaju świątynią dla czegoś odwiecznego, czegoś nienasyconego, czegoś złego. „Oni cię zabiją" to bardzo stylowa, tarantinowska historia, z plejadą wyrazistych postaci i scenerii... Problem w tym, że scenariusz zajął tylko jedną stronę A4. Jest szczątkowy, co w drugiej połowie wyraźnie czuć. Rozumiem komiksowy

eprasa.pl c899328456

wydźwięk, rozumiem „John Wick-style”, ale szkoda, że ktoś nie pokusił się o pogłębienie historii, ciekawszy przewrót w finale. Co ciekawe, na rynku jednocześnie zadebiutowała druga część „Zabawy w pochowanego”, która wygląda bliźniaczo podobnie. Jednak pod względem scen walki, przeplatania wątków komediowych z kreatywną makabreską Zazie Beetz wygrywa.

Oni tańczą we mgle

Zostawiamy świńskie kung-fu i wchodzimy na bardziej fabularne tory. **„Wdowia zatoka”** (2026) to jeden z ciekawszych eksperymentów telewizyjnych ostatnich miesięcy – serial, który łączy horror, thriller i czarną komedię w zaskakująco spójną całość. Trochę tu Kinga, trochę Lovecrafta, trochę lżejszej wersji braci Coen. Za ten małomiasteczkowy kalejdoskop odpowiada Katie Dippold („Parks and Recreation”), co samo w sobie zapowiada specyficzne poczucie humoru i nieszablonowe podejście do gatunku. Mamy więc małą wyspę u wybrzeży Nowej Anglii, z podejrzanym mitem założycielskim, jakoby osadnicy pewnego dnia tutaj zamknęli się w kościele i z bliżej nieokreślonych przyczyn (głód, szaleństwo) pożarli nawzajem. Ale to było dawno temu. Teraz miasteczko zmaga się z innym problemem – brakuje turystów. Burmistrz robi, co może, ściąga nawet dziennikarza podróżniczego z Nowego Jorku, ale mieszkańcy nie przepadają ani za nim, ani za obcymi... Kiedy we mgle znika lokalny pijaczyna, dodatkowo wracają stare zabobony... To zaledwie wyjściówka, ale trzeba przyznać, że „Wdowia zatoka” umiejętnie ogrywa najróżniejsze znane horrorowe tropy i bardzo często igra z oczekiwaniami widza. Tam gdzie oczekujesz jumpscare’a, nic się nie dzieje. Tam gdzie nie oczekujesz, pojawia się coś niewyjaśnionego. No i dialogi między burmistrzem a pracownikami jego gabinetu to złoto. Osiemdziesięcioletnia sekretarka, która musi sobie uciąć drzemkę już o 10, bo jest przemęczona. Czterdziestoletnia urzędniczka, która dywaguje nad tym, do jakiego wieku nieznajomi proponują kobietom niebezpieczną podwózkę... No i sam burmistrz (Matthew Rhys), który na siłę stara się być jednym z lokalesów, a jednocześnie prowadzić urząd w nowoczesnym stylu... Międzyludzka satyra bardzo umiejętnie przeplata się tu z klimatem czegoś niewyjaśnionego. I potrafi zaskoczyć widza.

Jak ping-pong na wietrze

Międzyludzką satyrę, ale na poważnie serwuje **„Wielki Marty”** (2025) jednego z brać Safdie. Film inspirowany jest historią Marty’ego Reismana – ekscentrycznego mistrza ping-ponga, który zyskał popularność nie tylko dzięki umiejętnościom sportowym, ale też charyzmie i bardzo cwaniackiej osobowości. Narracja skupia się na drodze bohatera od drobnych oszustw do wielkiej kariery sportowej. To klasyczna opowieść o awansie społecznym, ale opowiedziana w bardzo chaotyczny, momentami wręcz neurotyczny sposób. Safdie unika typowej „filmowej inspiracji” – zamiast logicznej biografii dostajemy portret człowieka pełnego sprzeczności. Marty’ego cechują codzienne podłości i przedmiotowe traktowanie ludzi, ale też momenty pełne wielkiego talentu. Czyli rola idealna dla Timothée-go Chalameta (nikt jak on nie umie tak malowniczo wk*** ludzi). Sukces i porażka, drobne przestępstwa i wielkie czyny, rynsztok i blichtr – tutaj odbijają się z prędkością białej piłeczki właśnie. Właściwie widz co chwilę wątpi – czy Marty jest aż tak bezczelny i bez powodu przekonany o swoim powołaniu, czy może faktycznie geniusz ma prawdo do życia poza regułami społecznymi. Od czasów „Forresta Gumpa” nie było równie wciągającego i nieoczywistego filmu o gościu z paletką. No i Safdie pięknie idzie w poprzek z montażem, jeśli chodzi o oczekiwania widza wobec sportowego filmu.

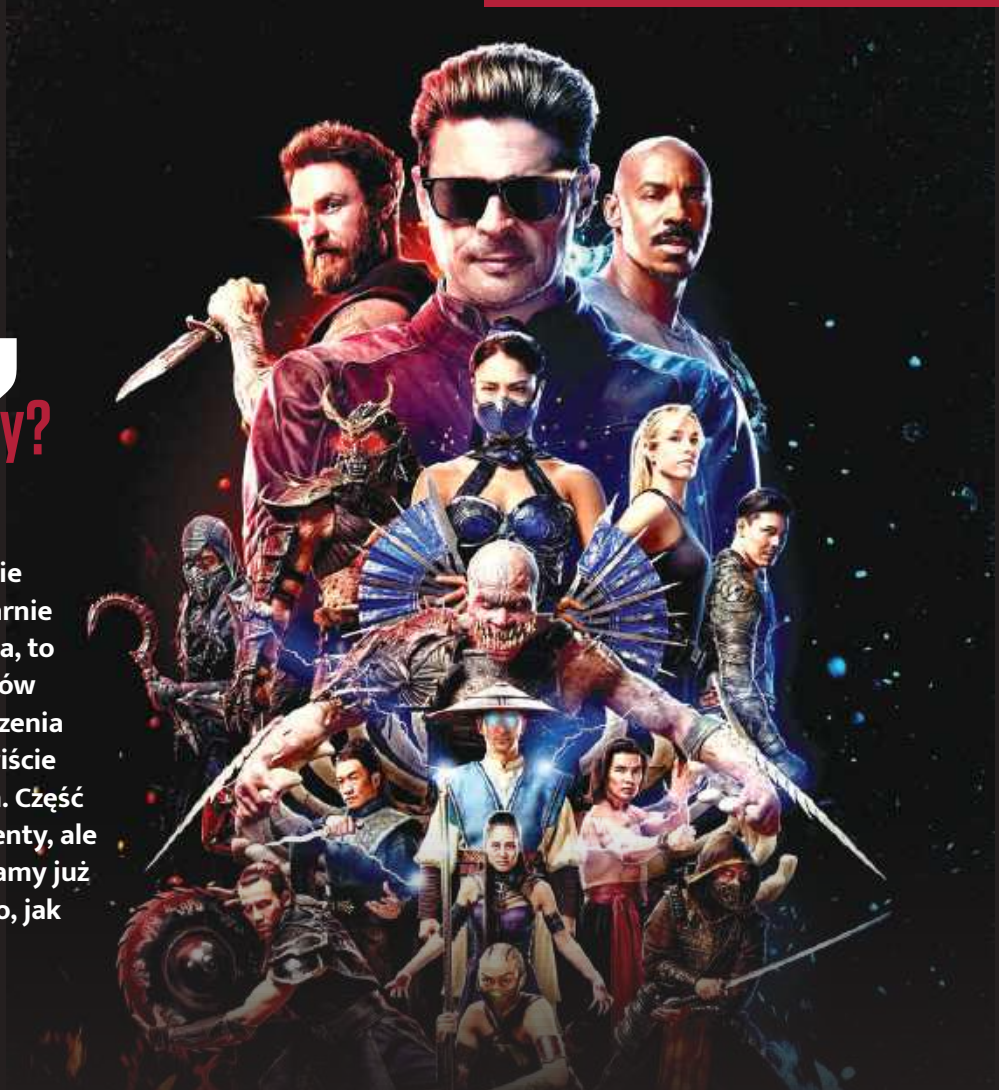
Aż zgaśnie słońce

Na koniec film mainstreamowy, o klasycznej formule, o którym słyszałem bardzo dużo dobrego, a który trochę mnie zdziwił... Mowa o ekranizacji kolejnej powieści autora „Marsjanina” Andy’ego Weira, czyli o **„Projekcie Hail Mary”** (2026). Mamy powoli gasnące słońce, mamy statek naukowy lecący w odmęty galaktyk, aby znaleźć rozwiązanie tej anomalii (a właściwie cień rozwiązania). Mamy wreszcie jednego z naukowców (a właściwie szkolnego nauczyciela), który nagle budzi się sam na pokładzie, z potężną amnezją. Nie wie, dlaczego się tu znalazł, nie wie, dokąd zmierza, nie wie, dlaczego tylko on żyje. W tej roli Ryan Gosling, więc gość ma sporą dozę wdzięku i luzu jak na tak beznadziejną sytuację... I to mnie w tym filmie zdziwiło. Główna postać bardzo często przypomina kogoś z taniej komedii slapstickowej. Tu się wyrżnie, tu obleje, tu nie skuma oddziałujących sił... Śmieszne to, komediowe, ale ni chu chu wiarygodne. Kluczowa misja, gość z tęgą głową i pracami naukowymi, a jednak debil. I cały „Projekt Hail Mary” taki trochę jest. Wizualnie, scenograficznie, fabularnie (jeśli chodzi o teorie słoneczne) mocny. Ale co rusz przecinany wstawkami dla nierozgarniętych użytkowników TikToka. Ktoś napisze, że przeplata się tu i dramat, i widowisko, i codzienna błazenada. Otóż nie. Nie przeplata. Raczej wchodzi jedno na drugie, czasem wytrącając widza z mocnej opowieści na rzecz „lżejszego oddechu”. Można było to zrobić subtelniej, bez obrażania intelektu widza. Ale przyznaję, cała historia to piękna, pełna emocji odyseja przez kosmos. ⊗

MORDERCZY HOTEL. NAWIEDZONA WYSPA. DRYFUJĄCY STATEK. PRZYPADKOWA CIĄŻA... SAME NIEOPISANE ZAGROŻENIA CZYHAJĄ NA BOHATERÓW DZISIEJSZYCH OPOWIEŚCI

eprasa.pl c899328f5e

MORTAL KOMBAT,
na którego czekaliśmy?



Nie ma co się oszukiwać – żyjemy w czasach, w których naprawdę fajnie jest być graczem. Nie dość, że regularnie dostajemy ciekawe tytuły do ogrania, to jeszcze ekranizacje największych hitów przestały być powodami do wychodzenia z kina ze wstydem na twarzy. Oczywiście nie każda adaptacja jest perfekcyjna. Część z nich nadal ma swoje słabsze momenty, ale wydaje mi się, że najgorszy okres mamy już za sobą. I dotyczy to zarówno dużego, jak i małego ekranu.

TEKST: MUSZYŃSKI

Można było wiele zarzucić „Mortal Kombat" w reżyserii Simona McQuoida, ale na pewno nie to, że był to film zły. Średni? Być może. Trzeba jednak pamiętać, że twórca stanął przed bardzo trudnym zadaniem. Musiał przedstawić ten świat ludziom, którzy wcześniej nie mieli o nim zielonego pojęcia. Taki wymóg postawiło przed nim studio Warner Bros. „Wiedziałem, że pierwsza część to tylko wstęp. Pełnię tego turnieju i intryg stojących za nim będę mógł pokazać dopiero w drugiej części, gdy fundamenty zostaną już położone. I właśnie tak budowałem tę historię" – powiedział McQuoid podczas konferencji prasowej.

Reżyser już podczas pracy nad pierwszym filmem układał sobie w głowie fabułę sequela. Cały czas jednak czuł, że czegoś brakuje. Klocki nie układały się tak, jak powinny. Wtedy pojawił się pomysł, by do współpracy nad scenariuszem zaprosić samego Eda Boona – współtwórcę świata Mortal Kombat.

Podczas pracy nad „Mortal Kombat II" obu twórcom przyświecał jeden cel. Mocniej rozwinąć kobiece wątki i dać bohaterkom większy wpływ na rozwój fabuły. Stąd pomysł rozbudowania historii Kitany, która stała się jedną z najważniejszych postaci filmu. To właśnie od niej zaczyna się nowa historia. „Nie chcieliśmy ponownie zrobić filmu, w którym mamy Sonyę Blade i całą resztę facetów. W grach te proporcje są dużo bardziej wyrównane. Musieliśmy więc wprowadzić więcej kobiecych wojowniczek, których fani wręcz się domagali. Nie chciałem jednak, żeby było to robione na siłę. Stąd taki, a nie inny zabieg fabularny" – tłumaczy McQuoid.

Johnny „Fucking" Cage

Pierwsza część rozczarowała część fanów tym, że była zbyt poważna. Można było wręcz odnieść wrażenie, że nie oglądamy ekranizacji gry, ale jedynie jej bardzo luźną interpretację. Nawet mnie to momentami mocno mierziło, a mam naprawdę wysoką tolerancję na głupoty w kinie. Twórcy doskonale zdawali sobie sprawę z tych zarzutów i wyraźnie wzięli je sobie do serca. Pisząc kontynuację, postanowili wpuścić do niej znacznie więcej luzu. A żeby to osiągnąć, w centrum wydarzeń umieścili jedyną postać, która mogła to zagwarantować – Johnny'ego Cage'a. Do tej roli zatrudniono Karla Urbana i moim zdaniem jest to casting perfekcyjny. Aktor kradnie każdą scenę, w której się pojawia. „Gdy przyjąłem tę rolę, dostałem od znajomych kartkę z gratulacjami i dopiskiem: Tylko tego nie schrzań" – śmieje się Urban. „Byłem mocno zaskoczony, bo nie zdawałem sobie sprawy, jak wielką bazę fanów ma ten bohater. Żyłem w błędnym przekonaniu, że to po prostu jeden z wielu wojowników dostępnych w grze. Okazało się, że jest zupełnie inaczej. Kiedy nawet twoi najbliżsi zaczynają wywierać na tobie presję, wiesz, że wybrałeś dobrze". Po chwili aktor dodaje już znacznie poważniej: „Miałem spodnie pełne strachu. I to nie tylko dlatego, że przyszło mi pracować z niezwykle utalentowaną grupą wyszkolonych kaskaderów, którym musiałem dorównać, ale również dlatego, że zabraliśmy się za markę, którą ludzie naprawdę kochają".

„Nie było tam zbyt wiele czasu na odpoczynek czy podziwianie widoków. Harmonogram był tak napięty, że kiedy przyleciałem na plan, zamiast zawieźć mnie do hotelu, od

eprasa.pl c899328a45e

razu zabrano mnie na salę treningową. Stałem tam z walizkami w rękach i zastanawiałem się: W co ja się, do cholery, władowałem?" – wspomina aktor. Zwłaszcza że część obsady wcześniej nie miała większego kontaktu ze sztukami walki.

„Kiedy byłem dzieckiem, brałem udział w kilku bójkach, które kończyły się dla mnie tragicznie. Gdy więc rozpoczęliśmy treningi, praktycznie zaczynałem od zera. Może i jestem dużym facetem, ale nie potrafiłem wyprowadzić nawet jednego porządnego ciosu" – mówi Mehcad Brooks wcielający się w Jaksa. Wątek Cage'a został mocno podszyty komedią. Z założenia miał rozluźnić atmosferę filmu, która w pierwszej części była momentami zbyt ciężka. Urban obawiał się jednak, że w pewnym momencie zacznie popadać w parodię.

„Bałem się, że zaczynam przesadzać, kiedy nagrywaliśmy «Cage Fury», czyli filmy, w których występuje mój bohater. Miały wyglądać jak tanie kino klasy C, ale zacząłem mieć wątpliwości. Spojrzałem w lustro i zobaczyłem siebie w spodniach przypominających te, które kiedyś nosił MC Hammer. Wtedy pomyślałem: Co my właściwie robimy?" – śmieje się aktor. „Wszystkie wątpliwości zniknęły jednak w momencie, gdy zobaczyłem reakcję reszty obsady. Przyszli na plan tylko po to, żeby zobaczyć moje sceny, i bawili się przy tym świetnie". Jak wiadomo, choreografia walk i widowiskowe Fatality to główny powód, dla którego ludzie oglądają „Mortal Kombat II". To właśnie na te sceny widzowie idą do kina. Dlatego Edowi Boonowi bardzo zależało, by były one jak najbardziej zbliżone do tego, co gracze znają z gier.

„Jeśli walki nie będą krwawe i brutalne, fani nam tego nie wybaczą. Wiele rzeczy może ujść płazem, ale ten aspekt filmu musi być dopracowany do perfekcji" – tłumaczy Boon. Najwięcej pracy wymagały walki Liu Kanga i Kung Lao oraz starcie Cole'a Younga z Shao Kahnem. W pierwszym przypadku problemem była skomplikowana choreografia z użyciem kapelusza Kung Lao, który jest niezwykle charakterystyczną bronią. Za każdym razem, gdy bohater go używał, trzeba było wymyślić nowy sposób pokazania tego na ekranie, by wyglądało efektownie i nie powtarzało wciąż tych samych ruchów. W walce Cole'a z Shao Kahnem ogromne znaczenie miała natomiast sama arena starcia, żywcem wyciągnięta z gry. To właśnie ona w dużym stopniu wpływała na przebieg pojedynku i jego dynamikę.

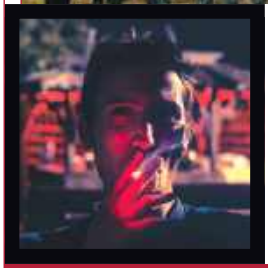
SPOKOJNIE WYSTARCZYŁOBY MATERIAŁU NAWET NA 12 FILMÓW

Jaja jak berety. Dużo jaj

Nie oznacza to jednak, że aktorzy byli w stanie wykonać wszystkie choreografie, które zostały zaplanowane lub które reżyser sobie wymarzył. „Jade bardzo często podczas swoich walk korzysta z laski. Posługuje się nią niezwykle sprawnie, zwłaszcza przy wyskokach i akrobatycznych ruchach. W jednej ze scen walki jest bardzo skomplikowany skok z obrotem. Bardzo chciałam wykonać go sama, ale reżyser się nie zgodził. Uważał, że mogę zrobić sobie krzywdę, co opóźniłoby zdjęcia" – żali się trochę Tati Gabrielle.

W obsadzie znalazła się jednak jedna osoba, która niemal wszystkie popisy kaskaderskie wykonała samodzielnie. Był nią wcielający się w Shao Kahna brytyjski kulturysta Martyn Ford. „Dla mnie wysiłek fizyczny nigdy nie był wielkim problemem. A że ciosy mojej postaci w dużej mierze wynikają z jej wielkości, siły i masy, to radziłem sobie z nimi bez większego problemu. Najtrudniejsza była jednak choreografia wymagająca odpowiedniego posługiwania się bronią. Nie dlatego, że była wyczerpująca fizycznie, ale bałem się, żeby nie zrobić krzywdy moim partnerom w scenach walki. Czasami za bardzo ponosiła mnie wyobraźnia. Wiesz, jak to jest. Zakładasz kostium i nagle wydaje ci się, że naprawdę jesteś w tej grze i bierzesz udział w turnieju na śmierć i życie" – śmieje się Ford.

„Mortal Kombat II" zawiera również mnóstwo ukrytych easter eggów, które z pewnością zostaną wyłapane przez najbardziej zagorzałych fanów. „Umieściliśmy ich ponad 100 w całym filmie. Niektóre z nich w mniejszym lub większym stopniu zdradzają, czego potencjalnie możemy się spodziewać w kolejnej części. Simon McQuoid bardzo mądrze to zaplanował" – przyznaje Ed Boon. Jak sam dodaje, ta franczyza może być rozwijana jeszcze przez długie lata, ponieważ przez dekady Mortal Kombat doczekało się ogromnej galerii charakterystycznych złoczyńców, których można stopniowo wprowadzać do historii i rozbudowywać dzięki nim cały świat przedstawiony. „Spokojnie wystarczyłoby materiału nawet na 12 filmów. Bardzo chciałbym, żebyśmy w trzeciej części pokazali na przykład Shinnoka" – rozmarzył się na koniec Boon. ⊗



SOBEK: Zleciało mi 14 lat pisania Regionów rozpoczętych przez Myszaqa, po którym przejął pałeczkę Walkiewicz. Duże to buciory, a gdy zaczynałem, recenzowaliśmy głównie premiery DVD. Jedyne nośniki, jakie się tu dziś przewijają, to Blu-raye pełniące funkcję winyli dla kultowych lub zapomnianych filmów, które zbieram w seriach limitowanych i dzielę się tu z Wami, byśmy sobie przypomnieli o perełkach. Zmieniła mi się też cyfra z przodu. I to już po raz drugi. Przyszedłem tu jako 26-letni brzdąc, a ten magazyn nadal istnieje. Gdy miałem 16 lat, to Nowa Fantastyka miała 20 lat. Była już wtedy stara, a jednak wciąż młodsza niż dziś ten szacowny, niemalże trzydziestoletni periodyk. Papierowy dinozaur.

KINO

Mortal Kombat II

Czy nowy „Mortal Kombat" jest lepszy od poprzedniego? Niewątpliwie. Czy jest lepszy od „Mortala" z 1995 r.? Pod pewnymi względami tak, pod pewnymi nie, choćby w kwestii niektórych pojedynków. Podobnie ze ścieżką dźwiękową, której w zasadzie nie pamiętam po wyjściu z kina. Za to masa smaczków na ekranie z pewnością ucieszy wielu fanów. Karl Urban jako Johnny Cage sprawdza się, choć w kilku przypadkach czuć, że wiek mu nie pomaga. W duecie z Kano (Josh Lawson) dźwigają na barkach większość filmu, gdy nikt się nie bije. Reszta obsady dobrze sobie radzi. Sporo przemocy, krwi, flaków, trochę nierówne efekty wizualne, ale całość ogląda się dobrze. Niektóre momenty to przeniesienie jeden do jednego tego, co znamy z gier. Scenariusz Oscarów nie zbierze, ale nie oszukujmy się, fabuła w „Mortalu" to ostatnia rzecz, jaka ma znaczenie. Liczy się to, aby walki były dobrze zrobione, postacie wyglądały, jak powinny, i była odpowiednia dawka przemocy, która daje banana na twarzy. Pod tym względem ekipa dała radę, problemy pierwszego filmu niemal nie istnieją w kontynuacji, jest naprawdę dobrze. Jeśli lubicie Mortal Kombat, to już pewnie jesteście po seansie, jeśli chcecie dobrych walk i poprawnej adaptacji, raczej się nie zawiedziecie. Po prostu dobry film (nie tylko dla fanów gier), który ogląda się bez zgrzytania zębami. Konsolite

Ocena: 7

Reżyseria: Simon McQuoid Występują: Karl Urban, Josh Lawson, Hiroyuki Sanada Rok produkcji: 2026 Gatunek: akcja

NETFLIX

Legendy / Legends

Już dla (lub od) samego brytyjskiego rejwu i eurodance'u granych na żywo można umrzeć, a co dopiero gdy dodamy jeszcze heroinę do tego. Złoty strzał prowadzący do nieba bram przy „Halleluyah" zmiksowanym przez Paula Oakenfolda otwiera serial o legendach brytyjskiego urzędu celnego mającego w 1990 r. większe kompetencje niż policja czy marynarka wojenna. Taka pozostałość po imperialnej przeszłości wysp. Tytułowe legendy wyłuskano z wyselekcjonowanych celników, czyli elity elit. Tylko że tak naprawdę to ze znudzonych urzędników pracujących poniżej kompetencji i wyciągniętych z urzędniczego odwłoka. Otrzymali „proste" zadanie: postawić tamę fali heroiny zalewającej wyspy z Afganistanu i Pakistanu. W obliczu kryzysu ekonomicznego schyłkowej ery thatcheryzmu nie dysponowano środkami innymi niż tymczasowe, więc dosłownie wyciągnięto z lotnisk celników „od walizek". Utalentowanych, ale życiowo połamanych. Następnie zbudowano im właśnie tytułowe legendy, czyli historie i tożsamości służące do operowania między gangsterami w celu odkrycia szlaków przemytniczych. Wspaniały serial rozgrywający się w okolicach roku 1990, okraszony muzyką i gadżetami z ery. Wizualnie stylizowany na starą telewizję. Świetnie zagrany, ale tylko dobrze wyreżyserowany, bo nie wszystko się spina, jak należy – czasami można odnieść wrażenie, że szef świata dilerów pracuje praktycznie sam bez żołnierzy.

Reżyseria: Neil Forsyth
Występują: Tom Burke, Steve Coogan
Rok produkcji: 2026 (UK) Gatunek: kryminał

Ocena **7**

DISNEY PLUS

Maul: Mistrz Cienia / Maul: Shadow Lord

Uważam, że Maula należało pozostawić przy życiu po „Epizodzie 1", by uroczysty pojedynek z żądnym zemsty Obi Wanem zwieńczył któryś z kolejnych dwóch prequeli. Zamiast tego Lucas dawał Palpatine'owi nowego ucznia co epizod, zanim wpadł mu w ręce Anakin. Super, że w takim razie zobaczyliśmy powrót Mistrza Cienia w sequelu „Hana Solo", którego nigdy nie nakręcono. Widzicie, że postać darzę sympatią, bo prequle złapały mnie jeszcze przed dojrzewaniem, więc nie zdążyłem wyrosnąć na zawodowego gwiezdnowojennego marudę i Maul przerażał mnie swego czasu na równi z Vaderem. Obaj wyrwani ze swoich planet przez złego Lorda i odcięci od bliskich wyewoluowali w postaci tragicznie zdane na łaskę Sitha jak dwie strony tej samej monety. Maul powraca w animacji, która, mimo że zawiera ogromne dawki rycerzyków z kolorowymi mieczykami, to powinna przypaść do gustu fanom „Andora", gdyż na planecie Jannix, gdzie operuje (anty)bohater, po prostu robi się duszno od imperialnych. Maul próbuje odbudować mafijne wpływy, zaczynając od położonej na uboczu planety, ale sprawy szybko się komplikują, gdy szyki mieszają mu lokalny policjant, dwoje Jedi i wreszcie Inkwizytorzy. Nie podobały mi się w większości zbyt szybkie pojedynki i gumowe ruchy bohaterów, ale w zamian warstwa wizualna postaci i teł należy do ekstraligi, nawiązując do malowanego „Arcane". Coś za coś. Ocena taka, bo historia była zbyt prosta. Jako maniak dałbym z dziewięć.

Reżyseria: Dave Filoni, Matt Michnovetz
Występują: Sam Witwer, Dennis Haysbert
Rok produkcji: 2026 (USA) Gatunek: animowany

Ocena **7**

AMAZON PRIME

Kraina mroku / Dust Bunny

Są filmy, o których nie wiem, co napisać i po kilkuset recenzjach w Regionie na przestrzeni ostatnich 14 lat pora się przyznać, że nie mam bladego pojęcia, o czym mówią niektóre opowieści. Można nakręcić podwójną historię metodą Disneya czy Pixara, gdzie dwa rodzaje widowni odkryją różne narracje i wyjdą z kina tak samo usatysfakcjonowane, a można tak, by sens odnaleźli wyłącznie kulturoznawcy i znawczynie, podczas gdy reszta zobaczy przeciętną wersję fantasy „Leona zawodowca". Tutaj ośmiolatka straszona przez potwora mieszkającego pod jej łóżkiem zleca w akcie desperacji ochronę sąsiadowi, którego podejrzewa o prowadzenie podwójnego życia. W jej mniemaniu nocami walczy on z potworami. „Łowca" ten początkowo niechętnie, ale ostatecznie z fabularnego rozpędu zgadza się przyjąć zlecenie, by chronić ją przed najdziwniejszymi zagrożeniami w świecie. Przeciwnikami stworzonymi jakby przez Jeana-Pierre'a Jeuneta w jednorazowej, uroczej kolaboracji z Wesem Andersonem. Ich dziecię nazywa się Bryan Fuller – autor serialowego „Hannibala" i stąd pewnie w „Krainie mroku" znalazł się Mads Mikkelsen, czyli stały bywalec dziwnych planów filmowych i gier o plażach. Tu bierze on udział w strzelaninach w baśniowym świecie Nowego Jorku przypominającym Francję, gdzie straumatyzowana dziewczynka szuka odpowiedzialnego dorosłego, by pokonać potwora. Pewnie nieprzypadkowo nosi ona na początku czerwoną kurteczkę, ale co ja tam wiem!

Reżyseria: Bryan Fuller
Występują: Madds Mikkelsen, Sophie Sloan, Sheila Atim
Rok produkcji: 2025 (USA) Gatunek: fantasy

Ocena **6**

eprasa.pl c89932845e

AVENGERS: ZMIERZCH

Egmont

Świat się zmienił. Kapitan Ameryka odwiesił tarczę i próbuje ratować rzeczywistość w inny sposób – niewymagający użycia siły fizycznej, choć wcale niemniej brutalny. Na pewnym etapie angażuje się politycznie, co dla ludzi o czystych intencjach zazwyczaj nie kończy się dobrze. Ameryka nie jest już krajem, który potrzebuje Avengersów. Bohaterowie stali się niewygodnymi reliktami przeszłości. Świat chciałby o nich zapomnieć. Teraz uwaga skupia się na nowym pokoleniu herosów, reprezentowanym między innymi przez Jamesa Starka – syna Iron Mana i Wasp. I powiem tylko tyle: bardzo daleko mu do ojca. „Avengers: Zmierzch" pokazuje alternatywną rzeczywistość, a to zawsze ryzykowna gra. Na szczęście wizja Chipa Zdarsky'ego okazuje się intrygująca. Jest w niej coś świeżego, co pozwala mocno zaangażować się w lekturę. Czuć jedynie, że tempo momentami jest zbyt szybkie i że ten świat warto byłoby bardziej rozbudować. Obserwujemy bowiem rzeczywistość, która całkowicie stanęła na głowie, a ktoś próbuje powoli przywrócić dawny porządek. Do tego dochodzą świetne plansze autorstwa Daniela Acuñy. Każdy kadr wygląda jak dopracowany obraz, który spokojnie mógłby zawisnąć na ścianie. To bardzo miłe zaskoczenie. Mimo że album uderza w znajome struny, potrafi zagrać melodię, która brzmi świeżo i nie jest jedynie odtworzeniem czegoś, co dobrze już znamy. **Muszyński**

9

PUNISHER: TOM 1

Egmont

Lubię scenariusze pisane przez Ricka Remendera, bo ten człowiek nie owija w bawełnę. Ma mocno pokręcone pomysły i od razu wciela je w życie. Kiedy dostał od Marvela możliwość pracy nad Punisherem, postanowił zrobić rozgardiasz, jakiego ta seria dawno nie widziała. Zaczyna się od polowania na Normana Osborna, podczas którego Frank Castle robi prawdziwą rzeź. Krew leje się gęsto, a poziom przemocy momentami ociera się o absurd. Ale to nie historia jest tutaj najciekawsza. Prawdziwe szaleństwo zaczyna się dopiero wtedy, gdy Castle staje naprzeciw Dakena, syna Wolverine'a. Punisher zostaje brutalnie pokonany, poćwiartowany i praktycznie zamieniony w kawałki mięsa. Jak jednak dobrze wiemy – w świecie Marvela nikt nie umiera na zawsze. Dzięki N'Kantu Frank wraca jako pozszywana istota przypominająca potwora Frankensteina i trafia do Legionu Potworów. To tak absurdalny pomysł, że aż genialny w swojej prostocie. Dzięki tej przemianie Punisher staje się jeszcze bardziej bezwzględny niż wcześniej. Nie ma już praktycznie żadnych hamulców i urządza totalną jatkę wszędzie tam, gdzie się pojawia. To zdecydowanie nie jest Punisher, którego znacie, ale ja ten potworny wariant kupuję w całości. I dobrze, że twórcy czasem pozwalają sobie na takie eksperymenty. Czasami wychodzą z tego naprawdę ciekawe rzeczy. Tak jak tutaj. **Muszyński**

8

DC KONTRA WAMPIRY

Egmont

Mam wrażenie, że kiedy scenarzystom zaczyna brakować pomysłów na nowe zagrożenia dla superbohaterów, sięgają po klasykę – zombie albo wampiry. A że zombie na jakiś czas zawłaszczył sobie Marvel, i to całkiem skutecznie, to DC zostały krwiopijcy. Pojawiają się oni znikąd i bez większych problemów eliminują kolejnych herosów. I gdyby tylko ich zabijali, problem może nie byłby aż tak poważny. Część bohaterów zostaje jednak przeciągnięta na stronę mroku i sama staje się wampirami. Po okładce możecie się domyślić, na kim spocznie odpowiedzialność za doprowadzenie sytuacji do porządku. Scenarzysta James Tynion IV ma całkiem ciekawy pomysł na ten świat i serwuje czytelnikom kilka twistów, których raczej nie będziecie się spodziewać podczas lektury. „DC kontra wampiry" obfituje w nieoczywiste sojusze. Twórca sięga naprawdę głęboko do kanonu DC, wyciągając bohaterów trochę zapomnianych – postaci drugiego i trzeciego planu, które dostają tutaj okazję, by zabłysnąć. Celowo nie piszę, o kogo chodzi, żeby nie psuć Wam zabawy. Za rysunki odpowiada dobrze nam znany Otto Schmidt, z którym mieliśmy już okazję rozmawiać na łamach tej rubryki. Tym razem artysta mocno dał się ponieść historii i postawił na ciemne, ponure kolory z dominacją czerwieni i żółci. Mnie taki dobór barw bardzo pasuje do opowieści ubrudzonej krwią i mrokiem. Zresztą po prostu lubię styl Schmidta. „DC kontra wampiry" to dość niestandardowa pozycja, skierowana bardziej do fanów horroru i wielbicieli wampirów niż przeciętnego miłośnika superbohaterów w trykotach. Czyta się ją szybko i równie szybko ulatuje z głowy. Nie ma tutaj scen czy kadrów, które sprawiłyby, że zbierałbym szczękę z podłogi. Ale jako lekkie czytadło na ciepły wieczór sprawdza się bardzo dobrze. **Muszyński**

7

PRZEZNACZENIE X: GRZECHY SINISTERA

Egmont

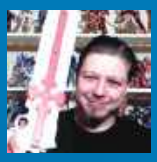
Męczę się z runem rozpoczętym przez Jonathan Hickmana i całą historią mutantów rozgrywającą się na Krakoi. Czytam kolejne albumy i wciąż nie mogę się do tego świata przekonać. Jest tu zdecydowanie za dużo gadania, zakulisowych gierek i polityki, a za mało ciekawych wydarzeń oraz walki. Chyba muszę się pogodzić z tym, że X-Meni, których znałem i kochałem, już nie istnieją. Nastała nowa era, która po prostu może nie być dla mnie. Tym razem fabuła skupia się na Sinisterze, który od kilku albumów prowadzi własną grę mającą rozbić społeczność mutantów od środka. Nieustannie sabotował radę, realizując swój ukryty plan. Wszystko szło po jego myśli... aż przestało. Pojawiły się pierwsze przeszkody, które zaczęły się piętrzyć. I nagle okazuje się, że Nathaniel Essex – genialny manipulator, który całe swoje długie życie spędził na knuciu i spiskowaniu – nie potrafi sobie z nimi poradzić. Przynajmniej pod względem wizualnym „Przeznaczenie X: Grzechy Sinistera" naprawdę robi wrażenie. Plansze autorstwa Andrei Di Vito potrafią zapaść w pamięć dzięki ciekawemu kadrowaniu i bardzo efektownemu pokazywaniu przemocy. To jeden z tych komiksów, które trudno odłożyć przed dotarciem do końca. Co jest dla mnie miłym zaskoczeniem, bo – jak wspomniałem – nie jestem fanem tego runu. A tutaj dostałem historię, która przynajmniej mnie nie znudziła. **Muszyński**

6

eprasa.pl c89932845e

Frieren: Beyond Journey's End

Scenariusz: Tomohiro Suzuki Reżyseria: Keiichirō Saitō, Tomoya Kitagawa Studio: Madhouse Liczba odcinków: 38
Gdzie oglądać: Crunchyroll, Amazon Prime, Netflix



KONSOLITE: Słoneczko za oknami, ptaszki ćwierkają, kolejne sezony anime się kończą lub zbliżają do końca. Mimo ogromnego wyboru rzeczy do oglądania trudno wytrzymać z większością serii, bo po kilku odcinkach mamy typowy syndrom rozwlekania. Na szczęście zawsze coś się znajdzie, a kolejne miesiące zapowiadają się smakowicie. Tymczasem w tym wydaniu Bardzo Ambitnego Kącika Anime seria, która skradła serca wielu fanów japońskiej animacji...

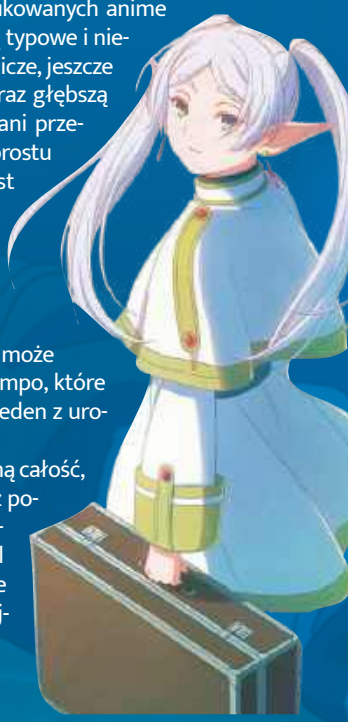
Dobrego fantasy, tak jak SF, nigdy za wiele. „Frieren: Beyond Journey's End" to urocza pod wieloma względami, prosta opowieść o tym, co się dzieje, gdy grupka bohaterów pokona króla demonów. A dokładnie – co się dzieje po napisach końcowych, lata od wydarzenia, o którym wszyscy mieszkańcy wspominają i zapisało się na kartach historii.

Pół wieku po wiekopomnej potyczce Frieren wyrusza, by dotrzymać obietnicy złożonej swojej drużynie, i tutaj właśnie tkwi magia tej serii. Główna bohaterka w przeciwieństwie do reszty ekipy jest elfem, czas płynie dla niej inaczej niż dla ludzi, jest trochę infantylna i nie do końca rozumie bolączki, jakie ich spotykają. Dla niej 50 lat to niewiele. Po powrocie do miasta zauważa, że wiele się zmieniło, a jej znajomi i przyjaciele się postarzeli. Jeden z bohaterów, u którego boku walczyła z królem demonów, opuścił ten świat. Kolejni członkowie jeszcze żyją, jednak nie są tymi młodymi śmiałkami, których zapamiętała. Seria ma mocno melancholijny klimat, jednak zadziwiająco odświeżający i zrobiony z gustem. Liczne przebitki pokazujące, jak Frieren wspomina przygodę, co kontrastuje ze wspomnieniami innych, są urocze. Pokazuje także, jak odmienne jest istnienie elfów, które są dość rzadką rasą w tym świecie, mimo iż zazwyczaj żyją do tysiąca lat. Podobnie jest z wszelkimi olśnieniami, które dopiero teraz docierają do bohaterki. Pod wieloma względami Frieren to zwierciadło tego, co doświadczamy. W efekcie trudno nie lubić tej postaci mimo jej specyficznego stylu bycia, będącego na przecięciu wiekowej, doświadczonej babci i nastolatki, która nabiera się na proste pułapki (żarcik, że myli zwykłe skrzynie z mimicami, stał się dla niej ikoniczny) i nie ogarnia swoich finansów. Ponowne spotkanie z dawnymi sprzymierzeńcami sprawia, że Frieren zyskuje nową drużynę, z którą wyrusza na kolejną przygodę. Po namowie jednego z kompanów bierze pod swoje skrzydła młodą sierotę i szkoli ją w używaniu magii, choć pod wieloma względami to bardziej Fern zajmuje się Frieren niż odwrotnie.

Do ekipy dołącza także uczeń jej dawnego towarzysza – Stark, typowy młody, naiwny i pewny siebie wojownik, który musi się jeszcze wiele nauczyć, jednak ma serce ze złota. Nie grzeszy inteligencją, ale stara się, jak może, co czasami bywa komiczne, a czasami słodkie. Do kompletu jest jeszcze Sein, kapłan, który dołącza do drużyny Frieren. Pomimo wyjątkowego talentu łatwo ulega własnym nałogom, takim jak zamiłowanie do alkoholu, papierosów, hazardu i kobiet. Wspólnie stawiają czoła licznym niebezpieczeństwom oraz pozornie błahym sytuacjom jak choćby zdobycie funduszy na wyżywienie czy nocleg.

Mimo dość powolnego tempa nie brak tu akcji, jednak jest ona raczej dodatkiem do swoistej perspektywy Frieren na świat, po którym podróżują. Animacja jest płynna i oszczędna tam, gdzie powinna być, bez większych cięć, jakie mają miejsce w masowych, żeby nie napisać taśmowo produkowanych anime z gatunku Isekai. Kolejne odcinki poruszają typowe i nietypowe sytuacje, mamy pojedynki, tajemnicze, jeszcze bardziej pierwotne zło, intrygi, politykę oraz głębszą tajemnicę. Jednak nic nie jest tu na siłę ani przekombinowane, więc całość ogląda się po prostu przyjemnie. Postacie są ciekawe, kontrast pomiędzy nimi się sprawdza, a elementy humorystyczne bawią. Szczególnie momenty, gdy jakiś zły wygłasza monolog pewny swej wygranej, by za chwilę się przekonać, że srogo się przeliczył w ocenie pozornie kruchej czarodziejki. Jedyne, co może nie przypaść do gustu, to wspomniane tempo, które momentami jest aż zbyt spokojne, ale to jeden z uroków tego cyklu.

Dwie serie stanowią niemal perfekcyjną całość, natomiast trzecia jest w produkcji. Nie bez powodu „Frieren: Beyond Journey's End" zachwyciło fanów anime kilka lat temu i nadal jest uznawane za jedno z najlepszych anime fantasy. Jeśli jeszcze nie oglądaliście, to najwyższy czas nadrobić tę serię. ⊗



8/10

eprasa.pl c89932845e

Michał Pisarski

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

Gdzie kończy się gra?

Mixtape, czyli jedna z najlepiej ocenianych gier tego roku, zdaniem wielu osób ani na takie oceny nie zasługuje, ani nawet w ogóle nie jest grą.

Opowieść o trojgu przyjaciół, którzy właśnie kończą liceum. Mają zacząć nowe życie, choć nie do końca uśmiecha im się jeszcze żegnanie się ze starym. Nim się rozstaną, wyruszają na ostatnią wspólną przygodę. No fajnie – ChatGPT, wygeneruj mi typowy film o amerykańskich nastolatkach!

Mimo sztampowości Mixtape intrygował mnie jednak od pierwszych zapowiedzi. Raz, bo mój wyprany przez zamerykanizowaną popkulturę mózg tęskni za tym stereotypowym okresem wkraczania w dorosłość. Mimo że nawet nigdy go nie przeżyłem – w USA ziomeczki rozjeżdżają się po dwóch wybrzeżach kraju i często lądują tysiące kilometrów od rodziny. Ja mógłbym pozwolić sobie co najwyżej na półrocznego Erasmusa do Rzeszowa, a i to wydawało mi się zbyt egzotycznym kierunkiem. Co, gdybym nigdy nie nauczył się języka?

Dwa, bo muzyka jako ścieżka dźwiękowa do życia zawsze była dla mnie ważna, a tutaj nie dość, że twórcy wykazują się podobnym podejściem, to jeszcze udało im się ogarnąć do gry kawałki od The Smashing Pumpkins, Portishead, Rainbow czy Joy Division. Trzy, bo już sam styl graficzny emanuje ciepłą nostalgią.

Recenzje przytłaczająco spolaryzowane

W natłoku ciekawych premier jakoś jednak o Mixtape zapomniałem. Aż tu wstaję pewnego dnia, a tu wszędzie informacje o średniej ocenie ponad 90 na Metacriticu. Otwieram stronę na Steamie – recenzje społeczności „przytłaczająco pozytywne", a opis gry usłany dychami niczym finałowy odcinek „Tańca z gwiazdami". No to git, no to ściągam – sprawdzę. Tak, Mixtape jest króciutki, ale kosztuje tylko 55 zł, czyli tyle, ile kupienie sobie filmu do obejrzenia w domu. Analogia nieprzypadkowa!

Bo mnie się Mixtape jako doświadczenie bardzo podobał, ale dopiero po skończeniu go zobaczyłem, że tam w tle się jakieś grube aferki odbywają. Główny zarzut: recenzenci zostali przekupieni, bo IGN dało Crimson Desert 6, a tu jakiś woke szajs na parę godzin dostaje dyszkę. W dodatku to nawet nie jest gra, tylko film! Ech…

Pierwiastek uczestnictwa w gównoburzy

Pokochałem gry wideo tak bardzo między innymi za to, jak pojemnym wydawały mi się medium. Za to, że kreatywność niemal nie ma w nich ograniczeń. Faktycznie, Mixtape to interaktywna opowieść. Nie zbieramy punktów, nie da się przegrać. Ale ta interaktywność jest według mnie bardzo potrzebna i rozszerza to, co dałoby się osiągnąć, nagrywając tradycyjny film. Tu chodzi o to, żeby poczuć się częścią tej opowieści. Widzę stereotypowy pokój nastolatki i mogę po nim pochodzić, pogrzebać w jej gratach i poznać jej historię. W filmie to niemożliwe, w realu przyjechałaby po mnie policja. Oglądam przyjaciół jadących samochodem i machających łbami w rytm muzyki, i sam też mogę sobie wirtualnie pomachać. Albo nawet wciskać do rytmu przycisk zamykania drzwi.

TO TYLKO MOJA OPINIA I ZUPEŁNIE MNIE NIE DZIWI, ŻE NIE KAŻDEMU MIXTAPE PODCHODZI

Jest jakieś całowanko, to kręcę analogami w celu międlenia językiem – trochę obrzydliwe, ale takie właśnie miało wywołać odczucia. I nie, wbrew temu, co czytałem w komentarzach w necie, obejrzenie rozgrywki na YouTubie to nie to samo, bo zabieracie z doświadczenia mały, ale najbardziej wartościowy pierwiastek. Pierwiastek uczestnictwa.

A co z wartościowym pierwiastkiem uczestnictwa w gównoburzy? Ja się wypisuję – to tylko moja opinia i zupełnie mnie nie dziwi, że nie każdemu Mixtape podchodzi. Tylko to, że komuś nie podchodzi, nie musi od razu oznaczać, że jest padaką. W branży mamy problem z ocenianiem gier. Zgadzam się – to absurd, że takie historyjki trzeba mierzyć dokładnie tą samą skalą, co wspomniane Crimson Desert, czyli wielki otwarty świat obudowany mnóstwem systemów, w którym można zamieszkać na kilkaset godzin. Tak samo trochę mnie mierzi widok na liście najlepiej ocenianych gier wszech czasów The House in Fata Morgana na Switcha, które nie dość, że jest visual novelką, to jeszcze chińską bajką. Ale to jak z demokracją – niby ustrój do dupy, natomiast nic lepszego jeszcze żeśmy nie wymyślili. Choć ja zawsze będę miał nadzieję na powrót złotej wolności szlacheckiej.

Każda gra to… gra

Taką wolność mają też twórcy. Jeśli coś ukazało się na konsoli i możecie choć w najmniejszy sposób wpłynąć na poruszanie się pikselków w tym tworze, no to chyba jest to jednak gra. I żebyśmy zaraz się nie zaczęli przesadnie zastanawiać, co na miano gry nie zasługuje, bo – wiem, uczepiłem się tej demokracji szlacheckiej – zaraz tak jak w niej, niby „demokracja", ale jednak ten nie może głosować, tamten nie ma realnej władzy i zostaje ze 2% społeczeństwa.

Czy kultowe Dragon's Lair, czyli tak naprawdę film animowany z kilkoma ścieżkami fabuły, to gra? Czy Night Trap i inne ikony ery FMV to gry? A te z większym wpływem gracza, jak horrory od Supermassive, które uwielbiam? Walking simy? Visual novele? Minecraft albo Simsy? Przecież nie da się tam wygrać. Albo ten viralowy hicior ze Steama polegający na klikaniu godzinami w banana?

Nie zawsze wysokie noty dla czegoś, co nie trafia w nasze akurat gusta, to spisek. Możemy przymknąć oko, przymknąć buzię i zająć się tymi soulsami, open worldami czy czymkolwiek, co spełnia nasze wymogi bycia dobrą grą. Ja równolegle z Mixtape'em przechodziłem tak „growego", jak tylko się da Sarosa i eksplorowałem ogromną mapę Final Fantasy VII Rebirth. Zupełnie inne doświadczenia. Ale wszystkie piękne. Bo akurat lubię różnorodność. Z wyjątkiem FPS-ów – nienawidzę, choć nie kręcę nosem na ich dobre oceny.

To kto jest czyją córką?

Ach, w tej aferce jest jeszcze wątek poboczny, że grę wydała firma założona przez córkę miliardera, więc, po pierwsze, nie jest to tytuł niezależny, a po drugie, stąd pewnie to całe lewactwo. OK, ale póki tytuł nie staje w szranki w The Game Awards, to chyba nieważne, czy go sklasyfikujemy jako indyka, czy nie? Do tego ojciec tej babki przekazuje miliardy dolarów największemu światowemu obrońcy lewackich wartości – Donaldowi Trumpowi. A ona sama była producentką między innymi filmu-ikony środowiska LGBT – „Sausage Party". Tak, to żart. Chyba po prostu zawsze szukamy dziury w całym :) ⊗

eprasa.pl c89932845e

Tomasz HIV Kozieł

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

Kariera, czyli ósma plaga egipska (cz. 1)

Wolę komuś wejść w drogę niż w dupę, co zazwyczaj niesie przykre konsekwencje.

Lubię wychodzić ze strefy komfortu, a oportunizm jest mi obcy. Z jednej strony chciałbym odwiedzić Haiti (największy syf na Ziemi, miejsce demonizowane nie przez przypadek), a z drugiej – wolałbym zostać spalony na brzegu Gangesu. Albo nie, bo Indie śmierdzą niemiłosiernie (500 mln ludzi robi kakę na ulicy, więc inaczej być nie może). Jako dopaminowiec w pracy szukam wyzwań, podniet, nowego środowiska oraz ludzi. Paradoksalnie uwielbiam rytuały, a zatem rutynowe akcje. Tyle że szybko się nudzę. Cholernie szybko. Lubię naprawiać, poprawiać i usprawniać. Gdy widzę głupotę wlewającą się przez burtę, nie potrafię przejść obojętnie, odruchowo łapię wiadro i próbuję pomóc. Niestety nie wszystkie ryby rozumieją, że pływają w wodzie. Moja postawa nie jest zatem powszechnie lubiana czy akceptowana, jednak wolę komuś wejść w drogę niż w dupę, co niesie konsekwencje, zazwyczaj przykre i przychodzące znienacka. Jednak moja wewnętrzna wolność jest nieodbieralna. Gdy kolano skrzypi, w krzyżu łupie, ewentualnie szeroko uśmiecha się proktolog – w takich sytuacjach dochodzi do mnie, że co nieco już przeżyłem.

Ścieżki zawodowe zaprowadziły zg(Red.)ów w różne miejsca: jeden został maszynistą, drugi korposzczurem, trzeci banksterem, czwarty ma profesurę zwyczajną w dziedzinie melanżu, a kolejny mniej lub bardziej skutecznie wojuje w #branżuni. Po niektórych ślad zaginął i na próżno ich szukać, niczym wiatru w polu. Branża growa w Polsce charakteryzuje się sporą rotacją na nietechnicznych stanowiskach, nawet teoretycznie bezpieczne posady w dużych firmach noszą ryzyko „pstryk i cię nie ma". Jest projekt – jesteś w nim, nie ma projektu – znikasz jak kamfora. W sumie jest to przypadłość uniwersalna, nie tylko polska. Po kilku latach pracy w PSX Extreme na umowę o dzieło zdałem sobie sprawę z faktu, że z tego nie wyżyję. Pisanie i korygowanie tekstów to mogło być intratne zajęcie dodatkowe, więc postanowiłem wyfrunąć z gniazda, aby podbić świat. Na początku ścieżki nie sądziłem, że doświadczę tylu kuriozalnych sytuacji i ludzi, którzy prawdopodobnie obrali sobie za cel dopier***enie mi. Może uznając, że jestem przygłupi, a może dlatego, że ktoś im szepnął, że wielki ze mnie gwiazdor. Nie wiem, ludzie lubią wygadywać głupoty, a najbardziej ci, którzy nie mają pojęcia, o czym prawią, bo w życiu nie zamienili ze mną choć słowa. Tak już jest, że plotki wychodzą od gówniarzy, którzy nie radzą sobie ze swoim życiem. Ludzie lubią podpisywać się pod opiniami, ale ich wygłaszanie zarezerwowane jest dla odważnych. Jako że świat jest mały, a poza tym nie chcę nikogo krzywdzić moimi (być może) subiektywnymi odczuciami, pominę wybrane dane personalne, skupiając się na przykładach z życia wziętych. Ku przestrodze, ale i w ramach śmiesznostki.

Warszawski sen

Jako szczyl byłem zafascynowany Warszawką, która ostatecznie nieźle się po mnie, chłopaku z prowincji, przejechała. Dziadu (elo!) dał mi cynk, że CD Projekt wchodzi w dystrybucję Xboksa 360 i firma szuka odpowiedzialnego człowieka na to stanowisko. Zarekomendował mnie u władz, skontaktowałem się z nimi i po kilku dniach przyjechałem do stolicy na rozmowę kwalifikacyjną. Duet Kiciński & Iwiński przemaglował mnie solidnie, sprawdził praktyczną znajomość języka Szekspira i zostałem zatrudniony na stanowisku „coś tam coś tam menedżer ds. Xboksa". Kasa się zgadzała, stanowisko tym bardziej, chęci nie brakowało. Po perturbacjach związanych z przeprowadzką do Wawy (to było niesamowite!) pierwszego dnia w pracy dostałem biurko, wygodny fotel i laptop Vaio, mieszczący się w tylnej kieszeni dżinsów. Czułem się wniebowzięty z racji panującego tam luzu. Michał Kiciński oraz Marcin Iwiński żartobliwie zakazywali oficjalnego stroju podczas imprez czy spotkań z oficjelami. Jako młodzieniaszek piastujący całkiem intratną funkcję czułem dysonans, ale bez ceregieli wbijałem się w ulubione dżinsy w kolorze blue, koszulę i eleganckie, czarne buty. Jako że pracowałem w tzw. open space, trzy metry obok mnie siedział Michał „Gemba" Gembicki, którego prosiłem o wyjaśnienie mechanizmów działania pewnych zjawisk. Złoty człowiek z cierpliwością chirurga. Jako że odpowiadałem m.in. za ilościowe zamówienia poszczególnych gier na polski rynek, przejęty rolą, podpytywałem wyjadacza, jak szacować np. liczbę pudełek Gears of War, którą puścimy w obieg. Michał wykonał teatrzyk: włożył palec wskazujący do ust, poślinił, po czym podniósł i kręcił w geście poszukiwania kierunku napierającego wiatru. Na czuja, znaczy się. Aha…

JEST PROJEKT – JESTEŚ W NIM, NIE MA PROJEKTU – ZNIKASZ JAK KAMFORA

Rozpad królestwa

Wracając do tematu, pierwszego dnia, gdy mościłem się na stanowisku, do mojego biurka zacumowała nimfa z działu sprzedaży, sia-

eprasa.pl c89932845e

dając na nim z gracją godną łyżwiarki figurowej. Po kilku zdaniach wiedziałem doskonale, dlaczego się mną zainteresowała. Szczerząc kły, obrzucała mnie komplementami, a ja odparłem, że jeszcze zdążymy się pokłócić i wkrótce przestaniemy się lubić. Wybałuszyła gały i próbowała podtrzymać rozmowę, ale zbyłem ją wzdrygnięciem ramion. Nie rozumiała, że doskonale odczytałem jej intencje. Systemowo nie byłem zainteresowany romansami, a w dodatku nadałem jej tajemną ksywę Gruba. Podobają mi się fury ze stajni Audi czy Mazdy, a Gruba wyglądała jak Multipla. Sorki, niefortunne „body positive" się skończyło, a jeśli masz dupę wielką jak Jabba – to Twój problem (z obrażania wyłączam osoby faktycznie chore). To był początek mojego końca w CDP, bo odrzucona Multipla obróciła przeciwko mnie cały dział, z którym powinienem był blisko i życzliwie współpracować. Chciałem i próbowałem, na próżno. Po trzech miesiącach wylano mnie na bruk, choć robiłem swoje i nadawałem się do tej roboty jak cholera. Mając już informację o zakończeniu kariery, rozgoryczony podzieliłem się nią w kultowej palarni (klatka schodowa) z jednym z wysoko postawionych w firmie ludzi. Przejął się moim losem niczym zeszłorocznym śniegiem, wypuszczając dym z płuc, rzucił nonszalancko: „Aaa, no to krzyżyk na drogę". Empatia godna podziwu.

Miałem go w dupie jeszcze głębiej niż on mnie, więc uśmiechnąłem się krzywo i wróciłem do biurka, które skrupulatnie posprzątałem. Nie zapomniałem sprzątnąć również krytycznych baz danych, które stworzyłem (dane to ropa XXI w.). Doświadczyłem tam również niechęci wobec „słoika", jakim niewątpliwie byłem, choć określenie to zostało wykute znacznie później. Podsumowując, nie miałem ochoty romans, więc zaczęto podkładać mi świnie. Pamiętam słowa Michała Kicińskiego podczas rozmowy rozwiązującej współpracę, który rzekł, że ten organizm mnie nie strawił i wypluł. Celna i zabawna puenta, okazałem się mniej wartościowym pracownikiem niż wrogo nastawiony do mnie obóz. Z perspektywy czasu decyzję rozumiem i poniekąd szanuję, szkoda jedynie, że merytorycznie nic mi nie zarzucono (nigdy nie było tak, że leżałem bezczynnie i fiutem gruszki obtrząsałem). Byłem wówczas solidnie wkurzony i czułem, że zawodowo po raz pierwszy solidnie wypier***iłem się na ryj. Pieprzone rozgoryczenie. Owszem, chciałem być grzeczny, zależało mi, gasiłem pożar w burdelu, choć dzisiaj rozegrałbym ten mecz na swoich zasadach, zostawiając krew na murawie, lecz to się nie odstanie. Rok czy dwa lata później, podczas targów w Lipsku, gdzie zawędrowałem z ramienia innej firmy, wyszedłem przed halę i usadowiłem się na schodach, aby delektować się śmierdzącym dymem, obserwując napierający tłum. Nieopatrznie natknąłem się na Multiplę, która próbowała coś zagadać, śmiała się tak szeroko, że czerń jej przeterminowanych plomb wylewała się z ust, lecz spuściłem ją do kibla jednym zdaniem. Swoją drogą do tej pory nie wiem, jak Ściera pozwolił na to, abym podczas piastowania rzeczonego stanowiska napisał recenzję Gears of War do PE #112. Z perspektywy czasu był to pewien konflikt interesów i nie powinienem dostać tej gry do recenzji, aczkolwiek mogę przyznać z ręką na lodowatym sercu, że popełniłem tekst uczciwie i rzetelnie – z perspektywy gracza, nie marketera. A to jest nie w mąkę pierdnął.

Mus atawizmów – kręcą nas konflikty

To historia zaledwie jednej firmy, którą zaszczyciłem swoją obecnością (hłehłe!), a i tak przedstawiona lapidarnie, nader redukcjonistycznie. Na kontynuację zapraszam za miesiąc – opiszę absurdalne sytuacje z kilku kolejnych geszeftów, jak wskutek wysłuchiwanych bzdur niemal dopadła mnie martwica rozpływna mózgu, próbę skorumpowania mnie przez Obrotnego Zdzicha, jak pewna ryża małpa sprawiła, że branżuni podziękowałem za współpracę definitywnie, a także kilka słów o kumplu, któremu waliło z gęby jak z kosza na brudy. A nie, o nim nic nie będzie. RedNacz niesiony na fali optymizmu, intelektualnie pobudzony i napalony jak piec hutniczy, zadeklarował przyznanie mi większej liczby stron, więc będę mógł nieco się wyżyć. Ot, czasami otwiera się jakaś czakra i z pudełka wyskakuje pajacyk. No i „jak tatuś zrobi dziubek, to nie ma ch**a we wsi", hm? Niniejszy cykl miał być nie o mnie, ale wyżej wymieniony osobnik przypalał mnie żelazkiem. Czy to klasyczny ogon machający psem? Na szczęście czuję się jak Koszałek-Opałek, który zawzięcie macza gęsie pióro w garncu najczarniejszego atramentu, no i wychodzi na to, że synteza awangardowa w duszy gra nie tylko mnie, a nasze mapy mentalne powinny zostać nakreślone od nowa. ⊗

Bartosz ZAX Dawidowski

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

Ekstaza milenialsa

Ekstremalnie liniowy i krótki samograj otrzymał mnóstwo ocen 10/10, stając się najwyżej ocenianą grą pierwszych miesięcy 2026 r. Czym wytłumaczyć ten gremialny zachwyt redaktorów?

Mixtape to nie żadne arcydzieło, tylko zwykły przeciętniak. Jakim cudem ten tytuł uzyskał więc najwyższą średnią 2026 r. według danych zebranych w OpenCritic (stan z 11 maja, kiedy piszę felieton). Warto przyjrzeć się tej sprawie, która być może obnaży głębszą prawdę o krytykach gier.

Zacznę od tego, że nie neguję prawa do istnienia symulatorów chodzenia czy „interaktywnych filmów". Gdy gameplay ma jednak szczątkowy charakter, to wybitnie dobra fabuła i oprawa audiowizualna muszą nadrabiać niedostatki interaktywności. A właśnie w tych obszarach Mixtape rozczarowuje najbardziej.

Strzelba Czechowa

W grze autorów The Artful Escape brakuje przede wszystkim spójnej dramaturgii. Recenzenci odmieniają przez wszystkie przypadki słowa „emocje" i „dorastanie", ale dokładnie tych dwóch rzeczy nie znajdziecie w tym projekcie. Bohaterowie nie dojrzewają, nie przechodzą żadnej metamorfozy, wcale nie wyrastają z gówniarskiej fazy arogancji i zadufania. Antypatyczna, rozpuszczona główna bohaterka kategoryzuje ludzi ze względu na to, jakiej muzyki słuchają – tak jakby preferencje muzyczne były wyznacznikiem intelektu i wartości moralnej. Pomimo upływu godzin nic się tutaj nie zmienia – w finale wciąż oglądamy te same narcystyczne postacie, które niczego się nie nauczyły o życiu.

Niestety to tylko początek fabularnych problemów tej przereklamowanej gry. Scenarzyści Mixtape'a nie słyszeli bowiem o strzelbie Antona Czechowa, czyli zasadzie prowadzenia narracji, która brzmi następująco: „jeśli w pierwszym akcie powiesiłeś strzelbę na ścianie, to w kolejnym musi wystrzelić". Chodzi o to, by usuwać z opowieści elementy zbędne, a umieszczać w niej tylko motywy i sytuacje absolutnie kluczowe dla rozwoju wydarzeń i przesłania dzieła. Studio Beethoven and Dinosaur przez pół gry mami nas wizją pierwszej samodzielnej wycieczki trojga nastolatków. Ale właśnie ta narracyjna „strzelba" nigdy nie wypala. Do rzeczonego wyjazdu najzwyczajniej w świecie nie dochodzi. Wypada to tak, jakby deweloperzy wycięli z gry połowę zawartości – tę ważniejszą część, gdzie moglibyśmy zobaczyć, jak zblazowani nastolatkowie wyrastają ze swojego zarozumialstwa. Może na wycieczce doszłoby do wypadku, może do zagubienia w lesie. Do cholery, nawet spotkanie z agresywnym niedźwiedziem mogłoby tchnąć życie w ten scenariusz. Poprzez skonfrontowanie rozpieszczonych dzieciaków z rzeczywistością ta rozmemłana historia mogłaby nabrać charakteru. Ale nic takiego się nie dzieje. Połowa dialogów w Mixtape to brednie o niczym – o wydarzeniach, ludziach i sytuacjach, które nigdy nie pojawiają się na ekranie. Anton Czechow przewraca się w grobie.

JOY DIVISION BRZDĘKA, REDAKTOR ZACHWYCONY, A GAMEPLAY? A KOGO ON OBCHODZI!?

Punk był lepszy

Temat nostalgii za latami 90. i za muzyką z tego okresu można zrealizować znacznie lepiej. Lost Records: Bloom & Rage jest przykładem takiego dzieła. Ta punkowa rebelia nastolatek, z doskonałą ścieżką dźwiękowa, wypada znacznie odważniej i spójniej od nowości zespołu Beethoven and Dinosaur. Studio Don't Nod zadbało o wyraźną dramaturgię, o dobrze zaakcentowany motyw przewodni, którym jest młodzieńczy bunt. To rewolta nie tylko przeciwko zepsutemu społeczeństwu. To sprzeciw wobec najbardziej podstawowych zasad egzystencji, takich jak choroby i śmierć. Scenariusz tej gry, osadzonej w klimatach literatury realizmu magicznego, jest przy tym na tyle dojrzały, że zestawia naiwne, młodzieńcze ideały bohaterek z szarą rzeczywistością – z sytuacją, gdy postacie spotykają się po kilkudziesięciu latach od przedstawianych wydarzeń, by spróbować skleić fragmenty traumatycznych wspomnień w spójną całość. Bloom & Rage to po prostu tytuł, który podjął temat muzyki i zeitgeistu lat 90. w znacznie mądrzejszy sposób od Mixtape'a. I otrzymał za to wyraźnie gorsze oceny od krytyków.

W recenzjach omawianej gry nie zauważyłem też odniesień do The Artful Escape, poprzedniego tytułu zespołu Beethoven and Dinosaur. To kolejna zagadka, bo ta perełka góruje nad Mixtape'em nie tylko muzycznie, ale przede wszystkim wizualnie. Tętniące żywymi kolorami i nieposkromioną kreatywnością The Artful Escape, które zgrabnie łączy surrealizm i science fiction, śmiało można nazywać arcydziełem grafiki 2D. Mixtape to natomiast typowa, rozmazana mamałyga w Unreal Engine 5, jakich widziałem już dziesiątki. Technika animacji poklatkowej, która ma pewnie maskować nieudolność programistów (fatalna wydajność), nic tutaj nie zmienia. Nie szukając daleko, recenzowane przed miesiącem, stawiające na karykaturalny styl Tides of Tomorrow prezentuje się tak podobnie do Mixtape'a, że aż trudno uwierzyć, że nie stworzyli tego dokładnie ci sami ludzie. Nuda!

Widziałem opinie, że niektóre redakcje zostały przekupione przez właścicielkę Annapurny i to miałoby tłumaczyć wysyp ocen 10/10. Megan Ellison to faktycznie córka jednego z najbogatszych ludzi świata, więc jest to jakiś trop. Ja upatruję jednak przyczyny tej gremialnej ekstazy w czymś innym. Uważam, że w branży gier aż roi się od niespełnionych „artystów" i filmowców, ludzi, którzy chcieli być krytykami/twórcami kina, ale zbyt wysokie progi sprawiły, że wylądowali ostatecznie w redakcjach gamingowych czy w studiach deweloperskich. I w związku z tym obserwujemy wysyp 10/10 dla samograja. Bo to jest ich wyśniony ideał filmu, z nienachalną szczyptą interaktywności.

Najprzebieglejszym zagraniem Annapurny było doklejenie do Mixtape'a licencjonowanej muzyki, którą grono takich niespełnionych, czterdziestoletnich dziś „artystów" z pokolenia milenialsów uznaje za kompozytorskie arcydzieła. Joy Division brzdęka, redaktor zachwycony, a gameplay? A kogo on obchodzi!? I właśnie tak zgarnia się w tej branży oceny maksymalne. ⊗

eprasa.pl c89932845e

foto: Bartek Barczyk

Michał Walkiewicz

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

Uliczny Wojownik: Abominacja

**Okażcie nieco miłości złemu kinu.
Nawet jeśli żadną miarą na Waszą łaskę nie zasłużyło.**

Ręka, noga, mózg na ścianie! Po seansie „Mortal Kombat II" oraz zwiastunie nowej ekranizacji „Street Fightera" znów mam sześć lat. Pragnę okręcić się na pięcie i strącić żyrandol kopniakiem z półobrotu. Z okazji niemal równoległych premier obydwu filmów czas zatem przywrócić utracony blask ich starszym braciom, których – jak to starszych braci – kochamy nienawidzić. Zarówno „Street Fighter" (1994) Stevena E. de Souzy, jak i „Mortal Kombat 2: Unicestwienie" (1997) Johna R. Leonettiego udowadniają, że dobra zabawa nie zawsze równa się dobremu kinu.

Zwykły wtorek

„Dzień, w którym zaszczyciłem twoją wioskę swoją obecnością, był najważniejszym dniem w twoim życiu" – rzecze generał M. Bison (Raúl Juliá) do własnoręcznie osieroconej Chun-Li (Ming-Na Wen). Po trwającej stąd do wieczności pauzie dodaje: „Dla mnie to był… wtorek". No i zaorane.

Mógłbym napisać cały tekst o tym, dlaczego ten cytat był wystarczającym powodem powstania „Street Fightera". Dlaczego warto było przewalić niemały, 35-milionowy budżet na scenografię z dykty, kostiumy z papieru toaletowego i świadomie przeprowadzić najgorszy casting w dziejach kina. Mógłbym, ale dobrze wiecie, że było warto.

Wypowiadając te słowa, portorykański aktor Raúl Juliá był śmiertelnie chory. Nie dożył końca zdjęć. Jego rola pozostaje jednak bijącym sercem filmu. Wcześniej znaliśmy go zarówno z artystycznej wagi ciężkiej (oscarowy „Pocałunek kobiety pająka" Héctora Babenco), jak i z popkulturowych klasyków („Rodzina Addamsów" Barry'ego Sonnenfelda).W „Street Fighterze" przypomniał, że kamp nie istnieje bez stuprocentowego zaangażowania.

Poza Bisonem nic w tym filmie (ani w jego procesie produkcyjnym) nie ma sensu. Chun-Li jest reporterką. E. Honda jej operatorem. Bokser Barlog – dźwiękowcem. Dhalsim to naukowiec z moralnymi oporami. Blanka to Jan Kowalski poddany „reprogramowaniu genów". W roli Cammy zatrudniono Kylie Minogue, żeby spłacić daninę australijskim władzom, które pomogły przy ulgach podatkowych. Jean-Claude Van Damme był na planie wiecznie zawiany. I tak dalej, w ten deseń.

Z czysto filmowego punktu widzenia jest jeszcze gorzej. Od dialogów więdną uszy, sceny walki wrzucono do sokowirówki, wątki urywają się bez ładu i składu. Mówiąc krótko, bardzo łatwo cieszyć się „Street Fighterem" jako monumentalną porażką. No i Juliá – Bison, na którego nie zasłużyliśmy i który na zawsze zamieszkał pod naszymi powiekami.

Finish him!

„Mortal Kombat 2: Unicestwienie" jest filmem jeszcze gorszym, co automatycznie czyni go filmem znacznie lepszym. W przeciwieństwie do „Street Fightera" w kinach pojawił się na wyraźne życzenie fanów – oryginalna adaptacja hitowej bijatyki była w połowie lat 90. doświadczeniem bez mała pokoleniowym.

Reżyser John R. Leonetti miał do dyspozycji większy budżet, studio zwiększyło liczbę dni zdjęciowych, a ekipa wybrała się w podróż dookoła świata – od Wielkiej Brytanii, przez Jordanię, po Tajlandię. Dlaczego zatem film wygląda, jakby pierwszoklasiści ze szkolnego teatru nakręcili go słoikiem? Zgadywać możemy wspólnie. W „Unicestwieniu", podobnie jak w „Street Fighterze", również znajdziemy kultowy dialog. Oto księżniczka Kitana (Talisa Soto), zaskoczona nagłym zmartwychwstaniem swojej rodzicielki, królowej Sindel (Musetta Vander), rzuca: „Matko… ty żyjesz!". Na co matka, ze złowróżbnie wyciągniętym paluchem, odpowiada: „Jaka szkoda, że ty… umrzesz!".

JEST FILMEM JESZCZE GORSZYM, CO AUTOMATYCZNIE CZYNI GO FILMEM ZNACZNIE LEPSZYM

Można się zżymać na totalny i bezkompromisowy krindż; umieszczać ten moment na listach najgorszych scen w dziejach kina. A ja umieściłbym go raczej w Bibliotece Kongresu. Warto bowiem zadać sobie fundamentalne pytanie. Co właściwie królowa Sindel, we fioletowym spandeksie, ze strażą przyboczną w postaci faceta z rondlem na głowie, centaura z półką śnieżnobiałych zębów, czterorękiej baby z irokezem oraz wojowników ninja we wszystkich kolorach tęczy, miałaby odpowiedzieć?

Dość powiedzieć, że „Unicestwienie" wikła nas w podobne refleksje na każdym kroku. Na przykład wtedy, gdy Scorpion, uciekając przez portal z Kitaną pod pachą, krzyczy: „Frajeeeerzy!". Albo w scenie, w której Shao Kahn, najważniejszy czarny charakter w historii serii, okazuje się chłopcem z gilem pod nosem, pragnącym jedynie akceptacji ojca.

Każdy pomysł jest zły. Każdy wybór – brzemienny w skutkach. Bez względu na to, czy mówimy o reżyserze, scenarzyście, operatorze, montażyście, czy aktorach, wszyscy grają do jednej bramki. Własnej. Wisienką na torcie są efekty komputerowe, które nawet w 1997 r. wywoływały u fanów migotanie przedsionków. Galerię obrazów, które mogą się przyśnić, otwierają bezimienni ninja fruwający po niebie namalowanym w Paincie. Zamyka ją pojedynek smoków, w których zamieniają się Shao Kahn i Liu Kang w trakcie finałowej batalii.

Noc będzie bezsenna, ale warto tego wszystkiego doświadczyć. Choćby po to, by zrozumieć, jak długą pokonaliśmy drogę. Jako że okres niemowlęctwa adaptacji gier wideo dawno minął, warto spojrzeć na te czasy z odrobiną sympatii. Na płaszczyźnie intencji niewiele się bowiem zmieniło. Ktoś chciał potraktować naszą pasję poważnie i sprawić nam niespodziankę, zaś przy okazji zarobić wywrotkę dolarów.

Zła wiadomość: niektórym się udało. Dobra: nostalgia wygładza krawędzie przeszłości. ⊗

eprasa.pl c89932845e

Michał MIELU Mielcarek

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

Gry bez rozgrywki

W styczniowym numerze magazynu NextGen z 2000 r. znalazł się długi artykuł o crunchu. Ostatnio mówi się o nim mniej, ale przez dwie dekady nie było końca dyskusjom o pracy po kilkanaście godzin dziennie, nierzadko również w weekendy. Problem przez lata pozostawał nierozwiązany, choć wydawało się, że branża zdążyła zlokalizować przyczyny jego powstawania i miała pomysły na to, jak sobie z nim poradzić.

Dwa inne nieśmiertelne tematy – czy gry są sztuką oraz przemoc w grach wideo i jej wpływ przede wszystkim na dzieci. Właściwie moglibyśmy opublikować teksty sprzed kilkunastu lat, zmienić tytuły produkcji i nazwy firm, i nikt by nie rozpoznał, że już to czytał. Jesteśmy zapętleni, w kółko mielimy te same tematy i kłócimy się o to samo.

Niedawno wydany Mixtape sprowokował do „dyskusji" o tym, co jest grą. Jak dużo powinna mieć rozgrywki. Czy można nią nazwać interaktywny film? A przede wszystkim: czy taki produkt może otrzymać maksymalną ocenę. Zapytajcie, co o tym sądzi, piszącego tuż obok Marcellusa, który w NEO+ wystawił dychę dla Heavy Rain (Roger: zapytamy za miesiąc, bo na urlopie ;)). Jako fani tego medium dawno powinniśmy zrozumieć, że gry wideo to cholernie pojemne określenie. Jak postawić obok siebie Eye Toy Play, LocoRoco, Europa Universalis, Quake'a, Vib-Ribbon i Shadow of the Colossus? Jak zmierzyć, czy lepszą grą jest Tetris, Terraria, czy Breath of the Wild? Przerabialiśmy również dyskusję o interaktywności w przypadku produkcji pogardliwie nazywanych symulatorami chodzenia. Pierwsze Layers of Fear to gra o wchodzeniu do kolejnych pomieszczeń i rozglądaniu się, by odpalić jump scare'a. Rozgrywki tam tyle, co kot napłakał, a jednak ta pozycja umieściła Bloober Team na mapie światowego gamedevu. Na emocjach bardziej niż na rozgrywce skupia się wychwalany w mediach Gris. Virginia to tak naprawdę gra o wskazywaniu kamerą w odpowiedni punkt. Rozgrywka w Journey jest szczątkowa. Czy w ogóle da się tam przegrać? Jak takie coś może być wyżej oceniane od Dragon Quest VIII?

Lubię, gdy deweloperzy eksperymentują z możliwościami tego medium. Moim ulubionym przykładem tego, na jak wiele sposobów można opowiadać historię w grach, jest Kentucky Route Zero. Tam niemal każda scena to inny pomysł na przedstawienie wydarzeń i postaci. Niektóre są abstrakcyjne, nierealistyczne – zupełnie jak w Mixtape, w którym bohaterka wysadza samochody w powietrze skinieniem dłoni, co symbolizuje moment, gdy jest po prostu wkurzona. Kibicuję twórcom chcącym spróbować czegoś nowego, a nie wpatrzonym w słupki w Excelu czy w wishlisty. Od kolejnej metroidvanii i roguelike'a zdecydowanie wolę eksperymenty pokroju Mixtape'a. Mam tylko jedną prośbę. Nie nazywajmy tej produkcji mianem indie. Za drogo wygląda i brzmi. ⊗

OD KOLEJNEJ METROIDVANII I ROGUELIKE'A ZDECYDOWANIE WOLĘ EKSPERYMENTY

Norbert NORBY Konieczny

człowiek z demo-sceny, fan retro, miłośnik szybkich fur.

Chłodnym okiem

Gdzie są gry muzyczne, ja się pytam! Gdzie są Buzz, Wiedza to potęga, To jesteś Ty, gdzie jest dobra zabawa!? Co się stało, że rynek gier towarzyskich, muzycznych czy nawet ruchowych tak się straszliwie skurczył, a wręcz można powiedzieć, że zniknął zupełnie.

Ostatnio wpadły w moje ręce dwie stare gitary do Guitar Hero i pomyślałem sobie, że można by zagrać, zrobić miły wieczorek przy konsoli, ale zaraz taka myśl mnie dobiła, bo przecież na PS5 czy XSX nie ma już chyba nawet żadnej gry na gitarę. To, z czego kiedyś słynęły konsole, a zwłaszcza Sony, za co pokochaliśmy ten sprzęt, to były właśnie nietypowe gry towarzyskie, muzyczne i ruchowe. Ale dzisiaj świat gier jest zupełnie inny. No ba, nie da się nawet już zagrać w żadną część z serii PlayLink, bo wszystkie aplikacje zostały wycofane ze sklepu na telefonie. Zostaje PS3 lub Xbox 360, gdzie można jeszcze zdobyć i podłączyć dodatkowe kontrolery, ale to już zabawa dla retro freaków i to w dosyć ograniczonym wymiarze, bo przykładowo żadnych aktualizacji do Buzza już nie można pobrać i trzeba odpowiadać w kółko na te same pytania dostępne na płytach (których ceny ostatnio w obiegu wtórnym przekraczają ludzkie pojęcie).

Co się stało ze światem, że firma Sony, która przodowała przecież w tego typu produkcjach, kompletnie z nich zrezygnowała? Czy przemawiał za tym konkretny wynik finansowy, czy też zupełnie inne aspekty? Nie chce mi się wierzyć, że ludzie już nie chcą grać w tego typu tytuły na konsolach. Już bardziej wydaje mi się, że komuś zależy, aby dostarczać naszym dzieciakom zupełnie innej „rozrywki" i aby siedziały jak zahipnotyzowane przed ekranem konsoli lub telefonu, na którym rządzą teraz tytuły typu Fortnite, Roblox czy Minecraft (ta ostatnia to jeszcze najmniejsze zło z tych trzech). A może to twórcom bardziej zależy na dostarczaniu dzieciakom takich właśnie treści, a rozgrywka typu „pay to win" i mikrotransakcje w grach to dzisiaj najlepszy towar? Pytanie pozostawiam bez odpowiedzi, chociaż wydaje się ona oczywista. W pewnym momencie chyba skręciliśmy nie w tę stronę, a szkoda, bo nawet sukcesy takich gier jak It Takes Two czy Split Fiction niewiele mogą zmienić. Czekam tylko momentu, aż jakaś kolejna FIFA będzie oferowała wyłącznie rozgrywkę dla jednego gracza lub multiplayer online, i wtedy pozostanie nam już tylko zgasić światło. Nie chcę takiego świata i zapewne nikt z nas nie chce, ale jeśli cyferki będą się zgadzać na koncie, to wszystko jest możliwe i nic mnie już nie zdziwi. Dobranoc. ⊗

NIE CHCE MI SIĘ WIERZYĆ, ŻE LUDZIE JUŻ NIE CHCĄ GRAĆ W TEGO TYPU TYTUŁY NA KONSOLACH

eprasa.pl c89932845e

Kacper Adamus

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

Wataha

W każdym z nas są dwa wilki. Nie potrafimy traktować ich jednakowo i często faworyzujemy tego, którego sierść razi światłem odbitym od opinii panującej w naszej nieco elitarystycznej banieczce.

Kiedy przeglądam sieć – zarówno social media, jak i fora czy tematyczne portale zawierające bardziej skanalizowane treści – lub rozmawiam ze znajomymi, nieważne, czy związanymi zawodowo z „branżą", czy nie, dostrzegam pewną rozbieżność w deklaracjach i działaniach. Otóż każdy z nas, konsumentów elektronicznej rozrywki uwielbia nowe IP, brzydzi się leniwymi remasterami, krytykuje żerowanie na nostalgii i wytyka brak twórczej odwagi. Ciekawe, że liczby od lat pokazują coś innego.

Pierwszy wilk

Grając, zawsze trochę zezuję. Jedno oko, to, które nie zostało jeszcze skażone sceptycyzmem poznawczym, śledzi akcję, cieszy się z pędzącej na złamanie karku fabuły, skacze między liczbą naboi, minimapą a celownikiem. Drugie okręca się wokół własnej osi, kieruje w głąb czaszki, łypie na rozpalone neurony i analizuje. To oko badacza. Jakub Żulczyk powiedział, że jako scenarzysta nie potrafi już oglądać filmu czy serialu tak, jak robił to lata temu; że na poziomie podświadomości cały czas studiuje rozwiązania, dostrzega zabiegi, ocenia. Każdy, kto pisze – czy szerzej: dyskutuje – o grach, ma podobnie. Mózg sam się w nieokreślonym „międzyczasie" wytrenował do tego, by niczym pies gończy instynktownie węszyć. Za odniesieniami, kalkami, inspiracjami, reinterpretacjami, narracyjną czy mechaniczną innowacją. Z rozkoszą gubi się w intertekstualnym labiryncie.

Bardzo często, kiedy jedno oko kieruje się w oceniaczce ku ósemce, drugie zwraca się w stronę szóstki. Albo odwrotnie. Terminy takie jak „dobra gra" czy „dające masę radości doświadczenie" okazują się zbyt ciasne, a umysł zaczyna dłubać w niuansie. I to jest ten pierwszy wilk, którego wycie moje usta tłumaczą na buńczuczne deklaracje: „lepiej, żeby studio poświęciło zasoby na coś ciekawszego niż kolejne odświeżenie hitu z PS2" albo: „kolejne cinematic experience od Sony to tak naprawdę ta sama gra z inaczej podczepionymi klockami, co w dłuższej perspektywie psuje rynek". Ha, da się nawet odważniej: „dla medium, które pozwala stworzyć dowolny świat, wymyślić nieograniczoną liczbę interakcji z nim i opowiedzieć bez barier każdą historię, sięganie po uproszczoną i płytką interpretację przemielonych sto razy mitów jest miejscami aż uwłaczające".

Gdzieś tam, z tyłu czaszki jawi się wymarzona wizja branży odważnej, pełnej wizjonerów, garażowej wręcz. Utopijne myślenie. A zza pierwszego wilka powoli wyłania się ten drugi i szczerzy oślinione kły.

GDZIEŚ TAM, Z TYŁU CZASZKI JAWI SIĘ WIZJA BRANŻY ODWAŻNEJ, PEŁNEJ WIZJONERÓW

Drugi wilk

Szczerzy i rozszarpuje na strzępy wyszczekiwane przed chwilą opinie. Bo musicie wiedzieć, że ja cholernie dobrze się bawię przy tych remake'ach i remasterach. I (choć mówię to przez zaciśnięte zęby) każdorazowo na nie czekam. Odświeżenie TLoU łyknąłem w dwa wieczory. Kocham to, co z serią Resident Evil robi Capcom. Czy kupiłem przypudrowane starsze Tomb Raidery? Oczywiście, że tak.

Podobnie mam z bezpiecznymi markami. Złoszczę się na Asasyny, ale zawsze wiem, że te kilkadziesiąt godzin tępego klikania w guziory dostarczy mi potrzebnego relaksu po ciężkim, głośnym dniu. Tak, kolejne odsłony serii są klepane od sztancy, płytkie fabularnie i mechanicznie niedopracowane, ale kołyszą przebodźcowany mózg powtarzalnymi aktywnościami. To, co robi z cyfrową piłką kopaną EA, woła o pomstę do nieba, agresywną monetyzację uważam za niemoralną, ale co roku kupuję – choć po sporych obniżkach – kolejną odsłonę Fify czy innego FC i przed ważniejszymi meczami Ligi Mistrzów rozgrywam dla klimatu kilka spotkań. Wiele, naprawdę wiele godzin mojego grania poświęcam na coś, co większość z Was nazwałaby „casualowym pykaniem". Nie wykręcam milionowych kombosów w bijatykach, nie przechodzę Soulsów w samych gaciach, z chochlą w dłoni i na macie do tańczenia. Większość tytułów kończę na normalu, NG+ to u mnie rzadkość. I przeważnie ogrywam to, co ogrywa większość.

Czy wilki muszą się zagryźć

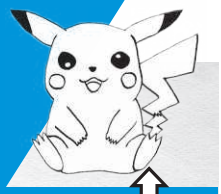
Jest w tym pewna schizofrenia. Z jednej strony wywracam oczami na myśl o Assassin's Creed Shadows i mógłbym godzinami mówić, dlaczego ta gra nie działa, oraz narzekać na decyzje Ubisoftu. Z drugiej, tytuł kupiłem na premierę i przez wiele godzin – w sam raz tyle, by nie żałować wydanych pieniędzy – bawiłem się naprawdę nieźle. Shadows pojawiło się na rynku akurat w momencie, w którym go potrzebowałem. Podobnie mam z Marvel's Spider-Man 2. To kontynuacja na tyle bezpieczna i tak mało innowacyjna, że jednocześnie uznaję to za jej najistotniejszą wadę, jak i… największa zaletę.

A może te dwa wilki nie muszą się gryźć po karkach, a my stać w rozkroku między deklaracją a grzeszną przyjemnością. Może nie ma nic złego w tym, że miło spędzamy czas z doświadczeniem cynicznym, niedopracowanym czy przesadnie bezpiecznym. Może to, że przy RE: Requiem gęba szczerzyła mi się jak trzylatkowi w sklepie ze słodyczami nie wyklucza krytycznego odbioru gry jako osadzonego w pewnym kontekście tekstu kultury czy głośnego mówienia, że ten tytuł ma naprawdę znaczące problemy.

Może zamiast przekarmiać jednego wilka kosztem drugiego, dzielmy po równo? ⊗

eprasa.pl c89932845e

GRACZPOSPOLITA



NR 244 Rok 2026 Redaktor prowadzący: **Mazzi** Cena: bezpłatna wrzutka do warszawskiego wydania PSX Extreme Cena benzyny: **6,30 zł**

Przecieki:

FANI GTAVI SZPIEGUJĄ KAWIARNIĘ

Jeśli sądziliście, że szczytem desperacji było analizowanie faz Księżyca w zwiastunie GTAVI, to granica absurdu leży znacznie dalej. Jeden z fanów próbował przewidzieć datę publikacji kolejnego materiału, śledząc natężenie ruchu w kawiarni serwującej herbatę położonej przecznicę od biura Rockstar North w Edynburgu. Wykorzystując dane z Google Maps, ogłosił światu, że skoro w lokalu jest tłoczniej niż zwykle, to deweloperzy z pewnością celebrują domknięcie prac nad zwiastunem. Cała akcja to nie tylko gamingowy folklor, ale błyskotliwe nawiązanie do tzw. teorii pizzy z Pentagonu. W czasach zimnej wojny amerykańscy dziennikarze zauważyli, że gwałtowny wzrost nocnych zamówień w pizzeriach wokół budynków rządowych w Waszyngtonie niemal zawsze zwiastował przełomowe decyzje polityczne lub akcje militarne. Logika fana była rozbrajająco prosta: skoro amerykańscy generałowie jedzą pizzę przed atakiem, to szkoccy programiści muszą pić herbatę przed publikacją trailera. Uznał on, że w Edynburgu to właśnie filiżanka earl greya, a nie kawałek pepperoni, jest prawdziwym barometrem nadchodzących ogłoszeń. Sytuacja ta pokazuje jednak szerszy fenomen GTAVI. Czy wróżenie z fusów zadziałało? Zwiastuna wciąż nie ma, ale dopóki zbliża się termin raportu finansowego Take-Two, każdy sprzedany w Szkocji sernik będzie traktowany przez internetowych detektywów jako najważniejszy przeciek sezonu.

Obyczaje:

Nowy portret gracza

Mit gracza jako samotnego nastolatka w półmroku przetrwał długo, bo upraszczał rzeczywistość. Pozwalał wierzyć, że gry są etapem, który mija. Tymczasem nie minął, tylko dojrzał razem z pokoleniem, które od ośmiobitowych światów doszło do złożonych, cyfrowych ekosystemów. Dziś średni wiek gracza to 35–36 lat, co potwierdzają choćby coroczne raporty Entertainment Software Association opisujące jego współczesny profil. To pokolenie wplotło gry w dorosłość: między porannym budzikiem a wieczorną listą zadań. Zmieniło się przy tym coś subtelniejszego niż demografia. Wielogodzinne maratony ustąpiły miejsca krótszym, precyzyjnie odmierzonym sesjom, bo gra musi dziś konkurować nie tylko z pracą i rodziną, ale też zmęczeniem ciała i coraz mniejszą tolerancją na coś, co marnuje czas. W badaniach kultury gracz coraz częściej pojawia się jako modelowy uczestnik współczesności: ktoś, kto na co dzień podejmuje szybkie decyzje i funkcjonuje równolegle w wielu światach, realnym i wirtualnym. Dorosły gracz zaczyna jednak inaczej wyceniać własną uwagę. Coraz częściej rezygnuje z tytułów opartych na żmudnym grindzie, porzuca gry, które „nie szanują" jego godzin, wraca za to do kilku sprawdzonych światów jak do znanych miejsc na mapie. Dlatego „pokój gracza" przestał być konkretnym pomieszczeniem. Stał się momentem: krótką, ale świadomą przerwą w dniu, w której odzyskujemy poczucie sprawczości.

Styl:

Śmierć w barwach Nintendo

Jeśli zaczęliście już planować swój ostatni rozdział, brazylijska firma Bignotto ma propozycję, która wywraca branżę funeralną do góry nogami. Producent trumien wprowadził do oferty modele inspirowane światem Mario: jaskrawe barwy i symbole nawiązujące do słynnego hydraulika czy księżniczki Peach. Brzmi to jak żart wyjęty prosto z internetowego pudełka z pytajnikiem. Materiały promocyjne idą zresztą na całość – jaskrawym kolorom towarzyszy muzyka z podziemnych poziomów i wielki napis GAME OVER. Najłatwiej byłoby uznać to za niesmaczny mem, ale im dłużej patrzę na te kolorowe skrzynie, tym mniej mam ochotę na drwiny. Przecież od pokoleń zabieramy ze sobą w ostatnią drogę znaki tego, co definiowało nasze życie – szalik ukochanego klubu, pamiątki czy zdjęcia bliskich. Gry wideo po prostu osiągnęły wiek, w którym stały się integralną częścią ludzkich biografii, a nie tylko chwilową rozrywką. Dla wielu z nas Mario nie jest jedynie marką korporacji, lecz wspomnieniem sobotnich poranków przed kineskopowym telewizorem i dźwiękiem monety. Jeśli ktoś chce pożegnać się ze światem w barwach dzieciństwa, trudno uznać to za bardziej osobliwe niż wybór urny w barwach narodowych czy religijnych. Największa ironia polega jednak na tym, że Mario od dekad sprzedawał nam fantazję o „dodatkowym życiu" i zielonym grzybku. Może właśnie dlatego potrzebujemy choćby wizualnego symbolu, że gdzieś na samym końcu, zamiast pustki, czeka na nas sekretne przejście do zupełnie innego świata.

Motoryzacja:

Projekt Sony i Hondy uderzył w ścianę

Sony i Honda ostatecznie wycofują się z projektu Afeela 1, znanego szerzej jako „PlayStation Car". Samochód, który miał być rewolucją łączącą świat technologii i motoryzacji, okazał się projektem zbyt oderwanym od rynkowej rzeczywistości. Mimo że wizja grania w najnowsze tytuły na postoju brzmiała efektownie w materiałach promocyjnych, nie wystarczyła, by przekonać do siebie klientów, którzy w tym segmencie szukają przede wszystkim wydajnego środka transportu, a nie mobilnego salonu gier. Głównymi problemami Afeeli były cena i brak konkretnych atutów technicznych. Zapowiadany koszt na poziomie 90 tys. dol. stawiał to auto w jednym rzędzie z najbardziej dopracowanymi elektrykami na świecie. Niestety pod względem zasięgu czy technologii ładowania produkt Sony i Hondy nie oferował niczego, co mogłoby zagrozić Tesli czy markom premium z Niemiec i Chin. Twórcy postawili na rozrywkę, zapominając, że w tej kategorii cenowej klienci wymagają najpierw doskonałego samochodu, a dopiero potem dodatkowych gadżetów.

eprasa.pl c89932845e

Michał MAZZI Mazur

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

Twarze, których nie pamiętamy

Mimo że premiera wciąż majaczy na horyzoncie, Lucia już rzuca potężny cień. Patrzy na nas ze zwiastunów GTAVI jak ktoś znajomy, choć przecież o jej wnętrzu nie wiemy niemal nic.

Dawniej protagonista musiał przetrwać z nami całą kampanię, by ugruntować swoją pozycję w pamięci. Dziś najpierw przechodzi przez czyściec marketingu, przecieków, memów i opinii ludzi, którzy jeszcze nawet nie dotknęli kontrolera. A potem przychodzi sprawdzian: czy za tą twarzą kryje się postać, którą zapamiętamy? Współczesne gry potrafią wykreować świat większy niż niejedno miasto i perfekcyjnie odbić światło w kałuży, a jednak coraz częściej po 30 godzinach pamiętam mapę i drzewko ulepszeń lepiej niż człowieka, w którego skórę wszedłem.

Może więc nie chodzi o to, że dzisiejsi bohaterowie są źle napisani. Często są napisani aż zbyt poprawnie. Mają ranę z przeszłości, motywację, konflikt i moment, w którym uczą się komuś zaufać. Wszystko odhaczone w arkuszu. Tyle że po napisach końcowych nie zostaje kontur. Zostaje funkcja fabularna w dobrej kurtce.

Być ikoną gamingu

Niegdysiejsi bohaterowie nie zawsze grzeszyli głębią. Często byli bardziej komiksowi, czasem wręcz bezczelnie przerysowani. Ale mieli jedną przewagę: dawali się rozpoznać po samym cieniu. Mario, Sonic, Lara, Snake, Cloud, Dante, Leon, Kratos. Fryzura, broń, głos, poza, sucha riposta w środku horroru – byli skondensowaną ideą, która działała szybciej niż notka na pudełku. Dziś wielu protagonistów wygląda tak, jakby opuścili tę samą taśmę produkcyjną spod znaku „dojrzałej narracji premium". Są przygaszeni, rozsądni, zmęczeni i asekuracyjnie ironiczni. Noszą praktyczne ubrania. Mówią półgłosem. Często są napisani tak, żeby nikogo nie zirytować. Mają być wiarygodni, „życiowi" i bezpieczni.

Tylko że pamięć kocha krawędzie i dziwactwa. Dlatego Ichiban Kasuga zostaje w głowie, bo jest naiwny i kompletnie nieironiczny. Harry Du Bois z Disco Elysium fascynuje, bo jest egzystencjalną katastrofą. Alan Wake zostaje w głowie, bo jest nieznośnie pisarski i właśnie przez to wyraźny. Bohater, którego nie da się nie lubić, zazwyczaj nie daje się też zapamiętać. W badaniach nad grami od lat mówi się o identyfikacji, czyli chwilowym wejściu w rolę. Gracz nie tylko obserwuje postać, ale przez pewien czas „pożycza" jej ciało. To ważne. Ale może branża wyciągnęła z tego zbyt wygodny wniosek: skoro gracz ma wejść w bohatera, ten nie może mu stawiać oporu. A przecież czasem powinien. Dobra postać nie jest tylko wygodnym kostiumem. Czasami powinna uwierać, mówić coś nie w naszym rytmie albo podejmować decyzję, z którą musimy się zmierzyć. I właśnie wtedy zaczyna naprawdę istnieć.

Kto zabił bohatera gry?

Wielkie produkcje mają dziś ukryty problem: protagonista został zaprzęgnięty do obsługi zbyt obszernego uniwersum. Musi pasować do głównej fabuły, pobocznych aktywności, romansów, rzemiosła i setek małych absurdów. W jednej chwili ratuje ludzkość, w drugiej zbiera grzyby, w trzeciej kupuje rękawiczki z bonusem do odporności, a w czwartej słucha monologu o zgubionej pamiątce po babci. Im większy świat, tym bardziej bohater musi być elastyczny. A im bardziej jest elastyczny, tym bardziej staje się przezroczysty. Silna osobowość stawia opór, mogłaby powiedzieć: „Nie, ja bym tego nie zrobił". To stworzyłoby zgrzyt między dramatem fabuły a bezdusznym czyszczeniem mapy. Dlatego wielu protagonistów zostaje wygładzonych pilnikiem użyteczności. Stają się nie tyle postaciami, ile dobrze animowanymi operatorami zawartości.

W tym napięciu ginie charakter. Postać nie może być zbyt specyficzna, bo musi być kompatybilna z każdym systemem. Dlatego Pragmata od Capcomu to fascynujący poligon. To nowe IP z 2026 r. nie oferuje jedynie kosmicznego anturażu, strzelania i hakowania, ale duet: Hugh i Dianę. Pytanie brzmi: czy za kilka lat będziemy ich wspominać jako ludzi, czy tylko jako efektywny układ gameplayowy?

PRAGMATA OD CAPCOMU TO FASCYNUJĄCY POLIGON

Bohaterowie bez cienia

I tu wraca, choć już z boku sceny, Fox McCloud. Jego powrót na Switcha 2 jest wymowny. Nintendo może znów odpalić lisa w Arwingu, dorzucić odświeżoną oprawę i uruchomić machinę nostalgii, a wielu graczy od razu wie, o co chodzi. To siła ikony: prosta sylwetka i wspomnienie czasów, gdy postać nie musiała pozować na prawdziwego człowieka, by być autentyczna. Lucia, Diana i Fox pokazują trzy stany skupienia. Lucia to twarz oczekiwania, Diana to próba stworzenia nowej emocjonalnej osi, a Fox to triumf konturu nad biografią.

Dlatego łatwiej odświeżyć rozpoznawalną twarz sprzed lat. Stworzenie nowej ikony wymaga ryzyka, bo ta musi być „za bardzo": zbyt głośna, zbyt chłodna lub zbyt niewygodna. Nie powinna być tylko zestawem poprawnie odhaczonych cech. Nie tęsknię za czasami, gdy każdy bohater musiał być maskotką. Gry dorosły i dobrze, że potrafią opowiadać ciszej. Ale cisza też musi mieć barwę. Realizm nie powinien oznaczać rozmycia. Największym problemem współczesnych protagonistów nie jest to, że są źle napisani, ale to, że są napisani zbyt lękliwie. Tak, by pasowali do tabelki w Excelu, marketingu i wrażliwości każdego odbiorcy. Tylko że postać, która pasuje wszędzie, rzadko zostawia ślad.

Warto więc zadać branży proste pytanie: czy rozpoznamy waszego bohatera po samym cieniu? To ostateczny sprawdzian projektowania wizualnego: jeśli kontur postaci jest unikalny, postać żyje. Ten test działa też w sferze charakteru. Prawdziwy bohater rzuca cień na całą grę: jego osobowość powinna przesłaniać mechanizmy i tabelki w menu. Jeśli jednak po finale pamiętamy układ paska umiejętności lepiej niż osobę, z którą dzieliliśmy życie przez kilkadziesiąt godzin, to nie prowadziliśmy przez świat bohatera. Byliśmy tylko użytkownikami bardzo drogiego kursora w markowych butach. ⊗

eprasa.pl c89932845e

NR 92

GŁOS LUDU

16 kwietnia – 15 maja

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

BALON Za ile można sprzedać XSX: dwa pady, do tego w pudełkach GTA 4, Forza Horizon 1, PGR. Stan bardzo OK, używany sporadycznie.
PATAPON W lombardzie dostaniesz osiem stówek.
MESSER33 Zostaw sobie, bo to ostatnia na rynku prawdziwa konsola od MS.
BENITO82PL Ja się bujałem miesiąc i taki sam poszedł za 1300 zł.

BZDURAS Kiedy ostatni raz kupiliście nową grę na premierę?
AGENT_MAN Silent Hill 2 Remake
PROSTYHEKER Alan Wake 2
SZERMAC Mouse P.I. For Hire, zaraz Saros
UKUKUKI Pragmata
OPTA W pudełku? Battlefield 3
PING Pragmata, Requiem, Yakuza 3 Kiwami – dwie fenomenalne gry, jeden krapiszon

FIGARO Myślę, by dać drugą szansę Personie 5, ale na Switchu. Może w handheldowej formie, gdzie mogę w każdej chwili „zapauzować" grę, będzie bardziej jadalna.
KRYCHU_89 Na dużych konsolach też można usypiać gry. Ale Persony w kieszeni zawsze na lekkim plusie.
BARTIZ Ja wróciłem na PS5 i po prostu usypiam konsolę, ale na S2 na pewno też fajnie.

MITRA Ale mi żona dowaliła: „Jesteś już stary". Mam dopiero 41 lat, czytam miesięcznik z obrazkami i gram w gierki dla dzieci. Daj mi spokój.

ALE NUMER!

czytelnicy o PSX Extreme

KRZYSZTOF NOWAK: Tęsknię za starym stylem okładek... [Perez: Czyli wracamy do większej liczby napisów? Pasuje nam to! ;)].
PIX: Elegancka okładeczka z potencjalnym GOTY. Tematycznie średnio moje klimaty, ale nie może być co miesiąc numer pod moje gusta robiony. Za to w recenzjach dużo się dzieje!
LEIFERIKSON: HIV wraca do felietonów? Super, wszak wynurzenia Pierdzącego Oszołoma to od zarania dziejów elementarna część Szmatławca.
MAREK WIECZOREK: Nie trzeba reklamować. Będę w kiosku jako pierwszy – jak co miesiąc!
MATEUSZ BRYCHCY: Okładka klimatyczna :) Będzie czytane jak co miesiąc.
BRY@N: Jak jest coś o Sekiro to biorę od razu.

POPISALIŚCIE SIĘ!

liczba aktywności na Facebooku i postów na forum (16.04-15.05)

facebook.com/PSXExtremePL – 6 397 aktywności
forum psxextreme.info – 8 464 posty

KEN ADAMS: Liczę na to, że HIV wniesie pierwiastek „trzody" do działu felietonów, bo tam grzecznie jak w kościółku.
KONRAD ANTONIAK: Stawiam, że grze Saros daliście maks 8. [Perez: Dobry typ, teraz poprosimy o numery Lotto :)].
PAN_KAKTUS: Jeszcze godzinka w trasie i zawitam do mojego ulubionego saloniku prasowego :) A później dom, kawka i inhalacja :D
TANNERPL: Czy sekretem HIV-a na podtrzymywanie przy życiu działu Listy (oby istniał do końca) jest… recykling listów? Ten, który został opublikowany, był już w #330. Przynajmniej odpowiedź nowa :) [Perez: Koperta z listem poszła nie na tę kupkę i się porobiło!].
KĄCIK KMIOTA: 24 452 znaki recenzji majowego numeru zawitało na forum – jak zawsze serdeczne dzięki!

badzejo gotowy na start rozgrywki w LEGO Batman: Dziedzictwo Mrocznego Rycerza.

WŁAŚNIE UKOŃCZYŁEM

Pix

DEMON TURF + DEMON TURF: NEON SPLASH

Trafiłem na tę grę dzięki podcastowi Bez Dyskusji redaktora Piechoty, który poświęcił jej odcinek Encyklopedii Platformerów (polecam!).

Główna bohaterka, Beebz, chce przejąć władzę nad światem demonów kontrolowanych przez złego króla i jego czterech przydupasów. Czy potrzebujecie więcej informacji? Raczej nie – historia jest lekka, utrzymana w żartobliwym tonie i w sumie to wszystko. Przygotujcie się na zbieranie OGROMNEJ ilości baterii, ciast i lizaków – wyciśnięcie 100% zajmie ponad 30 h. W ich trakcie przemierzycie 4 różnorodne, choć dość standardowe jak na gatunek, światy. Przygody opierają się na sprawdzonych schematach,

ale nie odbierałbym tego jako wady. Postać prowadzi się z lekkością, a skakanie, odbijanie od ścian i szybowanie sprawiają sporo frajdy. Przy poszukiwaniu słodyczy trzeba będzie też trochę pogłówkować – to nie jest łatwa platformówka. Powtarzanie etapów będzie stałym elementem.

Oprawa jest surowa i czuć jej budżetowość. Do audio nie mam zastrzeżeń: dominuje funk, hip-hop, ska i elektronika.

Byłbym w stanie wlepić siódemkę, ale powstrzymuje mnie największy minus, czyli walka – niepotrzebny, źle zaprojektowany system wzbudzający masę frustracji. Nie dziwię się, że w DLC (które nie wymaga podstawki) element ten został usunięty.

Podstawka i DLC często lądują na wyprzedażach. Sam kupiłem pakiet za niecałe 40 zł i jest to uczciwa cena za kilkadziesiąt godzin skakania w starym, dobrym stylu, ocenionego przeze mnie na solidne 6/10.

eprasa.pl c89932845e

Dzięki Wam

jedziemy wspólnie do przodu

A_Bogush
Adam Pietrykowski
Adam Sitek
Adam Warda
adashko
Alan Miller
Andrzej Brzozowski
Andrzej Chabera
Andrzej Rajfura
Antoni Okniński
Artur Isbaner
Artur Brzezicki
Artur Osiński
Artur Piątek
A-subskrybuj
RetroMenele-kropka-pl
Bart ER
Bartek Kiljański
Bartłomiej Balcerzak
Bartłomiej Dębski
Bartłomiej Feruś
Bartłomiej Wołk
Bartosz Banach
Bartosz Lisek
Black Order
Błażej Chodkowski
Bogusław Szawara
BrodatyGnom
Bzduras
Chad Davski
Damian Buczyński
Damian Kajzer
Damiancio
Daniel „landus666" Landowski
Daniel Czaja
Daniel Drucis
Daniel Kocon
Daniel Trzeciński
Dariusz Łękawa
Dariusz Dyrda
Dariusz Napieczyński
Dawid Chełmikowski
Dawid Górniak
Dawid Kukuczka
Dawid Poźniński
Dawid Raczyński
Dawid Stawski
Deajotcezet
Denis Łukasz Deoniziak
Des380
Dominik Galinski
Donatello1991
Donboro
FireTheft
Fr3du
fuard
G M
Grzegorz Idryjan
Grzegorz Jarosz
Grzegorz Krupa
Grzegorz Mizielski
Grzegorz Mrowicki
Grzegorz Orłowski
Grzegorz Wątroba
Grzegorz Zalewski
Igor Janiel
Igor Staszewski
ILLum
Ireneusz Widera
Jacek Jagodziński
Jacek Ozimek
Jacek Rusek
Jacek Sklepowicz
Jacek Wójcik
Jakub Choiński
Jakub Kaiser
Jarosław Rybacki
Jarosław Żochowski
Kacper Marciniak
Kajetan Kałużyński
Kamil Ciszewski
Kamil Świstoń
Karol Machnicki
Karol Zywert
Kmiot
koczeh
Konrad Skibiński
Krzysztof „Eskimos" Studziński
Krzysztof Banaskiewicz
Krzysztof Kaczorowski
Krzysztof Kornacki
Kuba Sudor
Lukasz Mickaniewski
Łukasz Dworniczuk
Łukasz Boryczka
Łukasz Chmielewski
Łukasz Engler
Łukasz Fidurski
Łukasz Grzywiński
Łukasz Strumiński
Łukasz Uczkiewicz
Łukasz Wasielewski
Łukasz Zbrzeźniak
Maciej Szewczyk
Maciej Szulc
Maciej Tylski
Maciej Wolny
Maciej Wróblewski
Małgorzata Radecka
Marcin „Eddie2032" Biernat
Marcin Borkowicz
Marcin Bors
Marcin Bugaj
Marcin Duda
Marcin Kazimierczak
Marcin Łabeński
Marcin Medrala
Marcin Mietlicki
Marcin Mizak
Marcin Protasiuk
Marcin Raubo
Marcin Skierski
Marcin Spławski
Marcin Spoczyński
Marcin Wrzesień
Marek Bemowski
Marek Molczyk
Marek Włodasz
Marek Zaton
Mariusz „Marian" Malec
Mariusz Janas
Mariusz Urbaniak
Mateusz Jarzyński
Mateusz Szatan
Michał „Schemat" Wierzbicki
Michał Burak
Michał Gieraltowski
Michał Goszczyński
Michał Kukla
Michał Przeździecki
Michał Ruta
Michał Wrocławski
Michał Wrześniewski
Mieszko Krajewski
MiKaa Wojcieszek
Mirek Długosz
MYSZa7
N1C4L0R3
Na Piechotę. Podcast kulturalny
NanekGro
Patryk Głażewski
Paweł Usinowicz
Piotr „Gmeru" Gmerek
Piotr Adamus
Piotr Chrupek
Piotr Czacharowski
Piotr Gliźniewicz
Piotr Jaskółka
Piotr Karnaś
Piotr Pociągiel
Piotr Sujka
Piotr Świątek
Piotr Warczak
Piotrek Grabowski
Piotrek Nowosad
piotros
Przemysław Piotrowicz
Przemysław Endzel
Przemysław Masłowski
Radca Prawny Bartosz Stasik
Radomir Obrębski
Radosław Sumera
Radosław Żuk
Rafał Grodek
Rafał Cichoń
Rafał Kleta
Rafał Kohlbrenner
Rafał Najdul
Rafał Pieczynia
rickenbacker
Robert Jurski
rozyk83
s3quel
Sebastian Frączkiewicz
Sergiusz Furmaniak
siniak Dominik
Slippin82
Sławomir Piekut
smallv86
Szczotula
Szermac
Szymon Skrzypczak
Tomasz „noktv" Powała
Tomasz Czerwiński
Tomasz Kajniak
Tomasz Kowalski
Tomasz Nyc
Tomasz Szerzad
Tomasz Truszkowski
Vencer
Wiktor Kępiński
Witold Czekaj
Wojciech Kulesz
Wojciech Michalik
Wojciech Żółkiewicz
Wojtek Dzidowski
woland
ZakOnIck
Zbigniew Korpaczewski

Serdecznie dziękujemy za wsparcie akcji

patronite.pl/PSXEXTREME

Lista będzie aktualizowana (aktualny stan na 24 maja)

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 Żmuda-Adamski (Kali)

WSPÓŁPRACUJĄ
Damian Buczyński
Igor Chrzanowski
Cyprian Czechowski (Cypher)
Patryk Dzięgiewicz (Aysnel)
Wojtek Gruszczyk (Grucha)
Sebastian Kochaniec
Michał Król (Kroolik)
Bartek Kubica
Krzysztof Micielski (NRGeek)
Michał Mielcarek (Mielu)
Dawid Muszyński (Muszyn)
Michał Ostasz
Marcin Sikora (Marcellus)
Kuba Sobek (Sobek)
Michał Walkiewicz
Maciej Zabłocki

ALEJA ZASŁUŻONYCH
Andrzej Błaszczyk (Loki)
Sebastian Kajdan (Fenix)
Norbert Konieczny (Norby)
Grzegorz Kurek (Majlo)
Grzegorz Kuźnik (Esiek)
Bartek Majowski (Kujot)
Damian Matyasik (Mashter)
Kamil Niewczas (Amer)
Tomasz Nowrot (Torba)
Wojciech Oczko (Aju)
Łukasz Odziewa (Lucek)
Tomasz Staroń (Star)
Łukasz Szewczyk (Loser)
Jakub Szarleja (KILu)

RYSUNKI
Adam Bańkowski

KOREKTA
Marek Kowalik

DZIAŁ REKLAMY / SKLEP
reklama@psxextreme.pl
sklep@psxextreme.pl
tel. 693 075 060

KONTO BANKOWE
mBank
91 1140 2004 0000 3402 8465 3856

WYDAWCA
N3 MEDIA
Niecodzienna 3
04-965 Warszawa
KONTAKT
Paweł Myśliwiec
pawel.mysliwiec@n3media.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz screenshoty są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż aktualnych i archiwalnych numerów czasopisma po cenie innej niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę Wydawnictwa i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

eprasa.pl c89932845e

LISTY Z DOPISKIEM „DO HIVA" itp.:

listy@psxextreme.pl

HIV: Lubię mieć wybór. Nie za duży, ale jakiś. Konsola jest dla mnie bardzo ważnym meblem, elementem wystroju wnętrza, często zajmuje honorowe miejsce, ustępując jedynie telewizorowi. Ten dla wielu ludzi, na szczęście, stał się tylko wyświetlaczem mediów zamiast odbiornikiem tuby propagandowej. Chciwe padalce z mandatami poselskimi wyciągają łapska po abonament telewizyjny, a ostatnio przepchnęły dodatkowy podatek reprograficzny, który jest reliktem przeszłości. No, ale grosz do grosza... Nie oglądam telewizji od 30 lat i jest mi z tym cholernie dobrze. Skandynawscy designerzy mogą się nie zgodzić (vide minimalistyczne marki Volvo czy IKEA), ale fizyczna konsola to jednak wróbel w garści. Dlatego proszę mnie nie wkurzać (wyrażając się parlamentarnie) pomysłami sprzętów zintegrowanych i skutecznie streamujących. Jako opcja – proszę bardzo, ale ja chcę mieć kolejne konsole i gapić się na nie jak bocian na sanki. Łapy precz również od fizycznych kopii gier, sukinsyny. Pudełka górą! (.v.) Żegna się HIV fest zalatany, w całym tym chaosie wychillowany.

PS W poprzednim numerze PE opublikowałem ponownie list z #330. Sorki, starość nie radość.

PS Źródełko wysycha, podrzucajcie więcej listów i fotek. Do przeczytania!

Honotu – nowa konsola

„(...) Cześć, jestem oddanym fanem od niepamiętnych czasów, mam większość numerów PSX Extreme i masę siwych włosów. Konsole zawsze były bliskie mojemu sercu, dorastałem z Wami i zawsze liczyłem się z Waszymi opiniami. Mimo pozytywnie głupkowatego usposobienia uważam Was za autorytety i chylę czoła przed potężną wiedzą, którą dzielicie się co miesiąc. Mam na myśli starych wyjadaczy, jak i stosunkowo młody narybek. (...) Zainteresowałeś mnie w poprzednim numerze kilkoma zdaniami we wstępie do Listów na temat nadchodzącej generacji i DLSS. Czy mógłbyś napisać coś więcej, HIV-ie? Co sądzisz i jak oceniasz nadchodzące konsole? Przymierzam się, powoli zaczynam zbierać kasę, bo żyje się trudno, dlatego chciałbym dokonać właściwego i przemyślanego wyboru. Jeśli nic się nie zmieni, będę mógł pozwolić sobie na zakup jednej konsoli, a moje obecne preferencje nie mają żadnego znaczenia, bo dla mnie liczą się gry. Będę wdzięczny i oby Wam się powodziło, a na hejterów laskę kładę. (...)"

Marcel

HIV: Odpowiem po omacku, bo nie mam miejsca na zgłębienie tematu. Druga połowa bieżącej generacji konsol to bardziej eksperyment niż przemyślane działanie. Korporacje szukają nowych rozwiązań, stawiając na optymalizację zysków – to przede wszystkim. Bilans zysków i strat musiał wykazać, że pójście szeroko przynosi pokaźne dochody, lecz szarga opinię i wpływa niekorzystnie na markę, patrząc dalekosiężnie. Jak na mój gust „współczesny przełom" w dziedzinie grafiki zaczął się od implementacji ray tracingu, który na stałe zagościł w grach i obecnie wydaje się bezwysiłkowy (choć to iluzja). Kolejne sztuczki są skutecznie wdrażane: renderowanie neuronowe/deep learning super sampling to optymalizacja, skalowanie, a wszystko po to, aby zadowolić rosnące oczekiwania graczy. Chcieliśmy potężnych sprzętów grających podpiętych do ogromnych TV, no to mamy. Przy czym liczymy każdy grosik i mało kto może sobie pozwolić na adekwatny ekran. Obecnie na tapet trafiła piąta iteracja DLSS i branża się sra, że to skandal. Tymczasem twórcy zacierają rączki z tej racji, że mogą tworzyć ładniejsze rzeczy, niż pozwalają ich talenty. Nawet jeśli jest to obecnie technologia obciążająca hardware do absurdalnych granic, kolejna generacja konsol wciągnie je noskiem. A to za sprawą czystej mocy obliczeniowej, optymalizacji i sztuczek, bo takowe zawsze się stosuje, aby osiągnąć status quo, okłamując niezwykle kiepski zmysł wzroku. Ludzie z założenia boją się zmian, więc pokrzyczą, pofeflunią, a po ujrzeniu efektu zapomną o technologii napędzającej gry i skupią się na obrazkach zapierających dech w cyckach. One są najważniejsze i wskazują kierunek. (...) Teraz kilka słów na

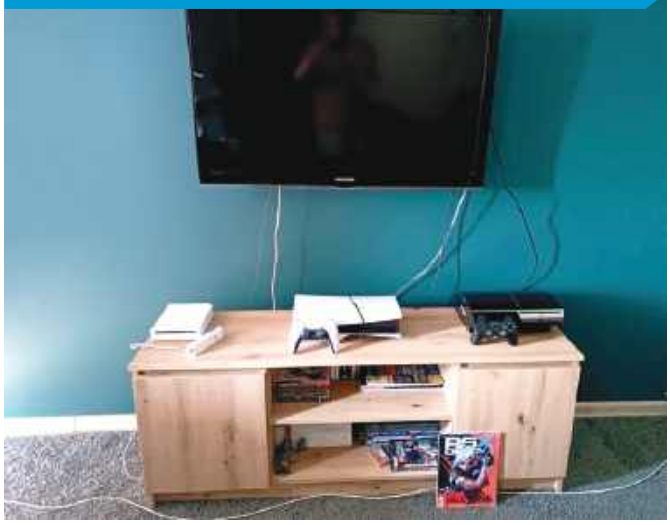
Z PE WOKÓŁ ŚWIATA

Dany napisał: „Witam i pozdrawiam znad słonecznego (o dziwo) Bałtyku. Szmatławca zbieram/czytam z przerwami od 2007 r., a od czterech lat prenumeruję. Jednak dopiero teraz przyszło mi do głowy napisać. Uwielbiam prasę papierową i mam nadzieję, że jeszcze długie lata będziecie mi towarzyszyć zarówno w domu, działce, jak i na wyjazdach".

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.



Kamil napisał: „Witajcie, jestem waszym czytelnikiem od 2022 r. Oto mój HC Room, od niedawna zagościła w nim nowa PS5. Pozdrawiam całą redakcję i innych czytelników, oby ten magazyn dożył do 450 numerów :)".

eprasa.pl c89932845e

temat nadchodzących sprzętów. Project Helix, czyli nadchodząca konsola Microsoftu, kolejny Xbox. Nie będzie to konsola, lecz hybryda PC/konsola – obecnie funkcjonuje taki wynalazek, czyli Asus ROG Xbox Ally X. Sprzęt zbiera mieszane recenzje z racji fatalnego systemu, wyczyniającego cuda na kiju. Eksperyment, jak już rzekłem, spodziewam się dopracowania rzeczonego. MS pozycjonuje sprzęt jako premium, a to oznacza cenę wywaloną pod sufit, bo powszechnie wiadomo, że wystąpił kosmiczny wzrost cen komponentów. Premiera w 2028/2029 r., ale to może być rozgrywka, marketingowy bełkot, zasłona dymna, aby zmylić oponentów. W pewnym momencie Sony i Microsoft zaczęły sobie gratulować w mediach społecznościowych launchów dużych projektów, ale gdy przypatrywałem się temu cyrkowi, zbierało mi się na torsje. Rzygać mi się chciało, wyrażając się kolokwialnie. Obłuda sięgnęła chmur, bo są to ogromne korporacje, dla których liczą się pieniądze i nic więcej, a konkurent to wróg, którego należy wgnieść w glebę i przydeptać obcasem, wykonując piruety w akompaniamencie skocznej muzy oznaczającej wykonaną misję. Ty się nie liczysz i ja też nie, one funkcjonują tylko po to, aby generować dywidendę dla akcjonariuszy. Liczne pułapki zastawiane na leszczy służą wyciągnięciu z ich portfelów mamony. Eksperymenty (gambling w różnych postaciach, np. skrzynki wyrzygujące „losowy" loot) są gaszone, na szczęście, bo choć regulator jest z założenia uciążliwy, to czasami słucha głosów niezadowolenia i potrafi skarcić chciwe świnie. Jednak zanim zapadną decyzje, mija czas i przepada masa impulsów zamienianych na szmal. Najwięcej pieniędzy generuje rynek mobilny, dzieciaki przewalają masę kasy w modelach pay-to-win oraz free-to-play, odpalają niepotrzebne abonamenty i biznes się kręci. Bezmyślni rodzice z niezrozumiałych powodów udostępniają pociechom swoje urządzenia sparowane z kontami bankowymi. No i nie można zapominać o samotnych kobietach mających dosyć wieczornego miziania futerka. Kota, rzecz jasna. Mądre badania wykazują, że większość użytkowników rynku mobilnego to kobiety – casualowe gejmerki uwielbiają proste gry pokroju „diamencików", stanowiące doskonałe czasoumilacze lub wypełniacze czasu podczas emisji reklam w TV (lub na platformach streamingowych). Wracając do sprzętu MS – będzie to PC czy konsola? Definicje się zmieniają – kiedyś konsola była synonimem zamkniętego systemu i architektury, później nastała era HDD, więc pojawiły się aktualizacje gier i systemu, klasyczne wywrócenie stolika. Obecnie trudno orzec, historia pisze się na nowo. Do PS5/XSX można włożyć dysk, ale wciąż system i bebechy stanowią zamknięty format. Steam Machine to pecetowa konsola, oparta na Linuksie, stricte growa, lecz mimo wszystko to PC. Helix to w moim odczuciu bardziej konsola niż PC, bo przeznaczeniem platformy będzie granie, nie dłubanie w komórkach Excela. Samochody też ewoluują i niewiele możemy z tym zrobić. Ja już tak łatwo nie zaufam Microsoftowi po kilku fikołkach. Gdy firma pada na ryj, zmienia się ryj. Sony w zasadzie milczy na temat nadchodzącego PlayStation 6, więc odpuszczam temat. Od lat powtarzam, a raczej wyrażam nadzieję, że powstanie konsola Honotu od Apple'a, która mogłaby sporo namieszać na rynku. To byłoby coś. Steam Machine to czysty pecet, więc jest poza konkursem. Tyle w wielkim skrócie.

List miesiąca

Autora Listu Miesiąca nagradzamy doładowaniem do PS Store o wartości 100 zł.

Regulamin dostępny na psxextreme.pl/listy

Presja backlogu

„(...) Cześć, HIV. Nie wiem, czy było już to wałkowane, ale chciałbym poruszyć temat backlogu i presji z nim związanej. Mamy bowiem takie fajne czasy, że wszystkiego jest dużo (żeby nie powiedzieć «za dużo») i wszelkie rozrywki typu gry, filmy, seriale czy szeroko pojęte czytanie atakują nas z każdej strony... A czasu ciągle na to za mało. Z mojej perspektywy wygląda to tak, że mając żonę i dziecko, dysponuję około dwiema godzinkami dziennie «dla siebie». I ciągle, od kilku lat, czułem tę presję backlogu – że się nie wyrabiam, że mam tego za dużo (bo kupka wstydu rośnie przez «must have'y», bo wasze nowe, zajebiste wydania itd.), popadając w stan, w którym gry i czytanie przerodziły się w wielkie nadrabianie, zadaniowość i presję właśnie, zamiast po prostu czerpać z tego wyłącznie przyjemność i delektować się swoim hobby. Pasja stała się więc poniekąd problematyczna (wiem, kiepsko to brzmi :) i zacząłem to w końcu analizować, mając dosyć takiego myślenia (tutaj fajnie pomógł też ChatGPT, mój sporadyczny psycholog, hehe). A potem niedawny list od czytelnika, który ma zaległości z Extrimami i twoja odpowiedź: «W czym problem? Spieszysz się gdzieś?». To dało mi ostatecznie do myślenia, że to niezbyt normalne (a może jednak powszechne?) i że muszę zacząć traktować to inaczej, odwrotnie. Że tak naprawdę nikt mnie nie goni, a tylko sam tworzę sobie iluzję, że się «wiecznie nie wyrabiam», że za wolno, że inne gry/pisma już czekają w kolejce i niecierpliwie «tupią nóżką». Zamiast tego zaczynam myśleć na zasadzie: «mam sporo gier i czytania, nie nadrobię tego od razu, ale to jest właśnie piękne, że to dopiero przede mną!». Albo jeszcze inaczej, bo można odwrócić sytuację. Powiedzmy, że mam w końcu jedno pismo do przeczytania i jedną grę w backlogu... Jak się wtedy czuję? Raczej źle, bo nie mam żadnego zapasu i za chwilę zostanę z niczym. Czy na pewno chodzi tu o dogonienie króliczka, którego i tak się nie dogoni? Czy chcę go dogonić? Czy chciałbym zostać z niczym, ale ze świadomością, że się w końcu «wyrobiłem»? Jak bym się wtedy z tym czuł? Że nie mam już totalnie nic do ogrania/czytania? Mam wrażenie, że wtedy bym zrozumiał, że ten zapas (już nie backlog) był cholernie ważny i dawał mi poczucie bezpieczeństwa, uśmiechając się do mnie z półki, a teraz pozostała tylko pustka. To zdjęło mi ciężar frustracji związanej ze swoją pasją i pracuję teraz nad tym, żeby myśleć już tak zawsze. No bo po co ta presja i niepokój? Mam tyle czasu dla siebie, ile mam i delektuję się nim, ile wlezie. I gdy kiedyś dopadnie mnie znowu ta myśl: «Za dużo tego mam, nie wyrabiam się!», to zaraz pójdzie kontra: «Mam na to wszystko czas, gdzie się spieszę? To nie zaległość, tylko zapas przyjemności!». Polecam wszystkim taką autoterapię, bo w dzisiejszych czasach bardzo łatwo o takie niezdrowe podejście do «kupki wstydu» i mam wrażenie, że nie tylko ja miewam problem z jej ciężarem. Trzeba po prostu ją polubić i dać jej czas, bo nigdzie nam nie ucieknie, niczym ten króliczek. Pozdrawiam całą redakcję i jak zawsze trwajcie!". **Marek**

HIV: Samozwańczy dr HIV zawsze do usług. Gwoli ścisłości, definicję backlogu sprowadziłbym do uporządkowanej listy zadań, tworzonej skrupulatnie według priorytetów. W większości przypadków graczy można to sprowadzić do kupki wstydu, na której zalegają gry, filmy i inne smakołyki popkulturowe. Ja już dawno przestałem gonić za króliczkiem, twardo ustaliłem priorytety i trzymam się ich (w miarę) kurczowo. Nigdy już nie zrozumiem ludzi rzucających się na premierowe gry, ale może to wynikać z faktu, że mam je przedpremierowo i taki stan uważam za naturalny. Przy czym na gry, których nie recenzuję, a chcę ograć, mogę czekać latami i w sumie zwisa mi to kalafiorem, bo mam czym wypełnić ten czas, z pokaźną nawiązką. Dlatego powtarzam z uporem maniaka, że nigdy się nie nudzę i życzę takiego stanu każdemu, kto czuje wewnętrzną presję. Ta presja nie istnieje, wszystko dzieje się w zwichrowanej głowie. (...) 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 c89932845e

Roger Żochowski

red. nacz. PSX Extreme, wielbiciel płaczących Japonek, whisky bez coli i kolekcjoner „retro-szmelcu".

Życie po czterdziestce

Serial „Czterdziestolatek" był w moim dzieciństwie czymś jednocześnie bliskim i odległym.

Bliskim, bo oznaczał wspólnie spędzony czas z rodzicami przed telewizorem, moment pewnego rodzinnego rytuału. Odległym natomiast dlatego, że sam wiek 40 lat wydawał mi się wtedy czymś niemal abstrakcyjnym – granicą, za którą zaczyna się powolne wygaszanie życia. W dziecięcej wyobraźni była to niemal metaforyczna „deska do grobu", etap, którego nie tyle się wyczekuje, ile raczej unika myślenia o nim.

Rodzice i dorośli wokół mnie nie pomagali w zmianie tego obrazu. Często powtarzali, półżartem, półserio, że po czterdziestce zdrowie zaczyna się sypać, a rozmowy z przyjaciółmi przestają dotyczyć filmów czy sportu, a zaczynają krążyć wokół nadchodzącej kolonoskopii. Wtedy wydawało mi się to przesadą, może nawet nieco absurdalnym humorem dorosłych. Nikt jednak nie uświadomił mnie, jak bardzo te słowa są zakorzenione w rzeczywistości. Minęły trzy lata od momentu, gdy sam przekroczyłem tę symboliczną granicę, i rzeczywistość zweryfikowała wszystkie wcześniejsze wyobrażenia. Trzy operacje i niezliczone wizyty u specjalistów, o których wcześniej nie miałem pojęcia, nauczyły mnie więcej o ludzkim ciele niż wszystkie lekcje biologii. Zrozumiałem, jak czytać wyniki badań krwi, czym się różni tomografia od rezonansu, jak przebiega gastroskopia czy endosonografia. To wiedza, o którą nigdy nie prosiłem, a jednak stała się moją codziennością.

Lekcja pokory

Coraz częściej słyszałem też powiedzenie, że do szpitala idzie się z jedną chorobą, a wraca z całym pakietem. Niestety w moim przypadku nie było w tym przesady. Ostatni rok to nieustanna walka – nie tylko z własnym organizmem, ale też z systemem, biurokracją i konsekwencjami błędów medycznych, które do dziś próbuję naprawić. Zdrowie przestało być czymś oczywistym, a stało się zasobem, o który trzeba walczyć, zmieniając choćby swoje przyzwyczajenia czy dietę. Zmienił się również mój styl życia. To, co kiedyś było normą – zarwane noce, intensywna praca, szybkie tempo życia – dziś okazuje się nie do utrzymania. Organizm wyraźnie daje znać o swoich ograniczeniach, gdy kończę grać o trzeciej, a chcę wstać o szóstej. Cytując pewnego mema – Andrzej, to jebnie. Czy rozwiązaniem mogłoby być długie zwolnienie lekarskie, odpoczynek i regeneracja? Być może, jednak rzeczywistość zawodowa, zwłaszcza w branży dziennikarskiej, nie daje takiego komfortu. Umowa o pracę to tak powszechna rzecz jak słonie w polskich lasach, a odpowiedzialność nie znika wraz z chorobą.

A może to wszystko to znak, że organizm po prostu sugeruje, by zwolnić, by nie brać kolejnego specjala na swoje barki, kolejnych tekstów do kolejnego albumu czy kolejnego silent review długo wyczekiwanej gry? Gdy zamykając SNES Extreme, byłem między jedną a drugą operacją, autentycznie myślałem, że nie dam rady tego dowieźć. Gdy jechałem na zeszłoroczny gamescom po drugiej operacji, byłem w tak słabym stanie, że nie potrafiłem nawet zebrać się z ekipą na wieczorne imprezy. W czasie gdy redaktorzy bawili się po ciężkim dniu pracy, ja już spałem, próbując złapać siły na dzień następny. Dosłownie tuż przed zeszłorocznym Extreme Party byłem na rezonansie z kontrastem, dlatego też spóźniłem się kilkanaście minut na scenę główną i nie byłem w takiej formie, jak bym sobie tego życzył. Bezmyślnie i napędzany radością z możliwości ujrzenia redaktorów i czytelników napiłem się alkoholu, co nie dość, że błyskawicznie wyłączyło mi światło, to jeszcze zostawiło z bólem na kilka kolejnych dni.

CORAZ CZĘŚCIEJ SŁYSZAŁEM, ŻE DO SZPITALA IDZIE SIĘ Z JEDNĄ CHOROBĄ, A WRACA Z CAŁYM PAKIETEM

Nowy rytm życia

A co, jeśli to właśnie praca daje mi siłę? Pasja do pisania, do gier, do popkultury staje się napędem, który pozwala funkcjonować mimo trudności? Może to właśnie działanie, tworzenie i zaangażowanie są tym, co pozwala zachować równowagę psychiczną? By nie zwariować, by nie dać się wciągnąć w prozę codziennego pudełka z lekami, które konsekwentnie wraca z uporem maniaka rano i wieczorem. Życie po czterdziestce okazuje się więc nie tyle końcem widzianym oczyma tego małolata oglądającego z rodzicami serial o starszym panu z wąsem, ile początkiem nowego etapu. Etapu trudniejszego, bardziej wymagającego, ale też bardziej świadomego. To czas, w którym człowiek uczy się słuchać własnego ciała, doceniać to, co wcześniej wydawało się oczywiste, i redefiniować pojęcie codzienności. To również moment konfrontacji z własnymi ograniczeniami, ale i odkrywania nowych źródeł siły. I być może największą zmianą jest właśnie ta świadomość – że życie nie zwalnia, ale zmienia rytm. I że w tym nowym rytmie trzeba odnaleźć siebie na nowo, wciąż kochając to, co się robi. ⊗

eprasa.pl c89932845e

007

FIRST LIGHT

ZAGRAJ TERAZ

007 FIRST LIGHT (all source code, all other software components and certain audiovisual components only) © 2026 IO Interactive A/S. 007 FIRST LIGHT (certain audiovisual components) © 2026 Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc. 007 FIRST LIGHT, JAMES BOND, 007 and related James Bond trademarks authorized for use by IO Interactive A/S under license from Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc. Developed in association with Delphi Interactive LLC. All Rights Reserved.

ZESKANUJ KOD I ZAMÓW ONLINE

AMAZON MGM STUDIOS

NOWA FALA ŁUPÓW W PIRACKIM STYLU

OBIERZ KURS NA KARAIBY I DOŁĄCZ DO GRONA LEGEND

GOOD LOOT

© Ubisoft Entertainment.
Prezentowane zdjęcia są wizualizacją i mogą odbiegać od finalnej wersji produktu.

UBISOFT