349 CD-ACTION® 04/2026 ZEM

☐ TOP 30 ACTION ADVENTURE ☐ GOTHIC REMAKE ☐ 007 FIRST LIGHT ☐ ASSASSIN'S CREED BLACK FLAG RESYNCED ☐ WCZESNY DOSTĘP ☐ GRY-USŁUGI

30 LAT MAGAZYNU

CD-ACTION®

NR 04/2026 (349), CENA: 35 ZŁ
W TYM 8% VAT



JUŻ GRALIŚMY

VALOR MORTIS

GRAMY

RESONANCE: A PLAGUE TALE LEGACY
GOTHIC REMAKE
007 FIRST LIGHT
THE BLOOD OF DAWNWALKER
ZERO PARADES: FOR DEAD SPIES
ASSASSIN'S CREED BLACK FLAG RESYNCED
MARVEL TŌKON: FIGHTING SOULS
ONIMUSHA: WAY OF THE SWORD
THE SINKING CITY 2

TECHNOLOGIE

STEAM MACHINE
SMARTFON NA LATA
SYSTEMY CCTV

PUBLICYSTYKA

TOP 30 PRZYGODOWYCH GIER AKCJI
WCZESNY DOSTĘP
NO MAN'S SKY
PROBLEMY OTWARTYCH ŚWIATÓW
RURY W GRACH
HISTORIA BUNGIE
POKÉMON GO
GRY-USŁUGI
WYMIERANIE GATUNKÓW

ISSN 1426-2916 INDEX 334561
9 771426 291600 04
NUMER W SPRZEDAŻY DO 07.12.2026


LEAPMOTOR
A LEAP FORWARD
NOWY LEAPMOTOR
B05
ODBLOKUJ
WYŻSZY
POZIOM
PIXEL PALACE
OPEN
LP B05 MT
JUŻ OD 106 900 ZŁ
DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ
ZMODYFIKOWANE za pomocą AI



Wciśnij RESET

Zastanawiam się, dokąd to wszystko zmierza. Mam na myśli branżę gier, która zaczyna sprawiać wrażenie, jakby znajdowała się na skraju przepaści. Co i rusz jesteśmy zasypywani coraz gorszymi wieściami. A to Microsoft pozbywa się polskich oddziałów Xboksa i Bethesdy. A to PlayStation ogłasza, że od 2028 roku całkowicie przerzuci się na cyfrową dystrybucję. A to kolejne szanowane przez graczy studia zostają zamknięte. A to budżety tytułów AAA są tak wywindowane, że trudno tym produkcjom na siebie zarobić. A to zalewa nas fala remake'ów i remasterów, bo tylko w ten sposób wiele firm może utrzymać się na powierzchni. A to pojawiają się problemy z dostępnością komponentów. A to ceny nowości zaczynają rosnąć do takich rozmiarów, że niedługo mało kogo będzie stać na gry...

Nie brzmi to dobrze, prawda? No nie... Wkurza mnie to. Że tak się dzieje. Że nic z tym właściwie nie da się już zrobić. Kiedyś to wszystko musi pier***nąć.

Ale gry wideo nauczyły nas, że nawet jak jest źle, jak protagonista wpada w najgłębszy dół, jak zostaje rozszarpany na kawałki, to zazwyczaj się podnosi i leci dalej stawić czoła problemom. Chyba podskórnie chciałbym, aby branża wywinęła orła, bo nie wątpię, że paradoksalnie nie oznaczałoby to jej końca. Pewnie czekałby nas wielki reset, nowe rozdanie i szanse dla twórców, którzy do tej pory dużych szans nie mieli. Już teraz widać, jak studia niezależne coraz śmielej rozpychają się na rynku. Może to właśnie one uratują gamedev? A może wreszcie ogromne korporacje się ogarną i wrócą do dawnej świetności? Asha Sharma, nowa szefowa Microsoft Gaming, obiecuje wiele, ale Phil Spencer też to robił. Sony za to... Ech, Sony za to robi wszystko, aby zyskać wśród graczy jak najwięcej wrogów. Pa, pa, tanie gierki na PS6. Chyba tylko Nintendo jeszcze jakoś się trzyma, choć też ma swoje za uszami.

Z wypiekami na twarzy śledzę kolejne doniesienia, choć zazwyczaj po przeczytaniu jakiegoś newsa czuję się, jakbym dostał plaskacza w twarz. Bardzo mnie ciekawi, jak to się wszystko rozwinie i w jakim kierunku podąży branża gier. Nie zapominajmy też o coraz śmielej wykorzystywanej przez firmy sztucznej inteligencji, która powoli przestaje stanowić tylko narzędzie wspierające pracę – zaczyna wykonywać tę pracę za ludzi. Myślę, że teraz jeszcze jesteśmy na etapie przyglądania się, oceniania sytuacji, przygotowywania się do tego, co nastąpi. Wiele rzeczy kształtuje się na naszych oczach, korporacje testują graczy, ich przyzwyczajenia i to, ile – oraz za co – są w stanie zapłacić. Sami trochę kręcimy na siebie bat. Istne błędne koło.



Taki arkusz z alternatywnym projektem okładki poprzedniego wydania otrzymali z tym numerem nasi prenumeratorzy. Fajny? Prenumeratę zamówisz na sklep.cdaction.pl.

Sytuację w branży poniekąd odzwierciedla to wydanie *CD-Action*. Nie brakuje w nim recenzji zarówno nowych wersji starych gier (m.in. *Gothic Remake*, *AC Black Flag Resynced*, *Star Fox*), jak i produkcji, które zostały bardzo dobrze przyjęte, a ich twórcy w „nagrodę" musieli pożegnać się z pracą (tak było z częścią osób dłubiących przy *Zero Parades*). O ironio, Dawid Sych zrecenzował *Halo: Campaign Evolved* (kolejne już wznowienie tego samego dzieła), a Jaqp opisał drogę do sukcesu Bungie (pierwotni autorzy przygód Master Chiefa), które w chwili, gdy artykuł powstawał, podzieliło się z fanami przykrymi wieściami. Po części odnosi się też do tego temat podejmowany przez Alicję Wojciechowską, zwracającą uwagę na problemy gier-usług, jakimi w ostatnich latach zajmowało się amerykańskie studio. Pabi natomiast obnażył tytuły z wielkimi otwartymi światami, wskazując ich największe grzechy.

Ale nie jest wyłącznie negatywnie! Artykuł Sama o *No Man's Sky* pokazuje, że da się odbić od dna, nawet jeśli potrzeba na to wielu lat ciężkiej pracy. Piotr Weltrowski z kolei dostrzegł zalety wczesnego dostępu, wskazując tytuły, które dzięki temu modelowi dystrybucyjnemu odniosły sukces. Może jednak nie wszystko stracone? Czas pokaże. Na ten moment zastanawiam się, jak bardzo jestem zły na Sony za decyzję o porzuceniu pudełek: zły / bardzo zły / wściekły / wku***ony.

Miłej lektury, dobrej zabawy!
Łukasz „Moraś" Morawski

eprasa.pl d6f3b6771d

SPIS TREŚCI







INTRO

30 najlepszych przygodowych gier akcji ostatnich 30 lat ... 006
Opcje Dialogowe ... 022

GRAMY

Valor Mortis ... 026
Zero Parades: For Dead Spies ... 030
Lego Batman: Dziedzictwo Mrocznego Rycerza ... 034
Gothic Remake ... 036
Star Fox ... 042
Marvel Tōkon: Fighting Souls ... 044
Assassin's Creed Black Flag Resynced ... 046
EA Sports UFC 6 ... 050
007 First Light ... 052
The Sinking City 2 ... 056
Yoshi and the Mysterious Book ... 058
The Blood of Dawnwalker ... 060
Halo: Campaign Evolved ... 064
Onimusha: Way of the Sword ... 066
Resonance: A Plague Tale Legacy ... 068
Beast of Reincarnation ... 072
Świeże, Dobre, Niezależne ... 074
Po Godzinach ... 078

PUBLICYSTYKA

Wczesny dostęp, złote jaja ... 080
Rewolucja bez ciągu dalszego? Pokémon GO ... 084
Tak gra Arabia Saudyjska. (Zbyt) śmiała wizja ... 086
Rura zawsze będzie rurą ... 090
Dekada naprawiania wszechświata. No Man's Sky ... 094
Felieton. Rankingu naszego powszedniego ... 097
Historia Nintendo. Część II: Od Famicoma do Switcha 2 ... 098
Usługom już podziękujemy ... 104
Licencja na szpiegowanie ... 108

CD-ACTION®

Redakcja CD-Action
ul. Prosta 36
53-508 Wrocław
KONTAKT: facebook.com/cdaction
REKLAMACJE: reklamacje@cdaction.pl
BIURO REKLAMY: reklama@cdaction.pl

REDAKTOR NACZELNY: Daniel Bartosik
REDAKTOR PROWADZĄCY: Łukasz Morawski
ZESPÓŁ REDAKCYJNY: Dawid Bojarski, Krzysztof Freudenberger, Jakub Gańko, Grzegorz Karaś, Karol Laska, Hubert Pomykała, Jerzy Poprawa, Barnaba Siegel, Patryk Wypchło
WSPÓŁPRACOWNICY: Dawid Biel, Jan Błachowicz, Sebastian Bochat, Mateusz Bonifaczuk, Adam Chabiński, Rafał Fluderski, Krzysztof Kempski, Paweł Kicman, Bartłomiej Kluska, Michał Kuszewski, Marcin Kwiecień, Marek Lenc, Tomasz Lubczyński-Wojtasz, Mikołaj Łaszkiewicz, Paweł Musiałowski, Arkadiusz Ogończyk, Jakub Pabisz, Joanna Pamięta-Borkowska, Izabela Pogiernicka, Paweł Raban, Rafał Sankowski, Tymon Smektała, Krystian Smoszna, Smuggler, Dawid Sych, Daniel Szczepankiewicz, Wojciech Tarczyński, Witold Tłuchowski, Piotr Weltrowski, Mateusz Witczak, Alicja Wojciechowska

DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Krzysztof Freudenberger
DTP: Magdalena Banaś, Agata Czoperska, Tomasz Danylczuk, Grzegorz Jaszczyszyn, Katarzyna Kopeć, Karolina Kurek, Patryk Zwoliński, Martyna Żmija
SZEF DZIAŁU KOREKTY: Patryk Wypchło
KOREKTA: Szymon Cisicki, Krzysztof Janowski, Bogna Kubińska, Malwina Niewielska, Maria Procner, Julia Żmudka

gamingtech esportsmedia

WYDAWCA: Gaming Tech Esports Media SA
PREZESKA: Lidia Ukleja
DYREKTOR WYDAWNICZY: Paweł Kozierkiewicz
E-COMMERCE I LOGISTYKA: Aleksandra Buniowska
DYREKTOR DS. PROJEKTÓW SPECJALNYCH: Barnaba Siegel

eprasa.pl d6f3b6771d

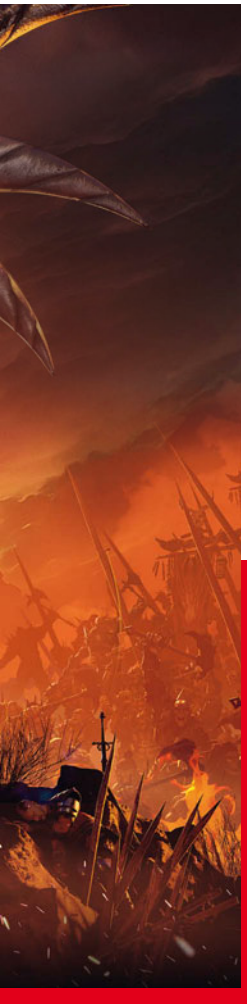
youtube.com/cdaction

SPRAWDŹ NASZ KANAŁ W SERWISIE YOUTUBE

x.com/cdaction

NA X TEŻ JESTEŚMY

DOŁĄCZ DO NASZEJ SPOŁECZNOŚCI NA DISCORDZIE!





Resonance to nie tylko nowa bohaterka, ale także inny styl rozgrywki. Recenzujemy kolejną odsłonę serii *A Plague Tale*.

068



080

Dlaczego wczesny dostęp na Steamie cieszy się tak dużym uznaniem wśród graczy i twórców?



Czyżbyśmy byli świadkami zmierzchu gier-usług? Wszystko na to wskazuje.

104



Wielkie otwarte światy w grach coraz częściej bywają utrapieniem zamiast atrakcją. Dlaczego tak jest?

126

Masowe wymieranie gatunków ... 112
Terapie dla symulakrów. Psychologia w grach ... 118
Koniec maratonu? Historia Bungie ... 122
Czy nadmierna swoboda niekiedy grom nie szkodzi? ... 126
Śmieciowe żarcie. Jedzenie w grach ... 130
Magazyn Kulturalny ... 134

TECHNOLOGIE

Kontrapunkt: Steam Machine – rewolucja, która miała pecha? ... 138
Od stróża do policjanta. Jak sztuczna inteligencja odmieniła CCTV? ... 140
Megaporadnik. Smartfon na lata ... 144

TESTY

Steam Machine ... 148
Okulary Asus ROG Xreal R1 ... 149
Myszka Razer Naga V3 Pro ... 150
Słuchawki SteelSeries Arctis Nova Pro Omni ... 150

ENDGAME

Jazda Dowolna ... 152
Action Redaction ... 154
Szpile: Przegląd Kwartału ... 160

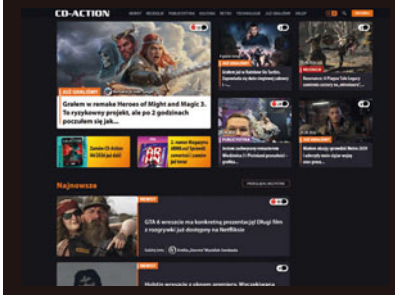
Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

GTEM SA ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.



ZAMÓWISZ TU ARCHIWALNE WYDANIA *CDA*, *RETRO* ORAZ INNE NASZE MAGAZYNY I BĘDZIESZ NA BIEŻĄCO Z NOWOŚCIAMI, JAKIE WPROWADZAMY DO SPRZEDAŻY

SKLEP.CDACTION.PL



NA CDACTION.PL ZNAJDZIESZ ŚWIEŻE NEWSY I RECENZJE, ZAPOWIEDZI GIER, PUBLICYSTYKĘ, TESTY SPRZĘTU, COTYGODNIOWE SZPILE... I WIĘCEJ!

CDACTION.PL

eprasa.pl d6f3b6771d

30 NAJLEPSZYCH PRZYGODOWYCH GIER AKCJI OSTATNICH 30 LAT

Skakała i strzelała: **Redakcja**

***Prince of Persia: Piaski Czasu*, *Rise of the Tomb Raider* czy *Uncharted 4: Kres złodzieja*? Sprawdźcie wyniki redakcyjnego głosowania!**

Mamy już za sobą rankingi FPS-ów i zachodnich erpegów. Tym razem poprzeczkę zawiesiliśmy nieco wyżej, ponieważ wzięliśmy na tapet gatunek o tak rozmytych granicach, że nie do końca wiadomo, jakie produkcje można do niego przypisać. Musieliśmy więc przyjąć bardzo konkretne wytyczne, a następnie mocno się ich trzymać podczas tworzenia listy.

Za przygodowe gry akcji uznaliśmy **dzieła z kamerą ustawioną za bohaterem(-ką), w których walka jest równie istotna, co eksploracja, zagadki środowiskowe, sekrety oraz sekcje zręcznościowo-platformowe**. Oczywiście liczyliśmy się z tym, że poszczególne tytuły kładą większy nacisk na jeden element, a drugi traktują bardziej po macoszemu. Niemniej skoro dana produkcja trafiła do rankingu, oznacza to, że dobrze przemyśleliśmy jej przynależność gatunkową.

Ponownie dodaliśmy ramki tematyczne. Patrzymy w nich nieco szerzej na przygodowe gry akcji, wskazując przy okazji, jak mocno zahaczają choćby o skradanki, survival horrory czy slashery. Wymieniamy też wybrane tytuły, którym zabrakło nieco punktów, by znaleźć się w gronie wyróżnionych. W głosowaniu wzięło udział prawie 30 osób związanych z *CDA*. Jeśli chodzi o przedział czasowy, to ograniczyliśmy się do pozycji wydanych w latach 1996-2025.

MIEJSCE 30. TOMB RAIDER



LARA Croft to absolutna ikona gamingu oraz jedna z najbardziej znanych i lubianych bohaterek całego medium. Gry z jej udziałem nie zawsze jednak okazywały się tak dobre, jak na to archeolożka zasługiwała. Seria *Tomb Raider* zaczęła nieco trącić myszką i popadać w zapomnienie. Należało więc Larę odpowiednio „odkurzyć" i zaprezentować ją nowemu pokoleniu odbiorców w atrakcyjny dla nich sposób. Nadszedł czas na remont... Znaczy się reboot.

Protagonistkę odmłodzono i dano jej bardziej, hmm... realne proporcje tu i ówdzie. Zwłaszcza ówdzie. **Poznajemy Larę na samym początku jej kariery, kiedy to jeszcze straszny z niej żółtodziób** i ledwo wie, którą stroną trzymać czekan. Już tutaj jednak uwidaczniają się zalążki jej determinacji oraz sprytu, gdy musi poradzić sobie w ekstremalnej sytuacji zdana tylko na siebie.

Takie dojrzalsze podejście do bohaterki przypadło mi do gustu. Lara staje się heroiną z krwi i kości, osobą mającą nie tylko zalety, ale też wady. Sama gra to nadal bardzo przyjemny miks eksploracji, rozwiązywania prostych zagadek środowiskowych oraz walki z przeciwnikami. Dla każdego coś miłego. Królowa monitorów powróciła w chwale. ***[Alicja W.]***





eprasa.pl d6f3b6771d



MIEJSCE 29.

HELLBLADE
SENUA'S SACRIFICE



ZŁOŚLIWI powiedzą, że to interaktywny film. Zakochani obwieszczą natomiast, że to dzieło sztuki. Pierwszy *Hellblade* bowiem poróżnił ludzi na poziomie czysto emocjonalnym. Skoro chwycił za gardło sposobem zobrazowania psychozy, to zamiast 29. pozycji na tej liście powinien zająć miejsce na podium. Jeżeli jednak pozostawił obojętnym wobec wydarzeń na ekranie, to najpewniej i zanudził prostą rozgrywką, a wówczas nie ma co marzyć nawet o top 30.

Bo cóż to w sumie za przygodowa gra akcji, która nie oferuje znaczących zręcznościowych wyzwań, zagadki logiczne odbębnia na jedno kopyto, eksplorację oferuje liniową, a system walki zamyka w góra dwóch przyciskach? No właśnie, niektórzy uznają, że przeciętna, a inni (w tym również ja), że unikatowa.

Wyjątkowość *Senua's Sacrifice* zasadza się na immersyjności oraz kinowości. Jasne, znajdziecie na wyższych lokatach produkcje, w których przerywniki filmowe kosztowały więcej, trwały zdecydowanie dłużej, angażowały profesjonalnych aktorów, a do tego przeplatane były bardziej złożonym gameplayem. *Hellblade* udowadnia jednak, że – aby odpowiednio wyrazić się artystycznie – czasem trzeba przyjąć zasadę „mniej znaczy więcej". I że nie mechanika zdobi grę. ***[Karol Laska]***



THE LEGEND OF ZELDA TEARS OF THE KINGDOM

MIEJSCE 28.



ŚWIAT miał nie istnieć po *Breath of the Wild*, a jednak Nintendo zakasało rękawy i stworzyło coś nowego. Wszystkie *Zeldy* łączyła dominanta w postaci zróżnicowanych lokacji, ale dopiero *Tears of the Kingdom* osiągnęło prawdziwe mistrzostwo w ich kreowaniu. Gdy już wydaje nam się, że ogarnięcie wzrokiem całego Hyrule wystarczy, by poznać grę, objawia się poziom podziemny, zaskakujący swymi rozmiarami oraz skrajnie odmiennym klimatem.

Każde z trzech dostępnych środowisk wymusza inny sposób poruszania się: szybowanie między lewitującymi skałami, bieg lub jazdę po lądzie, a w podziemiach przeskakiwanie między wyspami światła. Różnią się też wrogowie, surowce czy nagrody. **Aby sprostać wyzwaniom, trzeba popisać się zdolnościami inżynieryjnymi.** I to ów aspekt spowodował, że wielu porzuciło fabułę na rzecz nieskrępowanej zabawy. Magiczne umiejętności Linka, pozwalające na manipulację przedmiotami, znacznie przesunęły granice kreatywności oddanej w ręce gracza.

Przy czym, mimo pogodnej oprawy wizualnej, nie jest to tytuł beztroski. To ekofikcja o upadku królestwa baśni, które czasy świetności ma dawno za sobą. Odbiorcy pozostaje skleić historię Hyrule ze skamieniałych pozostałości. ***[Ranafe]***



Seria *Tomb Raider*

CZY to, że do naszego rankingu trafiły tylko trzy ***Tomb Raidery***, świadczy o tym, iż pozostałymi nie warto zawracać sobie głowy? Zdecydowanie nie, po prostu takie są uroki głosowań. Nie zmienia to faktu, że marka zapoczątkowana przez Core Design przez lata borykała się z wieloma trudnościami i problemami tożsamościowymi.

Twórcy po wielkim sukcesie pierwszej (1996) oraz drugiej (1997) części nie potrafili odpowiednio rozwinąć serii, a zbyt szybkie tempo prac nad kolejnymi odsłonami odbijało się na ich jakości. „Trójka" (1998) i ***The Last Revelation*** (1999) broniły się jeszcze gameplayem, ulepszoną oprawą wizualną i ciekawszymi projektami poziomów, ale już przy okazji ***Chronicles*** (2000) developerzy zaliczyli pierwszą poważniejszą wpadkę. Przełożyło się to na niskie oceny od recenzentów (raptem 63% w serwisie Metacritic), którzy zarzucali produkcji zbyt odtwórczą rozgrywkę oraz nieciekawą kampanię, pociętą na kilka mniejszych historii. Następnie zadebiutował ***The Angel of Darkness*** (2003) mający stanowić dla serii nowe rozdanie, lecz efekt okazał się inny od zamierzonego. Problemy z predefiniowanymi ustawieniami kamery, mroczniejsza fabuła oraz ciemne i nudne lokacje sprawiły, że marka na parę lat trafiła do zamrażarki.

W międzyczasie Core Design przestało istnieć, a seria wpadła w ręce Crystal Dynamics, które w kwietniu 2006 wypuściło ***Tomb Raidera: Legendę***. Zmieniono zarówno wygląd Lary, jak i podejście do gameplayu. Twórcy zrezygnowali ze sterowania typu tank na rzecz współczesniejszych rozwiązań. Bohaterka zyskała nowe ruchy, nauczyła się odbierać wrogom broń i wyposażyła się w linę z hakiem. Tym, co mogło przeszkadzać, był zbyt duży nacisk położony na wymianę ognia z przeciwnikami. Bardziej klasyczną rozgrywkę zaoferowało z kolei ***Anniversary*** (2007), stanowiące remake „jedynki". Kilka miesięcy później wydano zaś ***Underworld*** – ciekawą odsłonę, ale zbyt mało rozbudowaną względem poprzedniczek. Przełożyło się to na gorsze oceny i zmęczenie marką, więc ta jeszcze raz poszła w odstawkę.

Powróciła jednak w chwale za sprawą ***Tomb Raidera*** z 2013 roku, a potem Crystal Dynamics przygotowało jeszcze lepsze ***Rise of...*** (2015). Niestety stworzone już przez Eidos Montreal ***Shadow of...*** okazało się odgrzewanym kotletem. I tak oto seria znowu wycofała się na dłuższy czas. Comeback w wielkim stylu ma jej zapewnić (czy to się uda?) ***Legacy of Atlantis***, czyli kolejny remake pierwszej części. Odpowiada za niego polskie studio Flying Wild Hog. ***[Moraś]***

eprasa.pl d6f3b6771d



MIEJSCE 27.

RISE OF THE TOMB RAIDER



REBOOT *Tomb Raidera* wydany w 2013 roku w udany sposób wyznaczył nowy kierunek dla serii, ale dopiero jego kontynuacja doprowadziła formułę do perfekcji. Scenarzyści sequela mieli o tyle łatwiej, że przygoda na wyspie Yamatai mocno zahartowała bohaterkę, dzięki czemu średnio wiarygodne przerywniki filmowe o płakaniu za zabitym zwierzątkiem odeszły w zapomnienie.

W „dwójce" Lara rusza na Syberię w poszukiwaniu źródła nieśmiertelności, związanego, jak się zdaje, z grobowcem tajemniczego Proroka, a we wszystko wplątana jest organizacja znana jako Zakon Trójcy. Bohaterka zajmuje się tą sprawą nieprzypadkowo, dawniej bowiem mocno pochłonęła ona jej tragicznie zmarłego ojca. Archeolożka liczy więc na to, że odnajdzie na miejscu odpowiedzi na ważne dla siebie pytania. Pod względem rozgrywki otrzymaliśmy mechaniki znane z poprzedniczki – produkcja łączy wspinaczkę, intensywne strzelaniny oraz „ciche" fragmenty polegające na eliminowaniu wrogów za pomocą łuku.

W *Rise of...* grało mi się odczuwalnie lepiej niż w „jedynkę", głównie za sprawą większych lokacji i nacisku położonego na crafting. Trochę szkoda, że wycofano się z prób uczłowieczania bohaterki, ale może lepsze to niż zgrzytanie zębami nad ich niską wiarygodnością. ***[Otton]***





MIEJSCE 26.

UNCHARTED 2 AMONG THIEVES



„DWÓJKI" może i nie sposób nazwać najlepszą odsłoną serii, ale to zdecydowanie najbardziej uncharted owy *Uncharted*. Z perspektywy czasu dobrze widać, że wszystko, co najmocniej kojarzy się z marką – widowiskowa akcja, rozmach rodem z przygodowego Hollywood, charyzmatyczni, nieustannie przekomarzający się bohaterowie – osiągnęło pełnię formy właśnie tutaj. Oczywiście pierwszej odsłonie nie można odmówić zasług, lecz w porównaniu ze swoim sequelem pozostaje zaledwie ambitnym prototypem.

Czego tu nie ma! Służąca za tutorial sekwencja z pociągiem wiszącym nad przepaścią, włamanie do stambulskiego muzeum, tybetańskie wioski ukryte pośród niedostępnych szczytów, wybuchy, pościgi, zagadki... i oczywiście debiutująca w serii Chloe Frazer, która z miejsca stała się ulubienicą części fanów *Uncharted*. Dodajmy do tego wracających w świetnej dyspozycji Sully'ego, Elenę czy Nate'a, a dostaniemy **jedną z najlepszych kontynuacji w całej historii gier wideo**.

I przy okazji absolutną topkę gatunku, bo poza „czwórką" *Pośród złodziei* do dziś nie doczekało się godnej konkurencji. W 2026 roku bawi równie dobrze, jak blisko dwie dekady temu – a dzięki swojej lekkości (w zestawieniu z najnowszą odsłoną przygód Drake'a) może nawet ciutkę bardziej. ***[Witold]***





A PLAGUE TALE INNOCENCE

MIEJSCE 25.



KTOŚ mógłby powiedzieć, że to gra jednej sztuczki, ale byłaby to opinia tyleż płytka, co dla produkcji Asobo krzywdząca. Faktem jednak pozostaje, że nawet osoby, które nigdy *A Plague Tale: Innocence* nie odpaliły, kojarzą je przede wszystkim ze szczurami.

W tym tytule musimy bowiem nie tylko ukrywać się przed bezwzględną inkwizycją (ta z jakiegoś powodu poszukuje brata głównej bohaterki, Amicii), ale też przemykać pomiędzy wygłodniałymi gryzoniami. Te odstrasza jedynie światło, co za tym idzie odpowiednie manipulowanie jego źródłem może pomóc nam przedostać się przez zaszczurzone miejsca lub ściągnąć zagładę na naszych wrogów. Wystarczy bowiem celny strzał z procy, by zgasić latarnię i nasłać hordę na do tej pory bezpiecznych przeciwników.

Na dobrą sprawę do tego sprowadza się niemal cała liniowa rozgrywka, stąd też po pewnym czasie robi się ona powtarzalna. Na szczęście **przy grze utrzymują nas świetne etapy ucieczkowe oraz – okraszona doskonałą muzyką Oliviera Derivière'a – emocjonalna opowieść** o szybkim dorastaniu, budującej się więzi rodzeństwa i siostrze chroniącej młodszego brata przed złem, zarówno szczurzym, jak i ludzkim. ***[Ninho]***



MIEJSCE 24.

DAYS GONE



WPRAWDZIE *Days Gone* na premierę musiało zmierzyć się ze sporą krytyką, jednak z biegiem lat (i wraz z kolejnymi łatkami) produkcja Bend Studios zyskała drugie życie. Nic dziwnego, skoro mówimy o growym **mariażu *The Walking Dead* z *Synami Anarchii*, który zaowocował klimatem dającym poczucie ciągłego zagrożenia i pełnej wolności zarazem**.

Z jednej strony wiele kilometrów asfaltowych dróg i przemierzający je customowy chopper głównego bohatera. Z drugiej strony czyhające na niemal każdym kroku niebezpieczeństwa: zasadzki bandytów, zmutowane wilki czy niedźwiedzie, a przede wszystkim... hordy. To one od początku były wyróżnikiem produkcji, a mechanika jednoczesnej walki z nawet kilkoma setkami szybkich zombie okazała się najjaśniejszym punktem rozgrywki. Nic tak nie podnosi ciśnienia jak nagłe spotkanie z tłumem zarażonych.

Nic też nie daje większej satysfakcji niż opanowanie początkowego wyrzutu adrenaliny i metodyczna eksterminacja wszystkich potworów. Już dla tych momentów warto odpalić *Days Gone*, a do tego dochodzi przyzwoita fabuła, świetna muzyka, dobry model jazdy i ciekawy otwarty świat. Żal więc, że najpewniej nigdy nie dostaniemy kontynuacji – główni projektanci oraz scenarzysta odeszli ze studia, a Bend zajmuje się obecnie zupełnie nową marką. ***[Ninho]***



MIEJSCE 23.

BEYOND GOOD & EVIL



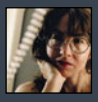
ZE WSPÓŁCZESNEJ perspektywy miejsce zajęte w rankingu przez *Beyond Good & Evil* nie powinno dziwić. Produkcja zestarzała się pod względem rozgrywki i nietrudno wymienić 22 tytuły sprawniej realizujące podstawy gatunku action adventure. Ale pod względem fabuły oraz projektu świata wciąż może ona rywalizować z najlepszymi.

Pod płaszczykiem kreskówkowej stylistyki Michel Ancel zaserwował mroczną i poważną historię, której przesłanie nie traci na aktualności. Razem z fotoreporterką Jade wnikamy w głąb rządowego spisku, lawirując między kłamliwą autorytarną władzą a okrutnymi najeźdźcami z kosmosu. Zwiedzamy przy tym różne zakątki planety Hillys. Mimo trudnej sytuacji politycznej prezentuje się ona iście malowniczo. Spójna w swej niespójności, łącząca inspiracje wizualne i architektoniczne z różnych rzeczywistych kultur, pełna egzotycznych zwierząt, na które Jade może zapolować z aparatem, niby futurystyczna, ale zachowująca pierwotne piękno. A wszystko to spięte w całość przez równie synkretyczny soundtrack Christophe'a Hérala.

Drugiej takiej gry po prostu nie ma i prawdopodobnie nie będzie. No chyba że nadal wierzycie w sequel – wtedy pozostaje mi tylko pozazdrościć wam optymizmu. ***[Pabi]***

MIEJSCE 22.

LEGACY of KAIN SOUL REAVER

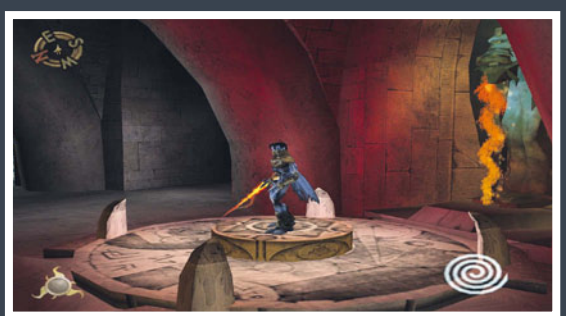


DZIĘKI uwielbieniu dla nostalgii możemy się dziś przekonać, jak wiele Crystal Dynamics zaczerpnęło z pracy studia Core Design nad *Tomb Raiderem*. Zagadki środowiskowe, czyli charakterystyczne bloki, które przesuwamy z miejsca na miejsce, oraz sekcje platformowe wymagające biegania i skakania po wielopoziomowych strukturach to cechy powodujące, że przygody Raziela oraz Lary są tak ciekawe.

Ale ***Soul Reaver* nie wylądowałby w tym zestawieniu, gdyby nie wniósł czegoś nowego do formuły zręcznościówek**. Jego wampiryczny, postapokaliptyczny świat został skonstruowany bardziej jak w metroidvaniach, w których po zdobyciu określonej umiejętności otwiera się przed nami nieznany obszar. Protagonista ewoluuje, uczy się szybować, pływać i wspinać po ścianach.

Nowatorską – jak na tamte czasy – mechaniką było też przechodzenie między wymiarem realnym a duchowym, czemu towarzyszą dynamiczne zmiany w otoczeniu. Istoty zamieszkujące Nosgoth mają bogatą przeszłość i nietuzinkowe osobowości, z kolei napisana przez Amy Henning historia zemsty Raziela to jedna z ciekawszych opowieści w grach, którą pamięta się długo po ujrzeniu napisów końcowych. ***[Ranafe]*** »





eprasa.pl d6f3b6771d

Seria *inFamous*

CHOĆ wszyscy przedstawiciele zapoczątkowanej w 2009 roku serii ***inFamous*** spotkali się z ciepłym przyjęciem ze strony graczy, nowej produkcji spod tego szyldu nie widzieliśmy od 2014. Nie sposób przy tym udzielić jednoznacznej odpowiedzi na pytanie, dlaczego Sony postanowiło pogrzebać markę – wszak dzieła traktujące o przygodach superbohaterów mają się całkiem dobrze i zarówno Cole MacGrath, jak i Delsin Rowe z pewnością odnaleźliby się na rynku.

Historia cyklu sięga epoki PlayStation 3, jako że właśnie na tej konsoli ukazały się jego pierwsze dwie odsłony, z napomkniętym MacGrathem w roli głównej. Mężczyzna zyskał nadnaturalne zdolności podczas tajemniczego incydentu, który przy okazji zniszczył ogromny obszar miasta. Poczynania herosa w trakcie gry znajdowały odzwierciedlenie nie tylko w jego wyglądzie, ale także w przebiegu fabuły, z kolei sama zabawa sprowadzała się do wspinania się na budynki, szybowania i obrzucania wrogów elektrycznymi pociskami, granatami oraz torpedami.

Druga część *inFamous* (2011) rozszerzała założenia poprzedniczki. Dodano zniszczalne otoczenie i znacznie rozbudowano arsenał umiejętności głównej postaci, wzbogacając go o sztuczki oparte na żywiołach lodu i ognia. ***Second Son*** (2014), opowiadające zupełnie nową historię i wrzucające nas w buty innego bohatera, poszło jeszcze o krok dalej, a Delsin mógł pochwalić się władzą nad dymem, betonem, wideo oraz... neonem. Z tym ostatnim za pan brat jest także Fetch, czyli twarz pobocznej odsłony, ***First Light*** (2014), na której to – niestety – studio Sucker Punch zakończyło rozwój marki. ***[Jaqp]***





MIEJSCE 21. DARKSIDERS



JAKO jeden z jeźdźców Apokalipsy jesteśmy świadkami końca cywilizacji ludzkiej. Zniszczone miasto, anioły, wielkie demony i misja mająca wyjaśnić, kto za to wszystko odpowiada. Gra stanowi połączenie rozwiązań z *God of War* i *Zeldy*. Brutalne (ale w komiksowym stylu, za który odpowiada ceniony rysownik Joe Madureira) akcje i masakrowanie setek przeciwników mieszają się z etapami wymagającymi odkrycia tajemnicy konkretnej lokacji. Często wracamy do odwiedzonych miejsc, gdy już odblokujemy umiejętności pozwalające nam pokonać daną przeszkodę.

Darksiders z 2010 roku to moja ulubiona część cyklu – brutalny Wojna wypada super jako główny bohater, z kolei **plejada charakterystycznych demonów (Samael!) zapadła mi w pamięć bardziej niż przeciwnicy czy sprzymierzeńcy Kratosa z *God of War***. Zwłaszcza że jednej z postaci głosu użyczył sam Mark Hamill.

A co najlepsze, po sukcesie *Darksiders* autorzy nie poszli po linii najmniejszego oporu. Nie dość, że zamiast odgrzewanego kotleta dostaliśmy w sequelach możliwość przejęcia kontroli nad innymi jeźdźcami („dwójeczka" ze Śmiercią, oh boy!), to na dodatek każda kolejna odsłona otrzymała własny styl rozgrywki. „Mroczna Zelda" to wyjątkowa seria i czekam niecierpliwie na następną produkcję w tym uniwersum! ***[Koniu]***



MIEJSCE 20. NieR:Automata



POWIERZENIE produkcji *Automaty* ekipie PlatinumGames okazało się strzałem w dziesiątkę. Kryjący się za charakterystyczną maską Yoko Taro zadbał o niezwykłą głębię scenariusza, z kolei autorzy *Bayonetty* uczynili rozgrywkę dużo płynniejszą w porównaniu z poprzedniczką z 2010 roku, za którą odpowiadał zespół Cavia.

Produkcja stanowi w dużej mierze hybrydę slashera i shoot 'em upa, ale zawiera też elementy wielu innych gatunków, m.in. erpegów czy przygodówek. Scenariusz przenosi nas w daleką przyszłość, gdzie 9S oraz 2B (duet androidów) nieudolnie próbują odbić planetę z rąk obcej cywilizacji. ***Automata* to pudełko pełne niespodzianek. Pozornie prosta fabuła szybko się komplikuje, zachwycając całą masą filozoficznych nawiązań.** Pierwszy finał (łącznie jest ich 26) można odblokować, ginąc w otwierającej tytuł sekwencji. Napisy końcowe to tak naprawdę wstęp do drugiego podejścia, które oferuje spojrzenie na historię z perspektywy innego bohatera, a trzecia próba... kontynuuje scenariusz, dokładając jeszcze jedną grywalną postać.

Pod względem formuły *Automata* z pewnością należy do grona najoryginalniejszych dzieł na naszej liście, choć trzeba też przyznać, że już po 50 godzinach (tyle zajmuje odblokowanie głównych zakończeń) staje się mimo wszystko dość monotonna. Wizualnie broni się z kolei postapokaliptycznym settingiem, ale na pewno nie jakością tekstur. ***[Otton]***



MIEJSCE 19.



ZE WSPÓŁCZESNYCH gwiezdnowojennych gier *Upadły zakon* przemówił do mnie najbardziej m.in. dlatego, że nie wykorzystuje znanych z uniwersum rekwizytów w tak nachalny sposób, w jaki robi to Disney. Historia Cala Kestisa wpisuje się w konflikt Jedi i Sithów, ale stawia na nowe postacie, co pozytywnie odciska się na fabule. Dzięki temu na dramaturgii zyskuje chociażby spotkanie z pewnym złolem bliżej końca kampanii.

Upadły zakon **zgrabnie sprzedaje fantazję o byciu Jedi. Bohater porusza się z gracją i rąbie tłumy szturmowców aż miło**, a walki z inkwizytorami potrafią przyprawić o szybsze bicie serca, szczególnie na wyższych poziomach trudności, na których produkcja Respawn Entertainment zaczyna przypominać tytuły FromSoftware. Dla takich gier powinno się rozpowszechnić określenie „soulslite".

Choć znajdowane w sypiących się ruinach skórki dla towarzyszącego nam droida mogą wywołać uśmiech politowania, zręczne ruchy Cala przekładają się na przyjemną eksplorację, w trakcie której wiele przeszkód pokonamy, używając Mocy. Wszystkie elementy po prostu dobrze się tu zgrywają – na tyle dobrze, że gra doczekała się sequela, a przepowiednie Jedi głoszą zbliżającą się trzecią część przygód dawnego padawana. ***[Pabi]***





MIEJSCE 18.



„DWÓJKA" to zdecydowanie najważniejsza odsłona całego cyklu. To właśnie ona, wraz ze świetnymi rozszerzeniami, na wiele lat zdefiniowała kierunek rozwoju flagowej marki Ubisoftu. I choć „jedynka" robiła wiele rzeczy dobrze, to *Assassin's Creed II* – z bardziej dopracowanym parkourem, mniej męczącą walką, różnorodnością możliwych zabójstw, historią rozbudzającą apetyt na więcej, a przede wszystkim z jednym z najważniejszych bohaterów kultury popularnej XXI wieku, czyli Eziem Auditore da Firenze – **wywindował serię do rangi fenomenu**.

Czar tkwił również w tym, jak gra bawiła się historycznym settingiem, jak odwzorowywała XV-wieczną Florencję, a także w sposobie, w jaki wplatała w narrację wątki współczesne, technologię i magię. Niemniej sercem „dwójki" pozostawały postacie: od charyzmatycznego, wspaniale rozwijającego się i dojrzewającego z nami Ezia, przez oślizgłą rodzinę Borgiów, aż po bohaterów pobocznych, takich jak Leonardo da Vinci. ***[Paweł Kicman]***



Slashery z elementami action adventure

GDYBYŚMY w naszym rankingu poluźnili zasady doboru gier, wtedy z pewnością do top 30 wpadłoby znacznie więcej produkcji określanych w Polsce mianem slasherów. Nie zabrakłoby wówczas na liście przynajmniej jednej z trzech głównych odsłon klasycznego ***God of War***, w których Kratos mordował greckich bogów. Oczywiście seria stawiała przede wszystkim na niesamowicie widowiskową i brutalną walkę, lecz zawarto w niej także elementy cechujące przygodowe gry akcji, jak wspinaczka czy zagadki środowiskowe. I to takie zrobione na poziomie – liczyła się w nich pomysłowość, refleks lub spostrzegawczość.

Na podobnych zasadach studio MercurySystem oparło ***Castlevanię: Lords of Shadow***, w której eksploracja otoczenia i sposób, w jaki się po nim przemieszczaliśmy, również miały duże znaczenie dla gameplayu. Sporo elementów platformowych dało się też znaleźć w ***Ninja Gaidenach***, choć pod względem akrobacji, biegania po ścianach i przesadzonych akcji przoduje ***Ninja Blade*** autorstwa FromSoftware. Widowiskowej młócki sporo znajdziemy także w seriach ***Devil May Cry*** i ***Onimusha***, niemniej w tej drugiej rozgrywka jest zdecydowanie bardziej stonowana. ***[Moraś]***

eprasa.pl d6f3b6771d



MIEJSCE 17.



KSIĄŻĘ Persji dorósł i poszedł do gimnazjum. A przynajmniej takie można odnieść wrażenie, patrząc na screeny czy klipy z gry aż ociekające „edżyzmem" początku XXI wieku. Czego tutaj nie ma! Mroczna paleta barw, bo przecież baśniowe kolory są dla dzieci. Przemoc i brutalność podkręcone o 300%. Ścigająca nas przeciwniczka w gustownym bojowym bikini. No i oczywiście ten soundtrack, na którym brakuje chyba tylko *Crawling* Linkin Parku, by w pełni oddać dojmujący ból egzystencjalny protagonisty.

Trochę śmieszkuję, ale wynika to z czystej sympatii. *Dusza wojownika* **to dziecko swoich czasów, ze wszystkimi tego wadami i zaletami, więc aby dobrze się bawić, trzeba zaakceptować ten tytuł z dobrodziejstwem inwentarza**. Pod tą wzbudzającą dzisiaj lekkie zażenowanie powłoczką czai się bowiem całkiem udany akcyjniak, w którym nie tylko pokonujemy rzeszę przeciwników w pięknym tańcu ciosów, ale również przebijamy się przez liczne pułapki i przeszkody, biegając po ścianach lub wykonując fikołki na drążkach. Wykorzystujemy też moc Piasków, by w razie potrzeby spowalniać lub cofać czas. Gra dalej ma w sobie to coś, jeśli dać jej szansę. I przymknąć lekko oko. ***[Alicja W.]***



MIEJSCE 16.

GHOST OF TSUSHIMA



NIEWAŻNE, co niektórzy będą wam wmawiać – to nie jest *Assassin's Creed* z samurajami. Na pierwszy rzut oka takie skojarzenia wydają się zrozumiałe, ale *Ghost of Tsushima* od serii Ubisoftu odróżnia się filozofią rozgrywki. Choć przeróżnych aktywności mamy tu od groma, nie czujemy się nimi przytłoczeni.

Najechaną przez Mongołów Cuszimę eksplorujemy we własnym tempie, kierując się nie minimapą, lecz podmuchami wiatru, lub podążając za napotkanymi zwierzętami. Przy gorących źródłach czy widoczku godnym upamiętnienia wierszem Jin zatrzymuje się na krótki moment, by pomedytować, a my – niepostrzeżenie – zaczynamy robić to samo przed ekranem. ***Ghost of Tsushima* smakuje najlepiej ogrywane bez pośpiechu, na spokojnie**, gdy pozwalamy sobie zapomnieć o świecie i po prostu chłoniemy ukazany obraz feudalnej Japonii.

Bo właśnie miłością do niej i jej kultury stoi cały ten tytuł, co widać w każdym spadającym liściu, słychać w każdym zaśpiewie ptaków, czuć w każdym powiewie wiatru. To oczywiście wizja wyidealizowana i wystylizowana. Bohater wszak niejednokrotnie układa haiku, choć gatunek ten powstał kilkaset lat po wydarzeniach z gry. Poezja w wykonaniu samuraja po prostu dobrze wpasowuje się w ogólny nastrój i trzeba przyznać, że trudno się z tą decyzją kłócić. Trudno też wyobrazić sobie bardziej japońską produkcję – choć przecież w Japonii nie powstała. ***[Witold]***



Gry z Indianą Jonesem

DZIĘKI wydanemu w 2024 roku *Wielkiemu Kręgowi* najsłynniejszy archeolog świata ponownie znalazł się na ustach graczy. Historia produkcji z jego udziałem jest jednak znacznie dłuższa – sięga początków lat 80. XX wieku, kiedy na Atari 2600 zadebiutowało *Raiders of the Lost Ark*.

Lista gier opartych na słynnej marce stworzonej przez George'a Lucasa i Stevena Spielberga obejmuje dziesiątki tytułów reprezentujących różne gatunki. Jeśli jednak zawęzimy „pole poszukiwań" do action adventure, na pierwszy plan wysuwają się trzy projekty.

Indiana Jones and the Infernal Machine z 1999 roku to stworzona przez LucasArts pierwsza trójwymiarowa przygoda słynnego poszukiwacza artefaktów. Fabuła koncentruje się na wyścigu o starożytną babilońską maszynę, której tropem podążają również radzieccy agenci.

Indiana Jones and the Emperor's Tomb z 2003 roku to z kolei dzieło zespołu The Collective, uznawane za jedną z najlepszych gier z bohaterem filmów Spielberga w roli głównej. Tym razem amerykański naukowiec wyrusza do Chin tropem legendarnego Czarnego Serca Smoka i grobowca pierwszego cesarza.

Indiana Jones and the Staff of Kings z 2009 roku skupia się natomiast na poszukiwaniach mitycznej Laski Mojżesza, o którą Indy rywalizuje z nazistami. Wszystkie trzy tytuły łączą eksplorację, zagadki środowiskowe i elementy platformowe inspirowane serią *Tomb Raider*. ***[Dawid Sych]***

epra... d6f3b6771d





MIEJSCE 14.

HORIZON ZERO DAWN



WIELKIE roboty, przepiękne widoki i przyjemne strzelanie z łuku – w zasadzie tyle wystarczy, aby przedstawić *Horizon Zero Dawn* osobie, która nie miała styczności z tą grą. Jeśli dodatkowo chcielibyśmy popisać się uszczypliwością, wypadałoby wspomnieć o koślawych animacjach wymachiwania włócznią oraz drewnianej prezentacji dialogów. Nie zmienia to jednak faktu, iż dzieło Guerrilla Games jest produkcją solidną.

Tytuł wrzuca nas w buty Aloy – młodej łowczyni próbującej radzić sobie w świecie zdominowanym przez maszyny imitujące zwierzęta. ***Zero Dawn* stanowi przy tym niezbity dowód na to, iż nie w każdym dziele kultury Ziemia po apokalipsie musi przypominać ponure, szarobure pustkowie.** W *Horizonie* nasza planeta tętni życiem, a klimatyczne połacie tundry oraz pustyni potrafią dziś wywrzeć równie imponujące wrażenie, co niemal dekadę temu, kiedy gra się ukazała.

Przepiękny otwarty świat zachęca do eksploracji i choć główny wątek fabularny raczej nikogo nie zwali z nóg, tak odkrywanie historii stojącej za upadkiem cywilizacji potrafi wciągnąć. Sednem rozgrywki są jednak potyczki z robotami, w trakcie których musimy wykorzystywać nie tylko bogaty arsenał narzędzi, ale przede wszystkim spryt i otoczenie. To w tych momentach *Horizon Zero Dawn* prawdziwie błyszczy i właśnie dla nich warto dać temu tytułowi szansę. ***[Jaqp]***



MIEJSCE 15.

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG



SERIA o skrytobójcach liczy już więcej części, niż jest liści na drzewach, a piracka przygoda zajmuje w tym panteonie szczególne miejsce. Nie bez powodu **mówi się, że najlepsze odsłony cyklu odsuwają na dalszy plan konflikt pomiędzy asasynami a templariuszami**. *Black Flag* to pierwsza spośród takich produkcji.

Rola protagonisty przypadła Edwardowi Kenwayowi – wolnemu duchowi i piratowi pełną gębą, który zostaje wplątany w spór dwóch starożytnych frakcji. Początkowo stara się trzymać od tego wszystkiego z daleka, jednak ideały asasynów oraz umiłowanie niezależności sprawiają, że w późniejszej części kampanii zaczyna podążać ścieżką bractwa skrytobójców.

Fabularnie *Black Flag* łączy się z „trójką" i *Rogue*, choć nie są to tak ścisłe powiązania jak w przypadku trylogii Ezia Auditore. Gra rozwija również jeden z najciekawszych elementów *Assassin's Creeda III*, czyli bitwy morskie. W „czwórce" żegluga stała się pełnoprawnym filarem gameplayu, a wypracowane wówczas rozwiązania posłużyły później jako podstawa ubisoftowego *Skull and Bones*.

Black Flag doczekał się remake'u, który oprócz odświeżonej oprawy wizualnej oferuje przebudowany system walki i dodatkowe elementy fabularne. Twórcy na szczęście nie zdecydowali się na wprowadzenie erpegowych mechanik znanych z ostatnich odsłon serii, dzięki czemu *Resynced* jest czystą przygodową grą akcji (bez levelowania i grindowania), niczym pierwowzór z 2013 roku. ***[Dawid Sych]***

Survival horrory z elementami action adventure

HISTORIA zna momenty, w których kreowanie mrocznego klimatu w cyfrowych „straszakach" szło w odstawkę na rzecz ekscytowania się kipiącymi adrenaliną starciami. Nie sposób nie zacząć od rewolucji, jaką w 2005 roku okazała się premiera ***Resident Evil 4***. Wysłany do Europy Leon S. Kennedy, ratujący z opresji córkę prezydenta USA, dostał kamerę zawieszoną nad ramieniem, wykorzystaną później m.in. w seriach *Gears of War*, *God of War* (hej, to ten sam skrótowiec!) czy ostatnio *Pragmacie*. Ponadto Capcom dorzucił bohaterowi satysfakcjonujące kopanie niemilców z półobrotu, walkę nożem, a także kontrowersyjne sekcje QTE, polegające np. na mashowaniu przycisków w celu czmychnięcia przed wielką kamienną kulą.

Przetartą ścieżką kroczył następnie ***Dead Space*** (a potem ***The Callisto Protocol***, jego duchowy spadkobierca), zabierając nas na pokład względnie opuszczonego okrętu USS Ishimura. Późniejsze ***Resident Evil 5*** i ***6*** niemalże całkowicie wyzbyły się grozy. Mowa przecież o grach hołdujących zasadom „zabili go i uciekł", produkcjach kipiących od wyrzutni rakiet i rejterowania w absolutnie ostatniej chwili. W finale „piątki" nasterydowany Chris Redfield rozbijał zresztą większą od siebie skałę... tłukąc ją do skutku podbródkowym. To nie wszystko – „szóstka" operowała przesadą zbliżoną do filmowych *Szybkich i wściekłych*.

Wspomnę jeszcze o tytułach nastawionych na eksplorację: rodzimym ***Cronosie***, inspirowanym serialem *Twin Peaks* i książkami Stephena Kinga ***Alanie Wake'u*** oraz nieco pomijanej dziś serii ***The Evil Within***, w której odsłonach akcji mamy aż nadto. ***[Huwer]***

eprasa.pl d6f3b67f1d



MIEJSCE 13. TOMB RAIDER

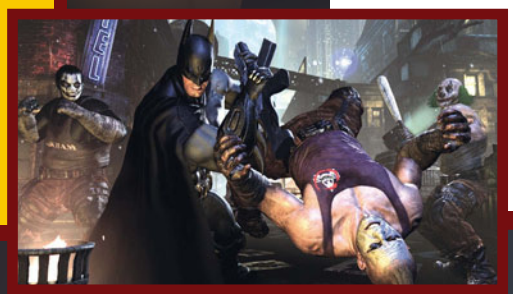


TEN tytuł spadł na graczy niczym Lara na stado raptorów. Gady nie miały szans, odbiorcy również. Jak zwykle w produkcjach, które musiały obchodzić ograniczenia technologii, duże wrażenie robią przede wszystkim sprytne rozwiązania programistyczne. I tak, ponieważ sprzęt nie pozwalał na pełną geometrię 3D, twórcy zdecydowali się zbudować lokacje na siatce.

Takie podejście do projektu poziomów wiązało się z koniecznością iście precyzyjnego sterowania postacią. Dzięki temu granie Larą (dodam, że przy ustawieniach tank control) miało określony rytm, otoczenie natomiast nabrało wyjątkowej – jak na tamte czasy – przestrzeni. Jeśli zaś chodzi o udźwiękowienie, to z powodu napiętego grafiku kompozytor dostał raptem kilka miesięcy na stworzenie soundtracku, przez co przygody panny Croft często wypełnia cisza, idealnie podkreślająca wrażenie osamotnienia.

Lokacje są zróżnicowane nawet wedle dzisiejszych standardów i nie sprowadzają się do prostych reskinów oraz nudnych korytarzy. Sama bohaterka, która z bezwzględną stanowczością niszczy bezcenne zabytki ludzkości i eksterminuje ostatnie żyjące dinozaury, stała się zaś ikoną na wiele lat. *Tomb Raider* to przykład na to, że odwaga i kreatywność są w tej branży nieodzowne. A jednocześnie produkcja ważna dla całego gatunku action adventure, bo w dużej mierze właśnie dzięki niej powstała reszta gier z tego rankingu. ***[Ranafe]***





MIEJSCE 12.



DRUGA odsłona serii traktującej o znojach multimilionera popylającego w ciemnym kostiumie powszechnie uważana jest za jeden z najlepszych sequeli w historii gier akcji. **Studio Rocksteady potraktowało mechanizmy gameplayu z rewelacyjnej poprzedniczki pędzlem opatrzonym hasłem „bigger, better, more badass”** (pozdrawiam Cliffa Bleszinskiego). Co więcej, tym razem Bruce'owi Wayne'owi przyszło zaprowadzić porządek na terenie tytułowego miasta. Próbując odnaleźć się w pełnych chaosu dzielnicach, Batman musiał powstrzymywać zapędy m.in. Jokera, Mr. Freeze'a, Two Face'a czy Pingwina.

Ostatecznie otrzymaliśmy przede wszystkim dobrą fabułę, pokaźnych rozmiarów otwarty świat i usprawniony system walki. Główny bohater mógł szybować nad dachami, a jego liczne gadżety nareszcie cieszyły skutecznością w starciach. Krótko mówiąc, to, co już było całkiem udane, stało się jeszcze lepsze.

Od premiery minęło 15 lat, a dzieło Rocksteady wciąż potrafi dostarczać emocji. Nawet oprawa wizualna nie zestarzała się jakoś mocno, podobnie jak rozgrywka, która w dalszym ciągu zapewnia wyzwanie na odpowiednim poziomie oraz zaskakuje swoją płynnością. ***[Huwer]***

Seria *Ratchet & Clank*

W TYM miejscu muszę przeprosić za to, że w wyniku głosowania redakcji żadna z odsłon cyklu *Ratchet & Clank* nie trafiła do rankingu. Widzicie, w jakich warunkach się tutaj pracuje?! A tak na serio, to w pełni rozumiem, dlaczego tak się stało – marka wykreowana przez Insomniac Games niestety nigdy nie cieszyła się wśród Polaków specjalną popularnością. A szkoda, ponieważ każda część oferuje rozgrywkę na bardzo wysokim poziomie. Twórcy sprytnie połączyli mechanizmy charakterystyczne dla trójwymiarowych platformówek z widowiskową strzelanką TPP. Seria wyróżnia się też niesamowicie oryginalnym arsenałem broni, który zawsze da się ulepszyć, odblokowując tym samym nowe właściwości posiadanych pukawek.



Jeśli chcielibyście w końcu dać serii szansę, to niestety z dostępnością najstarszych odsłon może być problem. Niemniej w 2016 doczekaliśmy się solidnie zrealizowanego remake'u pierwszej części. ***Ratchet & Clank*** otrzymało przygotowaną od podstaw oprawę wizualną oraz kilka usprawnień w rozgrywce. O wiele bardziej polecam natomiast sięgnąć po wydane w 2021 roku ***Rift Apart***, które zadebiutowało na PS5, a potem dorobiło się portu komputerowego (to jedyna odsłona dostępna na PC). Ta część nie tylko prezentuje się fenomenalnie, niczym film animowany Pixara, lecz także oferuje dopieszczony do perfekcji gameplay – jest w nim równie dużo walki, co skakania nad przepaściami. Nie brakuje też etapów bardziej nastawionych na rozwiązywanie zagadek. ***[Moraś]***

eprasa.pl d6f3b6771d

Skradanki z elementami action adventure

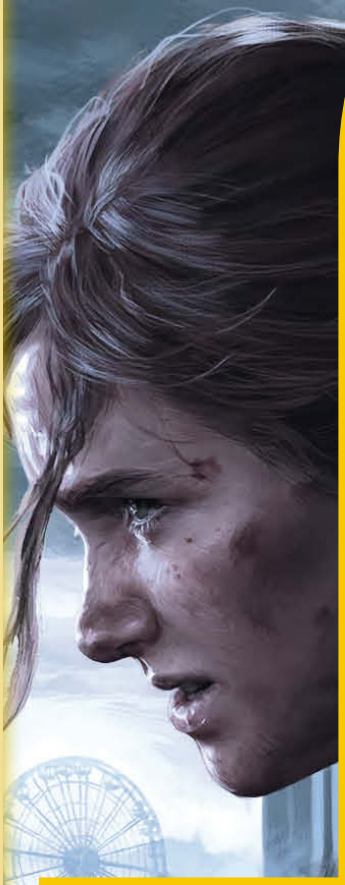
JAKBY tak się zastanowić, to m.in. *Uncharted 4* czy ostatnie *Tomb Raidery* dałoby się przypisać do skradanek, ponieważ w przypadku większości poziomów możemy przemykać po cichu za plecami przeciwników albo eliminować ich bezszelestnie. Dlaczego więc w rankingu zabrakło choćby serii ***Splinter Cell***? Ano dlatego, że w klasycznych reprezentantach tego gatunku na pierwszym planie znajdują się właśnie działania z ukrycia, a walka i strzelanie do wrogów traktowane są jako ostateczność.

Nie oznacza to natomiast, że w produkcjach tych brakuje akcji – najlepszy na to dowód stanowi ***Blacklist*** z 2013 roku. Sam Fisher w swoich ostatnich przygodach wielokrotnie zostaje postawiony przed wyzwaniami zbliżonymi do perypetii Nathana Drake'a. Musi nie tylko wyjść z cienia, ale również działać w trybie natychmiastowym, bez czajenia się przez pół godziny za winklem i czekania na właściwy moment do cichego ataku. Mocno filmowa otoczka także robi swoje. Podobnie wyglądało to w ***Hitmanie: Rozgrzeszeniu*** (2012), którego twórcy też poszli w bardziej liniowe lokacje oraz sceny akcji rodem z kinowych blockbusterów.

Również w cyklu ***Sniper Elite*** znajdziemy dużo stycznych z reprezentantami interesującego nas w tym zestawieniu gatunku. Co prawda tutaj developerzy raczej unikają np. oksryptowanych sekwencji pościgowych, lecz podczas zaliczania poszczególnych misji da się poczuć ten zew przygody. Nie brakuje przy tym wspinaczek, skakania nad przepaściami czy zawziętej wymiany ognia z żołnierzami. Według serwisu Metacritic nawet serię ***Metal Gear Solid*** należy traktować jako action adventure, co tylko pokazuje, jak szerokie są ramy tego gatunku. ***[Moraś]***







MIEJSCE 11.



„A-ALE przecież to erpeg z otwartym światem!", zakrzyknie ktoś. I będzie miał rację. Niemniej tylko częściowo. *Breath of the Wild* to bowiem również naprawdę wspaniałe, kreatywnie zaprojektowane segmenty platformowo-łamigłówkowe. Prosty, zręcznościowy i bardzo przyjemny system walki. To także ów aspekt wolności w ruchu odróżniający tę odsłonę *Zeldy* od wielu zachodnich erpegów, w których przeskoczenie murku okazuje się zadaniem zbyt trudnym dla wielkich herosów i heroin.

Swobodna wspinaczka i szybowanie w połączeniu z otwartą strukturą fabularną oraz drobnymi, ale istotnymi mechanikami (takimi jak psucie się broni) sprawiają, że **gra na każdym kroku zachęca do interakcji i odkrywania. A tym samym redefiniuje mariaż RPG z akcją.** Właśnie dlatego stała się punktem odniesienia dla gatunku action adventure. Wyznaczyła standard otwartego świata, który pragnie się badać.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild to wręcz synonim słowa „przygoda" – miesza potyczki, eksplorację oraz zagadki w sposób przemyślany i wciągający. Dla tej produkcji kupiłem Switcha i pewnie nie jestem jedyny, a spędzone przy niej kilkadziesiąt godzin przypomniało mi, za co kocham gry wideo. ***[Paweł Kicman]***





MIEJSCE 10.



PRZYGODOWA gra akcji... Phi, dobre sobie! Przygoda to męczeńska, gra okrutna, akcja zaś cierpiętnicza. Bo choć postapokalipsa zombie nie zawsze musi oznaczać same obrazki rodem z horrorów, a i potrafi nie raz, nie dwa wywołać u widza pozytywny dreszczyk emocji (ot, wiele odcinków *The Walking Dead* czy naprawdę sporo godzin zabawy w pierwszym *The Last of Us*), tak ***TLoU II* wydaje się psychologicznym torture porn, z człowiekiem jako demonem na pierwszym planie**.

Zresztą to z tego powodu ów sequel tak podpalił świat. Kazał nam robić rzeczy, których robić nie chcieliśmy. Niszczył nasze oczekiwania i przyzwyczajenia, odbierając bezczelnie sprawczość. Dawkował fabułę w porcjach nieregularnych, przez co zawsze czuliśmy się głodni, a przygodę ukończyliśmy z dziurą w brzuchu. Z kolei utożsamiane zazwyczaj z satysfakcją oraz odstresowaniem szeroko pojęte cyfrowe mordowanie tutaj wiązało się z nerwami, bólem i nihilistyczną zgnilizną.

Jest to więc pseudoprzygoda, antygra oraz zaprzeczenie akcyjniaka. I właśnie dlatego zasługuje na wieczne miejsce w gronie dzieł najbardziej rewolucyjnych, przełomowych i prowokacyjnych. Czy najlepszych? Tę dyskusję pozostawiam do poprowadzenia komuś innemu. ***[Karol Laska]***



eprasa.pl d6f3b6771d



Seria *Grand Theft Auto*

NIEOBECNOŚĆ w rankingu jednej z najważniejszych serii gier w historii może być dla części czytelników zaskoczeniem. *GTA* jednak towarzyszy nam już tak długo i doczekało się tylu kultowych odsłon, że głosy rozłożyły się równomiernie pomiędzy każdą z nich, utrudniając wejście do zestawienia przynajmniej jednej. Ponadto mówimy o cyklu, który wymyka się klasyfikacji gatunkowej – ***Grand Theft Auto*** to obecnie pełna wolności piaskownica. Najbliżej jej do strzelanek z perspektywy trzeciej osoby, lecz zważywszy na to, jak trudnym do zdefiniowania pojęciem jest action adventure, bez problemu można do marki Rockstara przypiąć i taką etykietę. Sporo akcji – odhaczone. Rozbudowane fabuła i narracja – obecne. Te ostatnie od początku powstawały w formie satyry na amerykańskie społeczeństwo, a kręciły się wokół przestępczego półświatka. Nic więc dziwnego, że sława *GTA* została oparta na gameplayowej swobodzie połączonej z ogromnymi, związanymi w dużej mierze z przemocą kontrowersjami.

To wszystko znalazło się w DNA cyklu już w pierwszych dwóch odsłonach, lecz dopiero *Grand Theft Auto III* położyło trójwymiarowe fundamenty pod dzisiejszą popularność serii. Późniejsze główne odsłony biły rekordy sprzedaży poprzedniczek – mowa oczywiście o kultowych ***Vice City***, ***San Andreas*** i „czwórce" z Niko Belliciem w roli głównej. Ich sukcesy komercyjne bledną jednak w porównaniu z „piątką", która wraz z ***GTA Online*** zawojowała świat. Nic więc dziwnego, że Rockstarowi nie spieszyło się z kolejną częścią. Na szczęście gdy czytacie te słowa, oczekiwanie na *GTA VI* już niemal za nami. ***[Ninho]***



DEATH STRANDING

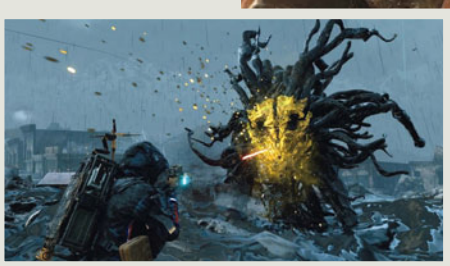
MIEJSCE 9.



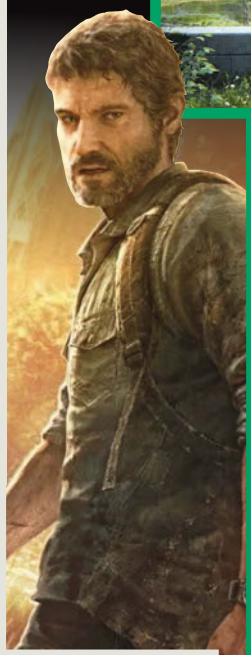
OTO otwarty świat, który może i uległ dziwnego rodzaju transcendentalno-biologicznej zagładzie, ale dzięki temu stał się istnym rajem dla introwertycznych kurierów, stroniących od ludzi, a ceniących sobie spokój i izolację. Takowym „fedeksiarzem" mamy przyjemność sterować. Sam Porter Bridges to żaden nasz najlepszy przyjaciel, tylko postać naczynie i śmierdzący mruk, a więc dwa archetypy, z którymi z radością się utożsamiam.

Hideo Kojima w *Death Stranding* z pomysłem wykorzystuje tę pozycję dziwnego gościa łażącego po skalistych pustkowiach, wspinającego się po stromych górach i pokonującego rwące rzeki. Czyni bowiem z samego procesu chodzenia gameplayowe wyzwanie, a z przemieszczania się z punktu A do punktu B – odpoczynek, przestrzeń do posłuchania niszowego dreampopowego utworu i (dla wybranego procenta co bardziej ludofilskich gagatków) okazję do refleksji nad naturą istnienia oraz trwania.

Przeżycie to dziwaczne, zarówno gameplayowo, jak i światotwórczo czy fabularnie, ale z sumy osobliwych elementów powstaje nam unikat. Można go potraktować albo jako postmodernistyczny plac zabaw z przenośnymi drabinami i mostami zamiast zjeżdżalni, albo jako uduchowioną odyseję wędrowcy-tułacza-zbiega. A tak w gruncie rzeczy, to... why not both? ***[Karol Laska]***







THE LAST OF US

MIEJSCE 8.



PO WYDANIU *Uncharted 2: Pośród złodziei* studio Naughty Dog postanowiło podzielić swoją ekipę na dwa zespoły. Pierwszy pracował nad trzecią odsłoną przygód Nathana Drake'a, drugi natomiast zajął się nowym projektem. Tak się złożyło, że ten okazał się jedną z najważniejszych gier siódmej generacji konsol, a być może nawet całej historii elektronicznej rozrywki.

W *The Last of Us*, stanowiącym połączenie gry akcji, skradanki i survival horroru, wcielamy się w Joela. Towarzyszy mu młoda Ellie, prawdopodobnie będąca kluczem do uratowania ludzkości, zdziesiątkowanej 20 lat wcześniej przez pandemię zmieniającą zarażonych w agresywne, przypominające zombie istoty. **Tytuł stawia na realizm oraz brutalność, zmuszając nas do oszczędzania amunicji i zarządzania ograniczonymi zasobami.** Każdy typ wroga wymaga obrania innej taktyki. Często lepszym wyborem okazuje się unikanie starcia niż otwarcie ognia.

Co czyni *The Last of Us* produkcją niezapomnianą? Przede wszystkim znakomicie napisani bohaterowie i relacja, jaką stopniowo nawiązują. To właśnie ona, w połączeniu z moralną niejednoznacznością podejmowanych decyzji, sprawia, że kolejne rozdziały tej postapokaliptycznej historii pochłania się bez reszty. To emocjonalna perła, która zostaje w pamięci jeszcze długo po odłożeniu pada. ***[Gruby AL]***





MIEJSCE 6.



MOGŁOBY się wydawać, że w przypadku firmy pokroju Rockstara wybór najlepszej gry studia powinien przysparzać sporo trudności. Gdybyśmy mówili o produkcji najważniejszej czy sprawiającej najwięcej frajdy, pewnie tak by było. Rozmawiamy jednak o czystej jakości, a pod tym względem równych sobie nie ma *Red Dead Redemption II*.

Losy Arthura Morgana i jego towarzyszy pokazują, na co stać największych branży. Po niezaprzeczalnie „fajnym" *GTA V*, z rozgrywką jak marzenie, **developerzy postanowili zrealizować projekt bezkompromisowy i w segmencie AAA właściwie niespotykany**. Drugie *RDR* nie bało się bowiem czasami męczyć gracza czy być po prostu nudnawym. Zachwycało wręcz zatrważającą dbałością o szczegóły, nie przejmując się wcale tym, czy każdy odkryje (a wielu się to nie udało), jak korzystać z szybkiej podróży.

Wszystko to jednak zbudowało niepowtarzalną atmosferę, za sprawą której naprawdę poczuliśmy się jak przeniesieni do USA epoki zmierzchu Dzikiego Zachodu, gdzie walczyliśmy o przeżycie ramię w ramię z pozostałymi członkami bandy Dutcha. Nie podejmę się odpowiedzi na pytanie, czy bez tego fabuła „dwójki" okazałaby się równie dobra. Wiem natomiast, że w formie, w jakiej ją dostaliśmy, należy do ścisłej czołówki opowieści w branży. Nawet jeśli trochę za dużo tu strzelania. ***[Witold]***

CONTROL

MIEJSCE 7.



SAM LAKE, scenarzysta i dyrektor kreatywny Remedy Entertainment, nie bez powodu bywa nazywany Davidem Lynchem świata gier. Wymyślone przez niego postacie Maksa Payne'a i Alana Wake'a zachwyciły rzesze odbiorców. Choć późniejsze *Quantum Break* przeszło bez większego echa, fińska ekipa nadrobiła to z nawiązką przy okazji wydanego w 2019 roku *Control*.

Jesse Faden poznajemy, gdy zostaje mianowana dyrektorką FBC, zagadkowej agencji badającej zjawiska paranormalne. W przeszłości ona i jej młodszy brat sami byli zamieszani w pewne tajemnicze wydarzenie, teraz zaś bohaterka musi go odnaleźć, a przy okazji zbadać sekrety Najstarszego Domu. Nie zapominajmy o Ahtim, tutejszym dozorcy, stanowiącym dowód na to, że to pracownicy najniższych szczebli są tymi najważniejszymi.

Control* to prawdopodobnie najbardziej nastawiona na rozgrywkę produkcja w całym portfolio Remedy.** Mimo że do dyspozycji mamy teoretycznie tylko jedną broń, jej modyfikacje oraz supermoce Jesse zapewniają nam niepowtarzalne doznania. Dodajmy do tego niezwykle przemyślane lokacje, oczywiście z kultowym już Labiryntem Popielniczki na czele. To też punkt wyjścia dla całego uniwersum Finów, warto więc się z nim zapoznać przed nadchodzącym *Resonantem*. ***[rajmund]



Wielcy nieobecni

PIERWSZA wersja przygotowanej przeze mnie tabelki liczyła prawie 400 pozycji. Potem ograniczyłem ją do ponad 200 tytułów, a ostatecznie – po ustaleniu ram gatunkowych, jakich chcemy się trzymać – ostało się „raptem" 175 gier. I choć zdołaliśmy wytypować naprawdę solidne top 30, to siłą rzeczy wiele wartościowych dzieł nie zdołało zebrać wystarczającej liczby punktów. O sporej części z nich napisaliśmy w ramkach, ale nie wyczerpują one tematu. Dlatego przygotowałem dla was dodatkową listę produkcji, którym warto dać szansę.

Jeżeli macie kompana (lub kompankę) do wspólnego grania, koniecznie sprawdźcie ***It Takes Two*** (2021) lub ***Split Fiction*** (2025), czyli niezwykle kreatywne akcyjniaki studia Hazelight, zaprojektowane wyłącznie z myślą o dwuosobowej kooperacji. A skoro o kreatywności mowa, to takowej nie można również odmówić serii ***Gravity Rush***. Wcielamy się w niej w dziewczynę zdolną do manipulowania grawitacją, co diametralnie zmienia sposób eksplorowania lokacji. Gdybyście natomiast woleli coś nastawionego bardziej na fabułę, dobrym wyborem będzie ***Marvel's Guardians of the Galaxy*** (2021) lub ***Senua's Saga: Hellblade II*** (2024). Oba dzieła oferują mocno liniowe kampanie dla pojedynczego gracza, w których przemy przed siebie, walczymy z wrogami i śledzimy opowieść – w tym pierwszym tytule wesołą i nieco wzruszającą, a w drugim ponurą i szokującą. Co kto lubi.

W rankingu znalazło się miejsce na pierwszą odsłonę *A Plague Tale*, ale nie powinniśmy zapominać o kontynuacji o podtytule ***Requiem*** (2022). Pod względem fabuły wypadła ona trochę gorzej, ale za to twórcy mocno rozbudowali rozgrywkę, oferując więcej elementów charakterystycznych dla produkcji action adventure. Gatunek świetnie reprezentuje także ***Kena: Bridge of Spirits*** (2021), która przyciąga uwagę oprawą wizualną rodem z filmów Pixara i angażującym gameplayem zachowującym idealne proporcje między walką, eksploracją a zagadkami logicznymi.

Na koniec chciałem jeszcze wspomnieć o ***The Last Guardian*** (2016) Fumito Uedy. Ten piękny tytuł opowiada o relacji chłopca z wielkim stworzeniem będącym mieszanką szczeniaka z ptakiem. A i gameplay oferuje niezgorszy. ***[Moraś]***

»

MIEJSCE 5.



PREMIERA tej absolutnie wspaniałej baśni okazała się dla wielu sporym szokiem. Dlaczego? Otóż w okolicach debiutu *Piasków Czasu* mało kto spodziewał się, że podobny miks akcyjniaka z platformówką wypełnioną ciekawymi zagadkami zdoła przywrócić legendarną markę *Prince of Persia* do łask. A jednak tak właśnie się stało.

Jeszcze jako dzieciak dałem się porwać temu światu pastelowych barw, orientalnych dźwięków i tajemnic. **Lokacje kipiały od intrygujących miejscówek, nieźle napisanych postaci oraz widowiskowych walk.** Perypetie sarkastycznego księcia nakazywały odkrywać sekrety fabuły, a kultowy system cofania czasu czynił rozgrywkę względnie przystępną. Po upadku w przepaść bądź nadzianiu się na wystający z sufitu kolec wystarczyło bowiem wykorzystać moc sztyletu głównego bohatera, żeby chłopak wrócił do ostatniego bezpiecznego miejsca.

Dorzućmy do tego sporą dawkę parkouru (bieganie po ścianach!), starcia z niepokojącymi nieumarłymi oraz przewidywalny, acz całkiem uroczy romans. Nieco mierzi jedynie dość szowinistyczne podejście tytułowego księcia do współpracującej z nim Farah. Niektóre wypowiedzi posyłane w jej kierunku zestarzały się jak mleko. ***[Huwer]***





Gry ze Spider-Manem

PRODUKCJE z Peterem Parkerem pojawiały się na rynku już od 1982, ale wyraźną cezurą, po której zmieniło się podejście do wirtualnego bujania się na sieci, okazało się przejęcie praw do marki przez Activision. Pajęczym debiutem wydawcy był ***Spider-Man*** z 2000 roku. Stworzony na silniku drugiego *THPS-a* akcyjniak jako pierwszy w historii gier z tą postacią korzystał z trzech wymiarów. Przeportowany na wiele sprzętów tytuł doczekał się później kontynuacji ***Enter: Electro*** (2001), exclusive'a pierwszego PlayStation. Włodarze firmy pracowali wtedy też nad adaptacją zbliżającego się filmu kinowego. Produkcję z 2002 przyjęto bardzo ciepło, a odpowiedzialne za nią studio Treyarch stało się głównym twórcą pajęczych gier na kolejne lata.

Wśród jego dzieł wymienić warto konsolowego ***Spider-Mana 2*** z 2004, który jako pierwszy zaproponował otwarty świat, oraz ***Ultimate Spider-Mana*** (2005) z klimatyczną cel-shadingową grafiką. Gdy Treyarch oddelegowany został do innych projektów, pieczę nad Pająkiem przejął kanadyjski Beenox. Jego największym sukcesem okazało się ***Shattered Dimensions*** (2010), pozwalające wcielić się w aż cztery inkarnacje bohatera z różnych uniwersów. Wydane rok później ***Edge of Time*** przyjęto dużo chłodniej, a kolejne nieudane tytuły skłoniły Marvela do poszukiwania nowego partnera. Rozpoczęła się era Insomniac Games.

O rewelacyjnym ***Marvel's Spider-Manie*** możecie przeczytać obok. Seria autorstwa Insomniac doczekała się dotychczas trzech odsłon, a pojawiające się plotki mówią o kontynuacji lub grze poświęconej Venomowi. Biorąc pod uwagę dokonania studia, jest na co czekać. ***[Gruby AL]***



MIEJSCE 4. SPIDER-MAN



W 2014 roku twórcy serii *Ratchet & Clank*, *Spyro* oraz *Resistance*, studio Insomniac Games, otrzymali propozycję przygotowania gry z wybranym przez siebie bohaterem Marvela. Decyzję podjęli niemal natychmiast. Wytypowali Spider-Mana ze względu na nie tylko jego popularność, ale także możliwość skorzystania w trakcie produkcji z doświadczeń zebranych podczas prac nad *Sunset Overdrive*, swoim poprzednim dziełem. **Tytuł powstawał cztery lata, a gdy ujrzał światło dzienne, szybko stało się jasne, że takiej gry z Pająkiem jeszcze nie było.**

Developerzy czerpali inspiracje z licznych występów herosa w innych mediach, ale postanowili opowiedzieć własną historię, dzięki czemu ta potrafi zaangażować nawet starych komiksowych wyjadaczy. To nie scenariusz sprawił jednak, że *Marvel's Spider-Man* został tak pozytywnie odebrany.

Huśtanie się pomiędzy ikonicznymi budynkami nowojorskiego Manhattanu jeszcze nigdy nie było równie intuicyjne, płynne i przyjemne. Ponadto dostaliśmy szalenie efektowny system walki, który w pełni wykorzystuje zdolności Pająka. Twórcy doskonale oddali esencję bohatera, łącząc interesującą historię z satysfakcjonującą rozgrywką i pozwalając nam na wczucie się w rolę przyjaznego Spider-Mana z sąsiedztwa. ***[Gruby AL]***

eprasa.pl dd:3667710



UNCHARTED 4 A Thief's End

MIEJSCE 3.



GDYBY zależało to wyłącznie ode mnie, czwarta odsłona przygód Nathana Drake'a wskoczyłaby na pierwsze miejsce. Nie tylko dlatego, że to jeden z moich ulubionych tytułów ostatnich lat (jak to sprzed dekady?!), lecz przede wszystkim ze względu na to, iż ***Uncharted 4* stanowi wzór dla innych przygodowych gier akcji**. To zdecydowanie najbardziej dopracowana część cyklu, która co prawda nie wprowadza zbyt wielu nowości, ale za to dopieszcza każdy z elementów poprzedniczek. I dotyczy to zarówno oprawy wizualnej, fabuły, jak i samego gameplayu. Niewiele studiów może pozwolić sobie na przygotowanie produkcji z tak dopieszczoną grafiką – twórcy zadbali o najmniejsze detale oraz jak najlepsze przedstawienie lokacji, co ma niebagatelne znaczenie dla reprezentantów tego gatunku.

Projekty poziomów to jeden z ważniejszych elementów gier action adventure. W *Kresie złodzieja* **miejscówki prezentują się fenomenalnie, są bardzo zróżnicowane i wypełnione szczegółami**, a przy tym wcale nie tracą na czytelności. Zawsze wiadomo, gdzie można się wspiąć, za czym się ukryć albo skąd przeskoczyć na drugą stronę. W wybranych lokacjach dostajemy więcej czasu na swobodne zwiedzanie i przeczesywanie kątów, w innych zaś gnamy na złamanie karku bądź ostrzeliwujemy się z przeciwnikami. Twórcy przygotowali rozbudowaną kampanię dla pojedynczego gracza („czwórka" oferowała też naprawdę solidny multiplayer!), w której co chwilę coś się dzieje. Raz włamujemy się do włoskiej rezydencji, innym razem przemierzamy otwartą przestrzeń spalonego słońcem Madagaskaru, a do tego zahaczamy o więzienie w Panamie czy nurkujemy w malezyjskich wodach.

Oczywiście nie zabrakło także licznych zagadek środowiskowych. Co prawda nie trzeba wytężać przy nich zbyt mocno umysłu, lecz nadrabiają to kreatywnością oraz różnorodnością. To samo można powiedzieć o scenach pościgowych, rozgrywanych zarówno na lądzie, jak i na wodzie, w pojazdach i na piechotę. Ponadto główny bohater został zaopatrzony w linę z hakiem dającą mu jeszcze większą swobodę w przemieszczaniu się po lokacjach, nawet jeśli te mocno oskryptowano. Już to, co wymieniłem, wystarczyłoby do zachwycania się „czwórką", jednakże **dzieło Amerykanów ma jeszcze jeden atut – fabułę. Historia opowiedziana w *Uncharted 4* jest zdecydowanie najdojrzalsza z całej serii**, a postaciom poświęcono znacznie więcej miejsca, co pozwala lepiej zrozumieć ich radości, lęki i motywacje. Rewelacyjnie poprowadzona narracja sprzyja przede wszystkim rozgrywce. Wszakże o wiele ciekawiej ucieka się na motocyklu przed opancerzonym wozem, gdy na jednośladzie siedzi dwóch dawno temu rozdzielonych braci, którym się kibicuje. ***[Moraś]***



GOD OF WAR

MIEJSCE 2.



SERIĘ *God of War* można nazwać legendarną. Pecetowcy przez lata zazdrościli posiadaczom PlayStation krwawych przygód Kratosa – ba, zazdroszczą ich do dziś, bo klasyczna grecka saga nie doczekała się żadnych portów. Jednak chyba nawet najbardziej wygłodniali miłośnicy Sony i slasherów czuli, że „trójka" stanowiła satysfakcjonujące zwieńczenie cyklu i nie ma co go dalej ciągnąć na siłę. Wydane w 2013 roku *Wstąpienie* tylko udowodniło, że formuła się wyczerpała i potrzebuje odświeżenia.

Mimo to **raczej nikt nie spodziewał się, że nowe podejście do historii Kratosa okaże się aż tak odmienne od poprzednich odsłon**. Grecka mitologia została zastąpiona nordycką, pamiętne Ostrza Chaosu przehandlowano na topór (przynajmniej tymczasowo), a nasz protagonista zmienił stylówę z antycznego herosa na napakowanego drwala, nieco się uspokoił i jeszcze zaprosił do współpracy... syna. Czy to więc w ogóle jeszcze *God of War*? Początkowo sam nieco biłem się z myślami, ale po pierwszym starciu z Baldurem nie miałem już wątpliwości, że obcuję z jedną z najlepszych gier generacji.

Dzieło Cory'ego Barloga – wcześniej animatora i scenarzysty całej serii, a także reżysera „dwójki" – w dalszym ciągu pełne jest wymagających starć (nawet jeśli bossów dostajemy tu jak na lekarstwo) i satysfakcjonujących łamigłówek. Zmieniła się natomiast otoczka zabawy: zamiast niekończących się zastrzyków adrenaliny tym razem zalecono nam medytację i wyciszenie. Trzon rozgrywki stanowi bowiem wędrówka na szczyt najwyższego wzgórza, skąd rozsypiemy prochy żony Kratosa.

Zdaje się, że **pomysł na dojrzalszą historię idealnie dopasował się do sytuacji samych odbiorców**. Fani pierwszych odsłon cyklu zdążyli dorosnąć, część z nich założyła rodziny i doczekała się potomstwa. I to pewnie właśnie oni najlepiej odnaleźli się w tej opowieści o niełatwych relacjach ojca z synem, których symbolem stał się okrzyk: „Boy!". Wszak bogu wojny nie przejdzie przez gardło słowo „synku". Nie zapominajmy o świetnej oprawie wizualnej, **kamerze ukazującej wszystkie wydarzenia w jednym ujęciu i przesuniętej za plecy bohatera** (dzięki temu zabiegowi w ogóle umieściliśmy ten tytuł w naszym zestawieniu) oraz doskonałej muzyce Beara McCreary'ego.

God of War faktycznie okazał się jednym z najlepszych tytułów minionej generacji (a nawet trafił w końcu na PC!). Dowodzi tego nie tylko wysoka lokata w niniejszym rankingu, lecz także ponad 23 mln sprzedanych egzemplarzy. Jeśli więc ktoś ma wątpliwości co do kierunku obranego w nadchodzącej *Laufey*, niech przypomni sobie obawy z 2018 roku. ***[rajmund]***

eprasa.pl d6f3b6771d



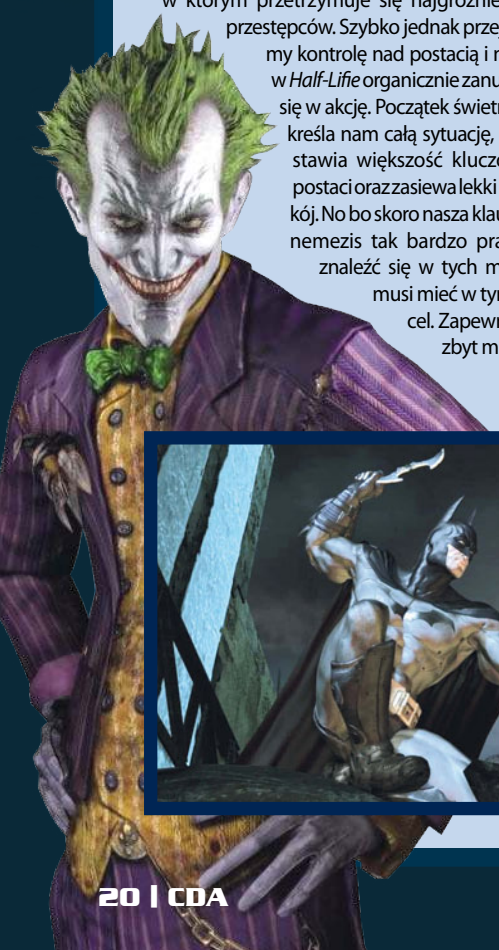
BATMAN ARKHAM ASYLUM

MIEJSCE 1.



KRÓL jest tylko jeden i nocami przebiera się za nietoperza! Szczerze mówiąc, miejsce *Batmana: Arkham Asylum* na samym szczycie naszej listy najlepszych trzecioosobowych gier akcji w ogóle mnie nie dziwi. Miałam przeczucie, że gra wyląduje gdzieś na podium, a pierwsza lokata – jak najbardziej zasłużona! – to miła wisienka na torcie oczekiwań. Chociaż tytuł trafił do sklepów 17 lat temu (kiedy to minęło?), starzeje się z godnością, a w momencie premiery sprawił, że wielu recenzentom z wrażenia pospadały kapcie. **Wynik 92% na Metacriticu i znaczek „must-play" doskonale pokazują, jak dobre i niemal ponadczasowe okazało się to wcielenie Mrocznego Rycerza.**

Tę jakość czujemy już od pierwszych chwil, gdy wita nas krótki i klimatyczny filmik wprowadzający. Batman zabiera batmobilem Jokera do Arkham, cieszącego się złą sławą zakładu psychiatrycznego, w którym przetrzymuje się najgroźniejszych przestępców. Szybko jednak przejmujemy kontrolę nad postacią i niczym w *Half-Life* organicznie zanurzamy się w akcję. Początek świetnie nakreśla nam całą sytuację, przedstawia większość kluczowych postaci oraz zasiewa lekki niepokój. No bo skoro nasza klaunowa nemezis tak bardzo pragnęła znaleźć się w tych murach, musi mieć w tym jakiś cel. Zapewne niezbyt miły...



Przynajmniej dla Batmana. Gracz bowiem będzie się bawić doskonale, próbując przetrwać i poskromić chaos, jaki ogarnie szacowną instytucję, gdy Joker zacznie swoje harce. **Należy zdecydowanie pochwalić kreatywność devów z Rocksteady, którzy wlali w fabułę mnóstwo miłości do całego komiksowego uniwersum Nietoperka**, dając fanom sposobność spotkania się (i skonfrontowania!) z masą kultowych złoczyńców. Można tutaj wymienić chociażby Harley Quinn, Killer Croca czy Poison Ivy. Najbardziej zapadające w pamięć są zaś ryjące beret segmenty ze Strachem na Wróble, w trakcie których Bruce musi stawić czoła swoim traumom. Przeżyjemy m.in. po raz drugi sam początek gry, lecz z odwróconymi rolami – to Batman zostaje schwytany przez Jokera i przytargany do zakładu dla obłąkanych! Świetnie pasuje to do skomplikowanej relacji pomiędzy tymi dwoma mocno zaburzonymi osobnikami.



Jeśli chodzi o walkę, to zastosowano tutaj system prosty, ale bardzo satysfakcjonujący i widowiskowy. Naparzamy się z całymi grupami przeciwników jednocześnie, przeskakując między nimi i wyprowadzając efektowne ciosy. Gra daje wizualnie znać, kiedy niemilec chce nam przywalić, więc wykonując kontrę w odpowiednim momencie, unikniemy obrażeń i sprzedamy mu lepę na twarz. Jeśli zakradniemy się do wroga, będziemy mogli go wyeliminować po cichu. Oczywiście Batman nikogo nie zabija (tylko poważnie okalecza na całe życie, ale ciii...). Takie łowy, kiedy przemieszczamy się bezszelestnie pod sufitem, od gargulca do gargulca, a na dole ludki sikają po nogach ze strachu, dają mnóstwo frajdy.

Mroczny Rycerz to rzecz jasna nie tylko wojownik, lecz także detektyw. Objawia się to w ten sposób, że możemy włączyć **specjalny tryb, który podświetla tropy oraz interaktywne przedmioty. Na premierę robiło to ogromne wrażenie i patent podwędziło potem sporo innych produkcji**, m.in. nasza duma narodowa, czyli *Wiedźmin 3*. Do dyspozycji gracza oddano także różne gadżety do wykorzystania i w walce, i podczas eksploracji. W arsenale znalazł się obowiązkowo batarang, ale też np. specjalny wybuchający żel do burzenia ścian. Dzięki niemu dotrzemy do różnych poukrywanych tu i tam znajdziek.

Mogłabym jeszcze długo rozwodzić się nad tym, jaka ta gra jest dobra, ale chyba nie ma to sensu. *Batmana: Arkham Asylum* da się kupić chociażby na Steamie, a na współczesnych „maszynach" powinien odpalić się bez większych problemów. Serdecznie polecam więc sprawdzić go samemu. Co prawda trochę się zestarzał, zwłaszcza wizualnie, lecz zmarszczki tylko dodają mu charakteru. ***[Alicja W.]***



eprasa.pl d6f3b6771d

ZA WSPARCIE CD-ACTION EXPO DZIĘKUJEMY SZCZEGÓLNIE:

- Adrian „Franek" Frankiewicz
- Adriana „Adieele"
- Agadomo
- Agata „Aggie" Mogielska-Bartosiewicz
- Aignus
- Alan
- Alex „Furiaaa" Kołodziejczyk
- Alladyn
- Ambru
- Ania i Marcin Zielińscy
- Arek „KerraHex" Krawczyk
- Artur Sienkiewicz
- Bartosz „Klakson" Balewski
- Bartosz „R3TRO" Pawlak
- Bartosz Kutzner
- Beno
- Bogusz-przez-SZ
- BoKoTt kick tv
- BożaKrówka & DonStary
- Burban
- Bykun
- Czarek i Bartek Orzyłowscy
- Damian „Darthos" Niklasz
- Damian „DeMoH" Holc
- Damian Dubis
- Damian Okoński
- Darka „Shameer" Wojciechowska
- Dawid „Delep" Nowinka
- Dawid Janocha
- Dawid Kacprzyk
- Delep
- Dominik Dziwisz
- Dominik i Miłosz Janczy
- Dominika „Nerd Kobieta" Tarczoń
- Dominika Sienkiewicz
- DrAngel
- drno_krk
- dyktusss
- Ec8er
- Elerinho
- elkatarro
- Epion
- Franciszek „sapph" Bogacki
- Gawial79
- gorskimg
- Gorza
- Grzegorz „Astranis" Gawroński
- Grzegorz Korona
- Grzesiek Żórawski
- Igor Redos (Igor Smakuje Życie)
- itzNaix POGRANE.EU
- Jakub „Videl" Wrześniewski
- Jakub Bińkowski
- Jakub Piętka
- Jakub Wołczaski
- Jerry1333
- Joanna Mróz
- Ju Tsun
- Just MichaUUU
- Kamil „Gabdrango" Dzierżek
- Kamil „Hades" Duchnowski
- Karol, Marcin i Jan Kamińscy
- KasjanTV
- ketsu
- KishMish Games
- Kojot
- Konrad Skibiński
- Konrad vel Lazlo
- Koterak
- Krwawic
- Krystian Jęczkowski
- Krzysiekj i Elwica
- Leon Szymański
- Łukasz „Ace" Deneka
- Łukasz Grzybek
- Łukasz Malczyk
- Łukasz Olszański-Walczak
- Maciej Klempka
- Maciek Chojnacki
- majo
- Marcin „Pokeczuko" Leżański
- Marcin „Ramzel" Zalewski
- Marcin Mizak
- Marcin Starzyński
- Marek „Przysto Cosplay" Młynarczyk
- Marek Wojakowski
- Maria „Miyba" Kowalska-Niklasz
- Mariusz „Z3us" Z.
- Mariusz Plaskota
- Mateusz „Matt_Entor" Pośpieszny
- Mateusz „Mattjo" Baran
- Mateusz „NYX" Owsiany
- Mateusz „Perzan" Perzanowski
- Mateusz Adamczyk
- Mateusz Kaniewski
- Mateusz Mędak
- Matmar Space
- maximiliano_rodriguez
- Michał „Aree" Stańczyk
- Michał „Gaison" Gaik
- Michał „Misiek" Owsiany
- Michał „Xiang" Z.
- Michał Miler (kolekcjacdaction.cba.pl)
- Michał Oziębły
- Michau
- MrSardonicus13
- Natalia Gawrońska
- NeveH
- Nianki i Narzeczony Nianki
- Nunki
- Patryczek
- Paweł „H00pcio" Murat
- Paweł „Nexury" Parandyk
- Paweł „Papki" Turkowicz
- Paweł „Paput" Lipiński
- Paweł „ReynevanP" Tokarewicz
- Pawias
- Piotr Gierliński
- Piotr Jelonek
- postapowertyk
- Przemek „gbaranek" Tomczyszyn
- Przemysław „Devamors" Lewandowski
- Quatin
- Radosław Okraszewski
- Rafał Grybowski
- Raph
- raptorius
- Robert „Bezimienny111" Kowalski
- Sara „Beauty Sara" Trzeciak
- Scoopski
- Sebastian Gnas
- Simulation Games Geek
- Suzz
- szrejder
- szylish_guy25
- Szymon Zientalak
- Tadeusz Wołczaski
- temelin
- TenArtur
- TheCursedMushroom
- Tomasz „HC_LODZ - Deckard" Zbudniewek
- Tomasz „Si3WA" Bartosiewicz
- Tomasz „Tharakuma" Łoziński
- Tomasz Golec
- Tomasz Samotyj
- Tomek „Capt. Israel" G.
- Tomeksona
- Tytus
- Videl
- Vimao
- Wiktoria Migdalska
- ZekeTheSinner

30 LAT CD-ACTION®

CD-ACTION EXPO



OPCJE DIALOGOWE



1 lipca na oficjalnym blogu PlayStation pojawił się wpis, który rozpalił internet do czerwoności. Dowiedzieliśmy się, że od stycznia 2028 roku gry na konsole Sony dystrybuowane będą wyłącznie cyfrowo. Dla wielu to naturalna kolej rzeczy, dla innych cios wymierzony w konsumentów. A jak na to zapatruje się redakcja *CD-Action*?

Sony, co ty robisz?!



Morać: Dobrze, że do dyskusji siadamy niemalże miesiąc po tym ogłoszeniu, bo na gorąco strasznie bym przeklinał. Teraz też mnie kusi, ale potrafię się już opanować. Albo dobra – Sony poleciało w ch...



Huwer: Sony uraczyło nas po prostu zagrywką na miarę monopolisty. Generalnie skwitowałbym to wszystko hasełkiem „szkoda gadać", ale niech będzie – dyskutujmy.



Paweł Kicman: Może i dobrze, że siadamy miesiąc po, bo widać, jak bardzo to rozgrzewa ludzi mimo upływu czasu. Wystarczy wejść na dowolne socjalki Sony czy PlayStation, aby zobaczyć, że są zdominowane przez negatywne reakcje i komentarze. Tego ponoć włodarze się nie spodziewali, ale z drugiej strony... pewnie mają to gdzieś.



Krigor: Na pewno mają to gdzieś. Prawdopodobnie zakładali, że tak się stanie – choć może nie przewidzieli skali. Widać jednak, że „poszły konie po betonie" i Sony zdążyło już w znacznej mierze zmienić nawet przeznaczenie fabryki, która dotychczas „klepała" krążki dla PlayStation 5. Moim zdaniem protesty nic nie dadzą – od tej decyzji odwrotu już po prostu nie ma.



Ninho: A poza tym – patrząc na branżę całościowo – pozostał nam wybór między dżumą a cholerą.

Paweł Kicman: Oraz Nintendo!

Ninho: Które też ma swoje za uszami. I Switch jest jednak nieco inną „maszynką" do grania niż PlayStation.



rajmund: Płomienne i wciąż niesłabnące reakcje graczy z całego świata to jedyna rzecz, która jakoś poprawia mi humor w tej sytuacji, nawet jeśli nie mają większych szans na zmianę czegokolwiek. Sama decyzja Sony jest dla mnie wyjątkowo niewesoła: obecność fizycznych wydań była jednym z moich głównych argumentów przy przesiadce na konsole dekadę temu. Nic nie poradzę, jestem kolekcjonerem, nigdy nie przekonałem się do kupowania jakichkolwiek dóbr cyfrowych i unikałem tego dotąd jak ognia.

Paweł Kicman: Heh, o presji konsumenckiej można by napisać pewnie cały numer. Ale niestety macie rację, to nic nie zmieni. Mimo to dobrze widzieć, że ludzie reagują. Co nam więcej zostało? Poza bojkotem PS6, który nawet jeśli się wydarzy, na pewno będzie tylko promilem w Excelu.



Dawid Sych: Im więcej myślę o decyzji Sony, tym bardziej sądzę, że była to kwestia czasu. Niestety rozdzieranie szat i gorzkie żale niewiele nam w tej sytuacji pomogą. Chociaż doceniam działania internautów, uważam, że jedyną opcją dla nas wszystkich jest łączenie się w większe grupy i walka z korporacjami na drodze sądowej.



Karol Laska: No dobra, ale nieco prowokacyjnie zapytam... Któż z was narzeka z kronikarskiego obowiązku, a kto rzeczywiście korzystał przede wszystkim z gier w pudełkowych wydaniach? Sam wolałbym mieć wybór i widzę same negatywne skutki działań Sony, lecz po prostu zastanawiam się, czy faktycznie nie jest tak, jak próbuje nam to korpo wmówić – czy sami sobie tego losu nie zgotowaliśmy?

Paweł Kicman: Ja korzystam. Dla mnie wydania pudełkowe to sposób na kupowanie gier taniej, ich wymianę czy odsprzedaż. Przeciwnie do rajmunda nie jestem kolekcjonerem. Nie potrzebuję, żeby coś stało. Ktoś powie: „To przez takich jak ty, resellerów, Sony nam to robi!". Ale szczerze? Chciałbym, aby to było takie proste.

eprasa.pl d6f3b6771d

Ninho: Cóż, jestem częścią problemu, bo pudełka nabywam rzadko. Nie mam ich gdzie trzymać, a jak już kupię, to nie umiem się z nimi rozstać, więc argument o możliwości sprzedaży w moim przypadku nie do końca działa. Nie zmienia to faktu, że Sony pokazało, gdzie ma konsumentów. W dupie. I tylko od nas zależy, czy tam zostaniemy. Czy ostatecznie okaże się, że przebrzydła korporacja dalej trzyma nas w garści. Gdy krzyknie „skacz!", to podskoczymy, a jak napluje nam w twarz, powiemy, że to deszcz.

rajmund: Poniekąd zapewne jest tak, jak pisze Karol, chociaż te osławione raporty Sony o wyższości dystrybucji cyfrowej nad fizyczną też zdają się przesadzone. Zwróciłbym jednak uwagę na jeszcze jeden fakt – sposób, w jaki ta decyzja została ogłoszona. „Niebiescy" ewidentnie liczyli, że przepchną ją tylnymi drzwiami, w odmętach swojego bloga, na dodatek chwilę przed długim weekendem w USA, kiedy wydawało się, że nawet krzykaczom nie będzie się chciało szczególnie protestować. Na szczęście się przeliczyli.

Krigor: Gdy kupuję gry dla siebie lub najbliższej rodziny, to biorę tam, gdzie jest taniej. Z PS Store'u korzystam głównie na wyprzedażach, nabywając starsze tytuły. Na ogół więc, biorąc pod uwagę pozycje nowsze, sięgam po wydania fizyczne. Pieniądz to pieniądz, a forma jest mi zasadniczo obojętna – płytki do tej pory stanowiły alternatywę, której wkrótce po prostu zabraknie.

Morać: Tak samo – na PS Store zerkam tylko i wyłącznie, jak są duże promocje. Jeśli mam wyłożyć prawie 300 zł na grę, to wtedy automatycznie myślę o wydaniu pudełkowym i takowe kupuję.

Ninho: A ja o tym, by poczekać kilka miesięcy na promocję – backlog gier mam i tak ogromny, więc mogę się wstrzymać z niektórymi nowościami. Co nie zmienia faktu, że wydając kupę kasy, też wolę mieć coś namacalnego.

Dawid Sych: Ja z kolei już dawno temu pożegnałem się z wydaniami fizycznymi, głównie z wygody. Teraz w pudełkach kupuję wyłącznie kolekcjonerki, które często i tak mają tylko kod. Możemy się przekrzykiwać, kto i jak kupuje, ale to jedynie dowody anegdotyczne, a koniec końców liczy się to, czy Excel się spina, czy nie.



Sony czytające nasze utyskiwania.

Huwer: W życiu kupiłem może ze trzy „cyfrówki". Non stop nabywam pudełka. Jak ukończę jakąś produkcję, puszczam ją dalej na grupkach fejsbukowych lub serwisach aukcyjnych. W ten sposób amortyzuję koszta. No to se poamortyzowałem...

Paweł Kicman: Jedziesz na czołówkę bez zapiętych pasów! (*śmiech*)

Huwer: Rollercoasterem...

Morać: Mnie martwi przede wszystkim to, że po zrezygnowaniu z pudełek Sony stanie się monopolistą w obrębie swojego systemu i będzie mogło żądać za gry przegiętych cen. Już teraz „cyfrówki" w PS Storze są o wiele droższe niż płyty w sklepach lokalnych/internetowych, bo te muszą ze sobą rywalizować o zainteresowanie klienta.

Paweł Kicman: To jest duży problem. Nic ich nie powstrzyma przed dyktowaniem chorych cen „cyfrówek". A co do sklepów to dziwne, że niby się pudła sprzedawały słabo, a przy każdej większej premierze lokalni hurtownicy skarżyli się, że nie wystarcza kopii, i często po sprzedaży preorderów nie zostawało NIC.

rajmund: Myślę, że to też jest ważny wskaźnik przy ocenianiu, na ile wiarygodne są raporty podkreślające tę podobno miażdżącą wyższość sprzedaży wersji cyfrowych nad egzemplarzami fizycznymi. Szczególnie gdy weźmie się pod uwagę chociażby mnóstwo mniejszych gier, które na płycie po prostu nigdy się nie ukazały.

Morać: No i DLC. Sony z pewnością też uwzględnia je w swoich raportach, żeby te ładniej wyglądały. Narracja zawsze będzie po stronie korporacji.

Paweł Kicman: I te dane, że w Stanach Zjednoczonych tylko siedem gier na PS5 sprzedało się w pudełkach w minimum stu tysiącach kopii... Spoko, zapomniałem, że nie ma świata poza USA. Poza tym co to znaczy „więcej niż sto tysięcy"? Sto tysięcy i jeden czy np. pół miliona? To jest różnica...

rajmund: To w ogóle zabawne w kontekście tego, jak jeszcze kilka lat temu niektórzy specjaliści tłumaczyli, że całkowite przejście na dystrybucję cyfrową jest niemożliwe chociażby ze względu na to, jak ograniczony jest dostęp do internetu w pewnych zakątkach USA.

Huwer: Sony generalnie lubi smagać swoich klientów po pyskach, ale ja nie lubię być smagany. No i nie mam pyska, tylko ładną, pucołowatą buzię.

Krigor: Wyjątkiem będzie *GTA VI*, bo raz, że tutaj krążków już nie ma, dwa – dla tak ważnej gry można, sądzę, odżałować te trzy-cztery stówki. Taki zresztą tok myślenia leży niestety u samych założeń koncepcji „cyfra only". Sony po prostu wykorzystało okazję, ponieważ lepszej nie będzie przez długie lata.

Paweł Kicman: No tak, na to *GTA VI* to ja sam nawet nie narzekam, bo za grę o takiej skali, na tyle godzin, ile się spodziewam, mogę dać 400 zł i niech „leży" na dysku, zapewne będę do niej wracał.



Zhabi: W całym tym zamieszaniu ważna jest też odsprzedaż gier: ktoś kupuje nówkę, potem sprzedaje, a ktoś czeka na te „używki". Teraz co zostanie takim osobom? Czekać na promkę albo porzucić platformę? Tego statystyka nie zliczy.

Ninho: I gdzie się wtedy podziewały pieniądze dla „Niebieskich", co? Co to za czarny rynek? Jest to zabawne w kontekście filmiku Sony sprzed lat, na którym demonstruje, jak pożyczać/odsprzedawać „używki".

Zhabi: Nie było takiego filmiku. To był AI slop.

Krigor: Nie wiem, czy Sony ma możliwość dokładnego określenia, ile płyt wędruje z rąk do rąk – sądzę, że może operować na szacunkach wynikających z nakładów dystrybucyjnych i liczb związanych np. z kontami PS Store i trofeami. Zresztą nawet jeśli sprawdza to jakoś po samych płytkach, to się tym nie chwali, bo to nie w jego interesie. Wewnątrz jednak koncern na pewno ma świadomość, ile pieniędzy w ten sposób ucieka – i to jest głównym źródłem tego kontrowersyjnego ruchu.

Huwer: Generalnie przejście wyłącznie na „cyfrówki" mi osobiście zabija efekt FOMO. Znam siebie i po prostu nie skuszę się, żeby na premierę nabyć „cyfrówkę" wyliczoną na te osiem czy 10 godzin zabawy. Tak mam zresztą z survival horrorami, które prawie zawsze kupuję od razu, gdy zadebiutują. Szybko przechodzę takiego *Silent Hilla* czy *Residenta* i puszczam go dalej. Bardzo rzadko „cisnę" produkcję drugi raz.

Ninho: Ja za to coraz bardziej skłaniam się do grania w chmurze – mam Amazon Lunę w pakiecie z Prime'em i aplikację na telewizorze. Po podłączeniu do internetu po kablu działa to bardzo dobrze. I chyba wolę taki model subskrypcyjny, w którym wprost mi się mówi, że te gry nie są moje, niż kupowanie gier, które w praktyce można mi kiedyś zabrać.

Karol Laska: Pudełek trochę mam, większość już sprzedałem – i fajnie, że była taka możliwość. Niemniej jest ze mnie dziecko cyfry – głównie dlatego, żem wychowany na Steamie. Nie traktuję jednak owej wirtualnej biblioteki jak własnej kolekcji. Do koncepcji własności w erze internetu podchodzę ze srogim dystansem, aby nie wkurzać się na inwazyjne działania firm. I w sumie taki mindset wydawał się dobrym wytrychem, dopóki taka firma nie przyszła i rzeczywiście nie dowaliła nas butem do podłogi. Czuję więc złość, jednocześnie wiedząc, że jest już raczej za późno, a nowy (nie)porządek będzie musiał nadejść...

eprasa.pl d6f3b6771d

Morać: Tylko w przypadku pecetów jest zupełnie inaczej, bo tutaj mamy do dyspozycji wiele platform, na których kupujemy gry. Taki Steam nie może sobie narzucić nie wiadomo jakiej kwoty, ponieważ wtedy klienci przerzuciliby się na GOG-a lub Epica.

Karol Laska: Niemniej mental pecetowców na pewno przyczynił się do kształtowania się rynku konsolowego i decyzji „Niebieskich". Skoro to norma na innym rynku, postanowiono ją przesunąć o parę pól w bok.

Zhabi: Myślę, że Sony mogłoby wybrnąć z tego ambarasu bardzo łatwo...

Morać: Ogłosić upadłość?

Zhabi: Dać możliwość zgrywania sobie na płytkę tych gier i nara... ale w sumie twoje też niezłe.

rajmund: Jest jedna rzecz, na którą warto zwrócić uwagę – decyzja ta najprawdopodobniej oznacza, że PS6 nie będzie miało napędu. Tym samym kolekcje fizycznych wydań wielu graczy staną się bezużyteczne na nowym sprzęcie mimo kompatybilności wstecznej. Ciekawe, jak z tym Sony sobie poradzi... Sam zastanawiałem się ostatnio, co Japończycy musieliby zrobić, by przekonać mnie do zakupu swojej kolejnej konsoli po porzuceniu płyt. Wymyśliłem, że byłbym w stanie się z tym pogodzić, gdyby jednak PS6 miało napęd i zaoferowało np. pełną kompatybilność wsteczną z PS3. Ale to raczej marzenie ściętej głowy...

Krigor: PS6 na pewno nie będzie miało napędu – to moim zdaniem nie ulega już wątpliwości. Dostaniemy co najwyżej opcjonalną przystawkę pod starocie, taką podpinaną przez USB, jak w przypadku PS5 Pro.

Morać: Nie liczyłbym na to. Wybrane starocie pewnie będą do ograna w streamingu, tak jak teraz gry z PS3 na PS5.

rajmund: O właśnie, dobrze, Krigor, że wspominasz o tym dokupowanym osobno napędzie do PS5 Pro. Pamiętacie, jakie były problemy z jego dostaniem na początku? Wszystkie egzemplarze błyskawicznie się wyprzedawały mimo zaporowych cen. To chyba też sporo mówi o tym, jakim zainteresowaniem wciąż cieszą się wydania fizyczne...

Ninho: A teraz sobie wyobraź, że ktoś kupił ten napęd dwa miesiące temu i teraz mu Sony mówi, że w kontekście nowych gier za chwilę będzie bezużyteczny.

Krigor: Swoją drogą, przejście na edycje cyfrowe sprawia, że preordery stają się idiotyzmem. Ciekawe tylko, czy gracze się zorientują.

Morać: Sychu, jak tam twój preorder *GTA VI*? Już dotarł?

Dawid Sych: Bocian mi go przyniósł! Jestem dzieckiem cyfry, mnie to serio nie robi różnicy. A kto wie, czy za dwa miesiące będzie mnie stać na taki wydatek. (*śmiech*)

rajmund: No właśnie, bo takich komentarzy też jest sporo – zrobi różnicę, jak wejdzie w życie nowa cenówka, i jeszcze zatęsknimy za grami po 300 zł na premierę...

Paweł Kicman: Nie no, ja rozumiem, że ideą preorderu jest wsparcie twórców. Tylko takie rzeczy to ja mogę robić dla indie devów, dla nich to ma znaczenie, ale niekoniecznie dla korporacji, które mają już swoje finansowanie.

Morać: Właśnie. Taki Rockstar czy Sony nie potrzebuje przedsprzedaży, jakieś małe studio już tak. *CD-Action* też, tak że zapraszam na sklep.cdaction.pl, gdzie możecie zamówić w preorderze magazyn poświęcony *GTA*. (*śmiech*)

Karol Laska: My w przeciwieństwie do Rockstara mamy fizyczną wersję naszego produktu!

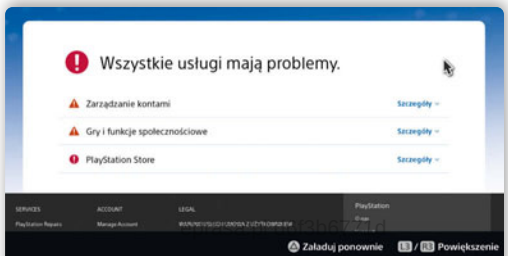
Huwer: Ja nie będę wspierał preorderami największych potentatów rynkowych. Zresztą i tak marzy mi się ostateczny krach systemu korporacji. No co, każdy czasem ucieka w utopię. Utopię pozbawioną Arasaki czy innego Sony.

Morać: Myślicie, że dużo osób odwróci się teraz od Sony?

Zhabi: Obstawiam, że stracą może z... 5-10% klientów. Jak ludzie zobaczą, że wszyscy dookoła się bawią w *GTA VI*, tylko nie oni, to zmiękną.

Krigor: Mnie bardzo w kontekście całej tej sytuacji zastanawia, co zrobi Microsoft. Z jednej strony brak fizycznych wydań to okazja, by zejść z ceny konsoli (odpadają koszty napędu), ściąć wydatki na dystrybucję i zgarniać kasę dla siebie. Z drugiej – Xbox jest w tak fatalnej formie, że po prostu potrzebuje mocnego uderzenia w Sony i impulsu, który przywróci tej marce sympatię graczy. Kto wie, może „Zieloni" pozostawieniem napędu odgryzą się Sony za pamiętną konferencję, na której PlayStation 4 wręcz wdeptało w grunt poronione pomysły Xboksa One.

rajmund: Niby Microsoft mógłby pięknie odwrócić teraz manewr Sony sprzed lat i zaoferować Xboksa z napędem, grami na płytach, ale... nie wierzę w to. Nawet jeśli Asha Sharma, obserwując trendy na Twitterze, może mieć takie marzenia,



W lipcu PlayStation Store miało kilkugodzinną awarię, podczas której przez problemy z uwierzytelnieniem licencji nie dało się odpalić cyfrowych wersji gier. Fajnie...



Rockstar nie czekał na Sony i już wcześniej zapowiedział, że *GTA VI* nie będzie dostępne na płycie.

myślę, że szefostwo wielkiego korpo, żyjącego przecież w dużej mierze z rozwiązań chmurowych i cyfrowych, szybko wybije jej to z głowy.

Huwer: Microsoft to niech się najpierw skupi na nierozwiązywaniu kolejnych nabytych niegdyś studiów.

Morać: Tutaj problem jest bardziej złożony. Paradoksalnie Xbox Game Studios musi pozbyć się jak najwięcej devów, żeby naprawić błędy Phila Spencera i rozrzutnego Microsoftu, który pięknie przepalił kasę w ostatnich latach.

Huwer: No i dlaczego jesteś niemiluchem?

Morać: Business is business, dziecinko.

Ninho: A tak zupełnie poważnie – czy ktoś z was rzeczywiście rozważa odpuszczenie sobie PS6 i przejście na zieloną stronę mocy lub zwrot pecetowy?

Krigor: Osobiście – tak. Dla mnie podstawową platformą jest pecet. Problem w tym, że rzeczony „blaszak" to moje prywatne królestwo, do którego nikt się nawet nie zbliża – rodzina więc gra na konsoli. Jakaś zatem będzie. Która konkretnie? To już zależy od tego, co pokaże Microsoft.

Morać: Piłeczka leży po stronie „Zielonych". Jeśli podejmą mądre decyzje i wrócą do jakości z czasów Xboksa 360, to pewnie wybiorę ich nową konsolę.

Paweł Kicman: Ja na pewno nie kupię PS6.

Huwer: Zacząłem o tym myśleć, ale siła marki PlayStation wciąż zbyt mocno mnie magnetyzuje. To trzeba na spokojnie, panie dzieju.

Zhabi: Ja tam już przeszedłem na stronę Nintendo, he, he.

Karol Laska: Chciałbym napisać, że stracą na 100% mnie, ale potem przypominam sobie, że pracuję w branży, w której nie mogę sobie na to pozwolić. PRECZ Z NIEWOLNICTWEM!

Morać: Do diabła! Pewnie też będę musiał kupić PS6 z tego samego powodu, ale nawet na tę konsolę nie spojrzę, ukryję za telewizorem i będę udawał, że gram w chmurze.

rajmund: Obecnie nie widzę sensu kupować PS6. Przejście do obozu Xboksa... Kto mnie zna,



ten wie, że prędzej bym pewnie wrócił do jedzenia mięsa. Swoista emerytura giereczkowa nie brzmi źle. I tak mam backlog na lata, nie zabraknie mi tytułów do ograniania (na płytach!) do końca życia – tego i ewentualnego następnego prawdopodobnie też. Dam sobie radę!

Krigor: A może to jest tak, że Sony tylnymi drzwiami chce przebić Microsoft i jego Game Passa, z okazji wejścia cyfry jeszcze bardziej zwiększając znaczenie abonamentu PS Plus?

Huwer: Mam kolegę, który kupił na premierę *Starfielda* na płycie. Na Xboksa.

Morać: Kolega ma problemy. Porozmawiaj z nim.

rajmund: To pewnie dzięki niemu tak długo nie było zwolnień w Bethesdzie.

Huwer: Nie mam serca mu powiedzieć, że istnieje coś takiego jak Game Pass.

Karol Laska: Krigor, nie wierzę w to, że Sony będzie w stanie rywalizować z Xboksem abonamentowo, tym bardziej że naprawdę niewiele świeżych premier w PS Plusie znajdziemy.

Krigor: Prawdę mówiąc, nie wiem, czy każuala to interesuje. Od lat przecież postęp techniczny w grach hamuje. Dziś na PS5 możesz grać bez krzywienia się w tytuły z PS4, a ktoś, kto bawi się w przerwach między pracą a rodziną i nie śledzi giereczkowa jakoś bardzo na bieżąco – myślę! – premiery i świeżość szeroko pojętą ma gdzieś. Widzę po kumplach, co traktują PS5 jako odskocznię od codzienności.

Ninho: I obstawiam, że dla nich wydawanie 300 zł na, ekhem, grę to skrajna głupota.

Krigor: Dlatego wystarczy im PS Plus, a kupią co najwyżej takie *GTA VI* czy coś, co zagra na nostalgii.

rajmund: No właśnie, wchodzimy na kolejny temat... Komu tak naprawdę w ogóle potrzebne PS6 w ciągu najbliższych dwóch-trzech lat? Skoro nawet PS5 jeszcze nie rozwinęło w pełni skrzydeł.

Huwer: To też ciekawa perspektywa, bo ja z kolei odnoszę wrażenie, że PS5 zwija skrzydła już jakiś czas.

rajmund: W sensie, że jest jeszcze mniej gier na wyłączność i twórcy coraz słabiej wykorzystują możliwości konsoli? (*śmiech*)

Huwer: Właśnie o to mi chodzi!

Ninho: A po co Nvidii kolejne generacje RTX-ów? Nie wiem, ale się domyślam, he, he.

Morać: Też się zastanawiam, po co graczom PS6. Bo właściwie oprócz braku napędu (heh) co więcej mogłaby zaoferować nowa konsola Sony? Natywne granie w trybie jakości w 60 fps-ach?

rajmund: Już przy okazji PS5 nie brakowało graczy, dla których przeskok międzygeneracyjny był ledwo zauważalny. Na tę chwilę największym „ficzerem" PS6 wydaje się... przejście na dystrybucję cyfrową. (*śmiech*)

Ninho: Granie w 8K (na papierze), tak jak PS5 oferuje 4K głównie w teorii!

Paweł Kicman: Ja nawet nie mam telewizora 2K...

Zhabi: To wy macie telewizory?!

Morać: Musimy zmierzać do brzegu. Tak jeszcze na szybko... Czy widzicie jakieś korzyści z przejścia Sony na cyfrową dystrybucję?

Krigor: Żadnych?

rajmund: Absolutnie żadnych. (*śmiech*)

Dawid Sych: Tylko wygoda. I aż wygoda.

Zhabi: Poza słodkim lenistwem... chyba nie. No dobra – więcej miejsca, mniej plastiku.

Dawid Sych: Tylko trochę mniej, bo pudełka zostaną, ale bez płyt, he, he.

Krigor: A nie, widzę jedną zaletę! Unia prędzej czy później dojdzie do wniosku, że to monopol i w konsekwencji może np. otworzy ekosystem Sony na zewnętrzne sklepy.

Morać: Wtedy mielibyśmy sytuację jak na pecetach, cudownie.

Paweł Kicman: Zbyt piękne, żeby było prawdziwe.

Dawid Sych: To by był zdecydowanie najlepszy scenariusz w tej sytuacji.

Ninho: Astrologowie ogłaszają koniec monopolu. Populacja kluczykarni zwiększa się.

Morać: Dobra, a czego najbardziej się obawiacie w związku z tą decyzją?

rajmund: Obawiam się, że z biegiem czasu doprowadzi to do rosnącej liczby gier, do których stracimy dostęp. Już przy ogłoszonym jednocześnie z odejściem od płyt zamknięciu PS Store'u na PS3 i Vicie pojawiły się mrożące krew w żyłach zestawienia, ile produkcji i dodatków do nich bezpowrotnie przepadnie. A przecież PS3 ma przynajmniej rozbudowaną bazę „kopii zapasowych" – nowe konsole na tę chwilę są znacznie lepiej zabezpieczone, więc straty będą pewnie tylko poważniejsze.

Zhabi: Monopol to tak naprawdę największe zagrożenie. Maczetami ciąć wszelkie korporatokracje i korporacjonizmy. Do tego dochodzi jeszcze niepewność posiadania produktu. Znaczy: idea własności w kontekście „cyfrówek" to zawsze była trochę lipa, a teraz tę iluzję postanowili całkowicie zedrzeć.

Morać: Nie mówiąc już o ryzyku utraty konta. Nieważne, jakie zastosujesz zabezpieczenia, i tak zawsze jest szansa, że jacyś sprytni hakerzy zdołają je złamać, a wtedy cała kolekcja idzie się... sami wiecie.

Krigor: Obstawiam, że porzucenie płyt sprawi, iż Sony znajdzie się pod większą presją różnej maści macherów od łamania zabezpieczeń. Tak w „nagrodę" i z czystej przekory, żeby utrzeć nosa gigantowi.

rajmund: A to już widać w ostatnich tygodniach! I też poprawia mi humor, ale może nie wchodźmy w szczegóły...

Paweł Kicman: Też tak myślę. Niektórzy potraktują to jako wyzwanie. Już teraz mocniej się spięła scena emulacji.

rajmund: Przypominam też, że pamiętna trzytygodniowa awaria PSN-u w 2011 roku była poniekąd karą ze strony hakerów dla Sony za wywalenia z PS3 możliwości zainstalowania Linuksa. Nie żebym cokolwiek sugerował, ale skoro już i tak do tego stopnia wrze w sieci...

Morać: Hakerzy włamią się na PS5 i wgrają wszystkim Linuksa!

rajmund: I Steam Machine straci już zupełnie sens. Szach mat, Valve.

Zhabi: W sumie wpadło mi do głowy, że może być jeszcze jeden pozytyw tej sytuacji. Szansa dla konkurencji! A nuż pojawi się wreszcie jakiś fajny, prokonsumencki „gracz".

Morać: Sracz. Nikt się nie pojawi. Jesteśmy zgubieni. Kaplica. A może jednak nadchodzi lepsza przyszłość dla graczy? Kto wie, za dwa-trzy lata chętnie ponownie pogadam o wpływie decyzji Sony na branżę. Chyba że branży już nie będzie... |CDA|



Reakcja Kratosa na wieść o przejściu na dystrybucję cyfrową.

eprasa.pl d6f3b6771d

PLATFORMY PC, PS5, XSX PRODUCENT ONE MORE LEVEL WERSJA PL NAPISY
GRALIŚMY NA PC SOULSLIKE, FPP, XIX WIEK

JUŻ GRALIŚMY

VALOR MORTIS

Il mourait à la française: **Paweł Kicman**

Soulslike z perspektywy pierwszej osoby, osadzony w realiach wojen napoleońskich, z elementami grozy, autorstwa twórców *Ghostrunnera*. Czy to może się nie udać?

Wybrałem się do krakowskiej siedziby One More Level, aby to sprawdzić. I chociaż z ostatecznym werdyktem poczekam na pełną wersję, nie będę ukrywał, że to, co widziałem, co usłyszałem i co ograłem, sprawia, iż czekam na premierę *Valor Mortis* bardzo, bardzo niecierpliwie.

Nekropoleon Bonaparte

Fabuła przenosi nas do XIX wieku. **Jako William, żołnierz w służbie Napoleona, budzimy się pośród morza trupów. Nie wszystko, co martwe, pozostaje jednak nieruchome.** Szybko się okazuje, że nasi dawni towarzysze broni przemieniają się w potwory. Przez kolejne pola bitew „przeprowadzi" nas sam Bonaparte – narrator i zarazem głos w głowie protagonisty, a w trakcie wędrówki spotkamy enigmatyczne postacie, które pomogą nam rozwikłać zagadkę wszechobecnej plagi.



Projekty wrogów łączą piękno i grozę.

Trzeba przyznać, że połączenie mistycyzmu, horroru oraz realiów historycznych wydaje się bardzo ciekawe. Wiele elementów dotyczących scenariusza wciąż pozostaje owianych tajemnicą, chociaż dowiedziałem się, że intryga będzie miała dość globalną skalę – przyjdzie nam się zmierzyć choćby z wrogami inspirowanymi kulturą Egiptu. Wszak Napoleon podróżował w tamte rejony świata na przełomie wieków. Czy zobaczymy też inne lokacje znane z wojaży francuskiego dowódcy? Czas pokaże, na razie twórcy trzymają język za zębami.

Miałem okazję przejść kilka pierwszych etapów, rozbudowanych względem dostępnego wcześniej dla wszystkich dema i prezentujących już grę w finalnej formie. To nie była wersja pokazowa kondensująca całość w półgodzinnym materiale, odkrywałem więc *Valor Mortis* w sposób naturalny i niespieszny. Dojście do pierwszego dużego bossa (i trochę dalej!) zajęło mi ok. trzech godzin. Zapoznałem się w tym czasie z podstawami walki,

eprasa.pl/dcf3b6771d



Pomniejsi wrogowie padają jak muchy, ale nie wolno ich lekceważyć.

Daleko od cyberpunku

Miałem okazję porozmawiać z Damianem Tłuczkiewiczem, szefem działu artystów 3D w One More Level. Spytałem go, jak wyglądało przejście od *Ghostrunnera* do *Valor Mortis*, pod kątem zarówno technologicznym, jak i kreatywnym. – *Nie ukrywam, że większość zespołu była bardzo tym podekscytowana, ponieważ po dwóch grach czuliśmy zmęczenie tym, co robiliśmy do tej pory* – zdradził. Zaznaczył, że choć wielu rzeczy nauczyli się przy produkcji poprzednich tytułów, to realizm historyczny wymagał innego podejścia do teksturowania postaci i broni, oświetlenia scen oraz konstrukcji map. Niemniej narzędzia wypracowane przez lata oraz ścisła kooperacja między działami znacząco ułatwiły tworzenie *Valor Mortis*.



En garde!

eksploracji, szczątkami historii, a także systemem rozwoju postaci.

Francusko-polska rewolucja

Valor Mortis reprezentuje gatunek souls-like'ów – z tą różnicą, że w trybie FPP. Co to dokładnie znaczy? Zacznijmy może od rdzenia rozgrywki. Jej **sedno stanowi oczywiście walka, odpowiednio trudna, skupiona raczej na ostrożnym pojedynkowaniu się**. Łatwo nie jest, ale nie ma mowy o przesadzie. Kolejni wrogowie wprowadzani są stopniowo, a tytuł dobrze uczy nas najważniejszych mechanik i daje przestrzeń do ich przyswojenia. Podstawa w potyczkach to odpowiednie zarządzanie zdrowiem, którego zawsze brakuje, ale da się je odzyskać, szybko atakując (trochę jak w *Bloodbornie*), oraz energią wyczerpującą się przy uderzeniach i unikach. No właśnie – uniki. Te przydadzą się głównie wtedy, kiedy wraży żołdak (lub inny potwór, bo nie będziemy tłuc się tylko z humanoidami z napoleońskiej armii!) zacznie świecić się na czerwono przed wyprowadzeniem niemożliwego do zablokowania ciosu. W większości przypadków stosuje się jednak blok.

Pod tym względem dzieło One More Level przypomina *Sekiro*, w którym drogą do sukcesu było opanowanie systemu parowania. Tutaj jest bardzo podobnie, jako że udana parada (która chroni nasze HP, zwykły blok niestety nie) potrafi znacznie obniżyć pasek wytrzymałości niemilca, wystawiając go na potężną kontrę. Często to jedyny sposób, żeby szybko pokonać większego wroga. Często, ale nie zawsze. **Dzięki wprowadzeniu broni palnej, którą celuje się łatwo i przyjemnie, do projektu przeciwników dodano wrażliwe punkty.** Niezależnie od tego, czy to świecące wyrostki, czy bardziej ukryte beczki oraz sakwy z prochem, nierzadko jedna celna kula potrafi zadać ogromne obrażenia.

Walka jest bardzo płynna, responsywna i satysfakcjonująca.

Ale to nie koniec. Trafieni w takie miejsca wrogowie upuszczają neftoglobinę, czyli zasób pozwalający używać mistycznych mocy. W ukończonym przeze mnie fragmencie był to ognisty atak, lecz w pełnej wersji znajdą się jeszcze staza, blok i parę innych ciekawych umiejętności tego typu.

Warto jednak pamiętać, że amunicja jest... reglamentowana. Nie zawsze łatwo ją znaleźć, nie da się więc pruć do wszystkiego, co się rusza, bez pomyślunku – **konieczne staje się żonglowanie bronią białą, dystansową oraz mocami**. Do tego mamy przedmioty zużywalne: bomby, „mikstury" leczące czy ekwipunek zwiększający czasowo obrażenia. Zaprojektowano i zbalansowano to z głową, dzięki czemu bardzo przyjemnie urozmaicono rozgrywkę.

Pif, ciach, zium

W wersji testowej dysponowałem tylko szablą, rapierem oraz zwykłym pistoletem, ale twórcy zapowiadają więcej oręża, a każda broń ma być unikatowa. No i rzeczywiście rapierem walczyło się zupełnie inaczej. Inna szybkość, inny zasięg, a także brak opcji blokowania (tylko parowanie). To tyle, jeśli chodzi o fakty, a jak wrażenia? Czuć, że za *Valor Mortis* odpowiada studio znane z *Ghostrunnera*, bo walka jest bardzo płynna, responsywna i satysfakcjonująca. Wiele soulslike'ów niestety gubi się właśnie w tym elemencie, nie potrafiąc dokręcić śruby tam, gdzie trzeba, i wygładzić tego aspektu tak, jak należy. One More Level wydaje się jednak wychodzić z tego wyzwania z tarczą (i szablą!), zapewniając dopracowane okładanie się po gębach.

Radosław Ratusznik, reżyser *Valor Mortis*, zdradził, że jeden z najważniejszych elementów, nad którymi zespół wciąż pracuje, to wyważenie poziomu trudności. Ten będzie wyłącznie jeden i można go określić jako „wymagający", ale ekipie nie zależy na frustrowaniu odbiorców, tylko na uczciwej rozgrywce. Twórcy nie chcą, żeby pokonanie bossa zajęło długie godziny (pozdrawiam finałowego „szefa" z *Shadow of the Erdtree*...), bo taka męczarnia potrafi zrazić do dalszej zabawy. Jednocześnie obiecują taki projekt wrogów i poziomów, by każdy etap stanowił wyzwanie i nie był tylko fragmentem mapy do przebiegnięcia na szybko w drodze do kolejnego miejsca.

Na ten moment jestem dobrej myśli – **udostępnione fragmenty miały trudniejsze momenty, ale nigdy nie czułem, żeby były niesprawiedliwe** czy wręcz chamskie. Jeśli coś mi się nie udało,



Z ziemi francuskiej do Polski

Choć akcja tytułu została osadzona w realiach doskonale kojarzonych przez masowego odbiorcę (bo kto nie zna Napoleona?), to nie znaczy, że nadwiślański rodowód nie będzie się w *Valor Mortis* przebijał. Jednym z kluczowych enpeców okaże się bowiem postać o bardzo swojsko brzmiącym nazwisku, a polskie motywy mają pojawić się tu i ówdzie w świecie gry. Z tego, co nam zdradzono, projektanci oraz projektantki z One More Level wzorowali się też na rodzimych krajobrazach. Czy zatem możemy się spodziewać, że William zawita gdzieś w znajome okolice? Zobaczymy!



Spokojna francuska wieś. Jak z obrazka!

wiedziałem, że po prostu popełniłem błąd, ten zaś mogłem szybko naprawić po odrodzeniu się przy latarni.

Napoleon Parkour

I tutaj dochodzimy do drugiego ważnego elementu, czyli eksploracji. Na typową soulsową modłę po śmierci budzimy się przy checkpoincie – pozbawieni katalizatorów, za które kupimy przedmioty i rozwiniemy atrybuty Williama. „Walutę" będziemy musieli odzyskać z miejsca zgonu protagonisty. Sama eksploracja różni się jednak od tej, jaką znamy z innych soulslike'ów. Czuć tutaj ghostrunnerowe DNA, w wielu miejscach bowiem przyjdzie nam dokonywać iście parkourowych akrobacji, skacząc po platformach, bujając się na wystających konarach czy – co zdradzili mi twórcy – biegając po ścianach i posługując się odpowiednikiem linki z hakiem. **Elementy zręcznościowe tego typu nie są tak dynamiczne jak choćby w Dying Lighcie czy serii *Assassin's Creed*, niemniej stanowią bardzo miły dodatek.** Animacje są płynne, gra zdaje się też nieco pomagać, więc nie musimy dbać o precyzję co do piksela, chociaż i tak zdarzyło mi się spaść w przepaść parę razy, bo źle obliczyłem skok.

Czuć ghostrunnerowe DNA – często przyjdzie nam dokonywać parkourowych akrobacji.

Przy latarniach również zregenerujemy zdrowie, resetując tym jednak wszystkich przeciwników. Ci rozstawieni są po półotwartych lokacjach, mających najczęściej jedną główną ścieżkę i parę rozgałęzień pozwalających dotrzeć do dodatkowych przedmiotów. Pod tym względem ***Valor Mortis* zdradza też metroidvaniowe inspiracje**. Część miejscówek jest bowiem zablokowana, lecz dzięki szybkiej podróży da się do nich wrócić po zdobyciu odpowiedniej mocy, np. płomieni pozwalających spalić zagradzające drogę korzenie.

W *Valor Mortis* **nie zabraknie także zagadek środowiskowych**. W ogrywanych fragmentach musiałem wykorzystywać większość zdolności Williama – od płomieni po strzelanie – żeby odblokować windy i oczyścić ścieżkę. Tego rodzaju elementy zostały wplecione w całość bardzo sensownie, nie przytłaczają i urozmaicają podstawę gameplayu, jaką jest walka. Tytuł zdaje się dzięki temu oferować kompletne, przemyślane doznanie, w którym kolejne klocki dobrze do siebie pasują, a nie są tylko wrzucone na siłę. Ktokolwiek kiedykolwiek zmagał się z absolutnie tragicznymi „platformowymi" wyzwaniami w serii *Dark Souls*, ten wie, jak źle mogą skończyć się takie pomysły. Tutaj nie mam do czego się przyczepić. Zobaczymy jednak, czy One More Level starczyło pary na pełną wersję i będzie wprowadzać

egrasa.pl d618d27710

Ciasno tej jesieni

Premiera gry, początkowo planowana na 24 września, została przeniesiona na 13 października. Ze względu na panikę wywołaną przez *Grand Theft Auto VI*, które wychodzi w listopadzie, wiele firm zdecydowało się na wypuszczenie swoich dzieł we wrześniu, zrobiło się więc w tym miesiącu niezwykle gęsto. No cóż, to chyba lepiej dla nas, bo One More Level będzie miało więcej czasu na ostatnie poprawki.



Bez nauki perfekcyjnego parowania nie ma co liczyć na sukces.



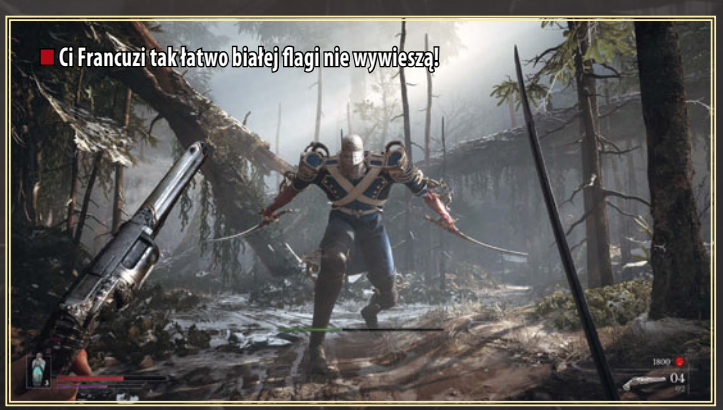
Broń palna została wkomponowana w mechanikę gry bardzo naturalnie.

nowe elementy oraz rodzaje zagadek stopniowo, czy prędzej niż później każe nam powtarzać podobne rzeczy w kółko. Oby to pierwsze!

Wygodnie umoszczony

Cały ten model rozgrywki jest możliwy dzięki widokowi z pierwszej osoby. Ta dość odważna decyzja z jednej strony dała przestrzeń do wprowadzenia elementów platformowych czy strzelania, z drugiej – nieco zmieniła sposób podejścia do walki. Pole widzenia mamy co prawda dość szerokie, więc nie musimy panicznie obracać się co krok, niemniej taka perspektywa wymaga przyzwyczajenia. **Moja pierwsza myśl brzmiała: „Graj w to jak w FPS-a". I okazała się zgubna.** Z tym wiąże się też ciekawa kwestia... sterowania. Ja w strzelanki chętnie łupię na padzie, więc i tutaj sięgnąłem od razu po tego rodzaju kontroler. Kolega z redakcji, Jakub Pabisz, cisnął jednak na klawiaturze oraz myszce i działało to zaskakująco dobrze!

Niestety muszę jednak powiedzieć kilka gorzkich słów. Przede wszystkim – unik pod RB? Mój mózg, przyzwyczajony do typowego dla *Elden Ringa* czy pokrewnych gier schematu, kompletnie nie mógł się przestawić. Ale jasne, to prosta sprawa do załatwienia, bo zakładam, że da się to zmienić w opcjach – ja próbowałem przywyknąć do tego, co przygotowali twórcy. Gorzej jest z faktem, że **w dialogach potwierdzamy i pomijamy kwestie za pomocą przycisków odpowiedzialnych za inne rzeczy poza rozmową, a one się nie blokują**. Więc np. gdy przewijamy konwersację, William podskakuje. Mam nadzieję, że ten element zostanie poprawiony przed premierą, bo wypadał dość kuriozalnie.



Ci Francuzi tak łatwo białej flagi nie wywieszą!

Czy wystarczy pary?

A jak *Valor Mortis* prezentuje się od strony technicznej? Jeśli chodzi o oprawę wizualną i wydajność, miałem okazję ograć dzieło rodaków na dość mocnym sprzęcie przygotowanym przez developerów. Wszystko nie tylko wyglądało przepięknie – nie przesadzam, **to jedna z najładniejszych produkcji, jakie widziałem w ostatnich latach** – lecz także śmigało bez chrupnięć. Daleki zasięg rysowania, śliczne krajobrazy, szczegółowe modele otoczenia, broni oraz postaci, bardzo czytelna stylistyka z dobrymi kontrastami i paletą barw. Słowem: miodzio. Wyłapałem parę bugów, ale raczej komicznych niż psujących rozgrywkę. Twórcy obiecali, że już pracują nad poprawieniem tych błędów.

Te kilka godzin nastroiło mnie na pełną wersję bardzo pozytywnie. Uwielbiam soulsliki, cenię sobie *Ghostrunnery*, więc *Valor Mortis* to tytuł stworzony pod mój gust. Obawiałem się jednak, jak uda się One More Level zaprojektować system walki tak, by nie tracił na FPP i był odpowiednio responsywny oraz płynny. Wizyta w studiu mnie uspokoiła i pod pewnymi względami zaskoczyła. Liczyłem na tylko dobrego akcyjniaka, a dostałem produkt pełny ciekawych i przemyślanych mechanik, łączący dobre flow potyczek z elementami platformowymi, a nawet metroidvanią.

Najważniejsze pytania brzmią: **Czy uda się utrzymać taką jakość przez kolejne kilkanaście godzin zabawy?** Czy historia, jedynie enigmatycznie zajawiona w ogrywanych fragmentach, okaże się wciągająca i dobrze napisana? Czy produkcja zapewni odpowiednio zbalansowane doznanie od początku do końca? Mam nadzieję, że w każdym wypadku odpowiedzią będzie: Tak! **|CDA|**

CIESZY

- płynność walki
- intrygujący świat przedstawiony
- wysoki, ale nie przesadzony poziom trudności
- przyjemna eksploracja
- wspaniała oprawa graficzna
- sporo przemyślanych, łączących się ze sobą mechanik

NIEPOKOI

- nieintuicyjne sterowanie
- problemy z pominięciem/akceptacją dialogów

PLATFORMY PC (PS5 W PLANACH) PRODUCENT ZA/UM WERSJA PL BRAK (POJAWI SIĘ POD KONIEC 2026)
GRALIŚMY NA PC RPG, THRILLER SZPIEGOWSKI

CD-ACTION POLECA

ZERO PARADES
FOR DEAD SPIES



Szukał głęboko ukrytej prawdy: **Dawid Sych**

***Zero Parades* od początku miało pod górkę, jako że powstawało w cieniu kontrowersji wokół ZA/UM oraz ogromnego sukcesu *Disco Elysium*. Czy ten thriller szpiegowski to zatem coś więcej niż tylko odcinanie kuponów?**

Przyznam się bez bicia, że po awanturze wokół estońskiego studia, zwolnieniach i odejściach czołowych pracowników oraz zobaczeniu pierwszych materiałów z nowej produkcji skreśliłem *Zero Parades: For Dead Spies*. Spodziewałem się bowiem gry żerującej na skojarzeniach z poprzednim dziełem tego developera. Ostatecznie postanowiłem dać jej szansę – i cóż, jednak się nie zawiodłem.

Ostatnia szansa na odkupienie

Harry DuBois, protagonista *Disco Elysium*, bezsprzecznie należy do grona najbardziej lubianych przeze mnie bohaterów gier wideo. Ten przemielony przez życie detektyw, samozwańczy filozof i bezwstydny nałogowiec skradł moje serce już w momencie, gdy obudził się na potężnym kacu w obskurnym hotelowym pokoju, by chwilę później – za sprawą pechowego rzutu kośćmi – zginąć „z ręki" własnego krawatu.

Hershel Wilk (swojsko!) to natomiast agentka wywiadu, znana w światku szpiegowskim pod pseudonimem Cascade. Pięć lat temu jej siatka została rozbita w tajemniczych okolicznościach. Kobieta nie tylko zmaga się z wyrzutami sumienia związanymi z losem współpracowników i towarzyszy broni, ale też trafiła do tzw. zamrażarki, czyli odsunięto ją od aktywnej służby.



Nie każdy rzut kośćmi kończy się sukcesem, ale każdy ma znaczenie.

Teraz nadszedł czas, by wrócić do gry, ponownie zebrać sieć kontaktów, rozwikłać intrygę gęstą niczym dym papierosowy w zbyt ciasnym barze i zemścić się na ludziach odpowiedzialnych za katastrofę poprzedniej misji. I wiecie co? **Kupuję tę postać. Cascade to bohaterka z bagażem doświadczeń, skomplikowana oraz pełna głębi.** Tego typu protagonistów wciąż jest w elektronicznej rozrywce zdecydowanie za mało.

W cieniu *Disco Elysium*

Świat *Zero Parades* – podobnie jak w przypadku pierwszego dzieła Estończyków – wypełniony został po brzegi ciekawymi postaciami i historiami mogącymi śmiało konkurować z tymi znanymi z *Disco Elysium*. Ten fakt chyba najmocniej mnie zaskoczył, ponieważ poprzednie uniwersum rozwijano przez lata, zanim przełożono je na język gier wideo. Nowy tytuł powstawał na pewno krócej, chociaż nie wiadomo, ile czasu dokładnie.

Krążąca w sieci narracja głosiła, że z ZA/UM odeszły osoby uznawane za kluczowe dla kierunku artystycznego, w jakim podążyło *DE*. Wygląda jednak na to, że twórcy, którzy pozostali w studiu, byli w stanie przygotować kolejny udany tytuł, potrafiący zachwycić w podobny sposób jak poprzedni. *Zero Parades* również może pochwalić się filozoficzną głębią. Tym razem w centrum zainteresowania znajdują się kwestie związane z tożsamością: ukrywaniem tej dawnej, przyjmowaniem nowej oraz próbą odpowiedzi na pytanie, czym właściwie ona jest. W grze opowiadającej o szpiegach tego typu rozważania okazują się oczywiście strzałem w dziesiątkę.

Porozmawiajmy

Jak na klasycznego erpega przystało, **napotkamy na swojej drodze mnóstwo enpeców, z których każdy pochwalić się może własną historią i wyrazistą osobowością**. Część zleci nam zadania. Choć nie ma ich szczególnie wiele, są odpowiednio rozbudowane oraz oferują różne sposoby rozwiązywania problemów. Przykładów nie trzeba szukać daleko – jednym z ważniejszych celów w trakcie gry jest zdobycie broni, którą możemy kupić od lokalnego przemytnika albo stworzyć własnoręcznie.

Nie będzie zapewne dla miłośników discolike'ów żadnym zaskoczeniem fakt, że nowa produkcja ZA/UM zawiera ogromne ilości tekstu. Jeżeli *Disco Elysium* lub niedawny *Esoteric Ebb* odrzuciły was właśnie z tego powodu, nie spodziewajcie się, że zakochacie się w *Zero Parades*. Czytania jest mnóstwo, ale to jeden z tych przypadków, gdy **kolejne dialogi i opisy pochłania się z taką samą przyjemnością jak dobrą książkę – tyle że interaktywną**.

Również tutaj, zgodnie z tradycją gatunku, wykonujemy mnóstwo rzutów kośćmi decydujących o powodzeniu rozmów, działań czy prób zdobycia informacji. Najlepsze jest jednak to, że nawet jeśli szczęście nam nie sprzyja, gra zazwyczaj reaguje na porażki równie interesująco, jak na sukcesy. Dlatego, poza sporadycznymi sytuacjami, nie zachęcam do wpadania w pętlę zapisz-wczytaj. Polecam akceptację konsekwencji własnych decyzji, żeby przekonać się, czym jeszcze *Zero Parades* potrafi zaskoczyć.

Witajcie w Portofiro

Akcja gry toczy się w mieście Portofiro. Do naszej dyspozycji oddano jedną dużą lokację podzieloną na kilka dzielnic, pomiędzy którymi możemy swobodnie się przemieszczać, oraz jedną mniejszą (nie licząc finałowej) – do niej docieramy w toku fabuły. Eksploracja wyraźnie „czerpie" ze stylu *Disco Elysium*, dlatego spodziewajcie się wielu długich spacerów po mapie oraz masy rozmów z napotkanymi po drodze postaciami.

Portofiro przywodzi na myśl Revachol, lecz trudno odmówić mu własnej tożsamości. Z niekłamaną przyjemnością zagłębiałem się w tkankę miasta, odkrywając jego najmroczniejsze tajemnice oraz relacje między ścierającymi się ze sobą frakcjami. To miejsce pełne napięć, intryg i niedopowiedzeń, skutecznie zachęcające do dalszej eksploracji.

Muszę przyznać, że „zabawa" w szpiega ma swój niepowtarzalny urok i nadaje grze wyraźnie mroczniejszy ton niż wcielanie się w skacowanego detektywa. Nie twierdzę, że jedno rozwiązanie jest lepsze od drugiego, to po prostu dwa doznania o zupełnie innym charakterze. Co istotne, ***Zero Parades* oferuje odmienne spojrzenie na tematykę szpiegowską niż choćby niedawne *007 First Light*** czy fenomenalny *Cyberpunk 2077: Widmo wolności*. »

Może pochwalić się filozoficzną głębią na poziomie *Disco Elysium*.



Malarska estetyka ponownie skradła moje serce.

Ściana tekstu, ale...

Jedną z rzeczy, których brakowało mi w premierowej wersji *Disco Elysium*, było udźwiękowienie dialogów. Przy tak ogromnej ilości tekstu możliwość wysłuchania części rozmów znacząco poprawia komfort rozgrywki. Na szczęście w przypadku *Zero Parades* aktorzy użyczają postaciom głosów już od samego początku, co nie tylko pomaga budować klimat, ale też skutecznie podkreśla charakter i osobowość bohaterów, których spotykamy na swojej drodze.





eprasa.pl d6f3b6771d

OKIEM JAKUBA „PABIEGO” PABISZA

OCENA **9**



Zero Parades to godny spadkobierca *Disco Elysium*. Artyzm i świadomość społeczna, wyczuwalne w każdym słowie narracji, w połączeniu z fantastycznym aktorstwem głosowym sprawiają, że podróż Cascade do wybaczenia sobie samej wciąga oraz zachwyca.

Recenzję autorstwa Pabiego znajdziesz na cdaction.pl.



Portofiro to jedno z tych miejsc, które na długo zostają w pamięci.



Ubrania to nie tylko element stylu, lecz także ważna część rozgrywki.

Każdy wybór ma swoją cenę

Na pierwszy rzut oka system rozwoju postaci do złudzenia przypomina ten z *Disco Elysium*. Tym razem jednak zamiast czterech głównych atrybutów (intelektu, psyche, budowy fizycznej i motoryki) otrzymujemy trzy fakultety: akcję, relację oraz intelekt. Każdy z nich podzielono na pięć umiejętności działających na zasadzie bardzo podobnej do tej znanej z poprzedniej produkcji studia ZA/UM. W praktyce wpływają one na prawdopodobieństwo powodzenia w każdej sytuacji wymagającej rzutu kością – im wyższa ich wartość, tym większe szanse na udane działanie.

Najciekawszą nowość stanowią **trzy stany: omamy, wyczerpanie i niepokój, które w trakcie rozgrywki rosną pod wpływem naszych decyzji**, porażek, części używek czy różnych wydarzeń fabularnych. Im wyższy stopień danego stanu, tym więcej negatywnych konsekwencji odczuwa Hershel. Gdy osiągnięty zostanie punkt krytyczny, losowane są trzy powiązane z nim umiejętności, a my musimy wybrać jedną z nich i zaakceptować karę do jej wartości.

Na szczęście nie jesteśmy całkowicie bezbronni. Poziom stanów można obniżać poprzez odpoczynek, właściwe decyzje czy stosowanie konkretnych używek (te w większości działają bowiem i tak, i tak, czyli podnoszą dany stan, ale za to zmniejszają inny, bardzo mało z nich wpływa tylko na jedną cechę). Straty da się także częściowo odrobić dzięki odpowiedniemu wyposażeniu i awansom na kolejne poziomy. A skoro o ekwipunku mowa, to podobnie jak w *Disco Elysium* zbieramy rozmaite elementy garderoby modyfikujące nasze szanse podczas testów.

Nie zabrakło też myśli wpływających na statystyki bohaterki. Możemy rozwijać maksymalnie dziewięć jednocześnie, ale koszt ich odblokowania pokrywa się z pulą punktów przeznaczonych na rozwój umiejętności. Co więcej, jeśli postępujemy wbrew określonej myśli, zostaje ona tymczasowo zablokowana. Ten system naczyń połączonych sprawia, że **rozwój postaci jest niezwykle ciekawy. Nie tylko stale trzyma w napięciu, lecz także często zmusza do improwizacji**, zmiany wcześniejszych planów i dostosowywania rozwoju bohaterki do konsekwencji własnych decyzji.

Pożyczona tożsamość

Jeden z głównych powodów, dla których mogło się wydawać, że *Zero Parades* będzie jedynie próbą odcinania kuponów od sukcesu poprzedniczki, stanowiła – obok ogólnych założeń rozgrywki – warstwa wizualna. Najnowsze dzieło ZA/UM cechuje stylistyka wyraźnie przypominająca tę z *Disco Elysium*. Z jednej strony może to przypaść do gustu osobom zagrywającym się w starszą produkcję studia, z drugiej – część odbiorców odbierze taki kierunek jako rozczarowujący.

Nie ukrywam, że tego rodzaju myśli krążyły również po mojej głowie, ale kiedy przekonałem się, iż gra broni się jako samodzielne dzieło, zacząłem postrzegać ów styl artystyczny jako jedną z jej zalet. Już wcześniej **bardzo podobała mi się inspirowana malarstwem olejnym estetyka** i tym razem również szybko zdobyła moją sympatię, choć daleko mi do znawcy sztuki.



Jeżeli chodzi o ścieżkę dźwiękową, twórcy nie skorzystali już z usług zespołu Sea Power, który był drugim filarem wyjątkowości *Disco Elysium*. W nim oprawa audio potrafiła zachwycać. W *Zero Parades* muzyka też doskonale buduje klimat, ale mam wrażenie, że nie porusza mnie aż tak głęboko. Oczywiście jest to kwestia subiektywna, dlatego soundtrack skomponowany przez Fernando Cabrerę, Nuclear Dudes, Black Fox Leash oraz Ellę Norte może przypaść wam do gustu tak jak ten w przygodach DuBois.

Miłe rozczarowanie

Mimo początkowych wątpliwości zakochałem się w *Zero Parades* niemal równie mocno, jak w *Disco Elysium*. Niezmiernie cieszy mnie fakt, że **ZA/UM zdołało stworzyć tytuł czerpiący pełnymi garściami z dorobku poprzedniczki, a jednocześnie mający własną tożsamość**. Nie jestem pewien, czy gdyby *For Dead Spies* ukazało się pierwsze, odbiorcy nie wyrażaliby podobnego zachwytu i nie mówilibyśmy dziś o paradeslike'ach.

Zdradzę też, że podczas redakcyjnych rozmów o najlepszych produkcjach pierwszej połowy 2026 roku *Zero Parades* pojawiało się nadzwyczaj często, zaraz obok fenomenalnego *Esoteric Ebb*. Wydaje mi się, że po całej dramie wokół ZA/UM wielu z nas przeżyło bardzo miłe zaskoczenie, kiedy wreszcie wypróbowało dzieło Estończyków. Czyżby kolejny rok miał należeć do disco-like'ów? Mnie by to pasowało. |CDA|

Gra zazwyczaj reaguje na porażki równie interesująco, jak na sukcesy.



9

+ wciągająca szpiegowska intryga
+ świetnie napisana protagonistka
+ wyraziste postacie niezależne
+ udoskonalone mechaniki znane z *Disco Elysium*
+ angielskie udźwiękowienie na premierę
+ bogato nakreślony świat przedstawiony
+ wysoka reaktywność świata oraz questów

– momentami zbyt bezpiecznie trzyma się schematów z *DE*

eprasa.pl d6f3b6771d

SPONSOR GŁÓWNY: ALIOR BANK

PGA 20th EDITION

POZNAN GAME ARENA

23-25 X 2026

SPONSOR: OMODA JAECOO

PARTNER: żabka



www.gamearena.pl

Organizator: mtp GRUPA

Lokalizacja: Międzynarodowe Targi Poznańskie

Bilety na: TO BILET.PL, mtp GRUPA app

Patroni honorowi: WIELKOPOLSKA, Marszałek Województwa Wielkopolskiego Marek Woźniak, Patronat Honorowy Prezydenta Miasta Poznania

eprasa.pl d6f3b6771d

PLATFORMY PC, PS5, XSX, NS2 PRODUCENT TT GAMES WERSJA PL PEŁNA
GRALIŚMY NA PS5 KOOPERACJA, OTWARTY ŚWIAT, SUPERBOHATEROWIE

LEGO BATMAN: LEGACY OF THE DARK KNIGHT

Ponownie odwiedził Gotham: **Patryk Wypchło**

Komiksy nauczyły nas, że żaden superbohater nie może zawiesić peleryny na kołku, bo walka z przestępczością nigdy się nie kończy, a złoczyńcy, choćby nie wiadomo ile razy pokonani i uwięzieni, na pewno odzyskają wolność i wrócą siać zamęt.

Prawo to bardzo dobrze znają plastikowi herosi i szwarccharakterzy ze stajni DC Comics, zwłaszcza Batman, który nie tylko dostał całą osobną trylogię (2008-2014) w serii gier *Lego*, lecz także pojawił się choćby w *DC Super-Villains* (2018). Cóż, ja na jego miejscu już dawno bym się zmęczył ciągłą walką z tymi samymi wrogami. I w sumie tak właśnie się stało, na szczęście tylko częściowo – **piąta wycieczka do klockowego uniwersum Gacka może nie była równie ekscytująca, co poprzednie, ale i tak okazała się przyjemna**.

Miasto Mrocznego Rycerza

Ryzyko, że gracze regularnie odwiedzający cyfrowe światy Lego znużą się w *Dziedzictwie Mrocznego Rycerza* monotonią, twórcy zmniejszyli za pomocą projektu poziomów. Jako turysta podróżujący przez tę gigaserię od premiery *Star Wars* z 2005 roku zdążyłem przyzwyczaić się, że lokacje fabularne dzielą się przeważnie na tę samą liczbę etapów, zajmują podobny przedział czasu i oferują identyczny zestaw znajdziek. W najnowszym *Batmanie* jedna misja może trwać 50 minut, druga – ok. kwadransa, bo akurat sprowadza się wyłącznie do walki z bossem, bez wcześniejszego eksplorowania i rozwiązywania łamigłówek. Raz przyjdzie nam szukać czerwonego klocka, pięciu skrzyń z chipami oraz fragmentów trofeum do odblokowania w batjaskini, innym razem pula przedmiotów do tropienia zostanie ograniczona.



Skradanie się w basenie z kulkami dało mi rzadką okazję do zrobienia kolorowego screenshota.

Różnorodność poziomów można dostrzec nie tylko w ich strukturze. Co prawda większość akcji rozgrywa się w wiecznie ponurym Gotham, więc pod względem kolorystyki jest dość ubogo i ciemno, jak na produkcje spod znaku Lego, lecz setting poszczególnych misji i rozgrywka nie zawodzą. Batman i jego pomocnicy m.in. pokonają tor przeszkód w cyrku, w którym występowali Graysonowie, zetrą się z Jokerem w trakcie miejskiej parady czy wezmą udział w dynamicznym wyścigu, skacząc po dachach samochodów niczym bohaterowie jednej ze stu odsłon *Szybkich i wściekłych*.

Reguły Mrocznego Rycerza

Poprzednia duża gra wrzucająca znaną markę w świat klocków Lego, *Horizon Adventures*, była przepiękna, lecz developerzy z Guerrilla Games i Studio Gobo zignorowali – świadomie albo nie – część głównych punktów wycieczki, jakie w swoich dziełach zawsze oferuje TT Games. W przygodach Aloy zabrakło mi zbieractwa i rozwalanki: lokacje, choć urokliwe i barwne, okazały się puste pod względem zniszczalnych obiektów i nie zachęcały do węszenia po kątach, bo po prostu nie było za czym węszyć.

Na szczęście studio TT Games dalej trzyma się przewodnika, który samo napisało. *Dziedzictwo Mrocznego Rycerza* **to stara, dobra gra *Lego*, ma w sobie prawie wszystko, co przyciąga mnie do tego typu produkcji od przeszło dwóch dekad**. Że w trakcie misji czeka na nas sporo znajdziek, to już wiecie, dodam jeszcze, iż lokacje hojnie wypełniono zniszczalnymi konstrukcjami skrywającymi w sobie grzechoczące monety. Nie zrobicie tutaj pięciu kroków bez natrafienia na coś, co prosi się



Grając w *Dziedzictwo Mrocznego Rycerza*, nieraz pomyślicie o serii *Arkham*.



Cyrk na kółkach. Dosłownie.



Jak widać, łamigłówki można, ale nie trzeba rozwiązywać we dwoje.

o destrukcję, czyli jest właśnie tak, jak Pan Klocek przykazał.

W harmonogramie objazdówki nie zabrakło też charakterystycznego humoru, budowania z klocków Lego mniej lub bardziej wymyślnych machin ani zagadek środowiskowych do rozwiązywania w parze. **Jedyne, czym rozczarował mnie plan tej wycieczki, to ograniczona pula grywalnych bohaterów.** Odblokowywanie od kilkudziesięciu do ok. dwustu postaci w każdej produkcji stanowiło zawsze jedną z atrakcji, a w nowym *Batmanie* wcielimy się tylko w sześcioro pomagierów Gacka.

Życie Mrocznego Rycerza

Towarzyszy poznajemy stopniowo – pojawiają się i wymieniają zależnie od okoliczności oraz zgodnie z chronologią. Fabuła *Dziedzictwa Mrocznego Rycerza* to bowiem jednocześnie kronika ukazująca kawał życia Bruce'a Wayne'a. Zaczynamy jako jeszcze nieosierocone dziecko, potem przechodzimy trening w siedzibie Ligi Cieni, odhaczamy etap kreowania swojej superbohaterskiej marki, jak szukanie miejsca na bazę i odpowiedniego symbolu do umieszczenia na rajtkach, by wreszcie wyjechać na miasto jako pełnoprawny mściciel. **Między rozdziałami następują większe lub mniejsze przeskoki czasowe, każdy okraszony przerywnikiem filmowym ukazującym, co się zmieniło w Gotham** i jacy to nowi złoczyńcy wkroczyli albo za chwilę wkroczą na scenę.

Dziedzictwo Mrocznego Rycerza to jeden wielki hołd dla Batmana, uwzględniający cały popkulturowy „dorobek" tego superbohatera. Nawiązania do nietoperzych komiksów, filmów, seriali animowanych i gier z kilkudziesięciu lat widać w strojach i wyglądzie postaci, w pojazdach, w konkretnych scenach w trakcie misji, nawet w systemie poruszania się! Fani Gacka znajdą tutaj więcej easter eggów niż Polka-Dot Man kropek na swoim kostiumie.

Wypalenie Mrocznego Rycerza

W trybie kooperacji pojawia się stały, sztywny podział ekranu – funkcji, dzięki której połówki się łączą, gdy wystarczająco zbliżymy się do partnera, tym razem nie zaimplementowano. W starszych grach *Lego* ekran potrafił wariować podczas przechodzenia z podwójnego na pojedynczy widok, więc ja nie narzekam – choć do węższej perspektywy trzeba się przyzwyczaić. Błędy? Nie licząc klasycznego „ludzik gdzieś utknął i musi się zrespawnować", tylko pojedyncze. A to split screen wyparował i kamera skupiła się na pierwszym graczu, mimo że drugi wcale się nie rozłączył, a to wyraźnie zmalała (również w co-opie) liczba klatek na sekundę.

To jeden wielki hołd dla Batmana, pełen nawiązań i easter eggów.

Niezależnie od tego, czy zdecydujecie się grać solo, czy w tandemie, **w otwartym świecie czekać na was będą setki znajdziek, aktywności, minigier i innych zagadek środowiskowych**. Czy warto się nimi zainteresować? To zależy. Dla mnie czyszczenie map stanowi obowiązkowy przystanek podczas każdej wycieczki do gry opatrzonej czerwonym logo. Jeśli zechcecie scalakować czy splatynować najnowsze dzieło TT Games, nie będziecie mieli wyjścia. W innym przypadku można odpuścić. Chipy, które przeważnie zdobywamy, buszując po Gotham, służą do ulepszania gadżetów i broni, lecz na klasycznym, podstawowym poziomie trudności do samego końca wystarczą wam batarangi i gołe piąchy.

OKIEM GRZEGORZA „KRIGORA" KARASIA

OCENA **9**



Świetna platformówka dla małego i dużego Batmana. Znajdziecie tu spore zróżnicowanie gameplayowe, dużo zagadek, sprawiający frajdę i dopracowany tryb co-op, a także mnóstwo miłości do jednego z najbardziej charakterystycznych bohaterów komiksów DC.

Recenzję autorstwa Krigora znajdziesz na cdaction.pl.

Wśród gier z klockowej serii znalazły się i kaszany, i średniaki, i dzieła bardzo dobre, jak na swój własny podgatunek. *Dziedzictwo Mrocznego Rycerza* zdecydowanie należy do tej ostatniej grupy, nie przeczę. Ja po prostu powoli zaczynam się męczyć odwiedzaniem tych samych miejsc. Widoki znam już na pamięć, zabytki oglądałem tyle razy, że nawet nie chce mi się ich fotografować, a w ulubionych restauracjach wypróbowałem wszystkie dania. Rozumiem, że chodziło o pokazanie całej spuścizny Gacka w jednej grze, że to swego rodzaju odświeżenie, odsłona dla nowego pokolenia, które nie pamięta starej trylogii, lecz **życzyłbym sobie, aby TT Games śmielej poszerzało swoją ofertę wycieczek o nowe marki**. W przerwie od kolejnych *Batmanów* i *Gwiezdnych wojen* proszę zabrać mnie gdzieś, gdzie jeszcze nie byłem! **CDA**

8

+ różnorodne, interaktywne lokacje
+ humor
+ misje i otwarty świat zaspokajają popęd zbieraczy
+ przyjemny tryb kooperacji
+ trzy poziomy trudności

− uniwersum przewałkowane w serii już parę razy
− tylko kilka grywalnych postaci

PLATFORMY PC, PS5, XSX PRODUCENT ALKIMIA INTERACTIVE WERSJA PL PEŁNA
GRALIŚMY NA PS5 RPG, DREWNO, GÓRNICZA DOLINA



Nie pokazywał swoich towarów: **Tomasz „Ninho" Lubczyński-Wojtasz**

W trakcie 50 godzin z remakiem wciąż powracało do mnie pytanie: Czy skończyłbym tę grę, gdyby nie był to *Gothic*?

„To nie może się udać" – myślałem z kolei na długo przed premierą. Dlaczego? Mówimy o tworze, który w naszym kraju obrósł swoistym kultem. Część dialogów nawet jeśli nie weszła do języka potocznego, to stała się nieodłącznym elementem gamingowego slangu. Memy, LARP-y, setki modów – nic dziwnego, że fraza „*Gothic* to polska gra" to żart powtarzany tak często, iż niemal stał się prawdą. Przygody Bezimiennego doczekały się nad Wisłą statusu legendarnych, który jest osiągalny dla nielicznych. Pod względem popularności z dziełem Piranha Bytes mogą się u nas równać chyba tylko trzecie odsłony *Heroes of Might and Magic* oraz *Wiedźmina*. I właśnie dlatego chętnie wieszczono twórcom tego remake'u porażkę – presja oczekiwań była miażdżąca, a przy tym mocno niejednoznaczna.

Z jednej strony ortodoksyjni wyznawcy skrytykują każde odstępstwo od pierwowzoru, z drugiej należało tę – przestarzałą już w dniu debiutu w 2001 roku – grę dostosować do dzisiejszych standardów. Pogodzenie wszystkiego wydawało się niemożliwe, co tylko potwierdzały kolejne wersje demo wypuszczane przez Alkimię przed premierą. W duchu szykowałem się więc na spektakularną porażkę. Ostatecznie pozytywnie się zaskoczyłem. **To produkcja w każdym aspekcie współczesna, a przy tym wciąż pozostająca tym samym *Gothikiem* co ćwierćwiecze temu.** Górnicza Dolina jest w dalszym ciągu miejscem skrajnie nieprzyjaznym, w którym w mordę dostaniemy z byle powodu, a śmierć czai się za każdym zakrętem. A jeśli ścierwojad dziobnie pierwszy? Cóż, to też nie uległo zmianie – lepiej, żeby nie dziobnął.

Witaj w kolonii

Prosimy o oszczędzenie nam reszty urzędniczej paplaniny, dostajemy list do Arcymistrza Magów Ognia, spadamy za barierę i leją nas po pysku. Diego nie interesuje, jak mamy na imię, zaczynamy wędrówkę, zabija nas pierwszy napotkany kretoszczur, wczytujemy zapis, w końcu docieramy na przełęcz, a w oddali majaczy Stary Obóz – od razu czuć, że wróciliśmy do domu. Domu całkowicie odrestaurowanego, ale z zachowaniem szacunku wobec oryginalnej struktury oraz fundamentów.

Kolonia karna, w której lądujemy, wygląda tak, jak powinna. Zmiany dotyczą głównie skali – przed 25 laty mapa wydawała się nieco za mała, jak na to, ile misji i aktywności zostało na niej upakowanych. Przez to odnosiło się wrażenie, że część questów odbywa się dwa kroki obok obszarów już odwiedzonych. **Teraz otwarty świat w końcu oddycha. Nabrał potrzebnej przestrzeni – odległości wzrosły**, dzięki czemu przedstawione wydarzenia stały się wiarygodniejsze.

Szkopuł w tym, że struktura większości zadań zmianie już nie uległa, co oznacza latanie wte i wewte między ugrupowaniami rządzącymi terenami za barierą. Backtracking męczy, a możliwość jazdy na ścierwojadzie – po uprzednim jego oswojeniu – niweluje ten problem tylko do pewnego stopnia. W bardziej skondensowanym pierwowzorze ciągłe podróżowanie nie było tak uciążliwe. O komfort graczy zadbano natomiast w kontekście ekranów wczytywania przy wchodzeniu m.in. do

eprasa.pl d6f3b6771d



Z Cieszyna do Górniczej Doliny

W grze nie brakuje easter eggów i występów gościnnych – do jednego z nich twórcy namówili byłego mistrza UFC oraz ambasadora *CD-Action*, Jana Błachowicza. Od Cieszyńskiego Księcia możemy nauczyć się, a jakże, walki wręcz. To niejedyna tego typu „robótka" zawodnika MMA w ostatnim czasie – wziął również udział w sesjach mocapowych do *The Blood of Dawnwalker*. Wciela się w nim w jednego z głównych antagonistów, Bakira.

Starej Kopalni – w remake'u ich nie uświadczymy, **jedyne (bardzo krótkie) loadingi oglądamy przy teleportacji w późniejszych rozdziałach**.

Przeobrażeniu uległa nie tylko mapa jako całość, ale również poszczególne lokacje. O ile Stary i Nowy Obóz zyskały wyłącznie na rozmiarze, o tyle większą metamorfozę przeszły bagna Bractwa Śniącego. Bujna zieleń wgryzająca się w sekciarskie siedziby sprawia, że przebywając na mokradłach, czuje się wręcz ciężki zapach roślinności i duchotę. To chyba moja ulubiona miejscówka, nawet jeśli potrzebowałem trochę czasu, by nauczyć się po niej poruszać – ale podobnie wyglądało to 25 lat temu.

Od zera do klasy średniej

W trakcie zabawy miewałem momenty, podczas których przestawałem myśleć o tym, że obcuję z remakiem. Grałem po prostu w *Gothica* i za odwzorowanie tego uczucia Alkimii należą się ogromne brawa. Na każdym kroku widać, jak wiele uwagi poświęcono zachowaniu esencji oryginału. Wszystko po to, by odbiorca czuł się tak jak przed laty – na starcie obszary poza obozami są śmiertelnie niebezpieczne, w terenie zabudowanym każdy chętnie ograbi nas z rudy (a tej i tak mamy początkowo za mało). Brutalność Górniczej Doliny to jednak coś, na co wszyscy czekaliśmy.

Czymże byłby pobyt w kolonii bez samotnych podróży po zmroku, gdy ciemności rozświetla tylko pochodnia w dłoni Bezimiennego, a my nie wiemy, czy dotrzemy do celu, czy padniemy ofiarą watahy wilków? Tyle dobrego, że grę możemy zapisywać w dowolnym momencie. Ku przestrodze należy jednak dodać, że punkty kontrolne zdarzają się rzadko i konsolowcy muszą sobie wyrobić nawyk ręcznego sejwowania (na szczęście nawet na padzie jest skrót do quick save'ów). Bez tego ryzykujemy utratę postępów, szczególnie jeśli eksplorujemy świat, a nie wykonujemy zadania (to w ich trakcie występują checkpointy). Remake pod tym względem okazał się niemal tak bezlitosny jak pierwowzór.

Nie inaczej mają się sprawy w przypadku walki, choć odnoszę wrażenie, że krzywa wyzwania wypłaszcza się tym razem nieco szybciej (warto dodać, iż grałem na średnim poziomie trudności, zwanym tutaj po prostu *Gothic*). A już na pewno **zmianie uległ balans – wydaje mi się, że zębacze, orkowe psy czy inne kąsacze prędko przestają być poważnym zagrożeniem**. Z kolei cieniostwór to śmiertelne wyzwanie właściwie do samego końca zabawy. Niemniej przechadzki po kolonii karnej po paru godzinach nie wywołują przyspieszonego bicia serca. Nie oznacza to jednak, że uczucie stopniowego pięcia się na szczyt łańcucha pokarmowego Górniczej Doliny znika – wciąż jest i daje sporo satysfakcji. W remake'u pominięto zwyczajnie szczebel lub dwa.

Same potyczki „tradycyjnie" do najlepszych nie należą, ale swoją funkcję spełniają. Mieczem możemy machać jak cepem lub wyćwiczyć się w fechtunku bronią jedno- i dwuręczną. Tego oraz wszystkich innych umiejętności (z nowości mamy choćby wspinaczkę) nauczą nas enpece, którzy pomogą nam także rozwinąć podstawowe atrybuty postaci. System wierny pierwowzorowi, co nie do końca można napisać o wspomnianej już



Łuk jest naszym największym przyjacielem w pierwszych godzinach gry.

Były momenty, gdy przestawałem myśleć o tym, że gram w remake.

OKIEM RAFAŁA „GAILANTARA" SANKOWSKIEGO

OCENA **8+**



Czas spędzony z remakiem *Gothica* był – wciąż trudno mi w to uwierzyć – doznaniem niezwykle bliskim temu sprzed 25 lat, gdy oryginał zatrząsł posadami mojej rzeczywistości. To nie tylko kwestia nostalgii – to szacunek do marki i świadomość pracy, której przed Alkimią wciąż jeszcze cała masa.

Recenzję autorstwa Gailantara znajdziesz na cdaction.pl.



Bezimienny jaki jest, każdy widzi. Czy podobny do pierwowzoru? To już musicie rozważyć we własnym sumieniu.

Mój jest ten kawałek podłogi

Jednym z najbardziej irytujących aspektów remake'u było znalezienie sobie miejsca do spania. Wprawdzie w siedzibie każdego z ugrupowań takowe jest dostępne, ale i tak miałem problem z zapamiętaniem, gdzie usytuowano moją chatę w Starym Obozie lub którą kwaterę u Szkodników odbiłem Krzykaczowi. Polecam więc już na starcie zakodowanie sobie tych lokacji, bo bardzo ułatwia to życie – w przeciwieństwie do pierwowzoru w nowej wersji enpece nie czekają grzecznie, aż się wyśpicie, tylko wyrzucają was z wyra.

walce. Choć wciąż nie sposób nazwać jej najmocniejszą stroną *Gothica*, to dodano do niej – sensowniejsze niż przed laty – uniki (po nauczeniu się akrobatyki również przewroty) oraz bloki i kontry. To wszystko, w zgodzie z duchem oryginału, jest trochę niedopracowane, ale przynajmniej bardziej zniuansowane i rozbudowane.

Najsłabszym elementem gry okazała się warstwa techniczna.

Pokaż mi swoje towary

Skomplikowaniu uległo również otwieranie zamków – zapomnijcie o zapamiętywaniu długich sekwencji lewo-prawo. Teraz mamy mechanizm połączonych zapadek i choć na dokładne wytłumaczenie jego działania nie będę tracił miejsca, to wspominam o nim nieprzypadkowo. Mowa bowiem o kwestii polaryzującej społeczność – **część twierdzi, że to najlepszy system lockpickingu w historii, inni wieszają na nim psy**. Według mnie minigra sprawdza się do pewnego stopnia skomplikowania, bo gdy przy najtrudniejszych zamkach trzeba zapamiętać sekwencję parudziesięciu ruchów, robi się irytująco. Szczególnie że zazwyczaj wysiłek nie jest odpowiednio premiowany – za każdym razem, gdy po pięciu minutach gmerania przy skrzyni znalazłem w niej rzeczy warte kilkanaście bryłek rudy, umierała we mnie kolejna cząstka radości płynącej z eksploracji. **Zaglądanie pod każdy kamień oraz przeczesywanie zakamarków *Gothic* wynagradza nieco zbyt rzadko.**

Ktoś może powiedzieć, że loot w kolonii karnej nie powinien być przesadnie cenny, i nawet się z tym zgodzę. Dzięki temu ekonomia Górniczej Doliny ma sens dłużej niż w pierwowzorze – tam dość szybko mogliśmy stać się finansowym magnatem (choć i tutaj da się to osiągnąć). Wprawdzie w dalszym ciągu każdy kupiec weźmie od nas dowolny rupieć, lecz jeśli nie handluje nim sam z siebie, to cena będzie odpowiednio niższa. W dodatku gdy przyniesiemy kilkanaście identycznych mieczów, za każdą kolejną sztukę otrzymamy nieco mniej pieniędzy. Niegłupia rzecz, ale w połączeniu z bardzo ograniczonymi zasobami rudy u kupców sprawia, że majątek ciułamy początkowo powoli.

Nie żebyśmy musieli cokolwiek kupować – na dobrą sprawę bryłki dość szybko zacząłem wydawać wyłącznie na naukę nowych umiejętności, kręgów magii, mikstury lecznicze oraz uzupełniające manę. A także na ulepszenia zbroi – każdy jej element możemy zupgrade'ować u enpeca, co wpływa nie tylko na parametry rynsztunku, ale też jego wygląd. Koniec końców odbieram tę nowość jako sztukę dla sztuki i przepalanie zasobów, bo wraz z postępem w fabule ogarnianie lepszego wyposażenia przychodziło mi naturalnie. Fanty znajdowałem po drodze, dostawałem po kolejnych awansach społecznych lub po prostu (poza pancerzami oczywiście) zabierałem pokonanym enpecom.

Wolność i dowolność

Pewne rzeczy się bowiem nie zmieniają – w dalszym ciągu niemal każdego jesteśmy w stanie pobić do nieprzytomności oraz ograbić. **Większość postaci można też zamordować, zgarnąć dodatkowe punkty doświadczenia i... czasem zablokować wybrane questy.** Oczywiście nie mówię o kluczowych bohaterach, bez których główna oś fabularna zwyczajnie by się posypała, ale trzeba powiedzieć jasno: nowy *Gothic* daje odbiorcy więcej wolności niż typowe produkcje w 2026 roku.

Dotyczy to również podejścia do zadań – to, w jaki sposób wykonamy zlecenie, nie ma znaczenia, liczy się końcowy efekt. Zaproszenie do eksperymentów wystosowane do graczy przed 25 laty nie straciło na aktualności. I bardzo dobrze, bo to duża siła wersji Alkimii. Weźmy choćby taką Świątynię



Wrzód zalicza spektakularny powrót. Tylko dlaczego wygląda, jakby miał właśnie wypuścić nową wersję *Nie ma fal*?

Śniącego w Enklawie Orków – w celu uzyskania pozwolenia na wejście do tego przybytku powinniśmy zaliczyć parę misji pobocznych. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, by to zignorować i utorować sobie drogę mieczem bądź zamienić się w chrząszcza i przejść niepostrzeżenie obok strażników. Takich sytuacji mamy tutaj całą masę, co – wraz z koniecznością dołączenia do jednego z obozów – sprawia, że remake wciąż pozwala na kilka podejść.

Jeśli nie lubicie przechodzić gier więcej niż raz, to bez obaw – też spędzicie z tym tytułem sporo czasu. **Przy spokojnej eksploracji już pierwsza wizyta w Górniczej Dolinie zajęła mi nieco ponad 50 godzin.** W ich trakcie oglądałem świat dużo bardziej żywy, niż zapamiętałem przed laty. Doskonałym przykładem są enpece mający swoje sprawy i ścieżki ruchu – okazało się to nawet irytujące, gdyż niekiedy nie mogłem znaleźć ich tam, gdzie w moim mniemaniu być powinni.

Gothic nie prowadzi nas jednak za rączkę – to samo tyczy się questów, których lokalizacja niejednokrotnie bywa zarysowana tylko z grubsza. A ty, graczu, idź i szukaj. To ten moment, gdy orientujemy się, jak bardzo rozleniwiły nas tytuły pokroju *Assassin's Creedów* czy *Wiedźmina 3* – w nich wszystko wskazane jest paluchem, bylebyśmy się nie zgubili. Pod tym względem dzieło Alkimii nie zostało przystosowane do współczesnego odbiorcy. Mój wewnętrzny każual, karmiony przez ostatnie dwie dekady znacznikami na mapie, irytował się, gdy niekiedy nie potrafił odnaleźć wskazanego w zadaniu miejsca. Najczęściej nie działo się tak jednak z winy gry – to kwestia mojej niecierpliwości i przyzwyczajeń.

Zbugowany jak *Gothic*

No cóż, pewne rzeczy się nie zmieniają – to samo tyczy się aspektów technicznych. Choć Górnicza Dolina potrafi wyglądać naprawdę ładnie i pod względem większości mechanik obcujemy ze współczesną produkcją, to pod tym wszystkim czuć – tak bardzo kojarzoną z pierwowzorem – warstwę niedopracowania. **Wiele rzeczy działa, ale delikatnie kuleje. Inne proszą się o doszlifowanie, a niektóre wymagają sporo roboty.** Tę developerzy wykonują na bieżąco – przewaga recenzenta piszącego do kwartalnika, nieściganego przez terminy, polega na tym, że mogłem obserwować stałą poprawę stanu technicznego wraz z moim postępem w rozgrywce.


System walki jest znacznie bardziej rozbudowany niż przed laty, ale posmak drewna da się wyczuć i tutaj.

Na PS5 przedpremierowo remake nie miał nawet możliwości włączenia trybu wydajności, a całość nie działała przesadnie płynnie. Pod koniec fabuły w performance mode cieszyłem się już z kolei z relatywnie stałych 60 klatek, a i sporo wcześniejszych problemów zostało rozwiązanych. Nie oznacza to jednak, że nowy *Gothic* utracił zapach świeżo rżniętego drewna – nie brakuje tu oczywiście bugów oraz glitchy wymagających ponownego wczytania sejwa.

UWAGA, SPOILER

Gomez wiedział?

„Nie ma takiego dowodu, powtarzam jeszcze raz, jest nagroda dziesięć tysięcy bryłek rudy dla człowieka, który wskaże ciebie dowodu, że Gomez wiedział o wymordowaniu Magów Ognia" – zdania na temat uczestnictwa szefa Starego Obozu w tym haniebnym wystąpku od lat są podzielone. I choć remake fabularnie nie zmienia zbyt wiele względem tego, co znamy sprzed ćwierćwiecza, to dość jednoznacznie odpowiada na pytanie nurtujące fanów serii. No to w końcu wiedział? Nie wiedział? Musicie sprawdzić sami.


W moim odczuciu magia nie jest tak OP jak w 2001 roku.


Walki z bossami – na screenie Królowa Pełzaczy – są tylko niezłe.



Ile razy tędy przebiegałem, nie zliczę. Backtracking daje się w remake'u we znaki.

Alkimia podeszła do odnowienia z należytym szacunkiem.



Otwieranie zamków, czyli mechanika, która podzieliła społeczność gry.

Męczący w wersji konsolowej jest także UI, do którego nie zdołałem się przyzwyczaić. Z kolei gdy byłem blisko finałowych rozstrzygnięć fabularnych, po jednej z lipcowych łatek ni z tego, ni z owego zaczął rozjeżdżać się dźwięk w dialogach. Jeśli pominąłem jakąś kwestię, to enpec dalej ją wygłaszał i jednocześnie zaczynał kolejną – wyobraźcie sobie tylko tę kakofonię nakładających się wypowiedzi. W dodatku przez ten bug całkowicie znikała muzyka oraz odgłosy otoczenia – pomagało dopiero ponowne włączenie gry, ale i tak tylko na chwilę.

Rola nostalgii

I tak to się żyje powoli w tej kolonii – niby nowej, większej, ładniejszej, ale wciąż takiej samej u podstaw. Remake to wehikuł czasu, umiejętnie łączący wyjątkowość pierwowzoru z koniecznością dostosowania gry do aktualnych standardów. Niekiedy czar pryska, choćby w momencie, gdy ten pozornie żyjący świat nie reaguje na nasze akcje tak, jak powinien.

Nie zmienia to jednak faktu, że Alkimia Interactive podeszła do odnowienia z należytym szacunkiem. Najlepiej świadczą o tym przearanżowane, ale w dalszym ciągu znajome motywy muzyczne, będące mocną stroną produkcji, a także dubbing oraz przywołujące wspomnienia dialogi. Warto podkreślić, że również **wprowadzone zmiany i nowości nie wydają się ciałem obcym, lecz integralną częścią Górniczej Doliny**. Powrót do niej doceni większość fanów pierwowzoru, bo to dzieło kierowane do nich.

Czy gdybym nie był jednym z nich, dotarłbym do napisów końcowych? Prawdopodobnie nie – nie tylko ze względu na to, że ostatni akt okazał się najsłabszy, a finałowa walka zwyczajnie fatalna. **Po prostu oczekuję dzisiaj od gier czegoś innego.** Czy to kwestia stopniowego przeistaczania się w przebrzydłego każuala, czy raczej większej świadomości jako odbiorcy? To rozważania czysto akademickie, bo ostatecznie należę do grupy docelowej. I jako jej członek nie czuję się oszukany. Ten remake nie jest nastawionym na nostalgię skokiem na kasę, ale przemyślanym odnowieniem, które zasługuje na uznanie. A że narzekam i krytykuję? No cóż, ludzie zawsze gadają. |CDA|

OKIEM DAWIDA SYCHA

OCENA **6+**



Jakimś cudem kultowa seria studia Piranha Bytes zupełnie mnie ominęła w czasach swojej największej świetności. Miałem co prawda kilka podejść do późniejszych gier niemieckiego developera, ale żadna z nich nie potrafiła mnie do siebie przekonać. Kiedy ogłoszono remake *Gothica*, mój entuzjazm był umiarkowany. Uznałem jednak, że może to być dobra okazja, aby nadrobić zaległości.

Chociaż zdecydowałem się na niski poziom trudności, pierwsze godziny spędzone w Górniczej Dolinie i tak nie należały do najłatwiejszych. Mimo to bawiłem się naprawdę dobrze. **Uwielbiam czeską serię *Kingdom Come: Deliverance* i moim zdaniem *Gothic Remake* ma pod wieloma względami bardzo podobny klimat.** Początki stanowią wyzwanie, lecz z czasem coraz lepiej rozumiemy otaczający nas świat oraz rządzące nim zasady. Owszem, potrafi irytować fakt, że nawet zwykły ścierwojad może bez większego problemu pozbawić naszego protagonistę życia, ale dzięki temu każdy kolejny sukces daje ogromną satysfakcję. Droga od zera do bohatera smakuje tutaj naprawdę wybornie i jest jednym z najmocniejszych atutów produkcji.

Tym, co chyba najbardziej mnie ujęło, była eksploracja świata, a mówię to jako osoba z tragiczną orientacją w terenie. Początkowy brak mapy, kompasu czy znaczników mocno dawał mi się we znaki, lecz po kilku godzinach zacząłem rozpoznawać ścieżki, a odkrywanie każdej lokacji sprawiało mi autentyczną przyjemność. Świat gry nie jest szczególnie rozległy, ale muszę przyznać, że ostatnio mocno przejadły mi się produkcje z ogromnymi terenami wypełnionymi po brzegi znacznikami oraz aktywnościami. Surowość *Gothica* pod tym względem uważam za wręcz odświeżającą. Niemniej ciekawy okazał się system rozwoju postaci związany z nauczycielami, którzy zarówno szkolą naszego bohatera w lepszym władaniu bronią, jak i zapoznają go z zupełnie nowymi umiejętnościami, takimi jak pozyskiwanie trofeów z upolowanych zwierząt czy wspinaczka, realnie wpływająca na sposób eksplorowania Górniczej Doliny.

Niestety w tej beczce miodu znalazła się niemała łyżka dziegciu. Mniej więcej w dwóch trzecich gry design wyraźnie siada. **Finałowe rozdziały to prawdziwa droga przez mękę. Jest bezsensownie trudno, a do tego okropnie monotonnie**, przez co ostatnie godziny rozgrywki stanowiły dla mnie nie lada wyzwanie. Odbiło się to na moich końcowych wrażeniach i mocno nadszarpnęło całe doznanie. Jeżeli jednak doczekamy się remake'u *Gothica II*, z przyjemnością dam tej serii kolejną szansę.

7+

+ to wciąż ten sam *Gothic*
+ większy otwarty świat
+ muzyka
+ czasem wygląda naprawdę ładnie
+ dubbing

− to wciąż ten sam *Gothic*
− dużo problemów technicznych
− ciągły backtracking
− ostatni akt
− UI na konsoli
− otwieranie zamków

MAGAZYN DLA FANÓW RPG

144 strony analiz, sylwetek i rozważań związanych z najważniejszymi tytułami RPG. Gratka zarówno dla fanów serii *Baldur's Gate*, *The Elder Scrolls* czy *Wiedźmin*, jak i miłośników *Cyberpunka*, *Fallouta* oraz *Mass Effecta*!



KUP JUŻ TERAZ!

SKLEP.CDACTION.PL

eprasa.pl d6f3b6771d

PLATFORMA NS2 PRODUCENT VELAN STUDIOS WERSJA PL BRAK
RAIL SHOOTER, KOSMICZNA, REMAKE

STARFOX

Buja się po kosmosie: **Łukasz „Moraś" Morawski**

Fox McCloud lata w układzie Lylat, a Nintendo leci sobie w kulki...

Jestem wstrząśnięty tym, jak bardzo Nintendo nie chce – albo nie potrafi – rozwijać marki Star Fox. Fascynuje mnie to, że udaje mu się **od ponad 30 lat sprzedawać niemalże ten sam produkt**.

To który jest rimejkem kogo?

Pierwsza odsłona zadebiutowała na SNES-ie w 1993 roku i stanowiła niemałą rewolucję, oferowała bowiem trójwymiarową oprawę wizualną opartą na wielokątach. Cztery lata później pojawił się jej reboot, robiący użytek z możliwości technologicznych N64. Wydawało się, że wszystko idzie w dobrym kierunku, seria doczekała się platformówki z podtytułem *Adventures*, a następnie wróciła do korzeni w odsłonach *Assault* i *Command*.

Potem na kilka lat o marce słuch zaginął, aż tu nagle w 2011 roku na 3DS-ie udostępniono *Star Foksa 64 3D*, czyli... jeszcze jeden powrót do korzeni, a zarazem już trzecią wersję pierwszej części. Ale spokojnie, wydane w 2016 *Zero* to kontynuacja, prawda? Wolne żarty, toć to kolejny reboot tej samej gry, tyle że z nieco bardziej rozbudowanym gameplayem. Pewnie teraz spodziewacie się jakiegoś zwrotu akcji i macie rację, bo tegoroczna odsłona to tytuł wyjątkowy, rozwijający pomysły z poprzedniczek, wprowadzający istotne zmiany w rozgrywce i w końcu wykorzystujący w pełni potencjał tej se...



Czasami na ekranie dzieje się bardzo dużo, ale gra nie traci na czytelności.

Dobra, żartowałem – *Star Fox* na Switcha 2 to kolejny remake, reboot, restart... Jak zwał, tak zwał, jeden pies. Gdyby dzieło studia Velan kosztowało jakieś 70-90 złotych, pewnie machnąłbym na to ręką, ale mówimy o tytule sprzedawanym za ponad dwie stówy. Tytule, który nie ma praktycznie nic nowego do zaoferowania. Trochę siara, Nintendo. Trochę siara.

Takie strzelanie to ja lubię

Dla jasności: jak już skupiłem się wyłącznie na gameplayu, to ogólnie grało mi się cudownie. W życiu spędziłem mnóstwo czasu przy rail shooterach, dlatego zaliczanie kolejnych poziomów w *Star Foksie* było dokładnie tym, czego potrzebowałem – czystą, nieskrępowaną zabawą. Produkcja zapewnia wyzwanie na dość wysokim poziomie, zwłaszcza w trybie *Challenge*, w którym musimy zaliczać dodatkowe cele misji. Momentami trzeba się przy tym nieźle napocić. I jest to absolutnie fantastycznie – **pętla gameplayowa przez cały czas dostarcza endorfin i nieszczególnie się nudzi, nawet jeśli nieustannie robimy to samo**. Mianowicie lecimy przed siebie i strzelamy do przeciwników.

Tak samo jak w pierwowzorze statek automatycznie porusza się do przodu, a my musimy tylko zadbać o unikanie ataków wrogów

Co-op dla ubogich

Pamiętacie, jak kiedyś chodziło się do kawiarenek internetowych i z racji braku kasy dzieliło kompa ze znajomymi? Ile to razy zdarzyło mi się grać w jakąś strzelankę, gdzie ja odpowiadałem za poruszanie się postacią, a kumpel strzelał z broni przy użyciu myszki. Nie było to zbyt-nio wygodne, ale liczyła się dobra zabawa. Cóż, ktoś ze studia Velan najwyraźniej miał okazję odwiedzić polską kafejkę i tak się zainspirował naszymi lokalnymi wygłupami, że postanowił oprzeć tryb kooperacji w *Star Foksie* na takich założeniach. Mianowicie jeden z graczy śmiga maszyną za pomocą lewego Joy-Cona, a drugi odpowiada za wypluwanie pocisków w stronę wrogów. Niesamowite... Ech, a wystarczyło dorzucić klasycznego split screena – przecież Foksowi McCloudowi w boju zawsze towarzyszą inne postacie, więc nie trzeba byłoby kombinować z fabularnym dodaniem kolejnych bohaterów.



eprasa.pl d6f3b6771d

przy jednoczesnym wypluwaniu pocisków w ich stronę. Niemniej w kilku etapach akcja przechodzi na chwilę w tzw. tryb all-range, w którym latamy w dowolnym kierunku na średniej wielkości arenie. To miły dodatek do rozgrywki, choć żadna nowość, ponieważ z takowym mieliśmy do czynienia już w *Star Foksie* na Nintendo 64.

W rimejku również przez większość czasu siedzimy w kokpicie statku kosmicznego Arwing, ale w wybranych poziomach wskakujemy do innych maszyn – tym razem padło na czołg Landmaster i łódź podwodną Blue-Marine. I tak jak przemierzanie głębin wypada jeszcze okej, tak już prowadzenie pojazdu lądowego to katorga. Czuć, że sterowanie zostało zaprojektowane przede wszystkim z myślą o lataniu, przez co kontrolowanie czołgu poruszającego się wyłącznie w lewo i prawo (z ograniczonym przez pasek energii skakaniem) jest niesamowicie frustrujące.

Czwarty remake *Star Foksa* i niemal nic nowego. Trochę siara, Nintendo.



Zagrożenia nie stanowią wyłącznie wrogowie, ale też elementy otoczenia.

Bidnie jakoś tak

Żeby się zbytnio nie przemęczać, studio Velan oparło konstrukcję gry dokładnie na tych samych założeniach co w poprzedniczkach. Nadal mamy do czynienia z arcade'owym trybem kariery, w którym skaczemy od poziomu do poziomu (każdy trwa raptem kilka minut), a **całość da się ukończyć nawet i w półtorej godziny. Oczywiście wtedy nie poznamy pełnej zawartości**, ponieważ po spełnieniu pewnych warunków w danych lokacjach sprawimy, że historia pójdzie w inną stronę, a my tym samym odblokujemy dostęp do kolejnych planet. Siłą rzeczy, aby zaliczyć wszystkie etapy, grę trzeba przejść przynajmniej ze trzy razy, licząc się też z tym, że część leveli musi zostać powtórzona. Łącznie z bardzo rozczarowującą walką z ostatnim bossem (mam na myśli obie jej fazy).

Tryb FPP

Podczas zabawy w dowolnym momencie da się przełączyć kamerę na tryb pierwszoosobowy, ale nie radzę tego robić, ponieważ kontrolowanie maszyn w taki sposób jest szalenie niewygodne i nieprecyzyjne. Polecam natomiast odpiąć prawy Joy-Con od konsoli i ustawić go w trybie myszki, a wtedy gra automatycznie przeskakuje na widok FPP, my zaś mamy do czynienia z przyjemnym celowniczkiem. Przeszedłem tak parę poziomów w kampanii i było naprawdę spoko, choć zaliczenie *Challenge'a* w taki sposób stanowiłoby pewnie katorgę. Niemniej całkiem fajna funkcja, warto ją sprawdzić.

Oprócz tego *Star Fox* tak naprawdę nie ma zbyt wiele do zaoferowania. Jasne, jest wcześniej przytoczony przeze mnie tryb *Challenge*, ale w nim też w kółko śmigamy po tych samych poziomach. Szkoda, że twórcy nie zdecydowali się na wprowadzenie możliwości ulepszania maszyn, co może w ciekawy sposób przełożyłoby się na rozgrywkę. Albo żeby chociaż zdobywane w trakcie lotu tymczasowe power-upy były jakoś bardziej zróżnicowane. Choć to wszystko wymagałoby większych modyfikacji konstrukcji gry, a to wiązałoby się z dodatkową pracą. Kto lubi dodatkową pracę?

A jeśli developerzy nie chcieli odzierać swojego dzieła z arcade'owości, mogli przynajmniej dodać jakieś elementy kosmetyczne do odblokowania. Skoro mam w koło Macieju powtarzać te same poziomy, to chociaż dla urozmaicenia pomalowałbym Arwinga na inny kolor albo zmienił wygląd jego skrzydeł...

Coś tam niby dodano

Skoro już o kolorach mowa, to chyba chciałbym pochwalić twórców za oprawę graficzną. Piszę „chyba", bo jest trochę nierówno – z jednej strony projekty lokacji, ich tła oraz efekty wizualne robią niesamowite wrażenie, z drugiej tekstury w niektórych poziomach sugerują, jakbyśmy mieli do czynienia z tytułem mocno przestarzałym. **Miejscówki lądowe prezentują się zdecydowanie najgorzej, wręcz biednie w porównaniu ze świetnie zrealizowanymi przestrzeniami międzyplanetarnymi.** Choć misje nad morzem lub bulgoczącą powierzchnią słońca też robią wrażenie. Ponadto twórcom należą się pochwały za rewelacyjnie zrealizowane cutscenki – te zyskały mocno filmowy szyt. Wyreżyserowane są naprawdę solidnie, a do tego modele postaci i ich animacje stoją na bardzo wysokim poziomie.

Szkoda tylko, że tak dopieszczonych przerywników nie przyszło mi uświadczyć w całkowicie nowej odsłonie serii. *Star Fox* na Switcha 2 to zdecydowanie najładniejsza wersja tej przeszło 30-letniej gry, ale nic poza tym. Oferuje dokładnie taki sam gameplay jak poprzedniczki, brakuje w nim ciekawej, oryginalnej zawartości, a formuła momentami sprawia wrażenie zbyt przestarzałej, aby zainteresować nowych odbiorców. Reklamowanie tej produkcji jako kolejnego istotnego exclusive'a na nową konsolę Nintendo jest mocno przestrzelonym pomysłem.

W obecnej formie *Star Fox* broni się średnio – nawet jeśli gra się w niego bardzo przyjemnie, to jednak pozostawia uczucie niedosytu. **Wszystkiego jest tutaj za mało, a zabawa kończy się zbyt szybko.** To co, czekamy na kolejny reboot? |CDA|

Zabawa z kolegami

Miałem nadzieję, że czas spędzony przed ekranem wydłużą mi rozgrywki wieloosobowe, ale niestety bardzo szybko się od nich odbiłem. Założenia *Battle Mode* wydają się naprawdę zachęcające (walki cztery na cztery w trybie all-range), ale ten już na starcie był właściwie martwy. Znalezienie innych graczy do wspólnego pykania okazało się problematyczne, przez co większość bitew stoczyłem z botami. Muszę przyznać, że w trakcie tych starć bawiłem się nieźle, bo gameplay polega nie tylko na zestrzeliwaniu przeciwników, ale także zaliczaniu dodatkowych celów, jak przejmowanie kontroli nad wyznaczonym terenem czy zbieranie pewnych surowców. Szkoda tylko, że twórcy oddali do dyspozycji zaledwie trzy mapki, a patrząc na popularność tego trybu, raczej nic więcej z nim nie zrobią.

6+

+ solidny rail shooter
+ ładna oprawa wizualna

– to już piąta wersja tej samej gry
– bardzo krótka kampania
– martwy tryb wieloosobowy
– rozczarowujący co-op
– brak polskiej wersji językowej

eprasa.pl d6f3b6771d

PLATFORMY PC, PS5 PRODUCENT ARC SYSTEM WORKS WERSJA PL NAPISY
GRALIŚMY NA PS5 BIJATYKA, 2,5D

MARVEL TŌKON FIGHTING SOULS


Hulk za chwilę przeniesie walkę do innej strefy.

Walczyli o ocalenie planety: **Gruby AL, Gruby AL, Gruby AL i Gruby AL**

Wciąż pamiętam swój zachwyt dołączoną do *CDA* 10/2006 pełną wersją dwuwymiarowej bijatyki *Guilty Gear X2 Reload* autorstwa Arc System Works. Minęły dwie dekady, ale jedno pozostało niezmienne: gry tego studia w dalszym ciągu robią oszałamiające wrażenie. Tylko ja jestem chyba ciut bardziej wymagający...

Aż trudno uwierzyć, że Sony nie poszło za ciosem i po gigantycznym sukcesie gier o Spider-Manie nie zaczęło nas zalewać produkcjami o superbohaterach. Ktoś chyba jednak poszedł po rozum do głowy (albo wyniuchał łatwy pieniądz) i coś się w tym temacie ruszyło – we wrześniu zadebiutują przygody Wolverine'a, a już od jakiegoś czasu można łupać w bijatykę bazującą na komiksach Domu Pomysłów. I to stworzoną nie przez byle kogo, tylko japońskich weteranów gatunku, od lat dostarczających mordobicia wysokiej klasy.

Hamburger z wasabi

Ludzie z Arc System Works to prawdziwi giganci w temacie bijatyk. Na swoim koncie mają zarówno autorskie flagowce, jak *Guilty Gear* czy seria *BlazBlue*, jak i znakomite adaptacje *Persony*, *Dungeon Fightera* oraz *Dragon Balla*. Co ważne, ich projekty trafiały bezbłędnie nie tylko do graczy, ale też do fanów konkretnych marek. Jako zapalony komiksiarz z ulgą donoszę, że z Marvelem jest podobnie. Japończycy, z poszanowaniem dla dziedzictwa materiału źródłowego, dodali do amerykańskiego dania szczyptę dalekowschodniej wrażliwości, tworząc wyjątkowo smaczną mieszankę.

Marvel Tōkon: Fighting Souls to bijatyka tagowa, w której **do walki stają czteroosobowe zespoły. Bezpośrednio sterujemy jedną postacią (z opcją płynnej podmiany jej na innego członka drużyny)**, niemniej reszta ekipy regularnie pojawia się na ekranie w ramach asyst czy spektakularnych ataków specjalnych. Co ważne, cała grupa dzieli wspólny pasek zdrowia. Zmiana zawodnika nie jest więc sposobem na uniknięcie nokautu, a opanowanie sprawnych roszad służy głównie budowaniu efektownych akcji.



Chwilami chaos na ekranie jest nieco zbyt przytłaczający.

Jest co budować, bo ***Tōkon* idealnie wpisuje się w filozofię „easy to learn, hard to master"**. Pierwszy kontakt z tym tytułem nie przytłoczy nowicjuszy dzięki zaimplementowaniu uproszczonego sterowania – nawet najbardziej widowiskowe techniki zastosujemy tu poprzez zwyczajne mashowanie przycisków. To spore ułatwienie dla niedzielnych graczy. Warto jednak zaznaczyć, że systemu tego nie da się wyłączyć, co dla bijatykowych purystów może być niemal obelgą.

Panteon(ik) gwiazd

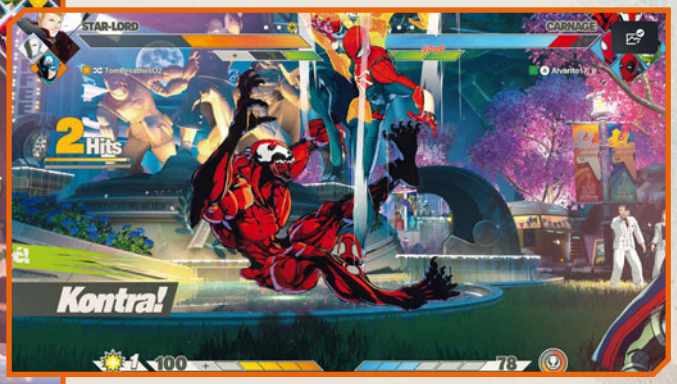
Na szczęście da się też pykać w bardziej tradycyjny sposób, stopniowo odkrywając pełną głębię mechaniki. Nauka klasycznych komend nagradzana jest zadawaniem większych obrażeń, a w przypadku doświadczonego gracza potyczka szybko zamienia się w symfonię uderzeń, cięć i wybuchów. **Każdego bohatera cechuje wyrazisty styl: Blade stawia na ostrza, Spider-Man na szybkość, a Hulk to nieokiełznany taran.** Choć mam wrażenie, że balans niektórych postaci wymaga jeszcze drobnego doszlifowania, widać, iż nie ma tu przypadku – każdy heros jest unikatowy i drobiazgowo opracowany.

Nie zabrakło największych ikon, jak Kapitan Ameryka, Wolverine czy Deadpool, ale developerzy nie bali się



eprasa.pl d6f3b6771d





też sięgnąć po drugi (a nawet trzeci) garnitur, dzięki czemu wcielimy się choćby w Ghost Ridera, Magik czy Peni Parker. Tym bardziej szkoda, że z bogatego panteonu Marvela wzięto jedynie 20 postaci (plus jedną bonusową do zdobycia w trybie fabularnym). **Jako że do drużyny każdorazowo wybieramy czwórkę, roster szybko staje się przykrótki.** Na szczęście tworzenie niespodziewanych zestawień daje masę frajdy, co potęguje świetny smaczek od autorów: ekipa otrzymuje automatycznie generowaną nazwę, często nawiązującą do komiksów (np. Young Avengers czy Midnight Sons).

Turniej o losy Ziemi

Najlepsze, co mogę napisać o scenariuszu trybu fabularnego, to stwierdzenie, że nie jest skomplikowany. Poznajemy w nim Czempiona – jednego ze Starszych Wszechświata, żyjącego wyłącznie nieustanną walką. Przemierza on kosmos w towarzystwie swego herolda, wyzywając kolejne światy na pojedynki. Ziemscy bohaterowie dołączają do turnieju, który ma wyłonić drużynę godną stanąć w szranki z niepokonanym mistrzem. Stawką są losy planety.

Kampanię podzielono na pięć części opowiadających przygody różnych ekip. Możemy śledzić zmagania Avengersów, X-Menów, nieco mniej typowych drużyn zbudowanych wokół Spider-Mana i Ghost Ridera, a także zespołu złoczyńców pod wodzą Doktora Dooma. **Fabułę prezentują animowane przerywniki i komiksowe kadry autorstwa pięciu znanych rysowników z USA i Japonii.** Daje to ciekawe urozmaicenie, choć wizualnie jakość poszczególnych epizodów bywa nierówna.

Wstawki filmowe są przepiękne i przywodzą na myśl klasyczną ręczną animację. Ogląda się je z przyjemnością... przynajmniej za pierwszym razem. Każdy wątek korzysta bowiem dokładnie z tych samych materiałów, szybko więc zaczyna się je pomijać. Z kolei kadry komiksowe, mimo ciekawych odniesień do relacji między bohaterami, nie budzą już tak wielkich emocji.

Od klasyki do dziwactw

Tryb fabularny stanowi zaledwie wstęp do właściwej gry. Dla „samotników", prócz oczywistych opcji treningowych czy zaliczenia pojedynczego meczu, przygotowano *All-Star Arenę* – wariację na temat drabinki umożliwiającą podążanie za rozgałęziającymi się ścieżkami. Nie zabrakło także **trybu przetrwania, w którym pasek zdrowia nie regeneruje się między kolejnymi, coraz bardziej wymagającymi starciami**.

Najdziwniejsze jest jednak *Arcadia Rumble*. Przejmujemy tu kontrolę nad miniaturową wersją naszego bohatera, który na specjalnie przygotowanej arenie atakuje inne postacie i zbiera znajdźki wykorzystywane później w trakcie walk. Kuriozalne to i bardzo „japońskie", ale doceniam chęć wyjścia poza utarte schematy.

Prawdziwe wyzwanie stanowi oczywiście rywalizacja z żywym przeciwnikiem. Starcia sieciowe dostępne są w formie pojedynków towarzyskich, rankingowych, a także w trybie *Walka w pokoju*. Ten ostatni oferuje dodatkowy, społecznościowy akcent. Wybieramy w nim swojego chibi awatara, którym poruszamy się we wspólnym lobby, wchodząc w interakcje z innymi graczami, a gdy chcemy rozpocząć potyczkę, po prostu siadamy przed jednym z dostępnych wirtualnych automatów.

Techniczny nokaut

Pod względem technicznym nie mogę *Tōkonowi* niczego zarzucić. Żaden z rozegranych przez sieć pojedynków nie sprawił mi problemów. **Mimo feerii wybuchów i chaosu na ekranie nie doświadczyłem lagów**, którymi mógłbym tłumaczyć swoje sromotne porażki. Matchmaking działał sprawnie i zazwyczaj nie kazał czekać na przeciwnika dłużej niż kilkanaście sekund.

Złego słowa nie mogę też napisać o oprawie audiowizualnej. Modele postaci sprawiają wrażenie rysowanych ręcznie, ich animacje są szalenie szczegółowe, a dzięki technikom zespołowym gra wygląda jak wysokobudżetowe anime. Również ścieżka dźwiękowa stoi na dobrym poziomie. Każda z drużyn ma swój własny, oddający jej charakter motyw przewodni. Z kolei obsada głosowa roi się od znanych nazwisk (Nolan North jako Deadpool!). Kawał świetnej roboty.

Przepraszam, a gdzie reszta gry?

Poza wątkiem fabularnym piszę o *Tōkonie* w niemal samych superlatywach. Skąd więc zawód, o którym wspomniałem we wstępie? Wszystkiego jest tutaj... za mało. Twórcy mogli czerpać całymi garściami z przebogatej historii Marvela, a mimo to wyłącznie część postaci otrzymała jakiś kostium alternatywny. Sztuk jeden. Roster składający się tylko z 20 herosów, zaledwie siedem aren czy skromne opcje personalizacji aż krzyczą z ekranu: „Tego nie ma, ale pojawi się w płatnym DLC!".

Zdaję sobie sprawę, jak działają gry-usługi, ale jeśli za podstawową wersję każe się płacić niemal 300 zł (edycja *Ultimate* kosztuje aż 469 zł!), to wypadałoby zaoferować nieco więcej niż tylko solidną platformę do wydawania kolejnych pieniędzy. Chociaż przy *Marvel Tōkonie: Fighting Souls* bawiłem się dobrze, **nie mogę pozbyć się wrażenia, że to zaledwie demo świetnej produkcji**, którą stanie się po kolejnych rozszerzeniach. |CDA|

Świetna bijatyka, której największą wadą jest skromna zawartość.

8

+ oprawa audiowizualna
+ szacunek do materiału źródłowego
+ bardzo rozbudowany tryb treningowy
+ „easy to learn, hard to master"
+ świetnie korzysta z nieoczywistych postaci
+ generator nazw drużyn to pyszny smaczek
+ pięciu artystów tworzących komiksowe przerywniki...

– ...których poziom nie zawsze jest zadowalający
– taki sobie tryb fabularny
– brakuje zawartości

eprasa.pl d6f3b6771d

PLATFORMY PC, PS5, XSX PRODUCENT UBISOFT SINGAPORE WERSJA PL NAPISY
GRALIŚMY NA PC REMAKE, PIRACI, AKCJA, SKRADANKA



Łoił rum i śpiewał szanty: **Eugeniusz Siekiera**

W Hawanie gościłem ostatni raz przeszło dekadę temu, ale gdy tylko postawiłem stopę w dobrze znanym mi porcie, poczułem się jak w domu. *Black Flag Resynced* wydał mi się dokładnie tą samą grą co oryginał, lecz wystarczyło na kilka godzin wskoczyć do pierwowzoru, by przekonać się, jak bardzo zwodnicza potrafi być pamięć.

Złota era piractwa przypada na przełom XVII i XVIII wieku, my zaś możemy bliżej jej się przyjrzeć, rozpoczynając swą przygodę w 1715 roku. Tak jak nietypowe na tle innych odsłon tej serii okazało się środowisko gry, osadzonej w znaczącej mierze na wodach Morza Karaibskiego, tak nieoczywisty jest też jej główny bohater. **Edwarda Kenwaya nic nie łączy bowiem z asasynami; to sympatyczny awanturnik, który myśli jak piraci i kieruje się ich kodeksem.** To znaczy łupi bogatych, bo sam ma ambicje za takiego w przyszłości uchodzić, a w sprawę konfliktu z templariuszami wplątuje się całkowicie przypadkowo.

Podszywając się pod zmarłego asasyna, który zdradził kamratów z bractwa, dowiaduje się od wysoko postawionego członka zakonu templariuszy o tajemniczym miejscu zwanym Obserwatorium, mogącym zaoferować swemu znalazcy ogromną władzę. Za nią zaś, jak powszechnie wiadomo, z reguły idą olbrzymie pieniądze, a więc coś, co jest w stanie skusić gościa takiego jak Kenway. Tym sposobem bohater, ciągnąc za sobą przyjaciół i załogę statku, ląduje w samym środku sporu zwalczających się od tysięcy lat wpływowych organizacji.

Pocztówki z raju

Zacznę nietypowo, bo od oprawy graficznej – to element, który uderza nas w pierwszej kolejności. Początkowo chciałem napisać, iż została odświeżona, ale podskórnie czuję, że to nieodpowiednie słowo, gdyż nie odzwierciedla skali zmian. Nie mówimy bowiem o klasycznym pudrowaniu noska, czyli podbiciu rozdzielczości, podmianie tekstur czy poprawieniu oświetlenia.

Całą grę przepisano na najnowszą wersję silnika Anvil, a więc tę napędzającą ubiegłorocznego *Assassin's Creeda Shadows*. I prawdę mówiąc, miałbym problem wskazać, który z tych tytułów wygląda lepiej, bo wirtualne Karaiby błyszczą oraz zachwycają jak nigdy, mamiąc rajskimi plenerami rodem z pocztówek. Niezliczoną ilość razy chciałem odłożyć kontroler i gapić się jak sroka w gnat na szczególnie malowniczy pejzaż, bujną, żywo reagującą na wiatr roślinność, wzbudzające trwogę błyskawice, trąby powietrzne na otwartym morzu czy wzburzone fale tłukące wściekle o kadłub statku. Nowa wersja cieszy oczy również w skali mikro. Faktura ubrań, detale zdobiące broń, wszelkiej maści powierzchnie z kamienia czy drewna – wszystko wygląda niezwykle realistycznie i szczegółowo.

Co równie ważne, ten wizualny przepych nie został okupiony przesadnie wysokimi wymaganiami sprzętowymi. Powiedziałbym, że są rozsądne. Nie sposób też narzekać na optymalizację – przez kilkadziesiąt godzin zabawy nie dało się odczuć nawet jednego szarpnięcia sygnalizującego spadek płynności poniżej akceptowalnego poziomu. Co więcej,

CD-ACTION POLECA

eprasa.pl d6f3b6771d

Ręce pełne roboty

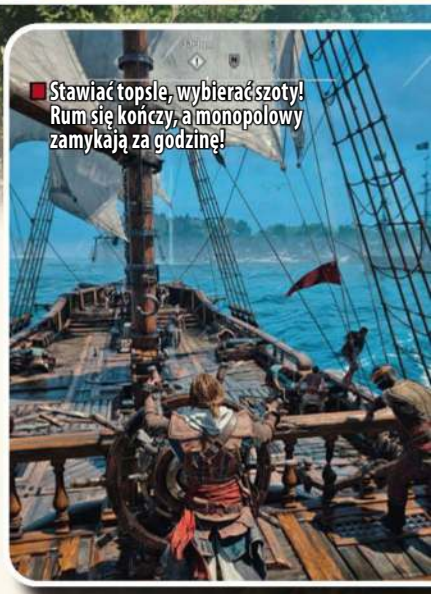
Mapa usiana rozmaitymi znaczkami sugeruje, że na Karaibach roboty nam nie zabraknie. Oprócz misji z głównego wątku mamy mnóstwo zadań dodatkowych: od tych, które przypisano nowym oficerom, po klasyczne zlecenia zabójstw od asasynów, kilkuetapowe łowy na templariuszy (każdy z nich nosi przy sobie klucz otwierający pewien schowek w naszej bazie) czy misje morskie.

Do tego świat gry pęcznieje od różnych znajdziek oraz aktywności: wdrapujemy się na maszty i najwyższe budynki, synchronizując punkty widokowe, łupimy skrzynie, polujemy z harpunem na morskie stworzenia, skaczemy po drzewach i dachach za szantami, węszymy za stelami Majów, mapami skarbów oraz listami w butelkach. Sporo czasu zajmie również przywrócenie dawnej świetności Wielkiej Inagui, czyli naszej bazie wypadowej. Olbrzymie domostwo możemy udekorować dziełami sztuki, które znajdziemy w toku przygody. Roztrwonimy też trochę grosza, rozbudowując główną posiadłość, a także sklep, przystań rybacką, tawernę czy kanciapę zarządcy portu. Oczywiście nie chodzi jedynie o „kosmetykę", bo z ulepszaniem obiektów wiążą się wymierne korzyści.

Kwatera umożliwia również wysyłanie zdobytych statków na misje, te z kolei obarczone są różnym stopniem ryzyka. Istotną rolę odgrywają napotykane zwierzęta, bo ich skóry służą Edwardowi do zwiększania pojemności ekwipunku. Co ciekawe, po odpowiednim ulepszeniu sklepu można w nim nabyć ten surowiec. Wszystko się tu w przemyślany sposób zazębia.



System skradania się ulepszono, ale niestety wróg pozostał głupi.



Stawiać topsle, wybierać szoty! Rum się kończy, a monopolowy zamykają za godzinę!

świat jest tym razem pozbawiony szwów – **wędrówek nie przerywają ekrany ładowania (wyjątek stanowią oczywiście szybkie podróże)**, które potrafiły skutecznie wybić z immersji. Od strony technicznej nie ma się zatem za bardzo do czego przyczepić. Odpowiedzialny za remake singapurski oddział Ubisoftu (stworzył m.in. mocno krytykowane *Skull and Bones*) wykonał kawał solidnej roboty.

Z hukiem i krwią na rękach...

Rzecz jasna szata graficzna nie wyczerpuje tematu wprowadzonych zmian. Mnóstwo mniejszych poprawek zaszyto również w samym gameplayu, choć w tym przypadku mamy do czynienia z delikatnymi szlifami, które nie zawsze są oczywiste i widoczne na pierwszy rzut oka. Idę o zakład, że większość różnic zdoła wychwycić ktoś, kto pierwowzór z 2013 roku zaliczał na przestrzeni ostatnich miesięcy, a nie dekadę temu.

Przebudowano nieco system walki w zwarciu. Wydaje się dynamiczniejszy i krwawszy, a jednocześnie prostszy. Atakując przeciwnika, musimy przełamać jego obronę, żeby uczynić go podatnym na zranienia, jednak istnieje znacznie szybszy sposób. Od samego początku Edward dysponuje niezwykle mocarną kontrą. Wduszenie przycisku parowania w idealnym momencie (co nie sprawia większych trudności, bo atak jest poprzedzony wyraźnie dostrzegalnym błyskiem) pozwala natychmiast wyeliminować wroga efektownym finisherem. Niemniej zdrowie nie odnawia się automatycznie po walce, więc jeśli broń przeciwnika nas dosięgnie, warto trzymać na podorędziu lekarstwa, ewentualnie rozejrzeć się za czymś do jedzenia.

Główną bronią Edwarda są kordelasy bądź rapiery, ale w trakcie krwawej bitki możemy wspomóc się pistoletami (przeładowanie trochę trwa, choć i tak znacznie krócej niż w pierwowzorze), do tego dochodzą podcięcia i kopnięcia (przydatne, gdy trzeba zepchnąć kogoś z dachu albo wyrzucić za burtę statku), a także rozmaite gadżety, takie jak bomby dymne, strzałki usypiające czy linka pozwalająca ekspresowo przyciągać przeciwników (świetnie się sprawdza podczas pościgów).

W akcjach z ukrycia oraz atakach z zaskoczenia najskuteczniejsze ponownie okazują się krótkie ostrza ukryte w rękawach. Co ciekawe, w otwartej walce tym razem z nich nie korzystamy, nie licząc wyreżyserowanych finisherów, nie możemy też już podnosić upuszczonych muszkietów. Mimo tych drobnych ograniczeń **starcia są dynamiczne, piekielnie efektowne** i nie powinny nikomu sprawić trudności.

...albo po cichu, na paluszkach

Drobnego liftingu doczekały się również sekcje skradankowe. Bohater może poruszać się w kuckach gdzie tylko zechce, a nie w miejscach do tego przeznaczonych, czyli w wysokiej trawie i innym zielsku. Sensowna zmiana, bo bieganie z pochyloną głową pozwala chować się za niektórymi przeszkodami, ponadto wydłuża czas, nim wróg nas dostrzeże.

Oczywiście wracają wszystkie stare sposoby pozostania w ukryciu: możemy usiąść na ławce, wmieszać się w tłum albo dać nura w stóg siana. Klasyka. Co więcej, w przypadku wykrycia oraz podniesienia alarmu nasza nieostrożność nie jest w żaden sposób karana – po prostu musimy chwycić za broń i wytłuc postawione na nogi towarzystwo. A że dzięki wspomnianym kontrom starcia okazują się banalne, **czasami prościej zasłać plac trupami, niż bawić się w podchody**.

Skradanie się potrafi być satysfakcjonujące, ale psują je rzeczy kuriozalne, z kiepską sztuczną inteligencją na czele, bo w tej materii nic niestety się nie zmieniło. Znów można bez końca wabić do naszej kryjówki patrolujących teren matołków i usypywać z ich ciał małe stosy. Niemniej akcje z ukrycia na najwyższym poziomie trudności w zasadzie mijają się z celem, ponieważ wrogowie dostają szalony bonus do spostrzegawczości – jakby mieli rentgen w oczach, przez co ciuciubabka zaczyna zwyczajnie irytować.

Morskie opowieści

Black Flag Resynced to nie tylko misje na lądzie. Znaczną część czasu spędzamy na morzu, przecinając

Wirtualne Karaiby błyszczą i zachwycają jak nigdy, mamiąc rajskimi plenerami rodem z pocztówek.

Podwodny świat

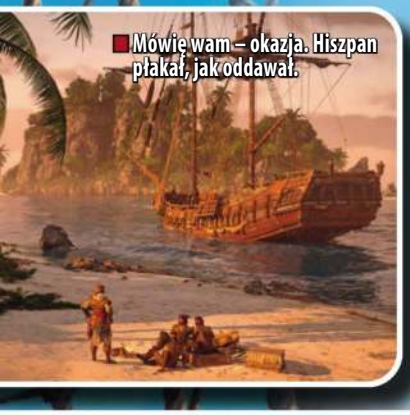
Eksploracja stała się teraz bardziej otwarta, a morskie głębiny już nie skryją przed nami żadnych tajemnic. Węsząc za skarbami, możemy zanurzyć się wszędzie, gdzie głębokość na to pozwala, a nie jedynie w przeznaczonych do tego miejscach, wykorzystując dzwon nurkowy (choć oczywiście i ta atrakcja wciąż jest obecna).



eprasa.pl d013b6771d

spienione fale na pokładzie okrętu pirackiego Kawka. Statek jest czymś więcej niż środkiem lokomocji pozwalającym podróżować między wyspami. **Istotną rolę odgrywają bitwy morskie, które rządzą się podobnymi prawidłami jak w oryginalnej wersji.** Bliżej im do prostej zręcznościowej minigry niż skomplikowanej symulacji, ale serwowane w ograniczonych dawkach nadal potrafią dostarczyć sporo frajdy.

Wyrzucamy z rufy wybuchające beczki, strzelamy z moździerza bądź zasypujemy wraże okręty salwami z armat. Warto rozwijać uzbrojenie i zainteresować się alternatywnymi trybami ostrzału, np. zamieniając tradycyjne kule na płonące, które będą razić na mniejszym dystansie, lecz zadadzą większe obrażenia. Unieruchomiony statek można szybko posłać na dno, wtedy jednak przepadnie nam znaczna część przewożonych nim surowców. Jeśli chcemy przejąć cały ładunek, lepszą opcją okaże się abordaż. Wymaga on obniżenia morale wrogiej załogi, co oczywiście sprowadza się do potyczki na pokładzie przejmowanej jednostki.


Mówię wam – okazja. Hiszpan płakał, jak oddawał.

Odrębnym rodzajem misji morskich jest zdobywanie fortów, choć zasadniczo przypominają starcia omawiane w poprzednich akapitach. W pierwszej kolejności niszczymy obronę fortecy w postaci wież i murów, a następnie na piechotę tłuczemy się z niedobitkami, póki wskaźnik morale nie spadnie do zera. **Gdy zaś za bardzo narozrabiamy na morzu, zainteresują się nami łowcy piratów**, ale poziom rozgłosu można łatwo obniżyć, sypiąc złotem przed oczami skorumpowanych urzędników.


Uwierz, przyjacielu, mnie to boli bardziej niż ciebie.


Na zielono-błękitne Karaiby naprawdę chce się wracać.



„Kosmetyka", która nie zawodzi

Znajdziemy tu wiele naprawdę subtelnych zmian, które pozytywnie wpływają na komfort zabawy, choć mogą się wydać nieistotne na pierwszy rzut oka. O czym mowa? A choćby o wywaleniu minimapy z dolnego rogu ekranu. Zastąpił ją kompas na górze, czytelniejszy, prowadzący do wszystkich interesujących nas miejsc. Przydatna okazuje się też funkcja automatycznego śledzenia postaci czy obrania kursu do wyznaczonego celu, choć na otwartym morzu warto trzymać rękę na pulsie, bo nawigacja zdaje się nie uwzględniać innych pływających jednostek i łatwo o niepotrzebną kolizję.

Liczne zmiany i poprawki złożyły się na przyjemniejsze doznanie.

Bilans na plus

Zmiany objęły również wycięcie części materiału źródłowego, choćby trybu multiplayer czy wątków współczesnych. Przyznaję, że do grania po sieci w *Black Flaga* nigdy mnie nie ciągnęło, a snucie się po biurowcu Abstergo i włamy do komputerów postrzegałem prędzej w kategorii usypiającej kary niż nagrody za postępy fabularne. Rozumiem punkt widzenia rozgoryczonych fanów, którzy przywiązywali dużą wagę do sekcji rozgrywanych w naszych czasach, jednak Bogiem a prawdą sam Ubisoft położył ten pomysł, nie bardzo wiedząc, jak go ugryźć po tym, gdy w finale *Assassin's Creeda III* posłał Desmonda Milesa na emeryturę. Innymi słowy przed „czwórką" jeszcze miało to jakiś sens, tu już niekoniecznie, więc bez żalu pożegnałem ten wątek.

OKIEM KRYSTIANA „UV-A" SMOSZNY

OCENA **9**



Świetny remake świetnej gry. Nie psuje tego, co było dobre, poprawia to, co wymagało korekty, i jednocześnie dorzuca nową zawartość. Bywa momentami przesadnie uproszczony, ale wciąż jest to najlepsza propozycja dla miłośników pirackich opowieści.

Recenzję autorstwa UV-a znajdziesz na cdaction.pl.

Szkoda natomiast, że **twórcy nie pokusili się o zawarcie w pakiecie *Freedom Cry*, samodzielnego dodatku**, który rzucał nas w buty nie Edwarda, lecz jego kwatermistrza Adéwalégo, wyzwolonego czarnoskórego niewolnika. Akcja gry miała miejsce kilkanaście lat później i było to jedno z dłuższych oraz najlepszych rozszerzeń w bogatej historii serii. Niestety w przypadku *Resynced* musimy zadowolić się jedynie kampanią fabularną z „podstawki".

Co jednak ważne, **sama historia nie została przeniesiona jeden do jednego – poszerzono ją o kilka wątków i zadbano o świeże wyzwania**. Te ostatnie wiążą się często z zupełnie nowymi postaciami: Lucy Baldwin, niejakiego Padre oraz Tobiasa „Umrzyka" Smitha najmujemy w charakterze oficerów na pokładzie Kawki. Za każdym z nich kryje się jakieś tło fabularne, z myślą o nich przygotowano również łańcuszki misji, a ich obecność na statku pozwala korzystać z unikalnych, przydatnych w bojach umiejętności, jak chociażby taranującego zrywu. Co więcej, rozbudowano historie znanych już bohaterów, np. charyzmatycznego pirata Czarnobrodego. Łącznie znajdziemy w *Resynced* kilka godzin dodatkowej zawartości, które z nawiązką rekompensują wszystko to, co twórcy zdecydowali się wywalić na śmietnik historii. Jak dla mnie uczciwy deal.

Poczułem wiatr w zakolach

Jak widać, zadbano o mnóstwo zmian realnie wpływających na rozgrywkę. Nie są to rewolucje stawiające stare założenia na głowie – można by je prędzej określić mianem drobnych modyfikacji. Choć wydają się nieistotne, w rzeczywistości składają się na spójniejsze i przyjemniejsze doznanie.

To najlepszy *Assassin's Creed* od lat, w jakiego grałem. Pewnie w jakimś stopniu wynika to z faktu, że zdążyłem się już zmęczyć rozbuchanymi kobyłami z ery obejmującej części od *Origins* do *Shadows* i tęskniłem za nieco mniejszymi, skondensowanymi światami. Co prawda taką produkcją był przecież wydany w 2023 roku *Mirage*, który dzięki swojej zwartej formule przypominał klasyczne odsłony, ale ostatecznie jakoś szczególnie mi nie siadł. Zapewne chodzi bardziej o tematykę; *Black Flag* nie jest typowym *Assassin's Creedem*, jednocześnie okazał się najlepszą produkcją osadzoną w pirackich klimatach. Wątek odwiecznej rywalizacji dwóch zwaśnionych frakcji mógłby z tej gry spokojnie wylecieć, bo nie za to ją pokochaliśmy. |CDA|

8+

- + Karaiby nigdy nie wyglądały tak zjawiskowo
- + wspaniała piracka przygoda wzbogacona o nowe postacie i wątki
- + uwspółcześniony model walki i poprawione skradanie się
- + wygodniejsze okna ekwipunku
- + odświeżony interfejs
- + dziesiątki innych drobnych poprawek
- + brak ekranów ładowania (nie licząc szybkiej podróży)
- + wywalenie wątków współczesnych

- − brak dodatku *Freedom Cry* w zestawie
- − AI nadal marna – wrogowie to ameby
- − bitwy morskie w nadmiarze potrafią zmęczyć

REKLAMA

REKLAMA

ARS INDEPENDENT FESTIVAL
02—11.10.26 KATOWICE

SILESIA GAME DEV PARTY 2.0

Spotkanie śląskiej branży gier, twórców i ludzi kultury.
Panele, networking, strefa gier i afterparty w najlepszym wydaniu.

GDZIE: Piąty Dom, Katowice

KIEDY: 9 października 2026, godz. 18:30

Wstęp bezpłatny

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu własnego Instytutu Przemysłów Kreatywnych: Rozwój Sektorów Kreatywnych.

KATOWICE · Województwo Śląskie · Instytucja Filmowa Silesia Film jest instytucją kultury Samorządu Województwa Śląskiego · SILESIA FILM · Piąty Dom · Instytut Przemysłów Kreatywnych

eprasa.pl d6f3b6771d

PLATFORMY PS5, XSX PRODUCENT EA VANCOUVER WERSJA PL NAPISY
GRALIŚMY NA PS5 SPORTOWA, MMA

EA SPORTS UFC 6

Znów kontrował podbródkowym: **Hubert „Huwer" Pomykała**

„Mnie się podobają melodie, które już raz słyszałem" – zasada Mamonia z kultowego *Rejsu* trafia w samo sedno tego, co oferuje szósta gra na licencji federacji Dany White'a.

Tak, moi drodzy, to z grubsza wciąż ta sama udana naparzanka. Trudna, wymagająca skupienia, pełna sprzeczności, quasirealistyczna bijatyka, która nie wybacza błędów, ale też sprawnie wyjaśnia, jak ważny w walce pozostaje dystans. Produkcja frustrująca, a jednocześnie satysfakcjonująca. Tylko po co znowu za nią bulić?

Kalafiorowe uszy(*) Disneya

Chociażby dlatego, że nareszcie dorzucono **tryb fabularny, stanowiący totalną nowość w serii. *Dziedzictwo*, bo o nim właśnie mowa, opowiada historię Chrisa Cartera, młodego osiłka trenującego mieszane sztuki walki** od lat pacholęcych. Krzysiek zasuwa w obskurnym klubie o wymownej nazwie Believe MMA, próbując wyrobić sobie nazwisko. Problem w tym, że jego ojciec, olimpijczyk(**), dokonał tego już całe dekady wcześniej. Przypominający Channinga Tatuma protagonista, chcąc nie chcąc, skazany jest więc na życie w cieniu rodziciela. Niemniej nie uprzedzajmy faktów. Pora bowiem wreszcie pójść po swoje.

Brzmi to jak typowa, ckliwa opowiastka z kategorii „od zera do pro fajtera", prawda? Bardzo prawda. Obserwując losy Cartera, usłyszymy sporo smęcenia o wierze w siebie, szansach na lepsze jutro, oddalających się wbrew własnej woli marzeniach, przyjaźni, lojalności i konsekwencji w drodze do celu. Na szczęście rozwój wydarzeń śledzimy poprzez całkiem nieźle zrealizowane przerywniki filmowe. Gameplay pomiędzy nimi oferował mi jednak dokładnie to samo co znany od wielu odsłon klasyczny tryb kariery. Mianowicie trenowałem ze sparingpartnerami, poznawałem techniki, przyswajałem wiedzę o zakontraktowanym przeciwniku, udzielałem wywiadów (jednym kliknięciem, zapomnijcie o liniach dialogowych) i odpowiadałem na tweety tzw. ludzi z branży, generując szum medialny. Reasumując, **historia Chrisa przypomina raczej scenariusz filmu animowanego studia Pixar**, choć sam tryb z całą pewnością świetnie wprowadzi nowicjusza w meandry starć w oktagonie.

Piękne chwile w sosie nudnym

UFC 6 pozwala przeżyć także wybrane momenty z karier trojga słynnych zawodników: Maksa Hollowaya, Aleksa Pereiry oraz mierzącej się niegdyś z naszą rodaczką Joanną Jędrzejczyk, pochodzącej z Chin Weili Zhang. Nie nastawiajcie się jednak na szczególnie mocne wrażenia, ponieważ wspomniana w tym miejscu *Galeria legend* sprowadza się do przemierzania fikcyjnych lokacji przypominających miejsca pochodzenia każdej z osób.

Jak to wygląda w praktyce? Brnąc przez malutkie, wybitnie korytarzowe muzeum udające Hawaje, napotykamy wszechobecne słupki informacyjne. Wczytujemy się w nie, by dowiedzieć się czegoś o Hollowayu. Niestety treści wyświetlane są w formie przystrojonego zdjęciami tekstu, przez co miałem wrażenie, że oddaję się lekturze opisów szpaków lub innych borsuków. Wiecie, chodzi o notki widniejące tuż przy ścieżkach dydaktycznych w muzeach. Emocje jak na grzybach, lecz by sięgnąć po prawdziwka czy smardza, najczęściej trzeba się schylić, a to już jakaś interakcja z otoczeniem.

Maszerując alejami ze zdjęciami i filmami pokazującymi dokonania Maksa, natrafiamy wreszcie na szansę wzięcia udziału np. w słynnym starciu z Justinem Gaethjem z gali UFC 300. I tu znów muszę ponarzekać... Całe napięcie gaśnie, gdy okazuje się, że by zaliczyć cele, trzeba odbębnić zadaniówki niczym z sali treningowej: uderz trzy razy łokciem, zadaj 100 obrażeń na tułów itp. O matulu, jak można było to aż tak spartolić?

Tak czy siak, pozostając w świecie grzybów, *Galerię legend* najlepiej określić przysłowiem „lepszy rydz niż nic", ale nie zmienia to faktu, iż z Maksem, Aleksem oraz Weili spędzimy raptem ok. półtorej godziny.



W trybie *Dziedzictwo* ukończymy także kilka „ulicznych" bójek.



Czytelność walki w parterze uległa sporej poprawie.

(*) Kalafiorowe uszy robią się od szorowania małżowiną po macie, np. podczas zapasów.
(**) Nie był to jednak sum, tzw. olimpijczyk (pozdrawiam Walaszka).

eprasa.pl d6f3b6771d



I cyk, wstrząśnienie mózgu murowane.



Tu wręcz „czuć" wagę każdego ciosu.

Odchodząc od tego stołu, nawet nie zdążyłem się dobrze oblizać.

Aj ken goł wid de floł

Na szczęście rdzeń zabawy, stanowiący zbiór mechanik dających możliwość prowadzenia ciekawych walk w klatce, wciąż wypada rewelacyjnie. **Mimo że zmiany względem poprzedniczki mogą wydawać się kosmetyczne, liczne usprawnienia usatysfakcjonują raczej zarówno niedzielnych graczy, jak i weteranów.** No i wspaniale, ponieważ maniacy z setkami godzin nabitych na okładaniu rywali przez internet nie stracą przecież nagle nabytych wcześniej umiejętności, za to ci kompletnie niezaznajomieni z prawidłami *UFC* mogą cieszyć się z odczuwalnie niższego progu wejścia.

Bodaj najbardziej znaczący jest system Flow State, przypominający trochę pasek SPECIAL z serii *Tony Hawk's Pro Skater*. Flow ładujemy dobrze zrealizowanymi akcjami (np. kontrując po uniku), wejście w stan zobrazowany pokryciem ekranu czernią i bielą pozwala zaś wyprowadzać silniejsze ciosy po błędach przeciwnika. O wiele łatwiej powalczyć wtedy o nokaut, niemniej nie oznacza to, iż sami równocześnie stajemy się nieśmiertelni. Każde nieprzemyślane odsłonięcie twarzy wciąż naraża nas bowiem na szybką bombę w kinol.

Ponadto poprawiono parter, standardowo pozostający minigrą sprawdzającą szybkość reakcji. Wchodzimy niekiedy w krótkie slow motion, co pozwala uniknąć prostego z dosiadu czy przetoczenia do innej pozycji w ju-jitsu. Spowolnienie aktywuje się także czasami tuż przed możliwością zablokowania uderzenia bądź zejścia unikiem. Niniejszą zmianę oceniam mocno na plus, gdyż uczy ona bić w tzw. tempo oraz wskazuje, jak skutecznie zastawiać pułapki.

Ładnie, dźwięcznie i z błędami

Pora na kilka słów o grafice, a ta, doprawdy, może się podobać. Z niemłodego już przecież silnika Frostbite wyciśnięto, co tylko się da. **Wspaniale wyglądają przede wszystkim modele zawodników oraz efekty cząsteczkowe.** Spójrzcie na screeny: wyraźnie widać każdy rozprysk potu tudzież strużkę krwi po rozcięciu łuku brwiowego. Krótko mówiąc, aż chce się bić.

Wprost doskonale wypada warstwa audio. Chrupnięcie szczęki czy obicie łydki cieszy ucho, soundtrack zaś mocno podbija wrażenia z rozgrywki. Bo jak tu nie jarać się muzyką, tłukąc w wielgachny worek przy *Remember the Name* Fort Minor, *Self Esteem* The Offspring bądź *Wherever I May Roam* Metalliki? Tutejszy miks rapu, punk rocka i metalu dodaje graczowi pewności siebie, co później przekłada się na większą odwagę w klatce. A właśnie tak m.in. buduje się mental fajtera.

Szczerze dziwi mnie za to mnogość błędów technicznych. Wielokrotnie sędzia w ogóle nie znajdował bowiem drogi do oktagonu albo zamiast chodzić po nim, „pływał", nie podnosząc nóg. Przerwy między rundami crashowały starcie, przez co kilka pojedynków musiałem powtórzyć, by znokautować zawodnika w pierwszej fazie konfrontacji.

Wykrzaczają się także wspomniane wcześniej tweety oraz polskie tłumaczenie. Zdarza się, że np. opis akcji, którą musimy wykonać, nie pasuje do kombinacji klawiszy z ekranu. Czasy ładowania są dość długie, a zakładki menu lubią się przycinać. Ponadto, jak na razie, produkcji zdarza się nazwać uderzeniem nawet kopnięcie i kolano w bebech.

To jak to jest w końcu?

Kurczę, właśnie zdałem sobie sprawę, że ciągle tylko narzekam i narzekam, lecz konkluzja tej recenzji będzie zgoła różna od jej treści. A dlaczego? Otóż dlatego, że ***UFC 6* to najlepsza gra w serii**. Jasne, to dość odważne stwierdzenie, ale nie mam co do niego żadnych wątpliwości.

Czy warto jednak rozważyć przeskok z wydanej niespełna trzy lata temu „piątki" właśnie teraz, chwilę po premierze? Prawdę mówiąc, raczej niekoniecznie, ale wystarczy zaczekać do pierwszej większej obniżki. Wtedy bierzcie „szóstkę" w ciemno. Macie moje błogosławieństwo. |CDA|

Lepiej, ładniej i więcej, ale paradoksalnie wciąż z grubsza to samo.

Polska gurom!!11!!!1

Zastanawiacie się, czy w *UFC 6* zagracie nowymi rodzimymi nazwiskami w federacji, takimi jak Iwo Baraniewski, Kuba Wikłacz czy przezabawny Robercik Ruchała? Niestety nie tym razem... W „szóstce" dostępnych jest pięcioro Polaków: Mateusz Gamrot, Marcin Tybura, Karolina Kowalkiewicz-Zaborowska, Jan Błachowicz (pozdrawiamy!) oraz Joanna Jędrzejczyk.

7+

+ najbardziej kompleksowa odsłona
+ świetne modele zawodników
+ rewelacyjne efekty cząsteczkowe
+ system Flow State działa
+ niższy próg wejścia
+ gameplay usprawniony względem poprzedniczek

– tryb *Dziedzictwo* to zwykła kariera z cutscenkami
– sama kariera nie doczekała się usprawnień
– *Galeria legend* to zabawa na półtorej godziny
– zaskakująco dużo błędów technicznych

PLATFORMY PC, PS5, XSX (NS2 W PLANACH) PRODUCENT IO INTERACTIVE WERSJA PL NAPISY
GRALIŚMY NA PS5 AKCJA, SKRADANKA, SZPIEDZY, MŁODY BOND

007 FIRST LIGHT

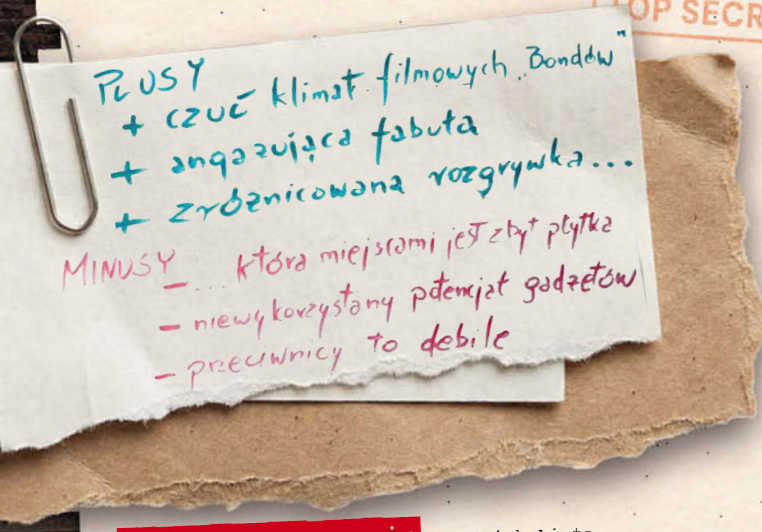
Nazywa się: Morawski, Łukasz Morawski

Czasami zastanawiam się, po co mi to wszystko. Mam rodzinę, dobre zdrowie, ciekawą pracę, szczęśliwe życie... Zamiast w pełni się tym cieszyć, wystawiam się na ostrzał, szukam adrenaliny. Tym razem nie będzie inaczej, opinia publiczna znowu wyda na mnie wyrok... Ech, zaczynajmy.



Chętnie zobaczyłbym Gibsona w kinowych przygodach agenta 007.

TOP SECRET



Do pomieszczenia wchodzi kobieta. Wysoka brunetka o ciemnej karnacji. Pochodzenia najprawdopodobniej latynoskiego. Łukasz nic o niej nie wie, ma ją gdzieś. Kręci mu się w głowie, z nosa spływa strużka krwi. Jedyne, o czym marzy, to powrót do domu. Do zabaw z synem. Do objęć ukochanej, szepczącej mu do ucha: „Wszystko będzie dobrze, mój drogi". Do... Radosne wizje przerywa mu potężne uderzenie w splot słoneczny. Z ust tryska ślina, zbiera mu się na wymioty, nerwowo walczy o złapanie tchu. Powoli dochodzi do siebie. Próbuje wstać, ale kobieta go powstrzymuje. Oszołomiony dostrzega, że klatkę piersiową opinają mu czarne pasy, z palców wystają kable zwisające niczym martwe żmije. **Zauważa aparaturę znajdującą się obok, stoi przy niej jakiś człowiek. Nie widzi twarzy. Wie, co się święci.**

– Jestem...

– Nie interesuje mnie, kim jesteś.

– Dobrze, jak wolisz. – Kobieta odchyla głowę, słychać strzyknięcie w karku. – Szukaliśmy cię od dawna, umiesz się ukrywać. Muszę przyznać, że jestem pod wrażeniem. Tajny agent autorem tekstów o grach w lokalnym periodyku? Naprawdę nieźle! Przez miesiące przeczesywaliśmy internet, a tu, proszę, prasa drukowana.

– Cóż, w pewnych kwestiach nadal jestem tradycjonalistą.

– W takim razie chyba nie będziesz miał nic przeciwko... tradycyjnemu łomotowi?

– Śmiało.

Zaczyna żałować swojej butności, ale lecąca w jego stronę pięść jest zdecydowanie szybsza od wewnętrznych rozterek. Tym razem dostaje w twarz, głowa odskakuje mu do tyłu, boleśnie przypominając o zwyrodnieniu kręgów szyjnych.

– Przejdę do konkretów. Wiemy, że w jakiś sposób zdobyłeś przedpremierowy dostęp do gry „007 First Light". Wiemy też, jakie znaczenie dla lokalnego rynku ma twoja... gazetka – wypowiadając te słowa, kobieta wykrzywia usta w nienaturalny sposób, a przez jej ciało przechodzi dreszcz. – Te przeklęte oceny. Czuję się brudna, że muszę to powiedzieć, ale nie możemy pozwolić na to, abyś skrzywdził ten tytuł. Musisz wystawić dziewiątkę. Tego chce król... – waha się i spuszcza wzrok.

– MI6?! – Łukasz widzi jej zmieszanie. Wydaje się świadoma, że popełniła błąd, zdradzając tożsamość pracodawcy. Jest młoda, początkująca. To najpewniej jej pierwsze przesłuchanie. – Ech, to nieistotne. Do niczego mnie nie zmusicie.

Kobieta bierze się w garść. Staje bacznie przed Łukaszem i wskazuje palcem na znajdującą się obok aparaturę.

– Możesz udawać twardziela, ale my wiemy swoje. **Planowałeś napisać tekst szkalujący ten wyjątkowy tytuł, choć wiemy, że jesteś wielkim fanem przygodowych gier akcji i przy „007 First Light" bawiłeś się doskonale.** Chciałeś w ten sposób wywołać wojnę w mediach społecznościowych. Odwrócić uwagę opinii publicznej od prawdziwych problemów współczesnego świata. Agencją nie może na to pozwolić. Wielka Brytania nie może na to pozwolić! Nie zniszczysz naszego dziedzictwa kulturowego. Bond to świętość. Wyciągniemy z ciebie OBIEKTYWNĄ recenzję...

Łukasz ma wrażenie, że jej oczy zapłonęły.

– ...a twoje zachwyty opublikujemy w internecie.

– Obiektywną recenzję, powiadasz? Nawet nie wiem, jak skomentować te bzdury. Ale pewnie, pobawmy się. Chwilowo nigdzie się nie wybieram.

Latynoska poprawia żakiet i podchodzi do znajdującego się w pomieszczeniu mężczyzny. Przekazuje mu parę informacji, a następnie odwraca się w stronę Łukasza.

– No dobrze, na początek kilka podstawowych pytań, dzięki którym skalibrujemy wariograf. Odpowiadaj „tak" albo „nie", siedź nieruchomo. Rejestrujemy twoje tętno, przewodnictwo skóry i oddech. Będziemy wiedzieć, kiedy kłamiesz. – Przysuwa drugie krzesło i siada naprzeciw

CLASSIFIED

eprasa.pl d6f3b67

swojej ofiary. – Czy nazywasz się Łukasz Morawski? – Odpowiedź twierdząca. – Czy dziś jest poniedziałek? – Również twierdząca. – Czy masz 36 lat? Czy masz żonę? Czy jesteś Polakiem? Czy ukończyłeś „007 First Light”? Czy...

Patrick Gibson doskonale wcielił się w Jamesa Bonda.

Mężczyzna znajdujący się za aparaturą za każdym razem kiwa głową. Po ostatnim pytaniu wystawia kciuk do góry. Oznacza to jedno – można przechodzić do głównej części programu. Łukasz wzdycha z ulgą.

– O czym traktuje najnowsze dzieło studia IO Interactive?

– Zagrajcie, to się dowiecie... – Gdy kobieta zaczyna podnosić dłoń, Łukasz dodaje szybko: – Albo może wam opowiem. Co mi szkodzi. **W „007 First Light” wcielamy się w Jamesa Bonda. Ale nie super wykwalifikowanego agenta znanego z filmów, tylko szeregowego żołnierza,** którego poznajemy w momencie, gdy jeszcze nawet nie należy do MI6. To się jednak po jakimś czasie zmienia, lecz wpierw musimy zaliczyć misje szkoleniowe, nim zostaniemy wysłani w teren. Początkowo mocno się tego elementu obawiałem...

// WARIOGRAF: ..:::PRAWDA:::... //

– ...Ee, tak, tak... – Odchrząkuje. – Początkowo mocno się tego elementu obawiałem, bo motyw tak zwanej origin story został już tak bardzo przerobiony przez popkulturę, że nie sposób przedstawić go w ciekawy... ee, sposób. A tu jednak czekało mnie miłe zaskoczenie. Sekwencję treningową zrealizowano fenomenalnie, a samouczki zostały idealnie wplecione w dynamiczną narrację, dzięki czemu w ciągu kilku minut gracze opanowują skradanie się, korzystanie z broni, walkę na pięści czy prowadzenie aut. Twórcom bardzo dobrze udało się też nakreślić relacje między protagonistą a innymi agentami i rekrutami. Co prawda czuć w tym bardziej naleciałości z „Kingsmana” Matthew Vaughna niż kinowych „Bondów”, ale nie przeszkadzało mi to.

// WARIOGRAF: ..:::PRAWDA:::... //

– Na razie idzie ci bardzo dobrze – wtrąca kobieta. – Król będzie zadowolony.

– Dzięki... Chyba. Mogę kontynuować czy jeszcze chcesz mnie wybić z rytmu?

– Kontynuuj.

– Dziękuję, o pani łaskawa. – Na wszelki wypadek lekko się kuli i napina mięśnie w oczekiwaniu na kolejny cios. Ten jednak nie nadchodzi. – Oo, okej, czyli bez bicia? Ekstra, zaczynamy się dogadywać. Jeszcze trochę i zagramy w „First Light” w co-opie.


Naturalnie nie zabrakło też pięknych kobiet.

// WARIOGRAF: ..:::KŁAMSTWO:::... //

– No tak, nie ma tu żadnych trybów sieciowych. Ach, ta dziennikarska rzetelność. – Uśmiecha się szelmowsko. – Wracając do fabuły, im dalej w las, tym jest ciekawiej. **Historia wykreowana przez IO Interactive to zdecydowanie najmocniejsza strona dzieła.** Duża w tym zasługa świetnie napisanych postaci, w tym samego protagonisty, którego po prostu nie da się nie lubić. Patrick Gibson jest w tej roli doskonały! Bond w „007 First Light”, kiedy trzeba, bywa zabawny i czarujący (a temu urokowi ulega niejedna kobieta!), a kiedy wymaga tego sytuacja, zachowuje zimną krew i potrafi w stu procentach skupić się na zadaniu. To też nie typ samotnego wilka. Niczym Ethan Hunt w „Mission: Impossible” bardziej polega na drużynie, co oczywiście wiąże się zarówno z pewnymi przyjemnościami, jak i konsekwencjami. W grze nie brakuje gorzkich scen oraz powagi. Liczę na kontynuację, żeby zobaczyć, jak twórcy rozwiną tę postać.


Laboratorium Q pełne jest smaczków dla fanów Bonda.

// WARIOGRAF: ..:::PRAWDA:::... //

– A co z rozgrywką? Na czym polega i który element wypada najlepiej?

– Prowadzenie pojazdów!

// WARIOGRAF:..:::KŁAMSTWO:::... //

– Jak to? Przecież tak świetnego systemu jazdy mogłaby pozazdrościć najnowsza „Forza Horizon”!

// WARIOGRAF:..:::WYKRYTO SARKAZM:::... //

– Nie pajacuj, Morawski. Straciliśmy już i tak zbyt wiele czasu.

– Dobra, żartowałem. **Jazda w „007 First Light” jest dosyć biedna.** Co prawda same etapy pościgowe z udziałem samochodów (i nie tylko, ale to niespodzianka!) są niesamowicie ekscytujące...

// WARIOGRAF:..:::PRAWDA:::... //

– ...lecz już ich wykonanie mocno rozczarowuje. Przede wszystkim nie stanowią żadnego wyzwania, bo pojazdy prowadzą się właściwie same, więc równie dobrze można odłożyć pada na bok...

// WARIOGRAF: ..:::NIEJEDNOZNACZNE:::... //

– ...i obserwować, co się dzieje na ekranie. Chodzi mi o to, że te momenty służą przede wszystkim narracji i utrzymaniu jak najbardziej filmowego charakteru dzieła. Ta „filmowość” przejawia się w wielu płaszczyznach, ale na szczęście w pozostałych przypadkach mamy znacznie większą sprawczość. Muszę przyznać, że podoba mi się konstrukcja tej gry. **To mocno liniowa produkcja, w której skaczemy od misji do misji, zadania są jednak dosyć rozbudowane i podzielone na kilka segmentów.** Zazwyczaj na początku dokonujemy rekonesansu, później »



Pojazdy stanowią ciekawy dodatek narracyjny, ale gameplayowo leżą.



Wspinania się jest tu dosyć mało i nieszczególnie ono ekscytuje.



Destrukcja otoczenia momentami robi niesamowite wrażenie.

podejmujemy pierwsze działania, próbując przy tym nie dać się wykryć, a na końcu standardowo coś się kaszani, więc przechodzimy albo do skradania się, albo do widowiskowej wymiany ognia z przeciwnikami. Albo właśnie do pościgu. Ta pętla rozgrywki jest niesamowicie satysfakcjonująca. Przez cały czas czułem się zaangażowany w wydarzenia i autentycznie zaciekawiony, co czeka na mnie dalej, zwłaszcza że dosyć często skaczemy po różnych zakątkach świata.

// WARIOGRAF: ..:::PRAWDA:::... //

Rozgląda się nerwowo po pomieszczeniu. Czuje, że łatwa część jest już za nim, teraz zaczną się prawdziwe schody. Widział średnią ocen „007 First Light" w serwisie Metacritic. **Zarówno recenzenci, jak i gracze pokochali ten tytuł. On w pewnym sensie też, ale nie aż tak bardzo, a wariograf szybko to potwierdzi.** Największą wadą Łukasza (a może zaletą, jak powiedziała mu kiedyś żona) jest nieumiejętność dostosowania się do potrzeb opinii publicznej. Choć wie, że powinien trzymać język za zębami, bo tylko pogorszy swoją sytuację, nie potrafi się powstrzymać.

– Z tego, co mówisz, rodzi nam się obraz gry wybitnej, wręcz wyjątkowej. – Kobieta zagryza wargę. Chwilę stoi wpatrzona w ścianę i zamyślona. Wzdycha głęboko i niepewnym głosem pyta: – Potwierdzasz te słowa? Mamy do czynienia z GOTY?

Łukasz spuszcza głowę i mamrocze jakieś słowa.

– Co powiedziałeś? – dopytuje Latynoska.

– Nie, nie mamy do czynienia z GOTY. To naprawdę dobra gra, ale na wielu polach rozczarowuje.

// WARIOGRAF: ..:::PRAWDA:::... //

– T-to... to niemożliwe. Przecież algorytm powiedział nam, że jesteś wielkim fanem produkcji studia IO Interactive. W dodatku uwielbiasz serię „Uncharted" i wielokrotnie oglądałeś filmy z Bondem. Ty, ty... płakałeś na finale „Nie czas umierać". Jakim cudem „007 First Light" nie jest dla ciebie grą idealną? Nasza AI się nie myli, do diabła! – Zrzuca z siebie żakiet, uwydatniając muskularne ramiona skryte pod napiętą jedwabną koszulą.

– Cóż, moja droga, świat nie jest zero-jedynkowy. To, że nie wystawię czemuś dziewiątki czy dziesiątki, nie oznacza, iż nie mogę się tym czymś zachwycać. Ten tytuł ma bardzo dużo zalet i w **ogólnym rozrachunku grało mi się w niego fenomenalnie, ale skłamałbym, gdybym powiedział, że nie dostrzegam w nim wad.**

// WARIOGRAF: ..:::PRAWDA:::... //

– Super, że się zgadzamy, głupia maszyno. – Łukasz dotyka nadgarstka i zauważa nerwowy ruch kobiety, jakby szykowała się do obrony. Spogląda na zegarek, a następnie wbija wzrok w Latynoskę, która zaczyna się nieco rozluźniać. – He, he, chciałbym, żeby to był sprzęt od Q. Bardzo by mi się teraz przydał. A co do gadżetów to przypomniałaś mi, że takowe dostępne są też w grze. Mam z nimi pewien problem. Niby w ciekawy sposób urozmaicają rozgrywkę, ale w ogólnym rozrachunku są trochę niepotrzebne. A przynajmniej ja korzystałem tylko z zatrutych strzałek i lasera. Reszty bajerów nigdy nie przetestowałem w boju, bo nie było takiej potrzeby.

Kobieta zrezygnowana siada na krzesełku. Próbuje coś powiedzieć, ale Łukasz zaczyna kontynuować swoje wyjaśnienia:

– Zegarek obnaża też głupotę przeciwników. Jak widać, nie tylko wasza AI bywa niezbyt rozgarnięta. Oczywiście podobały mi się sekwencje à la ostatnie „Hitmany", ale łatwo dało się je zepsuć. Po co mam starać się szukać jakichś kart dostępu czy kombinować z innymi metodami oszukania strażników, jak wystarczy oślepić ich wiązką lasera, żeby przejść obok niepostrzeżenie? **Wrogowie w ogóle sprawiają wrażenie niewidomych, przez co etapy skradankowe bywają zbyt mechaniczne, czułem się, jakbym wykonywał z góry ustalony plan,** bez potrzeby wymyślenia sposobu na poradzenie sobie z problemem. Tutaj nawet nie można chować ciał, bo ta mechanika do niczego by się nie przydała. Przeciwnicy chodzą po sztywno wyznaczonych ścieżkach, więc i tak ryzyko, że wykryją poległych kompanów, jest niewielkie.

– Jesteś [ocenzurowano] agentem, wiesz, jak oszukiwać wariograf! – krzyczy mocno wzburzona kobieta. – Czemu teraz tego nie robisz? Jak ja przygotuję raport? Jak ja się z tego wytłumaczę?! To miało być proste zadanie, do [ocenzurowano] nędzy!

– Widzisz, miałaś mnie za ideał, a tu takie zdziwko... – Pada na ziemię pod wpływem mocnego kopniaka. Tym razem do akcji wkroczył mężczyzna stojący za wariografem. – Oho, ktoś tu nie wytrzymał napięcia. Cześć, jestem Łukasz. Wybacz, że nie podam ci ręki, ale aktualnie próbuję zatamować krwawienie z łuku brwiowego. Ładny to już byłem.

// WARIOGRAF: ..:::KŁAMSTWO:::... //

– Kontynuuj – rzuca szorstko rosły facet z wygoloną po bokach głową i zwisającym z tyłu kosmykiem włosów.

– Dobrze, spokojnie. – Łukasz siada ponownie na fotelu. – Zanim mi przerwaliście, chciałem powiedzieć, że w sekcjach skradankowych podoba mi się to, iż w razie wykrycia gra bardzo płynnie przełącza się na tryb akcji. Wtedy albo nawalamy się ze złolami na pięści (a przy tym niszczymy elementy otoczenia, co wygląda super!), albo bierzemy do łapy znalezione pukawki i wtedy dzieje się magia. **Może i system strzelania nie jest tak satysfakcjonujący jak choćby w „Uncharted 4", ale za każdym razem cieszyłem michę na myśl o wyeliminowaniu kolejnych typków.** Duża w tym też zasługa całkiem mocno podatnego na destrukcję

TOP SECRET

otoczenia... – Zamyśla się, jakby próbował przypomnieć sobie coś, o czym koniecznie trzeba powiedzieć. – A! Sporo radochy daża mi możliwość rzucania bronią we wrogów, gdy kończyła się amunicja. Niby pierdoła, ale chętnie zobaczyłbym ją w innych strzelankach.

// WARIOGRAF: ...:::PRAWDA:::... //

Kiedy już wydaje się, że rozmowa zaczyna zmierzać w dobrym kierunku, Łukasz dodaje niespodziewanie:

– Jeśli rozpaliłem wasze nadzieje, to lepiej się nie

Ciekawa mieszanka rozwiązań z „Hitmana" i „Uncharted", lecz nieco niedogotowana.

nakręcajcie. **Przez te kilkanaście godzin gry stosunkowo rzadko sięgamy po broń, więc osoby oczekujące sytej strzelanki raczej będą rozczarowane.** A jak już o rozczarowaniu mowa, muszę też wspomnieć o słabiutkich starciach z bossami, zazwyczaj sprowadzających się do mało porywającej zabawy w kotka i myszkę...

„Nie tak miała wyglądać ta rozmowa", myśli kobieta. Już się nie odzywa, oddała przestrzeń operatorowi wariografu. Ten podchodzi ponownie do Łukasza, łapie go za chabety i podnosi z fotela. Spogląda mu głęboko w oczy.

– To twoja ostatnia szansa, żeby powiedzieć to, co chcemy usłyszeć. To, co chce usłyszeć cały świat. Nawet nie zdajesz sobie sprawy, jakie będą konsekwencje twojej subiektywnej... – Spluwa i wyrzuca z siebie: – ...Subiektywnej opinii. Napraw to.

– Skoro tak ładnie prosisz... – Łukasz łapie mężczyznę za zaskakująco delikatne dłonie, a następnie odciąga je od siebie. Prostuje się i zaczyna mówić: – Pocałujcie mnie w dupę. **„007 First Light" mógł być grą wybitną. Podkreślam, MÓGŁ BYĆ! Na papierze ma wszystko, aby zyskać miano GOTY.** Rzeczywistość jednak bywa brutalna. Z jednej strony studio IO Interactive przygotowało świetną mieszankę najlepszych rozwiązań z ostatnich „Hitmanów" (naturalnie nie brakuje wielkich tłumów!) i serii „Uncharted", z drugiej żaden z tych pomysłów nie został należycie wykorzystany. Sekcje wspinaczkowe są za mocno oskryptowane i niewystarczająco ekscytujące, skradanie się podporządkowano liniowemu stylowi rozgrywki, przez co stało się zbyt błahe i mało wymagające, eksploracja półotwartych lokacji początkowo zachwyca rozmachem, ale szybko wychodzi na jaw, że za każdym razem wykonujemy te same czynności, tylko w innych sceneriach, a zegarek Q daje ogrom możliwości, lecz nie ma sensu z nich korzystać.

// WARIOGRAF: ...:::PRAWDA:::... //

Mężczyzna odsuwa się, choć przy tym nawet na moment nie odrywa wzroku od Łukasza.


Wymiany ognia to jeden z lepszych elementów gry.

– I wiecie, co jest najlepsze? Te wszystkie średnio dogotowane mechanizmy rozgrywki zostały tak sprawnie zespolone, że łatwo można przymknąć oko na ich ułomności. Do tego dochodzi świetna fabuła z niezwykle charyzmatycznymi postaciami, nawet tymi z drugiego planu, i rewelacyjna ścieżka dźwiękowa, od razu kojarząca się z filmami o Bondzie, co przekłada się na naprawdę solidną grę, od której nie sposób się oderwać. Ale... cóż... bez wątpienia dało się to zrobić lepiej!

// WARIOGRAF: ...:::PRAWDA:::... //

Rosły facet składa ręce do oklasków. Chwilę czeka, aż w końcu zaczyna energicznie uderzać jedną dłonią o drugą. Po wysokim, skromnie umeblowanym pomieszczeniu rozchodzi się donośne echo. Mężczyzna śmieje się i klepie Łukasza po ramieniu.

– Dobra robota, zdałeś! – Dostrzegając wielkie zdziwienie w oczach swojego rozmówcy, dodaje czym prędzej: – To był test. Udowodniłeś, że nadajesz się na redaktora prowadzącego naszego magazynu. To wszystko było ustawione, proces rekrutacyjny. W redakcji nie korzystamy z AI, nie nakazujemy swoim autorom, jak mają pisać recenzje, nie boimy się wystawić na krytykę opinii publicznej. Mogłeś zgodzić się na wszystko, co próbowaliśmy na tobie wymusić, ale postanowiłeś iść w zaparte i przedstawić nam swoje zdanie. Zapomnij o lokalnej gazetce. Gratulacje, witamy w „CD-Action".


Często czuć, że za grę odpowiadają twórcy *Hitmana*.

Łukasz stoi osłupiały. Niby cieszy się z takiego obrotu rzeczy, lecz jest również nieco rozczarowany, bo liczył na nielichą bójkę. Odpina przewody z palców i pasy zaciskające się wokół jego klatki piersiowej. Mierzy wzrokiem Łatynoskę.

– Wybacz – wypala pierwsza. – Taka była moja rola. – Uśmiecha się życzliwie, dzięki czemu w ogóle nie przypomina kobiety, która jeszcze kilka chwil temu z zajadłością tłukła go po twarzy. – Skoro już gadamy na serio, powiedz, jaką notę końcową wystawiłbyś grze.

– Ech, oceny... Podobno przestaliście mnie torturować. – Opada na fotel i zakłada nogę na nogę. Sprawdza stan rozciętej brwi, śmieje się w głos i wreszcie mówi: – **„First Light" oceniam na...**

007+

OKIEM EUGENIUSZA SIEKIERY

OCENA **8**



IO Interactive w udany sposób połączyło skradankową formułę *Hitmanów* z widowiskowością serii *Uncharted*. Do tego Duńczycy opowiadają historię, której nie powstydziłoby się Hollywood przy tworzeniu kolejnego letniego blockbustera za ciężkie miliony. Wstrząśnięte (nie zmieszane) przeżycie!

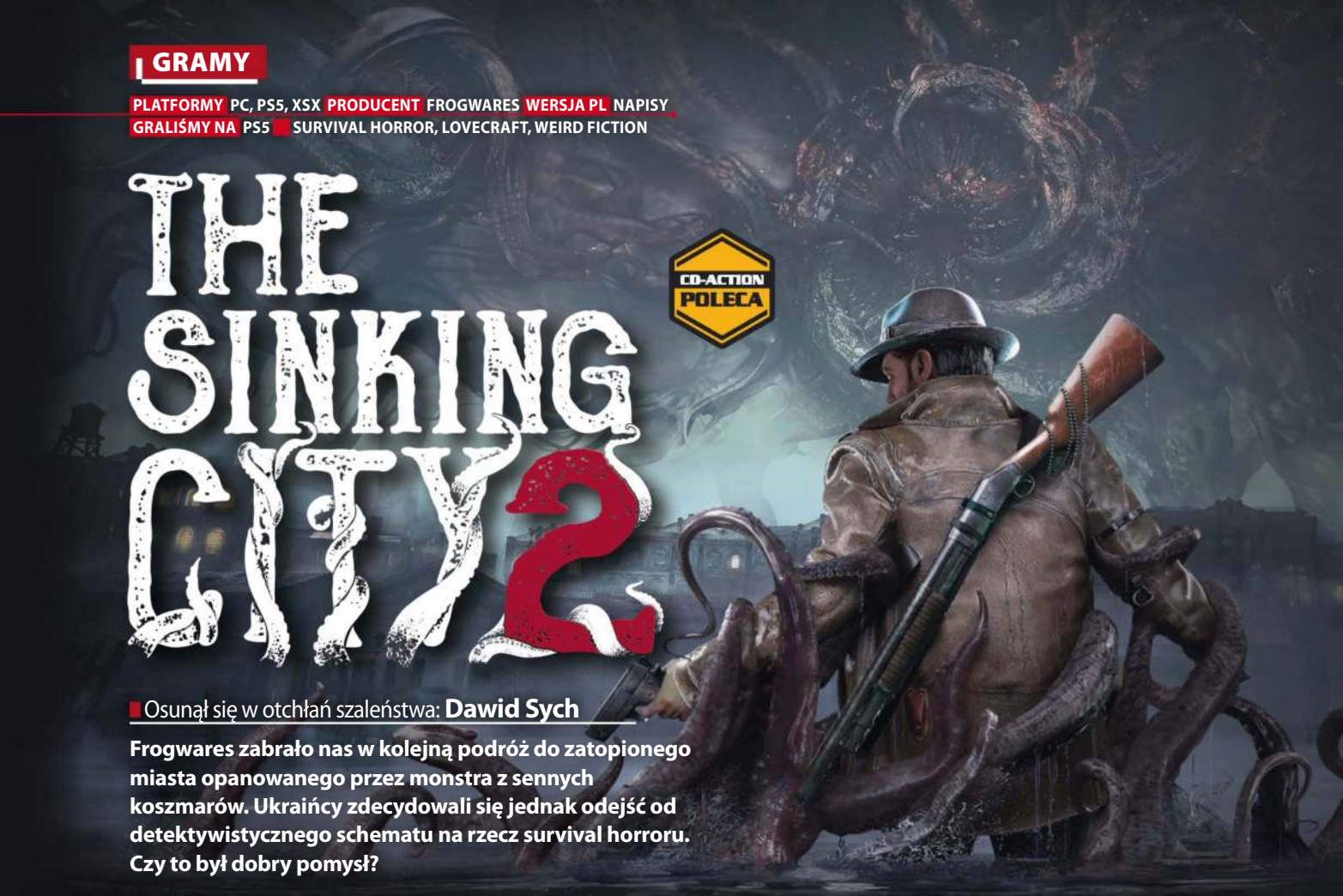
Recenzję autorstwa Siekiery znajdziesz na cdaction.pl.

eprasa.pl d6f3b6771d

PLATFORMY PC, PS5, XSX PRODUCENT FROGWARES WERSJA PL NAPISY
GRALIŚMY NA PS5 SURVIVAL HORROR, LOVECRAFT, WEIRD FICTION

THE SINKING CITY 2

CD-ACTION POLECA



Osunął się w otchłań szaleństwa: **Dawid Sych**

Frogwares zabrało nas w kolejną podróż do zatopionego miasta opanowanego przez monstra z sennych koszmarów. Ukraińcy zdecydowali się jednak odejść od detektywistycznego schematu na rzecz survival horroru. Czy to był dobry pomysł?

Na przestrzeni lat miałem okazję zagrać w kilka produkcji o Sherlocku Holmesie. Nie były złe, ale nigdy tak naprawdę mnie do siebie nie przekonały. Coś się zmieniło, kiedy studio wypuściło na rynek *The Sinking City* – tytuł, w którym wykorzystano część mechanik znanych z dzieł o detektywie z Baker Street, lecz pomieszano je z mitologią stworzoną przez H.P. Lovecrafta i elementami horroru. Nie była to pierwsza taka próba naszych wschodnich sąsiadów (zob. *Sherlock Holmes: Przebudzenie*), ale zdecydowanie najbardziej udana. **Kiedy dowiedziałem się, że kontynuacja to stuprocentowy survival horror, nie posiadałem się z radości**, ponieważ jest to jeden z moich ulubionych gatunków.

Coś na progu

Akcja *The Sinking City 2* toczy się tym razem w Arkham. To chyba najbardziej rozpoznawalne fikcyjne miasto w Nowej Anglii stworzone przez mistrza grozy. To stąd nazwę wziął szpital psychiatryczny znany z komiksów o Batmanie. Podobnie jak Oakmont z poprzedniej części, tak i ta miejscowość z niewyjaśnionych powodów powoli ginie pod wodą.



Starcia bywają toporne i chaotyczne.

Wcielamy się w Calvina Rafferty'ego, okultystę, który kiedyś przeprowadził tajemniczy rytuał razem ze swoją partnerką, Faye. W wyniku tego kobieta zapadła w głęboki sen, a na jej twarzy pojawiła się zagadkowa maska. Zakochany mężczyzna wpada na trop obrzędu mogącego pozwolić mu ją uratować. Bez chwili namysłu rusza przez opuszczone miasto do aneksu biblioteki Miskatonic.

Opowiedziana w „dwójce" **historia co prawda nie zaczyna się zbyt oryginalnie, ale zapewniam was, że finał jest godny samego samotnika z Providence**. A skoro już o pisarzu mowa – z przyjemnością mogę zakomunikować, że w końcu otrzymaliśmy grę, w której w pełni wykorzystano jego opowiadania, a nie jedynie zawarte w nich motywy. Tak lovecraftowskiej produkcji nie było chyba od czasów mało znanego *Stygian: Reign of the Old Ones*.

Reanimator

Frogwares posłużyło się sprawdzonym schematem znanym z serii *Resident Evil*: widokiem zza pleców bohatera, lokacjami z licznymi zamkniętymi drzwiami, do których musimy znaleźć klucze, prostymi łamigłówkami i jeszcze prostszym systemem rzemiosła oraz groteskowymi przeciwnikami czyhającymi za rogiem. Nie skłamię, jeżeli napiszę, że to mój ulubiony rodzaj survival horrorów, ale muszę też przyznać, iż w przypadku *The Sinking City 2* stanowi główne źródło mojego – delikatnego – rozczarowania. Już tłumaczę, o co chodzi.

Nie zrozumcie mnie źle: ukraińskie studio wykonało kawał solidnej roboty, nowe „Zatopione miasto" to naprawdę **kompetentnie zaprojektowana gra, mogąca konkurować z tytułami takimi jak *Dead Space Remake* czy *Cronos***. Problem w tym, że to kolejny reskin *Residenta*. Mam wrażenie, że Frogwares nie dodało do swojej produkcji praktycznie nic od siebie. Nie będę wyjątkowy, jeżeli napiszę, że ucieszyłby mnie widok chociażby jakiejś mechaniki nawiązującej do stanu szaleństwa, które tak mocno eksploatowano w innych produkcjach czerpiących z literatury Lovecrafta, jak *Call of Cthulhu: Mroczne zakątki świata* czy wspomniany wcześniej *Stygian*.

Gdybym miał umiejscowić *The Sinking City 2* na skali podobieństwa do serii *Resident Evil*, produkcja wylądowałaby

gdzieś pomiędzy rimejkami „dwójki" i „czwórki". Łączy ona w sobie półotwarte przestrzenie z rozbudowanymi lokacjami. W porównaniu z poprzednią częścią jest znacznie mniejsza, bardziej zwarta i występuje w niej zdecydowanie mniej postaci pobocznych. Pojawia się znów możliwość dedukowania, ale w okrojonym wymiarze, ponieważ służy ono gromadzeniu w jednym miejscu wskazówek pozwalających rozwiązywać poszczególne zagadki. Nawet nie musimy się specjalnie głowić nad ich łączeniem w grupy, ponieważ oznaczone są zawsze tą samą ikoną.

Kolor z przestworzy

The Sinking City 2 powstało na Unreal Enginie 5 i muszę przyznać, że niekiedy potrafi zachwycić, zwłaszcza w początkowych fazach gry, kiedy pływamy łódką przez opuszczone i zrujnowane miasto, a w wodzie widać odbicia otoczenia. Trochę gorzej wypadają modele postaci, a szczególnie mimika, ale i tak można mówić o niesamowitym skoku jakościowym względem poprzednich produkcji Frogwares. **Ścieżka audio stanowi doskonałe uzupełnienie warstwy wizualnej i świetnie tworzy klimat grozy.** To samo dotyczy dźwięków tła oraz odgłosów wydawanych przez czające się w cieniu maszkary.

Tym, co jednak urzekło mnie w sequelu najbardziej, jest styl wizualny: od inspiracji latami 20. XX wieku, których estetykę po prostu uwielbiam, po wygląd potworów. Większość z nich to zaktualizowane wersje bestii znanych z poprzedniczki, ale twórcom udało się sprawić, że są nie tylko groteskowe, lecz także naprawdę straszne. Taki styl projektowania monstrów w horrorach to nic nowego (zob. *Resident Evil*, *Dead Space* czy *The Callisto Protocol*), niemniej w grze opartej na dziełach Lovecrafta ma to wyjątkowe znaczenie. Dlaczego?

W swojej twórczości Amerykanin często stosował zabieg literacki znany jako nieopisana groza, w myśl którego nie przedstawia się poczwar w szczegółach, tylko stwierdza, że nie sposób je opisać... i są to słowa, jakich chyba sam użyłbym wobec maszkar z *The Sinking City 2*. Nie chcę zdradzać zbyt wiele, ale dodam, że lokacje – a zwłaszcza ta finałowa – odtwarzają miejsca znane z książek samotnika z Providence dokładnie tak, jak je sobie zawsze wyobrażałem podczas lektury.

W górach szaleństwa

Można odnieść wrażenie, że *The Sinking City 2* to gra prawie idealna. Niestety **poza wtórnością i drewnianymi animacjami twarzy tytuł ma też poważniejszą wadę, a jest nią dosyć toporna walka**, która potrafi sfrustrować. Wiem, że twórcy horrorów często sprzedają to jako „ficzer", ale wydaje mi się, iż tutaj jednak to zbyt duży problem. Nie raz i nie dwa zdarzyło mi się siarczyście zakląć, kiedy Cal nie reagował na moje polecenia.

Na szczęście produkcja oferuje cztery poziomy trudności potyczek oraz dwa poziomy trudności zagadek. Jeśli mimo wszystko wyda się wam zbyt wymagająca, to na najniższym możecie włączyć nawet nieśmiertelność i niewrażliwość, aby cieszyć się światem i opowiadaną historią. Na „normalu" przejście gry zajmuje mniej więcej 12 godzin, a jeżeli będzie wam mało, zainteresujcie się też krótkim dodatkiem sprzedawanym osobno lub w edycji premium (patrz: ramka *Zapomniany dwór*).

Do tego, wzorem *Residentów*, twórcy zaoferowali **dziesiątki wyzwań, za zaliczanie których otrzymujemy punkty. Te da się spożytkować na odblokowanie różnych dodatków**: od artworków po bonusy z realnym przełożeniem na rozgrywkę, takie jak nieskończona amunicja do konkretnej broni. Nie zabrakło też trybu nowej gry plus.

Tak lovecraftowskiej gry nie było od czasów *Stygiana*.

Zapomniany dwór

Na premierę *The Sinking City 2* przygotowano również krótki dodatek pod tytułem *Zapomniany dwór* (wiem, płatne DLC na start zakrawa na żart). Ta osobna historia dostępna z poziomu menu głównego gry dotyczy śledztwa prowadzonego przez Cala w posiadłości Hollowayów na klifach za Arkham, gdzie nasz bohater musi zmierzyć się z rodzinną klątwą. Całość zajmuje może ze dwie godziny, ale stanowi miłe rozszerzenie doznania oferowanego przez „podstawkę", tym bardziej że ukończenie dodatku odblokowuje rewolwer Bucking Bronco, który zabieramy ze sobą do głównej kampanii.

OKIEM ALICJI WOJCIECHOWSKIEJ

OCENA **8**



The Sinking City 2 to zaskakująco udany survival horror z lovecraftowską aurą. Warto wybrać się na wycieczkę do zatopionego miasta i postrzelać sobie do potworów.

Recenzję autorstwa Alicji znajdziesz na cdaction.pl.

Muzyka Ericha Zanna

Pomimo mniejszych i większych wad, a przede wszystkim pewnej wtórności i toporności, ***The Sinking City 2* porwało mnie bez reszty niczym muzyka Ericha Zanna**. Znajoma i sprawdzona formuła z dodatkiem lovecraftowskiego klimatu – i to zarówno tego znanego z opowiadań sci-fi, jak i fantasy – była spełnieniem moich marzeń o survival horrorze.

Mam nadzieję, że Frogwares zdecyduje się ciągnąć tę serię dalej. Istnieje bowiem spore prawdopodobieństwo, że kolejna część będzie mogła stanąć w szranki nawet z nowszymi odsłonami serii *Resident Evil* – czego twórcom z całego serca życzę. A wam z czystym sumieniem polecam ten tytuł. |CDA|



Nieopisana groza czyha na każdym kroku.



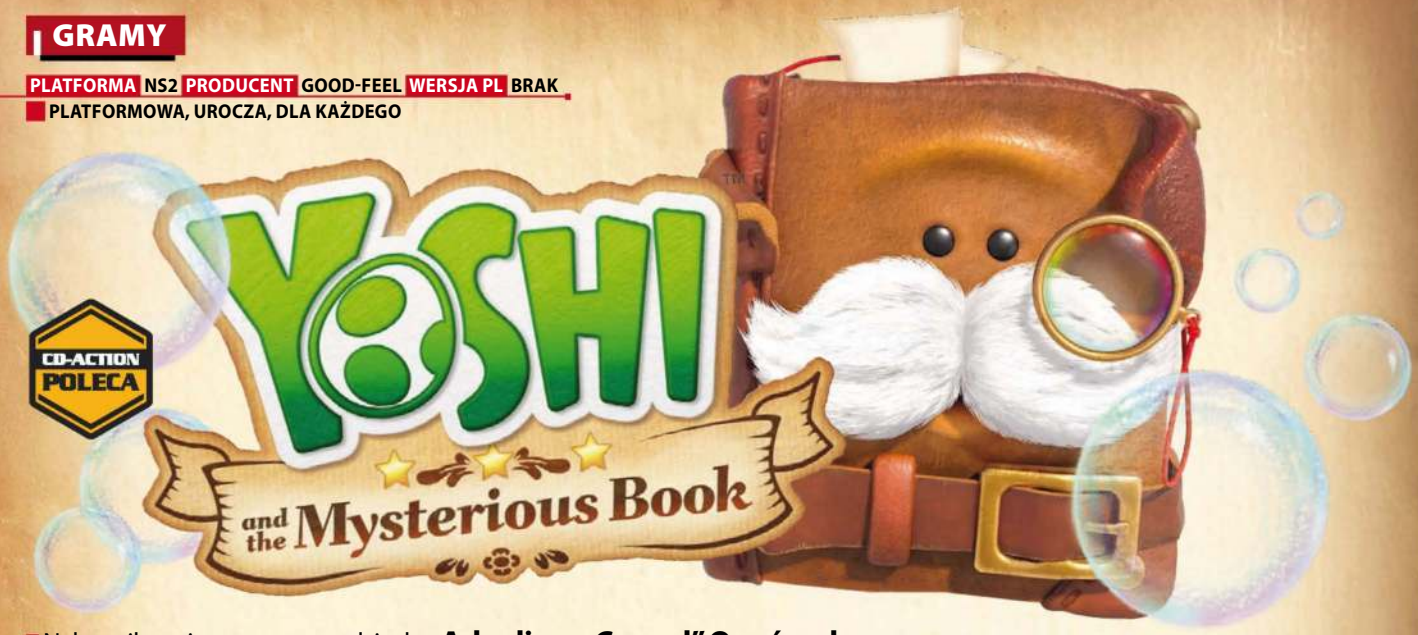
Zatopione Arkham ocieka klimatem.

8+

- + warstwa audiowizualna
- + fabuła i finał
- + Lovecraft pełną gębą
- + świetne projekty potworów

- – nieco toporne potyczki
- – mało oryginalna
- – drewniana mimika postaci

PLATFORMA NS2 PRODUCENT GOOD-FEEL WERSJA PL BRAK
PLATFORMOWA, UROCZA, DLA KAŻDEGO



Nakarmił swoje wewnętrzne dziecko: **Arkadiusz „Cascad" Ogończyk**

Z najnowszych przygód Yoshiego nie dowiecie się, dokąd nocą tupta jeż, ale zielony dinozaur przedstawi wam dziesiątki innych fantastycznych stworzeń.

Gdybyśmy uznali, że główne zadania gier wideo to zaskakiwanie i prezentowanie ciekawych światów, w których najważniejszy element stanowiinterakcja, *Yoshi and the Mysterious Book* byłoby na ustach wszystkich. To produkcja stawiająca na odkrycia, eksperymenty i zabawę. Chciałoby się rzec: czyste Nintendo.

Jako przyjazny dinozaur (jeden z wielu) eksplorujemy kartki magicznej encyklopedii, która ma twarz i z nami rozmawia. Nazywa się Mr. E i przenosi nas na swoje strony, byśmy odszukali informacje o lokalnej florze i faunie, próbując dowiedzieć się jak najwięcej o zwyczajach bądź właściwościach napotkanych stworków. Robimy to poprzez próbowanie „wszystkiego na wszystkim", co przypomina metodę z klasycznych przygodówek point'n'click. Oznacza to, że biegamy po niewielkich planszach, szukając sposobów na to, by ukryte na nich istoty opowiedziały nam o sobie tyle, ile tylko się da – a zdobyte wiadomości trafiają na strony tytułowej księgi.

Chodź ze mną

W praktyce przemierzamy dwuwymiarowe, nieduże poziomy wypełnione po brzegi atrakcjami. Dzieło studia Good-Feel robi dokładnie to, co inne przeboje Nintendo, m.in. *Kirby*, *Pikmin*, *Super Mario Bros. Wonder* czy *Breath of the Wild*, a mianowicie **płynnie zmienia swoje zasady i styl rozgrywki choćby dla kilku sekund zaskoczenia. Oznacza to mnożenie krótkich chwil, w których pojawiają się nowe mechanizmy**, wciągające nas w wir odkryć i zachwytów nad wizją projektantów.

Zwykle od razu po wejściu na planszę natrafiamy na zupełnie nowy gatunek stworka – zaczynamy zatem od „zjedzenia" go (język Yoshiego służy do pochłaniania obiektów, które są następnie chowane w dużych jajach) i sprawdzenia, co się wtedy stanie. W większości przypadków da się również wrzucić ową istotę na swój grzbiet, wożąc ją niczym małego Mario w klasycznym *Super Mario World 2: Yoshi's Island*. Po wykonaniu tych czynności (oraz wielu innych) na ekranie wyświetla się komunikat, który trafia do encyklopedii. Z czasem odblokujemy „ulepszacze" pomagające w zlokalizowaniu znajdziek, ale możemy też wykupić podpowiedzi dotyczące brakujących odkryć. **Zdobycie wszystkiego za pierwszym (a nawet drugim) razem do prostych nie należy.**

Zdarzą się etapy, w których poznamy stworki wydające specyficzne dźwięki – wystarczy poskakać po ich głowach bez dotykania ziemi, aby zagrać melodię. Trafimy też na poziom z ptakoparasolem i poza eksperymentowaniem z unoszeniem się na wietrze przetestujemy, co zrobi, gdy wpadniemy w chmury (zwykłe lub deszczowe). Innym razem sprawdzimy, jak na Yoshiego wpłynie polizanie wielkiego ślimaka (dosłownie!) lub jak napotkane istoty zareagują na podarunek w postaci jabłka czy ostrej papryki; chwycimy w paszczę roślinkę plującą wodą, złowimy ryby kilkukrotnie większe od naszego bohatera bądź zostaniemy zminiaturyzowani, by zbadać, co się stanie, kiedy przejmiemy kontrolę nad tutejszym pasikonikiem, a następnie... wskoczymy nim na kolejnego pasikonika i kolejnego, i jeszcze jednego!

Studio Good-Feel stworzyło dla Nintendo grę zabawkę, piaskownicę, w której siedzimy, **cieszymy się i bez ryzyka (Yoshi nie umiera) eksperymentujemy**. Moim faworytem wśród napotkanych stworzeń jest żabka wypuszczająca bąbelki umożliwiające podróżowanie na wyższe części światów – nie tylko naszemu dinozaurowi, ale także innym istotom. Obserwowanie, jak charakterystyczne pęcherze powietrza zalewają cały poziom, okazało się niesamowitym doznaniem. A takich interakcji są tutaj dziesiątki!

Simply the best

Yoshi and the Mysterious Book określane jest przede wszystkim jako


Jazda na dzikiej świni zawsze bawi.

eprasa.pl d6f3b6771d



platformówka, zapewniam jednak, że znajdziecie tu tyle samo gry logicznej i przygodowej. Aby zakończyć każdy poziom, należy odkryć najważniejsze cechy stworka, któremu poświęcone zostało zwiedzane przez nas siedlisko. Przeważnie trzeba się przy tym popisać pomysłowością – bardziej niż zręcznością – i stale kojarzyć, co jeszcze ciekawego można „wycisnąć" z danej mechaniki, lub wypatrywać interesujących miejsc kryjących kolejne interakcje. Dzięki takiemu podejściu dosłownie co parę minut (ukończenie jednej lokacji trwa średnio ok. kwadransa) **trafiamy do fantastycznie zaprojektowanych światów, czarujących swoimi dźwiękami, pogodą, przyrodą, tłami...**

Twórcy bawią się z nami nawet najprostszymi interakcjami, np. z pszczołami, błotem, wiatrem czy wodą. Fantastyczne to wszystko się zazębia. Pojedynczo takie rzeczy pewnie już spotkaliście w innych grach, ale nigdy tak blisko siebie, nie tak spakowane i wyeksponowane. A do tego dźwięki i efekty wizualne „uznające" nasze odkrycia są niczym zastrzyk radości.

Elementy platformowe także pełnią tu istotną funkcję. Są przy tym na tyle angażujące, że przekonają do siebie starszych odbiorców, ale i na tyle przystępne, aby zachęcać młodszych graczy do spróbowania swych sił. **Yoshiemu nigdy nie dzieje się krzywda i nie da się nim zgubić**, bo światy są na to zbyt małe. To zatem idealna pozycja dla ludzi mających problem z tym, że obecne produkcje albo zbyt często prowadzą nas za rękę, albo podają niejasne cele. Tutaj obie te kwestie nie występują.

Nie jest to jednak tytuł w żadnym stopniu banalny ani tym bardziej przewidywalny. Gram od ponad 30 lat i **za każdym razem, gdy w *The Mysterious Book* odpalałem poziom, nie wiedziałem, czego mogę się spodziewać** – za to zawsze kończyłem go ze szczerym uśmiechem i poczuciem, że „na tym właśnie polegają gry wideo". Na zmienianiu nas w dzieciaki cieszące się nową zabawką.

Szampan się wylewa

Jak to często bywa w exclusive'ach Nintendo, fabuła jest raczej szczątkowa. Ot, na swej drodze trafimy na Bowsera Jr., który również przemyka po stronach encyklopedii, szukając w niej magicznego ptaka oraz zwalając wszystkie swoje niepowodzenia na nas. Oczywiście to Yoshi będzie go co jakiś czas ratował z opresji, pokonując kolejnych bossów.

Historia nie wyróżnia się niczym szczególnym, czego nie można powiedzieć o oprawie wizualnej. **Poziomy stanowią mieszankę obiektów narysowanych kredkami świecowymi, papierowych makiet i... plasteliny** (przynajmniej ja tak to odbierałem). Prezentuje się to wszystko niesamowicie uroczo, co zresztą jest już standardem w solowych dziełach poświęconych zielonemu dinozaurowi.

Yoshi and the Mysterious Book to zbiór dziesiątków światów wprost nawiązujących do klasycznych ilustracji dla dzieci, ale trzymających się stylu Nintendo – mnogość animacji, sposobów reagowania otoczenia na nasze poczynania, idealnie zgranych z tym dźwięków i nasyconych barw tworzy przepyszny koktajl. Jedynym hamulcem przed wystawieniem jeszcze wyższej oceny końcowej jest tu pewna naiwność, prostota i szybkość, z jaką gna się przez kolejne wyzwania. Bo niby łatwo zrozumieć, że cały czar polega na przystępności i niewielkiej skali, ale naturalnie chciałoby się więcej, mocniej, dłużej...

Ostatni dinozaur

„Beztroska platformówka" to termin, który nie oddaje sprawiedliwości nowemu *Yoshiemu*. Owszem, to gra przede wszystkim dla dzieci, jednak zaprojektowana z taką dawką pomysłowości i uroku, że bez trudu rozbroi też dorosłych.

Najlepiej podejść do tego tytułu jak do pudełka z zabawkami dla wyobraźni. I warto takie projekty ciepło przyjmować, a każdą misternie zaprojektowaną interakcję, jaką w nich spotkamy, traktować z należytym szacunkiem. Inne studia rozciągnęłyby te wszystkie mechaniki na dziesiątki questów i godzin, dodając do nich punkty, wskaźniki i drzewka umiejętności. Good-Feel przygotowało za to produkcję niebojącą się wystrzelać z niespodzianek i niebawiącą się w wydłużanie dochodzenia do kolejnych odkryć i nagród. Może i sześć godzin na ukończenie całości to nie jest zbyt dużo, ale przez cały ten czas **daje się odczuć, że obcujemy z grą, której robienie sprawiało radość jej twórcom**. A to sporo. |CDA|

9

+ śliczna oprawa
+ zaskakujące pomysły na interakcje
+ bardzo dopracowana
- chciałoby się więcej

Prawdziwa gra zabawka, która zachęca do eksperymentowania.



OKIEM MIKOŁAJA „MIKOSA" ŁASZKIEWICZA

OCENA **8**



Być może *Yoshi and the Mysterious Book* nie jest pozycją dla każdego, ale kiedy już poznacie banalnie prosty i wręcz „samogrający się" wątek główny, otworzą się przed wami bardziej wymagające światy bonusowe, nastawione głównie na myślenie i eksplorację.

Recenzję autorstwa mikosa znajdziesz na cdaction.pl.





eprasa.pl 66f3b6771d

PLATFORMY PC, PS5, XSX PRODUCENT REBEL WOLVES WERSJA PL PEŁNA
GRALIŚMY NA PC RPG, AKCJA, DARK FANTASY, WAMPIRY

THE BLOOD OF DAWNWALKER



Utopił się we krwi: **Daniel „Zhabi" Szczepankiewicz**

Bardzo chciałem uniknąć porównań do *Wiedźmina 3*. Starałem się, jak mogłem, ale po czasie zrozumiałem, że to niestety niemożliwe. *The Blood of Dawnwalker* wręcz krzyczy, iż jest spuścizną po naszej dumie narodowej.

Należy zadać pytanie: Co oryginalnego znajduje się w samej grze? *The Blood of Dawnwalker* to erpeg akcji osadzony w fikcyjnej XIV-wiecznej Kotlinie Sangorskiej, skrytej gdzieś w Karpatach. **Wcielamy się w Coena, z pozoru prostego wiejskiego chłopaka, którego jednak stale dręczą przeszłość oraz inne problemy**: choroba matki, młodzieńcze zauroczenie i... wampiryczni władcy krainy. Chociaż mamy tutaj elementy rzeczywiste, tytuł zdecydowanie wpisuje się w konwencję mrocznego fantasy, gdyż poza obecnością obcych ras czy innych światów cechuje go ciężki, gęsty klimat, wyraźnie czerpiący z estetyki horroru.

Wampiryczny bal

Mamy tylko jedną główną misję – uwolnić rodzinę z lochu kniazia Brencisa w ciągu 30 growych dni. Jak i kiedy to zrobimy, zależy wyłącznie od nas, możemy ruszyć na zamek od razu albo pod koniec wyznaczonego czasu. Twórcy określili jedynie dwie sztywne ramy: początek przygody oraz termin wykonania zadania. Mapa natomiast kipi od aktywności. Da się chociażby zabawić w skrytobójcę i sabotować działania przeciwników, skupić na poznawaniu świata lub dołączyć do jakiejś frakcji. Graczu, rób, co chcesz, ale licz się z konsekwencjami! Zwiększenie irytacji wampirów wiąże się z nałożeniem restrykcyjnych edyktów, które będą utrudniać nam swobodną eksplorację.

Zacznijmy od stwierdzenia rzeczy oczywistej: **to naprawdę dobra produkcja, acz ma swoje bolączki. Jedne będą niczym drzazga w oku, inne jak kieł wbity w du... szyję.** Mnie osobiście aż tak nie przeszkadza, że w wielu aspektach dzieło Rebel Wolves wydaje



Wrogów kupa wampira nie wzrusza.

się klonem *Dzikiego Gonu* – w końcu to świetny tytuł – trudno jednakowoż nie zauważyć, iż od premiery ostatnich przygód Geralta minęło ponad 10 lat. Część rzeczy, jak oprawa wizualna, interfejs czy zarządzanie ekwipunkiem, można więc było usprawnić, a przynajmniej jakoś bardziej przemodelować, bo w pewnym momencie wyglądało to trochę, jakbym biegał w ciężkiej zbroi z Mahakamu. Aczkolwiek gracze, którzy odnajdywali się jako zabójcy potworów, powinni poczuć się komfortowo i na tym szlaku.

Ponura predestynacja

Trzeba natomiast przyznać, że developerzy postarali się, jeżeli chodzi o światotwórstwo, sięgając do mitów czy innych tekstów kultury. **Kotlina Sangorska jest miejscem wspaniałym. Niezbyt rozległym, a mimo to oferującym dużą różnorodność** lokacji w postaci gęstych lasów, wysokich gór, ponurych moczarów, zabitych dechami wiosek czy średniowiecznego miasta z majestatycznym zamkiem oraz gotycką katedrą. Podczas eksploracji przyjdzie nam poznać iście makabryczną historię krainy (wszak „sanguis" oznacza po łacinie „krew"), na odkrycie czeka zaś cała masa sekretów, a każdy z nich dokłada cegiełkę do uniwersum, które – wnioskując z outro – będzie mogło się wkrótce równać z *Wampirem: Maskaradą*.

Aktywności na mapie mają wpływ na finałową sekwencję, a także na siebie nawzajem. Jeśli postanowimy skupić się na eliminacji wasali księcia, nie tylko uszczuplimy jego siły, ale też zyskamy szansę na zdobycie potężnych sojuszników. **Czasem niepozorna pomoc wieśniakom na drugim końcu krainy może zapoczątkować ciąg zadań związanych z jedną z frakcji.** Wątki te potrafią się bardzo zgrabnie przenikać, lecz widać niedociągnięcia, np. kiedy Coen dziwi się, jakby słyszał o czymś pierwszy raz, mimo że daną materię poznał wcześniej, albo gdy zakuty w zbroję po pokonanym bojarze rzuca tekstem o niezbieraniu trofeów po wrogach. System zależności początkowo przypomina rozłożyste kłącza, a ostatecznie wiele ścieżek prowadzi do dość prostych rozgałęzień.

Młode Wilki

Jeżeli kogoś dziwią porównania do *Wiedźmina 3*, spieszę donieść, iż Rebel Wolves jest studiem założonym w głównej mierze przez weteranów branży, którzy pracowali wcześniej w CD Projekcie Red. Ekipa postawiła na świeży start, aby móc robić projekty bardziej innowacyjne, a przez to również ryzykowne.



Takich butów nie rozdają nawet asasynom.

Uczta dla miecza i pazurów

By zmierzyć się z antycznym wampirem, należy nabrać sił! Każda czynność, jak gromadzenie artefaktów, zdobywanie doświadczenia, zjednywanie sojuszników czy lektura ksiąg, przybliża nas do finałowego starcia. Tutaj uwidacznia się ciekawy aspekt tego systemu: nie odblokowujemy wszystkich umiejętności ot tak, bez uprzednich studiów (co zastanawiające, czytanie książek czasu nie zużywa, ale rozwój już tak). Twórcy postarali się także o odpowiedni sposób na wzmocnienie wampirycznych zdolności, co pozwala wczuć się w rolę wewnętrznie rozdartego bohatera. Jeżeli zdecydujemy się nie pić krwi, to nocne życie będzie znacznie trudniejsze, lecz przynajmniej ocalimy duszę, prawda? Ale przecież zegar tyka, a rodzina cierpi w kazamatach zamczyska! Ile poświęcimy, by ją uratować?

W moim odczuciu **walka okazała się najlepszym, a jednocześnie najbardziej irytującym elementem gry**. Jako fan systemów z *Kingdom Come: Deliverance* oraz *For Honor* nie wahałem się przed wybraniem w *Dawnwalkerze* najwyższego poziomu trudności. Trochę bolało przez pierwsze godziny, zwłaszcza że starcia bywają dość nierówne, lecz opanowanie mechaniki daje satysfakcję. Zdecydowanie najważniejszy zasób stanowi kondycja: niezbędna przy blokach, unikach i atakach. Wszystkie akcje mogą być wykonywane kierunkowo, co pozwala nam lepiej kontrować działania przeciwnika oraz nie trwonić wspomnianej kondycji przy defensywie. Opanowanie do perfekcji bloków i uników czyni walkę znacznie prostszą, aczkolwiek zanim się wdrożymy, łatwiejszą opcją są omniataki i omnibloki pozwalające zrealizować daną akcję bez konkretnego kierunku (w przypadku ofensywy zdecydowanie wystarczą). Tym sposobem twórcy zadbali o odpowiednie doznania dla każdego typu odbiorcy.


Gdzież ja zapodziałem te eliksiry...

Krwiście wysmażony

Zanim poczułem się pewnie w szermierce, zdarzało mi się grać na samych unikach, co niejednokrotnie okazało się koszmarem, gdyż **bardzo często elementy otoczenia, jak kamyki, gałęzie czy inne drobne obiekty leżące na ziemi, potrafiły zablokować postać**. Tryb walki może się również uruchomić podczas eksploracji, co w połączeniu z powyższym znacznie utrudnia ucieczkę. Innym razem, napotkawszy grupę bandytów bijących się ze strażnikami, postanowiłem włączyć się do zabawy i... gra


Ponoć z każdego bagna da się wyjść.

Graczu, rób, co chcesz, ale licz się z konsekwencjami!

eprasa.pl d6f3b6771d



nie uznawała moich ataków za część starcia. Dziwnym rozwiązaniem są obszary zainteresowania wrogów. Przykładowo: jeżeli ustawimy się na granicy takiego miejsca, to przeciwnicy nie tylko nie będą nas gonić, ale też po chwili schowają broń i zajmą się na powrót swoimi sprawami. **Zdarzały się więc sytuacje, podczas których czterech żołdaków dopingowało wykrwawiających się właśnie kolegów.** Kompletną bzdurą jest zaś automatyczne zmienianie celu po ogłuszeniu wroga. Brr!

W bólach więc uczyłem się kontrować, by finalnie stanąć na środku stolicy księstwa, Svartrau, i rzucić wyzwanie wszystkim strażnikom w zasięgu wzroku. Nie była to oczywiście jedynie zasługa moich umiejętności, lecz efekt wielu wycieczek i zgromadzonego sprzętu. Cała przygoda to w istocie ciągłe nabieranie siły. Wyraźnie czuć przyrost potęgi, kiedy poznamy już kilka umiejętności tudzież zbierzemy legendarny ekwipunek. *Dawnwalkera* nie nazwałbym jednak typową opowieścią w stylu „od zera do bohatera", gdyż Coen jakieś szkolenie pod okiem ojca przeszedł, a i większych trudności raczej w naszej przygodzie nie doświadczymy. Pojedynki z bossami cechują się różnorodnością i wymagają niekiedy odrobiny skupienia.



Żer na FOMO

Prolog już na start uderza nas realiami produkcji. **Nie zaliczysz wszystkich aktywności czy zadań na mapie – musisz wybrać, komu, jak i czy w ogóle pomożesz.** Przyznam, że mechanika zarządzania czasem to bardzo ożywczy pomysł: z jednej strony żeruje na strachu przed pominięciem czegoś (FOMO, ang. fear of missing out), a z drugiej stanowi istotne narzędzie służące pogłębieniu immersji lub nadaniu akcji odpowiedniego tempa. Jest to ten rodzaj usprawnienia, który – jeśli został dobrze wprowadzony – sprawia, iż gra wchodzi na kolejny poziom symulacji i dla entuzjastów staje się czymś wspaniałym. Wielu fanów erpegów zalicza się jednak do bardzo pracowitych mróweczek, lubujących się w wykonywaniu zadań wszelakich. Co z nimi? No więc... bez obaw.

Wiedziałem, że twórcom zależy, aby czas był w ich dziele istotny, więc prawdopodobnie domyślacie się, czego mogłem, jako kolekcjoner osiągnięć, bać się najbardziej. Już liczyłem aktywności, zadania oraz celowo wstrzymywałem się z rozdawaniem punktów umiejętności – wszystko w strachu, iż czegoś nie odkryję. **Ostatecznie spędziłem w *The Blood of Dawnwalker* ponad 50 godzin** i jestem pewien, że w jednym podejściu da się poznać ten świat dostatecznie dokładnie, aby nie czuć żalu zaniechania czegokolwiek. Niemniej muszę przyznać, iż przez pierwsze pięć dni w grze obchodziłem się z Coenem jak z jajkiem. Dopiero kiedy udało mi się zaliczyć parę „głównych" wątków, nabrałem animuszu i zdałem sobie sprawę, że – i owszem – nie zdołam wykonać wszystkich drobnych zadań, ale kompletnie nie muszę tego robić, aby odkryć ważniejsze elementy fabularne tego tytułu.

Nasuwa się więc pytanie: Po co ten wyścig? Rozumiem chęć ograniczenia błahostek, lecz tu przecież nie ma hazardu czy innej formy bezsensownego trwonienia czasu. Jasne, nauczenie gracza, iż nie odpowiada za wszystko i wszystkich w świecie gry, to bardzo ciekawy pomysł. Tylko ile jest on wart, skoro możemy w ciągu owego miesiąca wstąpić do buntowników, zwiedzać podziemia, górskie wioski tudzież antyczne ruiny, po drodze pomóc paru ludziom lub naprawić kilka kapliczek i zarobić małą fortunę (większość przepaliłem na ulepszenia sprzętu). Początkowo zakładałem, że będę musiał do *Dawnwalkera* podchodzić parę razy, a każda przygoda – z racji konstrukcji tytułu – okaże się nieco inna. Tymczasem czuję, że zamiast swego rodzaju memento dostałem iluzję systemu, który – owszem – wpływa na wartkość akcji, ale przy tym trochę bezsensownie karze. No bo skoro i tak mogę zrobić niemalże wszystko, to dlaczego ograniczać całą resztę?

Muzyczny bankiet

O ile grafika nie zrobiła na mnie większego wrażenia, o tyle **jestem wielkim fanem soundtracku**. Tak, on również przypomina te najbardziej charakterystyczne utwory z *Wiedźmina 3* (chociaż to też kwestia doboru instrumentów czy dźwięków typowych dla „epoki"). Panów Piotra Musiała oraz Mikołaja Stroińskiego mieliśmy zresztą szansę dobrze poznać za sprawą powyższego tytułu i da się usłyszeć pewne do niego podobieństwa, niemniej potrafią oni pozytywnie zaskoczyć.

Muzyka doskonale podkreśla wszechobecną trwogę.

Pieczę nad soundtrackiem sprawował natomiast Nikola Kołodziejczyk i był to świetny wybór. Muzyka w *The Blood of Dawnwalker* jest znacznie bardziej ponura, doskonale podkreśla trwogę za pomocą trąb i skrzypiec. Niskie brzmienia, kontrasty dynamiki i kompozycja budująca napięcie! Dodajmy śpiewokrzyk Karoliny Matuszkiewicz, a otrzymamy wspaniały miks motywów sakralnych, ludowych i grozy.

Na „w"? Wampir albo *Wiedźmin 3*!

Niby produkcje na innych silnikach, a jednak podobne. *Dawnwalker* cechuje się dobrze znaną mechaniką skupienia z *Dzikiego Gonu*, która podświetla istotne elementy otoczenia. Może trochę to leniwe, ale raczej wygodne. Miłym usprawnieniem jest natomiast badanie określonych scen czy przedmiotów: wówczas gra zmienia perspektywę na bardziej przygodówkowy tryb, w którym przyglądamy się szczegółom.

eprasa.pl d0f3b0c771c

Historyczne smaczki

Ważnym wątkiem było poruszenie problematyki codziennego życia w średniowieczu, kiedy kobiety traktowano jak ludzi drugiej kategorii, zamykano za karę w klasztorach, spychano na margines społeczeństwa, pozbawiano praw itp. Doceniam Rebel Wolves za tak subtelne, a zarazem wyraźne zaakcentowanie owej kwestii.

Jeżeli chodzi o potknięcia historyczne, natrafiłem tylko na jedno w postaci użycia określenia „wampir" – to bowiem pojawiło się po raz pierwszy 21 lipca 1725 roku (sprawa Petara Blagojevića z serbskiego Kisiljeva, gazeta *Wienerisches Diarium*, nr 58). Jeszcze w 1721 Gabriel Rzączyński opisywał w swym bestiariuszu (*Historia naturalis curiosa Regni Poloniae*) podobną istotę jako „upiora".

Apetyczny początek

Myślę, iż dziecko Zbuntowanych Wilków, choć wyraźnie czerpie z dorobku swoich ojców, zdecydowanie wprowadza wystarczająco wiele elementów, aby się wyróżnić. Trochę zawiodłem się na mechanice czasu, ponieważ dałem się jej porwać i spodziewałem się, że będzie odgrywać większą rolę. Zdaje się, że postawiono tutaj na bezpieczne rozwiązanie, aby nie wykluczać żadnego gracza.

Eksploracja była nad wyraz przyjemna, świat – bogaty w tajemnice i ciekawe wątki fabularne oraz „żywych" bohaterów, mogłem zwiedzać go pod postacią wilka czy mgły, a nawet spacerować po pionowych ścianach. Walka okazała się wymagająca, choć nie pozbawiona wad. **Zadbano o spójność kulturową i poprawność historyczną, przemycając do fantastyki nieco społecznego komentarza w dobrym tonie.** Muzyka zaś doskonale podkreśla klimat tytułu. Czego chcieć więcej? Twórcy zaznaczyli swoje miejsce i pokazali kierunek, w którym zamierzają iść, a nam pozostaje ich dopingować, mamy bowiem szansę na kolejną światowej klasy markę. |CDA|



8

+ solidnie przedstawiony świat
+ przystępny system walki
+ multum rzeczy do odkrycia
+ gratka dla fanów historii
+ jeszcze większa dla fanów klasycznej grozy
+ świetna muzyka
+ imponująca sieć zależności między questami
+ ciekawa mechanika czasu...

– ...chociaż mogłaby sensowniej karać
– trochę za dużo *Wiedźmina 3*
– starcia mogą irytować
– niekiedy widać brak konsekwencji

REKLAMA



aktywny cyber senior

60+ i wciąż w grze. Silver Legends rozegrali showmatch *CS2* we Wrocławiu





TŁUMACZ symultaniczny, mikrofon dla widowni i pokazowy mecz *CS2* komentowany na żywo – tak Polski Związek Esportu (PZE) ugościł we Wrocławiu skład szwedzkiej organizacji Silver Legends. 11-12 sierpnia Uniwersytet DSW Ideis przyjął najbardziej rozbudowaną odsłonę cyklu „Aktywny Cyber Senior".

„Aktywny Cyber Senior" to bezpłatny cykl warsztatów dla osób 55+, finansowany przez **Ministerstwo Sportu i Turystyki**, z **Fundacją LOTTO im. Haliny Konopackiej** jako operatorem programu „Aktywny Senior". Od lipca do sierpnia odwiedził pięć miast i zebrał ponad 200 uczestników. Standardowy harmonogram dnia to e-szachy i e-brydż na smartfonach oraz *Just Dance* jako forma aktywności ruchowej – tak wyglądał pierwszy dzień we Wrocławiu, a drugi zmienił formułę na konferencyjno-pokazową.

Silver Legends to szwedzka drużyna esportowa zrzeszająca seniorów, startująca w rozgrywkach *Counter-Strike 2*. Do Wrocławia przyjechał zespół składający się m.in. z Magnusa „Magnum" Dahlberga i Yvone „Qikas" Calldin.

Drugi dzień w skrócie:

- panel z Silver Legends i PZE o esporcie jako narzędziu aktywizacji seniorów, z tłumaczeniem symultanicznym,
- pokazowy mecz *CS2* zawodników Silver Legends, komentowany na żywo, oglądany przez uczestników z widowni,
- wspólne zdjęcie i upominki dla uczestników na koniec

Uczestnicy dopytywali gości ze Szwecji o praktycznie wszystko – od zasad gry po to, jak trafia się do esportu w ich wieku. Wiceprezes PZE Łukasz Klimczyk rozmawiał z Silver Legends też o możliwości założenia podobnej inicjatywy w Polsce i dalszej współpracy.

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

Partnerem wrocławskiego wydarzenia – czwartego z pięciu w cyklu – był Uniwersytet DSW Ideis. Ostatnie odbyło się 18-19 sierpnia w Tychach. Zdjęcia i film z cyklu są dostępne w mediach społecznościowych i na stronie PZE: polskiesport.pl

ORGANIZATOR: Polski Związek Esportu

FUNDATOR: Ministerstwo Sportu i Turystyki

OPERATOR PROGRAMU: Fundacja LOTTO im. H. Konopackiej

ARTYKUŁ SPONSOROWANY

REKLAMA

eprasa.pl/d63b6771d

PLATFORMY PC, PS5, XSX PRODUCENT HALO STUDIOS WERSJA PL NAPISY
GRALIŚMY NA XSX FPS, REMAKE, SCI-FI, CO-OP

Sił spustoszenie wśród kosmitów: **Dawid Sych**

Ćwierć wieku temu Master Chief postawił stopę na Pierścieniu i zmienił oblicze strzelanek. Dziś Halo Studios tchnęło nowe życie w kultowy tytuł. Czy legenda broni się równie dobrze po latach?


Unreal Engine 5 ma też swoje lepsze momenty.

Zanim przejdę do meritum, chcę, żebyście wiedzieli, iż zdecydowanie nie podzielam zachwytu recenzentów nad dwiema ostatnimi częściami *Halo*. „Piątkę" i *Infinite* uważam co najwyżej za dobre gry, ale nic ponad to. Nigdy nie byłem też jakimś zagorzałym fanem serii, chociaż zaliczyłem wszystkie jej odsłony, a nawet spin-offy. Niemniej czekałem na premierę *Campaign Evolved*, ponieważ miałem nadzieję na ponowne przeżycie tej jedynej w swoim rodzaju przygody. Zebrałem drużynę, przywdzialiśmy pancerze i znów wyruszyliśmy w bój.

Coś tu nie *Halo*

Razem z kumplami postanowiliśmy rozpocząć podróż w przeszłość od... nowej kampanii fabularnej, będącej dodatkową zawartością, a przy okazji również prequelem wydarzeń znanych z oryginału. Niestety dość szybko dotarło do nas, że popełniliśmy poważny błąd. Historia opowiedziana na przestrzeni trzech misji nie tylko okazała się miałka do granic możliwości, ale też – co najgorsze – pokazała, że **Halo Studios kompletnie nie rozumie tej kultowej marki, co chyba nienajlepiej wróży na przyszłość**.

Większość misji toczy się w ciasnych korytarzach, zapomnijcie też o zabawie z pojazdami. Owszem, na sam koniec twórcy zafundowali nam jedną taką sekcję, ale zamiast poprawić ogólne wrażenie, stała się ona gwoździem do trumny nowej kampanii. Jeżeli chodzi o warstwę fabularną, to zupełnie nie czuć, o jaką stawkę gramy. Bohaterowie przewijający się przez ekran są nam zupełnie obojętni i ulatują z pamięci od razu po zaliczeniu zestawu misji. To naprawdę niewykorzystany potencjał: developerzy mogli albo dopieścić formułę znaną z pierwowzoru, albo nieco poeksperymentować i ją unowocześnić. Finalnie otrzymaliśmy zawartość, która nie zadowoli nikogo – ani graczy znających cykl jak własną kieszeń, ani osób mających z nim do czynienia po raz pierwszy.

Powrót do przeszłości

Nieco zniechęceni tym, co przed chwilą przeżyliśmy, wskoczyliśmy z marszu do oryginalnej kampanii, aby pozbyć się niesmaku po *Campaign Devolved*, jak zacząłem nazywać w notatkach dodatkową opowieść. I muszę z bólem serca przyznać, że nie był to powrót lekki. Istnieją dwie szkoły tworzenia remake'ów. Pierwsza polega na poprawie oprawy wizualnej i ograniczeniu innych zmian do niezbędnego minimum, aby doznanie było tak bliskie temu pierwotnemu, jak to tylko możliwe. W myśl drugiej unowocześniona zostaje również rozgrywka, żeby lepiej odpowiadała aktualnym standardom i stała się przystępniejsza dla kolejnych pokoleń.

Należę do grupy, której zdecydowanie bliższe jest to drugie podejście, ponieważ uważam, że pewne rozwiązania w elektronicznej rozrywce stają się zwyczajnie przestarzałe, a jeżeli chcemy przeżyć grę tak jak kiedyś, musi ona przejść przynajmniej częściową ewolucję. Próżno szukać tego w dziele Halo Studios.

Myślałem, że krew mnie zaleje, kiedy po raz pierwszy usiadłem za kierownicą Warthoga. Dla mnie werdykt jest prosty: było źle i... nic się w tej kwestii nie zmieniło. Maszyna jeździ, jak chce, mimo usilnych prób opanowania jej, a sterowanie nią to zaprzeczenie intuicyjności. Co jak co, ale stanowiło to jedno z tych przeżyć z przeszłości, do których z pewnością nie chciałem wracać. Podobnie jak do niekończących się ciągów identycznych korytarzy czy chociażby braku możliwości wspinania się na krawędzie – zmiana tego pozytywnie wpłynęłaby na poruszanie się po lokacjach, tutaj niestety jej nie uświadczycie. Nie zrozumcie mnie źle, **to wciąż stare, dobre *Halo* z rozwiązaniami, dzięki którym marka zapisała się złotymi zgłoskami w historii gier wideo**. Może to okazać się jednak za mało, aby przekonać do siebie młodszych odbiorców, chociaż starsi pewnie nie będą narzekali.


Zabawa w kooperacji to czysta przyjemność.

OKIEM EUGENIUSZA SIEKIERY

OCENA **8**

Piękna jak nigdy, choć rdzeń pozostał nietknięty. To wciąż stare, dobre *Halo*, bazujące na satysfakcjonujących starciach i wykorzystywaniu pojazdów na skalę niespotykaną wcześniej w singlowych shooterach. Kilka drobnych zmian i wprowadzonych szlifów nie zrewolucjonizowało zasad rozgrywki, co najwyżej nieco ją urozmaiciło.

Recenzję autorstwa Siekiery znajdziesz na cdaction.pl.

eprasa.pl d6f3b6771d

HALO
CAMPAIGN EVOLVED



Oryginalna kampania wzbogaciła się o nowe przerywniki filmowe.

Dla nowych odbiorców rozgrywka może okazać się przestarzała.

Im dalej w las... tym lepiej

Po tej pierwszej konfrontacji z Przymierzem oraz remakiem mój czteroosobowy zespół skurczył się do dwóch członków. Razem z ostatnim kumplem postanowiliśmy, że nie odpuścimy. Lekko zawstydzony, muszę się wam przyznać do tego, że gdzieś w okolicy połowy kampanii coś w mojej głowie kliknęło. Powtarzające się korytarze przestały mnie tak irytować, przywykłem znowu do sterowania, zacząłem też doceniać różnorodność biomów, w jakie *Halo* nas rzuca. No i Pierścień. **Pierścień robi takie samo wrażenie jak ćwierć wieku temu – szczęka opada.**

Halo: Combat Evolved już przed 25 laty zachwycało detalami. Wybijała się przede wszystkim sztuczna inteligencja wrogów – kosmita, do którego przyczepił się granat, nagle zaczyna biec w twoją stronę, bo wie, że i tak nie przeżyje, więc może zabrać ze sobą Demona, jak nazywają Master Chiefa. Takich smaczków występuje w grze pełno i wciąż chwytają one za serce – i to pomimo tego, że mam zasadniczo wrażenie, iż AI przeciwników jest gorsza niż kiedyś.

Nie byłoby też prawdą, gdybym powiedział, że w *Campaign Evolved* nie ma żadnych nowości czy usprawnień rozgrywki: apteczki zastąpiono znaną z późniejszych części automatyczną regeneracją zdrowia, włączono możliwość sprintu, pojawiają się też broń i przeciwnicy, którzy do tej pory kojarzeni byli z młodszymi odsłonami cyklu. Takich mniejszych lub większych pozytywnych zmian jest tu przynajmniej kilka, ale moim zdaniem docenią je głównie koneserzy marki.

Nie aż tak nierealny

Największą nowością, jaką wprowadza remake *Halo*, jest przeskok na Unreal Engine 5. O ile na początku warstwa wizualna jakoś w ogóle mnie nie porwała, a moi kompani z Zakonu PC sami narzekali na pewne problemy z wyglądem i wydajnością gry, o tyle **w drugiej połowie kampanii oprawa graficzna znacznie bardziej przypadła mi do gustu**. Ba! Niekiedy naprawdę cieszyła oko.

DNA *Halo*

Pomimo tego, że na pierwszy rzut oka *Campaign Evolved* wygląda na w całości wykonane na Unreal Enginie 5, to pod maską gry wciąż bije stare serce. Halo Studios zachowało rdzeń kodu symulacyjnego z oryginalnego silnika Blam autorstwa Bungie – konkretnie jego odgałęzienia z *Halo: Reach* – odpowiedzialnego za fizykę, zachowania AI przeciwników i samo odczucie walki. Najnowsza wersja engine'u firmy Epic stoi tu wyłącznie za warstwą wizualną, dobudowaną na wierzchu symulacji mającej już ćwierć wieku.

Zmiany dotknęły nie tylko grafikę, ale też warstwę audio: ścieżkę zremasterowano, przerobiono dźwięki otoczenia, a dialogi nagrano na nowo z udziałem oryginalnej obsady. Niestety nie wszystkie z nich są tak dobre, jak moglibyśmy się tego spodziewać, ale w ogólnym rozrachunku uważam, że była to niezła decyzja.

Co ciekawe, w *Campaign Evolved* pojawiły się też zupełnie nowe przerywniki filmowe – i to nie tylko w prequelowych misjach, ale i w głównej kampanii, gdzie dodają więcej dialogów i kontekstu do fabuły znanej z pierwowzoru. Część starych scenek, generowanych niegdyś silnikiem gry, zastąpiono w pełni prerenderowanymi sekwencjami. O ile przeważnie wypadają one naprawdę świetnie, o tyle niektóre wrzucone zostały w gameplay kompletnie bez sensu, przez co niekiedy zaburzają jego flow.

Z tarczą czy na tarczy?

Po kilku godzinach spędzonych z *Halo: Campaign Evolved* mam dosyć mieszane uczucia. Z jednej strony bawiłem się całkiem nieźle, zwłaszcza w dalszej części kampanii i w towarzystwie kumpli (to jeden z tych przypadków, kiedy przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę). Z drugiej – **większość zmian okazała się kosmetyczna. Te istotniejsze z kolei nie zawsze są zmianami na lepsze**, a przynajmniej budzą wątpliwości.

Zastanawia mnie też, jak na całość zareagują posiadacze PlayStation, dla których to pierwszy kontakt z serią *Halo* w historii. Trudno mi ocenić, czy poczują oni miętę do Master Chiefa – istnieje ryzyko, że rozgrywka dla wielu z nich okaże się po prostu przestarzała i nudna. Może lepszym krokiem byłoby wydanie na konsoli Sony *Halo: The Master Chief Collection* albo chociaż *Infinite*? Czas pokaże. |CDA|

6+

+ to nadal stare, dobre *Halo*
+ co-op to wciąż największy atut rozgrywki
+ usprawniona oprawa audiowizualna
+ garść zmian zapożyczonych z późniejszych części

- dodatkowa kampania jest beznadziejna
- UE5 nie zawsze wygląda dobrze
- część cutscenek zaburza flow rozgrywki
- nierówna jakość nagranych dialogów i remasteru dźwięku
- dla wielu może wydawać się przestarzała

eprasa.pl d6f3b6771d

PLATFORMY PC, PS5, XSX, NS2 PRODUCENT CAPCOM WERSJA PL NAPISY
GRALIŚMY NA PS5 SLASHER, SAMURAJOWIE, DEMONY

CD-ACTION POLECA

ONIMUSHA
WAY OF THE SWORD

Ciął i rozczłonkowywał: **Hubert „Huwer" Pomykała**

Rzucę krótko: oto podręcznikowy przykład pod wieloma względami absolutnie wybitnego rebootu popularnej niegdyś serii.

Nie oczekiwałem zbyt wiele od *Way of the Sword*. Ot, liczyłem tylko na trochę radochy wywołanej beztroskim siekaniem demonów. Dość niespodziewanie dostałem natomiast murowanego pretendenta do tytułu gry roku.

Legendy i kinematografia

Wszyscy lubimy się czasem zaskoczyć, co nie? Zanim na dobre zacznę dzielić się moim entuzjazmem, pora na krótkie wyjaśnienia. **Najnowsza *Onimusha* opowiada fikcyjną, poniekąd wręcz baśniową drogę prawdziwego człowieka – Musashiego Miyamoto.** To niemalże japoński bohater narodowy, ale też niepokonany wojownik, który zapisał się na kartach historii jako zwycięzca aż 62 (!) pojedynków. Twórcom *Way of the Sword* zależało, by twarzą protagonisty został nieżyjący już Toshirō Mifune, znakomity aktor znany chociażby z ponadczasowych filmów Akiry Kurosawy. I cóż, dysponujący wysokim budżetem Capcom zrobił, co należało, by po prostu dopiąć swego.



Panie, te żyły są niedrożne, trzeba operować!

Tak czy siak, tutejsza wersja Miyamoto to nie tylko człowiek legenda i wybraniec ludu, ale również złodupiec z prawdziwego zdarzenia. Chłop wyzbył się chyba wszelkich lęków, biorąc wyzwania na klatę jak gdyby nigdy nic. Wyobraźcie sobie, że to odpowiednik znanego z memów mrówkojada stojącego w rozkroku. Dajcie mu przeciwnika!

Nie oznacza to jednak bohatera jednowymiarowego. Szybko zauważamy jego zdolność do empatii, naturalną chęć pomagania innym oraz sportowy pęd do stania się jeszcze lepszym w wycinaniu kolejnych niemilców panoszących się po Kioto, czyli tutejszym miejscu akcji. Słynnego samuraja obdarowano również znakomitym poczuciem humoru, zgrabnie rozładowującym napięcie, ale przede wszystkim nadającym chłopu konkretne cechy osobowości. **Bohater *Way of the Sword* potrafi bowiem rzucić żarcikiem na miarę Asha z *Martwego zła*** lub odpyskować enpecowi niczym kojarzony z cyklem *DMC* Dante. Taki to już „niecny" urwipołeć.

Rzucić rękawicę

Niniejszym pora zapomnieć o sztywnych do bólu kolesiach pokroju Jina Sakaia z *Ghost of Tsushima*, niemniej Musashi nie zajmuje się na szczęście jedynie śmieszkowaniem. Fabuła gry przenosi nas do epoki Edo, a naszą powinnością natychmiast staje się oczyszczanie ulic z niechcianego naddatku panoszących się tu i ówdzie Genmów, tj. potworów z piekła rodem.

Realizacja całego planu szybko bierze w łeb, gdyż w ciągu ledwie kilkunastu minut od startu kampanii niepokonany dotychczas samuraj dostaje od obślizgłych paskud solidny łomot, kończący się zresztą jego zgonem na miejscu zdarzenia. Zanim Japończyk dotrze jednak na dno zaświatów, pewien starszy pan przekaże mu rękawicę Oni. To potężny artefakt, pozwalający Miyamoto na powrót do świata żywych dzięki pochłanianiu dusz tych, których istnienie zakończyło nagle wbite ostrze.

To tylko Oni, żyjący w monotonii(*)

Biegamy od jednego podwórka do drugiego, wysyłając demony z powrotem tam, gdzie ich miejsce. Żeby było zabawniej, **rozlokowane za tunelowymi ścieżkami tereny odgradzają najczęściej tymczasowe, uwarunkowane fabularnie ściany, znikające zaraz po zakończeniu każdego ze starć**. Powiało retro gamingiem, prawda? Staroszkolne podejście zastosowano także w innych aspektach rozgrywki, dzięki czemu weterani serii natychmiast

(*) Pamiętajcie jeszcze utwór Skamieniali *Trzeciego Wymiaru? Powiedzcie, że pamiętacie.*

eprasa.pl d6f3b6771d



Tak, gapiłem mu się na bebech!



Krzyżowaniu ostrzy towarzyszy satysfakcjonujące QTE.

dostrzegą ukłony w stronę klasycznych *Onimushy* sprzed ponad dwóch dekad. Co jednak szczególnie ważne, obrana stylistyka raczej nie wadzi, ba, pozwala łatwiej chłonąć świat przedstawiony.

Z czasem do dysponującego ciętym językiem herosa dołączają sprzymierzeńcy: zarówno ludzie, jak i reprezentanci rasy Oni. Ci ostatni też wywodzą się ze świata demonów, aczkolwiek część z nich postanowiła wesprzeć Japończyków. Nie zmienia to faktu, iż intencje dosłownie nieziemskich gagatków pozostają niejasne przez wiele godzin, intryga zaś zdaje się zawiązywać sama. I chyba mimo wszystko nie jest grubymi nićmi szyta.

Historia należy raczej do tych nieskomplikowanych, niemniej potrafi wciągnąć, zaskakując zwrotami akcji. **Ukończenie wątku głównego wraz z częścią zadań pobocznych zajęło mi ponad 35 godzin**, co – jak na podobny styl zabawy – stanowi wynik bez wątpienia zadowalający. Same wydarzenia poznajemy natomiast głównie za sprawą ogromnej liczby wyrenderowanych na silniku gry przerywników filmowych. Momentami ich natężenie potrafi przytłoczyć, aczkolwiek warto ich nie pomijać, ponieważ postacie poboczne napisano bardzo dobrze. Każda z nich prędzej czy później zapada w pamięć. Co więcej, lwia część cutscenek jest po prostu śliczna, gdyż *Way of the Sword* powstało w całości na znanym z najnowszych części *Resident Evil* RE Enginie.

Tnij, kochanie, tnij

Demoniczna rękawica, dobrze znana fanom wcześniejszych *Onimushy*, nie tylko pozwala na odpalanie destrukcyjnych finisherów często przechylających szalę zwycięstwa na naszą stronę, ale też pomaga w rozwijaniu postaci. Czerwone dusze wydajemy bowiem poniekąd niczym walutę na nowe ruchy bądź ulepszenia. Co ciekawe, nie zbiera się tutaj fragmentów pancerza i mieczy, aczkolwiek da się dopasować wygląd, odblokowując skórki dla poszczególnych części rynsztunku. Szczerze mówiąc, uważam takie podejście za zasadne, gdyż dzięki ograniczonej liczbie elementów stricte erpegowych można znacznie lepiej skupić się na clue zabawy. A tym pozostaje doprawdy porażająco satysfakcjonująca walka.

System starć oparto na względnie prostych założeniach (atak jednoręczny, dwuręczny, blok, parowanie, unik), aczkolwiek – nie boję się tak buńczucznego stwierdzenia – dopracowano go do absolutnej perfekcji. I prawdę mówiąc, **nie znam innego tytułu, w którym walka bronią białą dostarcza tak mocnych wrażeń**. Poniekąd dzięki doskonałemu udźwiękowieniu: soundtrack zachwyca, a podczas krzyżowania się żelastwa wspaniale słychać każdy świst i brzdęknięcie uderzających o siebie katan.

Napisać, iż starcia w *Way of the Sword* pozostają nad wyraz dynamiczne, to jak nic nie napisać. Mimo że niemal co chwilę przełączać możemy się między dwoma poziomami trudności, ani razu nie odczułem, by któryś boss dawał mi fory. Siekając co popadnie w tym bardziej wymagającym, ciągle zwracałem uwagę na okienko czasowe pozwalające odbić cios. Śmiem twierdzić, iż ta konkretna mechanika gra pierwsze skrzypce, sposób jej implementacji zaskoczy zaś nawet weteranów *Sekiro: Shadows Die Twice*.

Do brzegu, samuraju

Co spowodowało, że tak uważam? Po pierwsze przeciwnicy pozostają agresywni, lecz atakują w zgoła różnych tempach. Wielokrotnie nadziewałem się na kontrę, myśląc, iż oręż jednego z potężnych bossów dosięgnie mnie już za chwilę. Tymczasem wróg bezczelnie kiwał mój ruch, zadając cios najczęściej w totalnie niespodziewany sposób. Po drugie uczenie się zachowań Genmów trwa dłużej niż chociażby złośliwców z produkcji From-Software i mimo że *Way of the Sword* nie jest soulslikiem, walki z „szefami" czerpią pełnymi garściami zarówno z serii *Dark Souls*, jak i np. *Bloodborne'a*.

Dobra, nie przedłużając: **jestem najnowszą *Onimushą* totalnie oczarowany. Uważam, że wy również będziecie!** Nie czekajcie, bierzcie ten tytuł bez wahania, tym bardziej że nie odnotowałem bugów albo spadków klatek, i to niezależnie od ustawień (30, 40 oraz preferowane 60 fps-ów). Niech ta marka w końcu zyska należne miejsce w świadomości graczy! **CDA**

Podstawę zabawy stanowi porażająco satysfakcjonujący system walki.

Onimusha? Nie, nie słyszałem

Istnieje duże prawdopodobieństwo, że wiele osób czytających niniejszą recenzję nie miało nigdy do czynienia z cyklem *Onimusha*. I nic dziwnego, ponieważ ostatnia do tej pory pełnoprawna odsłona serii, czyli *Dawn of Dreams*, ukazała się aż 20 lat temu, za czasów stareńkiego PlayStation 2. Potem pojawiło się jeszcze przeglądarkowe *Onimusha Soul*, ale na ten tytuł spuśćmy zasłonę milczenia... Być może część z was grała w wydany w 2018 remaster „jedynki" o podtytule *Warlords* lub ubiegłoroczne odświeżenie drugiej części, choć nie oszukujmy się – te wersje również nie cieszyły się u nas zbyt dużą popularnością.

Jakie produkcje kryją się zatem pod egzotycznie brzmiącą nazwą *Onimusha*? To z grubsza slashery opowiadające o losach obdarzonych nadprzyrodzonymi zdolnościami samurajów oczyszczających Japonię (choć w „trójce" pojawił się nawet Paryż!) z piekielnych pomiotów Genma. Punkt wyjściowy zawsze stanowiło zmiksowanie horroru rodem z *Resident Evil* (seria dawniej proponowała podobne ujęcia kamery i po części konstrukcję lokacji) z systemem walki bronią białą, docelowo kataną. Bywało więc intensywnie, ale też dosyć mrocznie.

9

+ rewelacyjna walka
+ doskonałe udźwiękowienie
+ długi czas zabawy
+ przezabawny protagonista
+ wymagające starcia z bossami
+ reboot z poszanowaniem pierwowzorów

– zbyt wiele przerywników filmowych

PLATFORMY PC, PS5, XSX PRODUCENT ASOBO STUDIO WERSJA PL NAPISY
GRALIŚMY NA PC AKCJA, TPP, LINIOWA



RESONANCE
A PLAGUE TALE LEGACY

Nathana Drake'a w spódnicy poznał: **Cursian**

Szczury wytępione, Amicia poszła w odstawkę, lecz *A Plague Tale* jak bawiło, tak bawi... choć na inną modłę.

Opowieść o Amicii i jej bracie została ostatecznie domknięta w *Requiem*, toteż od początku było jasne, że „trójka" porzuci XIV-wieczną Francję i poszuka dla siebie nowego miejsca. Scena po napisach końcowych sugerowała wycieczkę do współczesności, jednak Asobo Studio delikatnie cofnęło zegar, proponując graczom słoneczną Italię. Wraz z fikcyjnymi przyległościami.

Pani na zastępstwo

Sposób ukazania więzi między rodzeństwem stanowił jedną z największych zalet *A Plague Tale*. Emocjonalna huśtawka towarzysząca przeskokom z beztroskich, pełnych miłości scen do kolejnych koszmarów zrodzonych w wyniku szczurzej zarazy stała się elementem rozpoznawczym całej serii. Dlatego właśnie decyzja o zmianie głównej bohaterki wymagała niemałej odwagi. **Ryzyko odrzucenia następczyni Amicii najrozsądniej było zaś zredukować, proponując ludziom postać, którą zdążyli już polubić.** A któż pasowałby do wspomnianych wymagań lepiej niż znana z „dwójki" Sophia – zadziorna awanturniczka, kombinatorka oraz przywódczyni piratów?

W *Resonance: A Plague Tale Legacy* nie zna jeszcze francuskiego duetu. Bohaterka od dziecka miewała niejasne wizje odległej przeszłości: pradawnych miast, antycznych bohaterów(*) oraz niewyjaśnionych, przerażających koszmarów. Przeciętny XIV-wieczny obywatel najpewniej popukałby się po prostu w czoło, każąc smarkuli wracać do roboty, ewentualnie oddałby ją do przytułku dla obłąkanych, mamrocząc coś o sile nieczystej.

Na szczęście Sophia wychowywała się pośród ludzi wielce nietypowych. Pomijając ojca próbującego ze wszystkich sił znaleźć dla niej lekarstwo (często z opłakanym skutkiem niestety), mogła liczyć na bujną wyobraźnię oraz niepohamowaną chciwość reszty pirackiej braci. Żaden szanujący się wilk morski nie byłby wszak w stanie przejść obojętnie obok obietnicy zdobycia legendarnego skarbu, spoczywającego wedle słów małej wieszczki gdzieś na tajemniczej wyspie. Choć wielu śmiałków próbowało wziąć sprawy we własne ręce, z pewnych przyczyn zagadka musiała oczywiście poczekać, aż Sophia podrośnie na tyle, by rozwiązać ją osobiście.



Graficy świetnie wykorzystali okazję do zaserwowania graczom imponujących kadrów.

Otrzyj łzy, chwyć za broń!

Nowa protagonistka przyniosła znaczącą korektę tonu opowieści. *Resonance* jest zdecydowanie mniej ponure od poprzedniczek, gdyż przez lwią część scenariusza **twórcy celują w awanturniczy klimat rodem z filmów o Indianie Jonesie**.

Dla jasności: Sophia jest młodsza, a zarazem mniej pewna siebie niż w *Requiem*, więc od czasu do czasu trochę sobie jednak pochlipie, ale **dramaty zazwyczaj ustępują miejsca eksploracji starożytnych ruin, omijaniu skomplikowanych pułapek oraz rozgryzaniu wymyślnych mechanizmów**. Wiecie: wyskakujące ze ścian kolce, nieśmiertelne zagadki ze zwierciadłami itd. Narracja skręca na mroczniejsze ścieżki dopiero w drugiej połowie, co nie zmienia faktu, że ogółem napór na psychikę odbiorcy zdecydowanie zelżał. Lubiłem depresyjną historię Amicii, mam jednak świadomość, że ciągłe granie tej samej melodii niechybnie doprowadziłoby w końcu do znużenia, dlatego odmianę witam ze względną satysfakcją.

Powyższe w połączeniu z odświeżonym podejściem do projektowania poziomów pchnęło produkcję w stronę

(*) Tożsamość części z nich okazuje się w grze dość... zaskakująca i zapewne wzbudzi pewne kontrowersje, acz mnie po prostu zaciekawiła.

eprasa.pl d6f3b6771d

tytułów pokroju *Uncharted*. Salwy z broni palnej zastąpiła oczywiście walka w zwarciu, lecz ogólna pętla rozgrywki wygląda identycznie. **Efektowny przerywnik filmowy, starcie z grupką przeciwników, krótka pogawędka, zagadka środowiskowa, chwila eksploracji i od nowa.** Klasyka gatunku, można rzec. Boleję jedynie nad wątkiem nadnaturalnym, mającym zastąpić pamiętne szczury. Tutejszy ich odpowiednik wypadł raczej blado, zamiast żywych emocji wywołując obojętne wzruszenie ramion. Żebyśmy się dobrze zrozumieli: fabularnie zakończenie daje radę, po prostu fizyczna manifestacja źródła zła pozostawia wiele do życzenia.


Nathan pytał, gdzie jest jego notatnik...

Nowicjusze mile widziani

Mimo obecności znanej z *A Plague Tale* żeglarki *Resonance* stanowi całkowicie niezależną opowieść. Zatem jeśli ktoś nie polubił się ze „skradaną" naturą poprzednich odsłon, a zachęcił go kierunek obrany przez „trójkę", może śmiało chwytać za pada. Scenariusz nie wymaga znajomości szerszego kontekstu i powinien być w pełni zrozumiały nawet dla zupełnych nowicjuszy, choć weterani wyłapią oczywiście dodatkowe smaczki.

Tradycyjnie rozumiane etapy skradankowe niemal całkowicie pominięto.

Zabawa dla dużych dziewczynek

W przeciwieństwie do swej francuskiej koleżanki Sophia jest wyszkoloną wojowniczką, zatem czasy ostrożnego stąpania na paluszkach i pokątnego wymachiwania kozikiem odeszły w niepamięć. Ujmując rzecz dosadnie: skradanie się nie tyle straciło na znaczeniu, co zostało niemal kompletnie pominięte. „Niemal", bo w specyficznych scenach, obecnych zwłaszcza w końcówce, przetrwało w szczątkowej formie. Niekiedy trzeba schylić grzbiet, ale podrzynać gardeł ani odwracać uwagi przygłupich strażników ciskanymi w hełmy kamykami już nie będziecie.

Wytatuowana awanturniczka doskonale wie natomiast, jak zrobić użytek z miecza oraz sztyletu, czemu daje wyraz, posyłając w zaświaty nieprzebrane szeregi żołdaków. Po radosnej koślawości otwartych starć z udziałem Amicii nie pozostał nawet ślad, co jest oczywiście dobrą wiadomością. O ile tam twórcy celowo utrudniali graczowi życie, chcąc zachęcić go do ostrożności, o tyle w „trójce" potrzebny był zupełnie nowy system walki i taki na szczęście – ze względnym sukcesem – przygotowano.

Tańcząca z ostrzami

Ludzie z Asobo Studio dali odpór niegasnącej modzie na elementy *Soulsów*, za co chwała im wiekuista i pomnik trwalszy niż ze spiżu. Zamiast ognisk, ostrożności i liczenia każdej animacji przygotowali efektowną, bezstresową rozwałkę w stylu akcyjniaków sprzed lat. **Na normalnym poziomie trudności Sophia ginie co prawda od trzech ciosów, jednak o porażkę i tak trudno**, bo każde zabójstwo przywraca jeden segment zdrowia. Bohaterka morduje zaś z niemałą gracją. Dysponuje standardowym zestawem ciosów, uników i parad, a ponadto potrafi rozrzucać wrogów kopnięciami, przyciągać ich linką z kotwiczką, a nawet częstować walającymi się po polu bitwy butelkami czy co jej tam akurat wpadnie w ręce.

Złożony zestaw ruchów, możliwych kątów ataku oraz znacząca liczba przeciwników w połączeniu z wysokim tempem sprawiły, że niezłe skądinąd animacje czasami odrobinę się rozjeżdżają. Gra musi je wtedy lekko „naciągnąć" m.in. poprzez nienaturalne przyspieszenie lub delikatne korekty położenia postaci, acz nie darłbym z tego powodu szat, bo w praktyce pewnie mało kto zwróci na to uwagę. Najważniejsze, że **walka sprawia wrażenie płynnej i dynamicznej. Ten ostatni efekt potęgują króciutkie paski zdrowia.** Kiedy broń wskoczy w ręce, za kilkadziesiąt sekund Sophia lub jej wrogowie padną martwi. Bossowie potrafią naturalnie znieść trochę więcej, ale nawet ich nie trzeba okładać po gębach przez pięć minut. Czy to wyszukana zabawa? W żadnym razie, ale satysfakcjonująca i przyjemna w odbiorze już jak najbardziej.

Piracka moda

Jedną z charakterystycznych cech Sophii w *Requiem* był krzykliwy strój składający się m.in. z kolorowych bransoletek, wisiorków i innych błyskotek, którymi pobrzękiwała przy niemal każdym kroku. W *Resonance* twórcy znaleźli »


System walki jest prościutki, ale całkiem przyjemny.



eprasa.pl d6f3b6771d



Bez zagadki z lustrami ta gra byłaby jak strzelanka z X360 bez walki z helikopterem.

W pierwszej połowie to *Uncharted* z mieczami, ponuro robi się dopiero później.

dla nich sympatyczne zastosowanie. **Ozdoby odgrywają rolę opcjonalnych, widocznych na modelu postaci znajdziek.** Komu zechce się ich szukać, ten zobaczy w nagrodę, jak żeglarka stopniowo pokrywa włosy oraz ramiona kolejnymi drobiazgami. Praktycznie nastawione do życia marudy zbieractwo mogą zaś uzasadnić oferowanymi przez cały ów śmietnik bonusami do statystyk. Z pradawnych grobowców da się też wyłowić broń, a tu i ówdzie poukrywano wymienialne na talenty przedmioty funkcjonujące niczym punkty doświadczenia.

Jeśli nie przepadacie za wirtualnym kolekcjonerstwem, na szczęście nic nie stoi na przeszkodzie, aby je z czystym sumieniem zignorować. System celowo zaprojektowano tak, by do niczego nie zmuszał: kto lubi zaglądać w każdy kąt, coś za to dostanie, reszta i tak sobie poradzi. Ba, nawet wspomnianymi punktami doświadczenia tytuł od czasu do czasu sypnie „z urzędu", by umożliwić wykupienie garstki najważniejszych talentów. Ich wybór jest zresztą stosunkowo niewielki, a i efekty poszczególnych zdolności raczej symboliczne: dodatkowy unik, mocniejsze kopnięcie itd.

Można by pomyśleć, że „trójka" została tym samym zanadto uproszczona, ale osobiście popieram decyzję projektantów. *Resonance* **to w końcu gra akcji, nie erpeg, i zbyt wielki nacisk na rozwój postaci wydawałby się zwyczajnie nie na miejscu**. Powiedzmy też sobie szczerze, że seria nigdy specjalnie złożona w tym aspekcie przecież nie była.



Wizje Sophii dają wgląd w czasy bohaterów z antycznych mitów.

Ogień na pokładzie!

Na maksymalnych ustawieniach tytuł **potrafi prezentować się prześlicznie**. Nie tylko ze względu na wysoką jakość tekstur czy modeli postaci, ale też przemyślaną kompozycję poszczególnych scen. W korytarzówce nietrudno zaplanować piękne kadry, ponieważ (inaczej niż w przypadku otwartych światów) graficy doskonale wiedzą, gdzie w danym momencie znajdzie się bohaterka. Niestety mało kto robi z tego dobry użytek. Asobo ma jednak na liście płac uzdolnionych artystów, toteż jest na co popatrzeć, czego dowodem okoliczne screeny. Muzycy również zasłużyli na wyróżnienie, bo o ile z reguły niespecjalnie zwracam uwagę na pobrzękiwanie w słuchawkach, o tyle tym razem niektóre kawałki nuciłem długo po odejściu od monitora.

Rozpasanie wizualne znajduje niestety odbicie w wymaganiach sprzętowych. Mój GeForce 5080 przy „ultrasach" i DLSS-ie ustawionym na najwyższą jakość był teoretycznie w stanie wyciągnąć ponad 100 klatek na sekundę w rozdzielczości 3440×1440, ale wył przy tym jak opętany i zasysał ogromne ilości prądu (ok. 350 W). Ostatecznie zablokowałem grę na 60 fps-ach: płynność pozostała w miarę zadowalająca, a w pokoju wreszcie zapanowała cisza.

Swoją drogą, przedpremierowa wersja recenzencka miała poważne problemy z frame genem. Obciążenie GPU ślicznie spadało, opóźnienia w sterowaniu ledwie zauważałem (choć przyznaję, jestem w tej kwestii mało wyczulony), niestety słowo daję, że nigdy jeszcze



Przygoda startuje w „normalnych" Włoszech, potem skręca jednak w stronę czystej fikcji.

OKIEM EUGENIUSZA SIEKIERY

OCENA **7+**



Resonance miksuje dynamiczne pojedynki, eksplorację starożytnych świątyń i rozwiązywanie zagadek środowiskowych, czerpie więc pełnymi garściami z takiej klasyki jak *Tomb Raider* czy *Uncharted*, ale różni się od nich skalą i budżetem. Jednocześnie czuć, że to gra twórców *A Plague Tale*, choć paradoksalnie tak bardzo się od poprzedniczek różni.

Recenzję autorstwa Siekiery znajdziesz na cdaction.pl.

nie widziałem tylu błędów i artefaktów. Obraz rozjeżdżał się przy najlżejszym ruchu kamerą. Być może sytuacja ulegnie w przyszłości poprawie, lecz osoby regularnie korzystające z generowania klatek powinny mieć to na uwadze.

Weekendowa przygoda

Resonance: A Plague Tale Legacy nie przebije się raczej na niczyją listę gier roku. To solidna, odstresowująca przygoda na weekend, ale nic więcej. **Zmiany względem poprzedniczek okazały się zaskakująco głębokie, acz wprowadzono je z głową**, naturalnie przesuwając środek ciężkości ku przygodowemu akcyjniakowi. Wiele ekip w obawie przed reakcją fanów próbowałoby pewnie zatrzymać się w pół kroku, czym niewątpliwie zirytowałoby wszystkich zainteresowanych.

Sprawa jest prosta. Potraficie zaakceptować fakt, że *A Plague Tale* podryfowało w stronę *Uncharted*, niemal całkowicie eliminując tradycyjnie rozumiane etapy skradankowe? Będziecie zadowoleni. Uważacie, że bez szczurów i zabawy w chowanego seria straciła cały powab? Raczej nic tu po was.

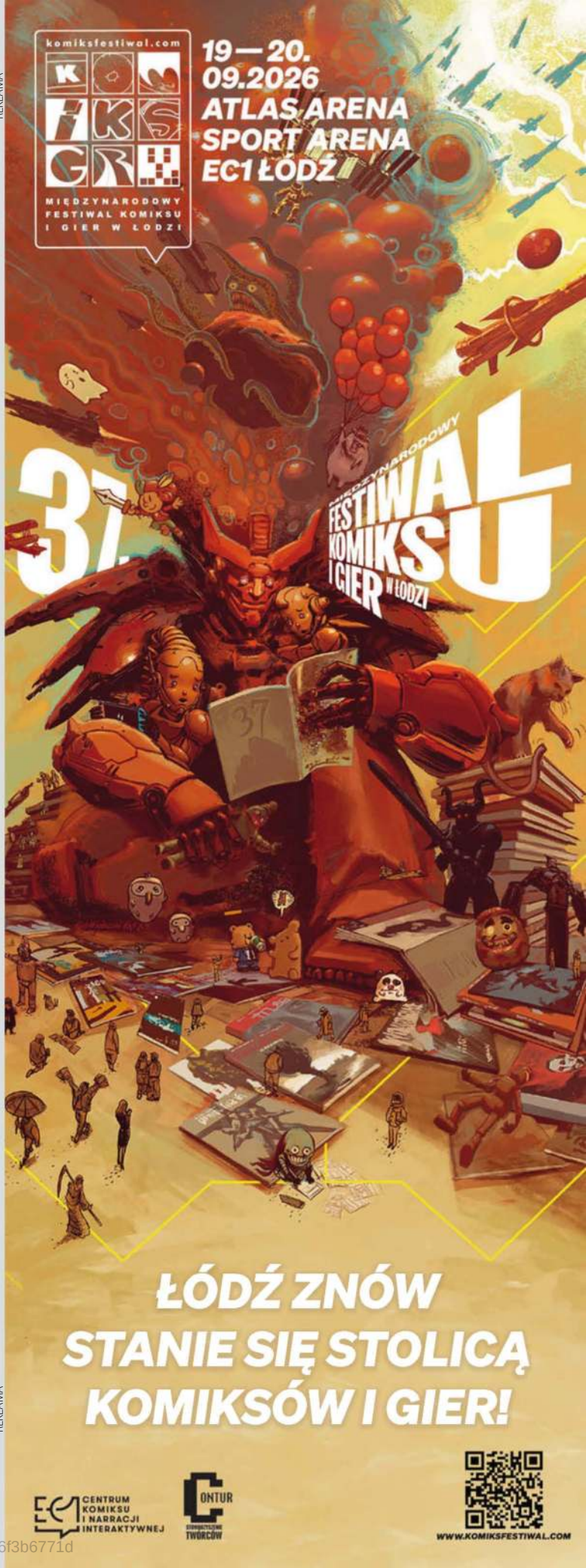
Pomijając niewydarzone zastępstwo dla gryzoni, ja będę wspominał „trójkę" raczej ciepło. Wyprawa Sophii okazała się może niespecjalnie odkrywcza, lecz na tyle przyjemna, że ani się spostrzegłem, minęło 13 godzin i na ekran wjechały napisy końcowe. Jak kilkukrotnie wspominałem na łamach *CDA*, niewymownie cieszy mnie widoczny ostatnimi czasy trend powrotu do podobnych produkcji. Spędzenie 100 godzin w *Baldur's Gate III* czy *Kingdom Come: Deliverance II* to znakomity pomysł, co nie odbiera przecież racji bytu krótkim, filmowym korytarzówkom. Skoro mogę mieć jedno i drugie, dlaczego, u licha, miałbym wybierać? |CDA|



8

- \+ liniowa, efektowna przygoda w dawnym stylu
- \+ proste, ale przyjemne walki
- \+ potrafi być prześliczna
- \+ świetna muzyka (a rzadko zwracam na nią uwagę!)
- − wątek nadprzyrodzony wypada gorzej niż ostatnio
- − zmiana formuły nie każdemu się spodoba

REKLAMA



REKLAMA

eprasa.pl d6f3b6771d

PLATFORMY PC, PS5, XSX PRODUCENT GAME FREAK INC. WERSJA PL BRAK
GRALIŚMY NA PC AKCJA, RPG, POSTAPO

BEAST OF REINCARNATION

Głaskał pieska, bo co innego mu pozostało: **Jakub „Pabi" Pabisz**

Zapowiedzi *Beast of Reincarnation* dawały nadzieję na to, że możemy mieć do czynienia z grubym zwierzem. Niestety tytułowej bestii bliżej do pewnego znanego z memów konia. Cóż z tego, że twórcy napracowali się nad zadem i tylnymi nogami, skoro cała reszta przypomina bazgroły przedszkolaka.



Chyba się rozsierdził.

Początkowo można odnieść wrażenie, że nowe dzieło odpowiedzialnego za konsolowe *Pokémony* studia Game Freak to solidne, choć mało odkrywcze RPG akcji, znajdujące się gdzieś na przecięciu *Sekiro*, *Stellar Blade'a* i *NieR: Automata*. A potem pierwszy rozdział się kończy i wychodzi na jaw, że ***Beast of Reincarnation* to produkt niegotowy i niezasługujący na metkę AAA**, który nie spełnia niemal żadnej ze złożonych we wstępie obietnic. Zbiera przy tym takie ilości złej karmy, że w kolejnym życiu może liczyć co najwyżej na patyczaka.

Ponury mrok XLI wieku

Jest to o tyle bolesne, że sekwencja otwierająca nie zwiastuje katastrofy. Może i nie robi niczego perfekcyjnie, lecz została zbudowana na solidnych fundamentach i przykuwa uwagę pomysłem na świat przedstawiony. Rzecz dzieje się w postapokaliptycznej Japonii A.D. 4026. Główna bohaterka, Emma, to rzadki okaz osoby odpornej na szkodliwe efekty mutującej faunę i florę plagi. Młoda dziewczyna potrafi wchłaniać esencję pokonanych wynaturzeń, by zwiększać własną siłę, ale za to pozbawiona jest uczuć i empatii.

Protagonistka w towarzystwie białego wilka Koo – z którym łączy ją mistyczna więź – zostaje posłana do walki z tytułową bestią, stanowiącą źródło nękającej kraj choroby. Po drodze musi stawić czoła kolejnym nushi – grasującym w poszczególnych regionach drapieżnikom alfa, skupiającym w sobie energię plagi. Pierwszy rozdział przedstawia debiutanckie polowanie Emmy, toczące się na niezbyt dużym otwartym obszarze, gdzie postawimy pierwsze kroki jako łowca zwierzęco-kwiatowych hybryd. Choć **zaczynająca się in medias res historia i rozciągnięty, tłumaczący kluczowe mechaniki z opóźnieniem samouczek nie ułatwiają nam wejścia**, szybko okazuje się, że podstawy rozgrywki są tu całkiem przyjemne.

Dobre złego początki

Starcia podkradają nieco z souls-like'ów – przede wszystkim oparte na parowaniu wymiany ciosów rodem z *Sekiro* – ale wybaczają więcej błędów dzięki szerokiemu okienku na zablokowanie obrażeń. Zbijając ataki, napełniamy specjalny pasek, który następnie pozwala na włączenie aktywnej pauzy i wykorzystanie jednej ze zdolności naszego futrzastego towarzysza. Koo używa także przedmiotów wspierających i bierze na siebie sporo obrażeń, dzięki czemu możemy sobie poradzić z liczniejszymi grupami wrogów.

Większe skupiska da się osłabić za pomocą powolnego, ale precyzyjnego łuku, a szybka kusza przydaje się w bardziej bezpośrednich konfrontacjach. W zasobniku Emmy znajdują się także natychmiastowo eliminujące nieświadomych wrogów ciosy w plecy oraz ataki z powietrza. Te ostatnie potrafią być szczególnie efektowne dzięki płynności ruchów bohaterki. **Warkocz dziewczyny kończy się elastycznymi pnączami, które może wypuścić na dużą odległość, by następnie się do nich przyciągnąć**, albo wydłużyć bezpośrednio pod swoimi stopami, co z kolei umożliwia wykonanie bardzo wysokiego skoku. Pozwala to na swego rodzaju taniec z grupami przeciwników oraz przydaje się w eksploracji, gdyż dzięki włosom wespniemy się na budynki i półki skalne.

Na takich momentach mija nam pierwsze 10 godzin. Walczymy, schodzimy do prostych lochów, badamy zakamarki, wykupujemy kolejne zdolności Emmy i Koo (bardzo klimatycznie zaprezentowane w formie dosłownego drzewa

Buro to widzę

Jednym z zarzutów kierowanych od lat pod adresem serii *Pokémon* jest kulejący aspekt wizualny. *Beast of Reincarnation* radzi sobie na tym polu nieco lepiej, ale cierpi na ten sam brak różnorodności, który trapi pozostałe elementy gry.

Oprawa wypadała szczególnie ładnie na zwiastunach, a projekty nushi na pierwszy rzut oka potrafią zrobić wrażenie. Niestety dość szybko na jaw wychodzi niewykorzystany potencjał kwiecistej postapokalipsy. Ten świat prosił się o więcej kolorów i zróżnicowania, tymczasem całość utrzymano w monotonnej, zielono-burej tonacji. Wszystko zlewa się ze sobą, a kolejne lokacje wyglądają niemal identycznie – oprócz jednej, która dla odmiany jest... szarym pustkowiem.

Muzykę także cechuje brak różnorodności. Eksploracji przygrywa kilka zapętlonych j-popowych kawałków z delikatnym wokalem. Początkowo było super, ale po wielu godzinach słuchania w kółko tego samego zacząłem poważnie rozważać przebicie sobie bębenków.

upasa.pl d6f3b6771d



Ekran zdolności Koo działa jak aktywna pauza.

umiejętności, z liśćmi i konarami), a także poznajemy przeszłość protagonistki w retrospekcjach. Wreszcie dopadamy olbrzymiego jelenia i kończymy jego żywot w niezbyt trudnym, ale przyjemnym wizualnie starciu. Gdybym miał w tamtym momencie wystawić *Beast of Reincarnation* ocenę, bez wahania wpisałbym do indeksu siódemkę.

Doktor Jekyll i pan Hyde

Niestety później wszystko zaczyna się sypać. Byłem przekonany, że przed zobaczeniem napisów końcowych czeka mnie przebieżka po kilku podobnych regionach, może w nieco innych okolicznościach przyrody niż zarośnięta trawskiem prowincja (patrz: ramka *Buro to widzę*). Okazało się, że startowy obszar stanowi jednocześnie największą i najbardziej otwartą lokację w całej grze. Jego przejście zajęło mi 9 z 28 godzin potrzebnych do ukończenia *Beast of Reincarnation*. Spróbujcie teraz zgadnąć, z ilu rozdziałów składa się produkcja Game Freaka. Logika podpowiadałaby, że z trzech, może czterech. Odpowiedź brzmi: z 13, a każdy kolejny

Zadyszki idzie dostać

Przyjemne podstawy walki zabija monotonia i brak skalowania wyzwań. Większość rozdziałów toczy się według identycznego schematu: znajdź bossa, stocz z nim walkę, dogoń go, bo uciekł, zawalcz z nim ponownie. Zdarzają się sytuacje, że biegamy za danym nushi czterokrotnie w ciągu jednej sekwencji. Każda z bestii dysponuje bardzo podobnym schematem ataków, starcia z nimi zawsze podzielone są na dwie fazy różniące się w ledwie zauważalny sposób, a z ok. połową pojedynkujemy się w trakcie gry więcej niż raz.

Typy stojących nam na drodze szeregowców również da się policzyć na palcach dwóch rąk i szybko przestają oni stanowić wyzwanie dla poznającej nowe sztuczki Emmy. Do tego wszyscy atakują w mniej więcej tym samym, jednostajnym rytmie, dlatego szybko można się zorientować, że **do uchronienia się przed ciosami wystarczy spamowanie przycisku odpowiedzialnego za parowanie, co jeszcze bardziej trywializuje potyczki**.

Im dalej w las, tym biedniej, krócej i coraz wyraźniej po łebkach.

ma coraz mniej wspólnego z zaprezentowaną we wstępie koncepcją.

Im dalej w las, tym biedniej, krócej i coraz wyraźniej po łebkach. **Koniec ze swobodną eksploracją i loszkami, przywitajcie się za to z korytarzami prowadzącymi do bossa w linii prostej.** Są nieco bardziej rozbudowane w pionie, ale to marne pocieszenie, gdy przejście jednej lokacji zaczyna zajmować średnio półtorej godziny. Badać zakamarków też nie ma po co, gdyż znajdźki w większości ograniczają się do materiałów do craftingu, a te gdzieś tak od połowy gry przestają być do czegokolwiek potrzebne. W akcie trzecim wymaksowałem poziom relacji z towarzyszami, w czwartym ulepszyłem broń do najwyższej możliwej jakości, a w piątym wykupiłem komplet usprawnień pełniącej funkcję huba maszyny kroczącej.

Na tle tego wszystkiego fabuła okazuje się relatywnie najmocniejszym elementem *Beast of Reincarnation*, choć to nadal nie arcydzieło. Główny motyw poznawania przez Emmę emocji i kształtowania się jej przybranej rodziny opiera się na dość oczywistych kliszach. Sposób jego realizacji stanowi największą przeszkodę w poznawaniu historii. Dziewczyna jest do bólu lakoniczna i płaska, przez co dialogi cechują się bardzo małą dynamiką, a pozostałe postacie oszczędnością mimiki i gestykulacji nie poprawiają sytuacji. Odbiera się to trochę jak siłące się na głęboki przekaz kino niezależne, ale rozmowom często brakuje rzeczonej głębi uzasadniającej taką formę podania. Nie pomagają również gubiąca konteksty kulturowe lokalizacja i jeszcze bardziej tonujący emocje w głosach bohaterów angielski dubbing.

Koo, wybieram cię!

Beast of Reincarnation sprawia wrażenie, jakby po obiecującym początku twórców przerosło zadanie albo otrzymali bardzo mało czasu na dopięcie projektu. Ta ostatnia wersja wydarzeń wydaje się szczególnie prawdopodobna, gdy spojrzymy na serię *Pokémon*. Kolejne części od lat wydawane są w pośpiechu i po linii najmniejszego oporu. Jednakże w przeciwieństwie do flagowego produktu studia nowe dzieło Game Freaka nie może ukryć swoich problemów za znaną marką i różowymi okularami nostalgii odbiorców. W efekcie **otrzymaliśmy tytuł niezbalansowany i monotonny, z zawartością na 15 godzin rozciągniętą do prawie 30**, który błyskawicznie trwoni uzyskany w pierwszym rozdziale kapitał.

Przy panującej w gatunku konkurencji naprawdę trudno mi uzasadnić sięgnięcie po produkcję Game Freaka, no chyba że macie Game Passa i założenia fabularne wyjątkowo do was przemówiły. W oparciu o podstawowe mechaniki *Beast of Reincarnation* dałoby się stworzyć dużo lepszą grę, ale wymagałoby to kompletnego przebudowania ewidentnie zrobionej na chybcika drugiej połowy. |CDA|


Animacje egzekucji są w porządku, ale mało zróżnicowane.

4+

- \+ przyjemne podstawy walki i eksploracji
- \+ solidny pierwszy rozdział
- \+ można pogłaskać pieska
- – niezbyt pomocny, rozwleczony samouczek
- – po 10 godzinach poziom dzieła gwałtownie spada...
- – ...a od połowy nie ma co w nim robić
- – powtarzalni, nudni bossowie
- – monotonna i bura oprawa wizualna

eprasa.pl d6f3b6771d



Świeże, Dobre, Niezależne



Gra dużo, ale mało: **9kier**

Od połowy czerwca testuję niemal wyłącznie dema nadchodzących tytułów. Na szczęście w międzyczasie znalazłam kilka kapitalnych produkcji – standardowo w większości „rogalików" – które pomogły mi przetrwać tegoroczne upały.

Everything Is Crab: The Animal Evolution Roguelite

PC | survival, ewolucja, roguelike | Odd Dreams Digital



Zdecydowanie nie była to miłość od pierwszego wejrzenia; po sesji z demem nie byłam do „Krabów" przekonana. Kiedy jednak odpaliłam pełną wersję, przepadłam, po czym zaczęłam polecać roguelike'a(*) na prawo i lewo – ta jednocześnie absurdalna i absurdalnie wciągająca produkcja stanowczo zasługuje na rozgłos.

Gracz wciela się w niej w ślimakopodobnego gluta, którego zadaniem jest zdobywanie pokarmu z roślin bądź pokonanych zwierząt. Kiedy zje odpowiednio dużo, wbija poziom doświadczenia i – to niezaprzeczalnie najlepszy aspekt tego survivalowego roguelike'a – **należy wtedy zdecydować, w którą stronę popchnąć jego ewolucję. Czy pokusisz się o ochronną skorupę, gruczoł jadowy, łuski, a może poroże?** Wachlarz dostępnych modyfikacji jest szeroki, a przy tym każdorazowo wybiera się je z trzech losowych opcji o różnej rzadkości. Nic nie stoi na przeszkodzie, by stworzenie miało naraz skrzydła, macki i policzki jak u chomika, a do tego biło przeciwników za pomocą dalekosiężnej trąby.

Jestem absolutnie zachwycona tym, że dokonane zmiany wpływają nie tylko na mechanikę, czyli to, w jaki sposób istota porusza się, reaguje na świat zewnętrzny czy walczy, ale także na jej wygląd. Jeszcze lepsze jest to, że developerzy pozwalają po każdym podejściu pobrać GIF-a z pikselowym efektem naszych wyborów. Co więcej, krab w tytule jest przewrotny, bo im bardziej wskutek decyzji gracza postępuje proces karcynizacji, tym robi się trudniej – do tej pory nie wiem jeszcze, co stanie się, gdy osiągnę skorupiaczą pełnię, bo wcale nie tak łatwo to zrobić.

Celem *Everything Is Crab* jest zawsze pokonanie ostatniego bossa, który pojawia się – poprzedzony mniej wymagającymi potyczkami – gdy zapełni się pasek u góry ekranu. W trybie standardowym oznacza to odblokowywanie kolejnych, coraz bardziej wymagających poziomów presji, będących odpowiednikiem ascension ze *Slay the Spire*. **Istnieją także świetne wyzwania, przypominające te z *Monster Train 2*, narzucające graczowi konkretne warunki** – np. amnezję sprawiającą, że... nie widać, co się wybiera. Raz czy dwa zdarzyło się, że włączaliśmy z enkim takie na trzy-i-czte-i-ry i ścigaliśmy się o to, kto pierwszy je ukończy. Bardzo, bardzo, bardzo polecam!

(*) Uważam, że ze względu na charakter odblokowywanych elementów Everything Is Crab *to roguelike – wbrew temu, co sugeruje tytuł.*

eprasa.pl d6f3b6771d

Fogpiercer

PC, XSX | karcianka taktyczna, roguelike, pociąg | Mad Cookies Studio



Mam ostatnio fioła na punkcie roguelike'ów z pociągami, a wszystko zaczęło się chyba właśnie od dema – i później pełnej wersji – *Fogpiercera*. W tej wyśmienitej karciance taktycznej zadaniem gracza jest **obrona mknącego pociągu przed zmotoryzowanymi bandytami** i prowadzenie go przez tajemniczą mgłę.

To połączenie map rodem ze *Slay the Spire*, będących już w zasadzie gatunkowym standardem, z turowymi potyczkami, w których moimi trzema ulubionymi mechanizmami okazały się taranowanie wrogów znajdujących się na torach, spychanie ich z urwisk oraz napuszczanie przeciwników na siebie poprzez przemieszczanie ich i samego pociągu. Zróżnicowane wagony – każdą ekspedycję zaczyna się z lokomotywą i dwoma wybranymi, lecz w trakcie podejścia można dodawać następne – na rozmaite sposoby pomagają przetrwać starcie. Mogą nakładać tarczę, wystrzeliwać pociski artyleryjskie lub harpun, pruć z karabinu czy hakować wrogie pojazdy, a kolejne ich typy odblokowuje się wraz z postępami w grze. **Pomiędzy sekwencjami walki czekają na nas wydarzenia losowe – ot, choćby natrafienie na kawiarnię bądź wykolejony pociąg, z którego warto coś uszczknąć** – a także sklepy z kartami i reliktami oraz pomocne stacje pozwalające kupować lub ulepszać wagony.

Konwencja zawiera elementy science fiction, toteż niektóre osoby – w tym wybierani przez gracza maszyniści – mają specjalne umiejętności (i arcywrogów!). Przykładowo: dostępna od samego początku Monica potrafi kontrolować mróz, w związku z czym od czasu do czasu ogłusza bandytów, a jej następca umie nawet zamienić ich miejscami! To tylko niektóre ze zdolności dostępnych po wypełnieniu specjalnego paska w lewym górnym rogu ekranu – potem wystarczy w odpowiednim momencie pociągnąć za łańcuch. Pomiędzy wyprawami odkrywa się zresztą nie tylko maszynistów i nowe wagony, ale także, za zdobyte gwoździe, garść dobra dostępnego w trakcie kolejnych podróży. Ciuch-ciuch!

Cropdeck

PC | karcianka taktyczna, roguelike, farma | Piotrek

Zanim zacznę komplementować *Cropdecka*, przesyłam ciepłe pozdrowienia Piotrkowi, który wymyślił najprostszą i najgenialniejszą nazwę studia – to dopiero wiara w markę osobistą! Stworzona przez niego gra bierze trochę z zaskoczenia, bo z jednej strony nie należy do kategorii tych, które wywołują zachwyt, a z drugiej zanim się człowiek spostrzeże, odpala ją w każdej wolnej chwili. I czasami robi kilka podejść z rzędu.

Turowa rozgrywka polega na regularnym opłacaniu czynszu za wynajem **pola, na którym sadzi się warzywa, owoce, grzyby oraz stawia konstrukcje gospodarcze takie jak studnie, ule czy zraszacze**. Przykładowo: buraki pozwalają dobrać kartę, arbuzy przywracają energię, słonecznik nabiera wartości w przypadku ładnej pogody, muchomory i pieczarki mogą rosnąć gdziekolwiek i nie potrzebują przygotowanej ziemi, a pomidory czy figi rozwijają się w nieskończoność, nawet po ich zebraniu. Dostępnych roślin jest od groma i można na ich bazie tworzyć synergie, gdy ma się w talii gatunki z tej samej





kategorii, np. warstwowych, ziarnistych czy... przeklętych (ziemniak jest przeklęty!).

Mnóstwo jest także narzędzi do orania, podlewania i nawożenia, w tym różne rodzaje motyk, kos, sierpów i wiader. Co więcej, na początku wybiera się nie tylko zwierzaka o konkretnych zdolnościach modyfikujących „wyprawę" – każde podejście to szereg generowanych proceduralnie wyzwań na polach – ale także startowy zestaw kart, a w nim jednego bądź dwa strachy na wróble, czyli odpowiednik jokerów z *Balatro*. Zdecydowanie najbardziej podoba mi się w *Cropdecku* łączenie kart w ich ulepszone wersje u kowala Kowalskiego, dzięki czemu można mieć w talii legendarne buraki czy epickie kaktusy.

Z wad potrafię wskazać tylko jedną – zabawa jest dla mnie za łatwa. Zdecydowaną większość podejść kończę zwycięstwem (na szczęście nie zawsze), nawet po dodaniu utrudnień. Jestem jednak przekonana, że **dla wielu osób niski próg wejścia, pozwalający na relaksującą rozgrywkę, okaże się zaletą**. Swoją drogą, gatunek farmerskich roguelike'ów rośnie jak grzyby po deszczu! »

eprasa.pl d6f3b6771d

Coin Tavern

PC | roguelike, hazard, monety | Woven Dream Isle



Taki ekran widzi się przez całą rozgrywkę, bo poszczególne „krainy" nie oferują niestety zróżnicowania wizualnego.

To rzadki przykład sytuacji, gdy przy demie spędziłam znacznie więcej czasu (przeszło 50 godzin!) niż w pełnej wersji. Nie dlatego, że coś nie spodobało mi się po premierze, tylko dlatego, że zanim ta nastąpiła, zdążyłam poznać grę na wylot. Nic dziwnego, bo **uwielbiam hazardowe „rogale"**, a *Coin Tavern* łączy konieczność zarabiania odpowiednio dużej kwoty w ograniczonej liczbie tur – to obecnie bardzo popularny w gatunku mechanizm znany z *Balatro* i *Doli lokatora* – z rzucaniem monetami. Każdy pieniążek pełni określoną funkcję, zwykle realizowaną, gdy ten upadnie obrazkiem do góry. Przykładowo: wędkarz ma szansę złowić rybę pod koniec tury, kura i gęś znoszą jajka, a kobold produkuje skrzynię ze skarbem. Postacie, zwierzęta, potwory i obiekty wchodzą też ze sobą w interakcje, toteż królik wpada do pułapki, niedźwiedź pożera pszczoły, a król wzbogaca się na najzamożniejszych poddanych.

Zabawa podzielona jest na fazy zakończone koniecznością opłacenia podatku i wizytą w sklepie; owe stadia składają się z kolei z szeregu tur, pomiędzy którymi można dobrać kolejną monetę. Chodzi oczywiście o tworzenie jak najbardziej dochodowych synergii. Antyfani przesadnej losowości mogą odpuścić sobie dalszą lekturę tego fragmentu, bo **w *Coin Tavern* RNG gra pierwsze skrzypce, a wpływać można jedynie na to, co znajdzie się w worku oraz ile będzie w nim monet**. Moje łaknące hazardu serduszko odnalazło w tym mnóstwo radości i satysfakcji.

Developerzy przygotowali wachlarz zróżnicowanych pod względem monet regionów – w tym piracką zatokę czy cyrk – z których każdy oferuje zestaw coraz trudniejszych poziomów. Dwie ostatnie „krainy" są szczególnie ciekawe, bo pozwalają na budowanie własnych talii, choć osobiście wolę mieć narzuconą z góry pulę. Po 11 godzinach z pełną wersją – a w zasadzie z nową zawartością dodaną po premierze – została mi jeszcze nieco mniej niż połowa świeżych wyzwań i spodziewam się, że mogę zamknąć się w 20 godzinach. Wobec produkcji mam jedynie dwa zarzuty – to, że chciałoby się więcej oraz że w tle przygrywa zaledwie jeden utwór na region.

Adorable Adventures

PC | eksploracja, przygodowa, dziki | Wild Sheep Studio



I nie wymagało to rozcięcia jego twarzy nożem od ucha do ucha.

Oto bez dwóch zdań najbardziej czarująca produkcja z tego zestawienia. **Gracz wciela się w niej w warchlaka Borisa, który po pożarze szuka swojego rodzeństwa i próbuje uwolnić mamę uwięzioną w szopie.** Kilkugodzinne *Adorable Adventures* polega w dużej mierze na eksploracji ślicznych łąk pełnych maków i dmuchawców, wspinaczce po skałach, spacerach po przyjemnie cienistym lesie czy rozpryskiwaniu wody w okolicznym strumieniu. Na szczęście nikt młodego dzika nie popędza, więc ma czas także na wąchanie grzybów, mierzenie głupich czapek, rozrzucanie i zbieranie śmieci, grę w piłkę nożną (znaczy się raciczkową) czy... robienie zdjęć. Otwarty świat wypełniono aktywnościami pobocznymi takimi właśnie jak szukanie miejsca, z którego pstryknięto fotkę, czy wyścigi na czas, a co najważniejsze, można przejechać włochatym tyłeczkiem po drewnianym stole, na którym najprawdopodobniej ktoś będzie wkrótce coś jadł. Cudownie jest prowadzić tak leniwe i zawadiackie życie!


Moja ulubiona miejscówka w grze!

Podstawową mechanikę *Adorable Adventures* stanowi zmysł powonienia zwierzaka. Dzięki węchowi może on znajdować i identyfikować rozmaite rośliny, grzyby, obiekty, a nawet własne rodzeństwo – chyba że niechcący wyłączy się to ostatnie, po czym się o tym zapomni i będzie bluzgać przed ekranem z powodu braku progresu... Kiedy bowiem odszuka się odpowiednią liczbę przedstawicieli danego gatunku, można wykluczyć go z listy, aby skupić się na innych zapachach. Albo podążać dalej jego śladem, by odblokować i założyć jedną ze wspomnianych czapek.

***Adorable Adventures* jest po prostu szalenie sympatyczną, ciepłą grą, także dla młodszych odbiorców.** Część krajobrazów to naprawdę wizualne smakołyki – spróbujcie choćby przebiec przez wspomniane dmuchawce – inspirowane Parkiem Narodowym Sewennów, a poczynaniom młodego dzika towarzyszy kojący głos francuskiego narratora, wcielającego się w leśniczego Maxime'a, który opowiada historię Borisa.



eprasa.pl d6f3b6771d

Dive or Die – Children of Rain

PC | nurkowanie, survival, horror, zarządzanie bazą | Drop Rate Studio

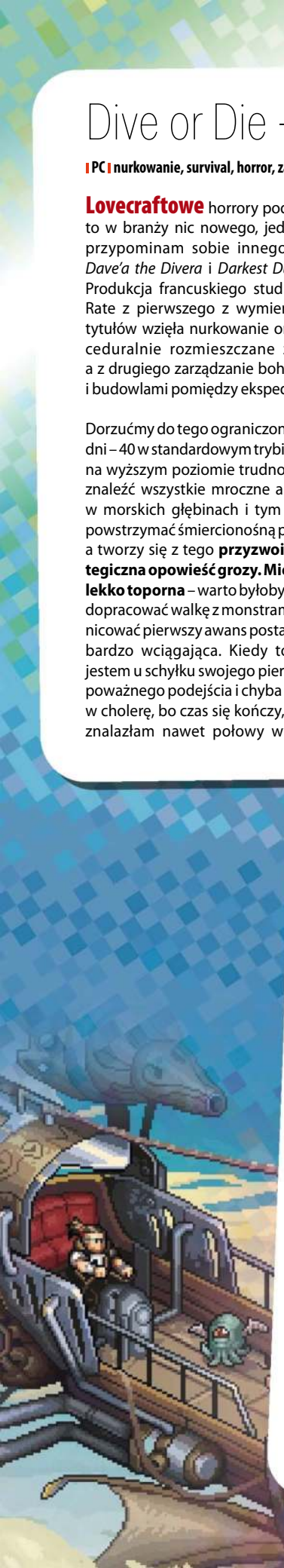

W bazie można łowić ryby, wysyłać postacie na pasywne ekspedycje czy tworzyć nowy sprzęt przydatny podczas nurkowania.


Wbrew pozorom istota widoczna na grafice nie ma złych zamiarów. Potwór również.

Lovecraftowe horrory podwodne to w branży nic nowego, jednak nie przypominam sobie innego miksu *Dave'a the Divera* i *Darkest Dungeon*. Produkcja francuskiego studia Drop Rate z pierwszego z wymienionych tytułów wzięła nurkowanie oraz proceduralnie rozmieszczane zasoby, a z drugiego zarządzanie bohaterami i budowlami pomiędzy ekspedycjami.

Dorzućmy do tego ograniczoną liczbę dni – 40 w standardowym trybie, mniej na wyższym poziomie trudności – by znaleźć wszystkie mroczne artefakty w morskich głębinach i tym samym powstrzymać śmiercionośną powódź, a tworzy się z tego **przyzwoita strategiczna opowieść grozy. Miejscami lekko toporna** – warto byłoby choćby dopracować walkę z monstrami i zróżnicować pierwszy awans postaci – lecz bardzo wciągająca. Kiedy to piszę, jestem u schyłku swojego pierwszego poważnego podejścia i chyba rzucę je w cholerę, bo czas się kończy, a ja nie znalazłam nawet połowy wymaganych figurek. Poznałam za to okoliczne głębiny i nauczyłam się radzić sobie z kilkoma rodzajami kreatur, co oznacza, że podczas drugiej próby mam znacznie bardziej realne szanse na osiągnięcie celów fabularnych.

Podczas gdy zwiedzanie głębin wiąże się z koniecznością pilnowania poziomu tlenu, korzystaniem ze stworzonych wcześniej narzędzi (takich jak różne rodzaje broni, latarka czy przedmioty przywracające zdrowie i poczytalność), gromadzeniem zasobów, a także walką bądź unikaniem konfrontacji, równie ciekawe rzeczy dzieją się w bazie. To tu, w małej portowej osadzie, **rekrutuje się postacie, przypisuje je do różnych zadań i rozwija**, np. specjalizując kogoś w leczeniu, przygotowywaniu rozgrywających się w tle ekspedycji czy łowieniu ryb. Sam obóz trzeba zresztą najpierw kawałek po kawałku odbudować. Nie brakuje też miejsca, w którym można... poświęcić jakiegoś niewinnego biedaka, by dzięki krwawej ofierze spróbować opóźnić nadchodzącą katastrofę. Zdecydowanie wolę rozpocząć całkowicie nowe podejście, niż przekonać się, co się stanie, jeśli dopuszczę do kataklizmu.



Dead Weight

PC | taktyczna, roguelite, steampunk | Klukva Games


Mechanika przesuwania ma sens, lecz jest nieintuicyjna – kiedy popchniesz postać, znajdujące się za nią pudło również się ruszy.

„Animkowa" oprawa wizualna zwykle mnie odrzuca, ale od dema *Dead Weight* nie mogłam się oderwać, więc kupiłam ten tytuł niedługo po premierze. Przedstawia on – a niektóre grafiki są naprawdę boskie – **steampunkowe uniwersum pełne latających wysp, fruwających pirackich statków, potworów i pradawnych kosmicznych bytów**. Gracz wciela się w kapitana łajby, który samodzielnie bądź z dodatkowymi członkami drużyny (tak jest zdecydowanie łatwiej) eksploruje niebezpieczną okolicę oraz ograbia bandytów ze złota, przedmiotów i paliwa potrzebnego do dalszych wojaży.

Turowe starcia na małych mapach satysfakcjonują, choć czasami szlag mnie trafia – po kilkunastu godzinach nadal nie ogarniam interfejsu w trakcie bitwy i niekiedy dostaję wciry, bo nie jestem pewna, gdzie kończy się znacznik wrogiego ataku. Na szczęście to mój jedyny poważny zarzut. Początkowe postacie – w tym barbarzyńca czy superstylowy pojedynkowicz-ninja – są odpowiednio zróżnicowane, co można jeszcze podkręcić poprzez wyekwipowanie ich w rozmaite typy oręża. Także bohaterowie dodatkowi rekrutowani w mieście pełnią unikatowe funkcje, z których moją ulubioną jest leczenie i nakładanie tarcz przez kucharza.

To, jak na roguelite'a przystało, produkcja przystosowana do wielokrotnego ogrywania. Kiedy statek nie ma paliwa ani żadnej możliwości dalszej podróży, główny bohater za bardzo się zmęczy (rel!) albo umrze w walce, podejście się kończy, a gracz będzie mieć możliwość przeznaczenia zebranej łaski bogów na permanentne ulepszenia. W trakcie ekspedycji z kolei wybraną postać rozwija się jedynie tymczasowo. Każda wyprawa składa się z szeregu aktów zwieńczonych bitwą z bossem i pozwala swobodnie fruwać po mapie – brać udział w wydarzeniach losowych, walczyć i latać do miasta pełnego przydatnych budynków pokroju latarni morskiej czy tawerny – tak długo, jak dba się o wspomniane wcześniej parametry. Już wiem, co będę robić, kiedy tylko postawię ostatni wykrzyknik w tym tekście! **|CDA|**

eprasa.pl d6f3b6771d

PO GODZINACH

Znacie to uczucie, gdy gra spodobała się wam tak bardzo, że chcielibyście wszystkim o niej opowiedzieć? Też tak miewamy! Dlatego powstała rubryka Po Godzinach, gdzie będziemy polecać kilka tytułów, które ostatnio zachwyciły naszych autorów.

Silent Hill 2 Remake


Tak w PRL-u wyglądała droga do szkoły według naszych rodziców.

Z serią *Resident Evil* łączy mnie toksyczna relacja. Narzekam na absolutnie każdą część, ale prędzej czy później i tak wracam po więcej. Osłabia mnie przede wszystkim głupkowata fabuła, a im bliżej współczesności, tym gorzej. Absurdy wylewające się z *Village* obrzydziły mi gatunek do tego stopnia, że kompletnie zignorowałem odświeżoną wersję *Silent Hilla 2*. „Toż to jeden pies" – myślałem. „Przecież nawet ten facet wygląda jak Leon".

Osoby pamiętające pierwowzór śmieją się teraz zapewne do rozpuku. Na swoją obronę wspomnę, że w momencie jego premiery miałem jakieś 12 lat i horrory zwyczajnie mnie nie interesowały. Później odstręczająco działała zleżała warstwa techniczna. Z perspektywy czasu cieszę się, że odwlekałem spotkanie z Jamesem tak długo, bo jako dzieciak nie dostrzegłbym w grze czegoś ponad mgłę i koślawe potwory, a one są w tym wszystkim najmniej ważne.

Współczesny świat lubi udawać, że mroczna, obrzydliwa część ludzkiej psychiki nie istnieje, a nawet jeśli o niej wspomina, banalizuje zagadnienie, uciekając w tanie moralizatorstwo. ***Silent Hill 2 Remake* nie boi się wsadzić palucha w ropiejącą ranę i grzebać tam, gdzie większość widzi temat tabu.** Nie po to, by chwalić niedopuszczalne zachowania, ale by pokazać ich przyczynę. Zamiast bezrefleksyjnie potępiać, próbuje zrozumieć – co nie znaczy, że stara się rozgrzeszyć. Celowo unikam szczegółów, jednak mówiąc o mroku, mam na myśli coś o wiele głębszego od dyżurnego psychopaty z zakrwawioną siekierą.

Elementy fikcyjne odgrywają tu rolę symboli. Kto poświęci chwilę, by zrozumieć, dlaczego poszczególne sceny skonstruowano tak, a nie inaczej, i na spokojnie ułoży sobie w głowie całą opowieść, pojmie, że przygoda Jamesa jest na swój sposób realistyczna... a przez to właśnie przerażająca. Dorosły człowiek nie narobi w portki, bo cyfrowa maszkara huknęła mu do ucha. Kiedy jednak zda sobie sprawę, że przy odrobinie pecha mógłby znaleźć się w sytuacji analogicznej do tego, co spotkało bohatera... ciarki same przechodzą po plecach. *Silent Hill 2* to cholernie mądra gra. Okrutna, depresyjna i bardzo, bardzo smutna, ale mądra. Zwłaszcza że trafiłem na idealnie pasujące do poetyki całości „wodne" zakończenie. Polecam! ***[Cursian]***

Mina the Hollower


Co to za zgromadzenie? Proszę się rozejść!

Czasami odnoszę wrażenie, że dla niektórych twórców gier jesteśmy jak nieporadne dzieci. Trzeba poświęcić cały prolog, by wytłumaczyć nam poruszanie się postaci oraz pokazać, że plamy po żółtej farbie na kamiennej ścianie oznaczają, iż można się po niej wspinać. *Mina the Hollower* zwraca nam honor, choć robi to w sposób bolesny.

Ta platformówka retro czyni zresztą o wiele więcej dobrego dla gatunku. Po pierwsze **ma rozwinięte mechanizmy zręcznościowe i uwzględnia różnice w wysokości poziomów mimo perspektywy z lotu ptaka**. Nie musi przy tym nic tłumaczyć, bo dzięki przejrzystej grafice doskonale wiemy, które elementy otoczenia są wyżej, a której niżej. *Mina* nie zawala nas komunikatami odnośnie do sposobu poruszania się bohaterki, gdyż sterowanie jest intuicyjne, precyzja skoków powoduje zaś, że wymierzenie odległości nie sprawia nam problemu. Po koniecznym czasie adaptacji ta dzielna mysz przemieszcza się po lokacjach... jak mysz właśnie, czyli zwinnie i szybko.

Po drugie mechanika rycia w ziemi otwiera zupełnie nowe pole dla projektowania poziomów. Poziomów, podkreślę, ciekawych, ale nie udziwnionych, dzięki czemu uniwersum gry robi wrażenie przemyślanego. Będziecie obwąchiwać każdy kąt i zaglądać pod każdy kamień, nigdy bowiem nie wiadomo, gdzie twórcy ukryli cenne skarby. Wiele sekretów schowano bardzo chytrze.

Żywot tego uroczego gryzonia nie stoi tylko skakaniem po platformach. W tym bajkowym świecie zamieszkanym przez zantropomorfizowane

eprasa.pl d6f3b6771d

Solasta II



Moją relację z *Dungeons & Dragons* można określić mianem skomplikowanej. Z jednej strony dla kultowych erpegów spod tego szyldu mam specjalne miejsce w serduszku, z drugiej – mechanika papierowego oryginału stanowczo nie jest tym, czego szukam, gdy biorę kostki do ręki. Preferuję gry fabularne wspierające improwizowane, wartkie narracje, a „dedeki" stanowią antytezę tego podejścia, szczególnie pod względem zbyt gęstych zasad i niezgrabnych starć. *Solasta II*, czyli wierna cyfrowa adaptacja *D&D 5.5*, na szczęście rozwiązuje większość tych bolączek. Gdy zasięgi, bonusy, akcje oraz reakcje liczy za mnie komputer, mogę się skupić na tym, co naprawdę mnie jara w taktycznych walkach.

Ten aspekt w produkcji studia Tactical Adventures jest zaprojektowany nad wyraz dobrze. Kreator postaci zapewnia nam swobodę pod względem



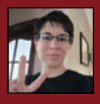
Pierwszy rozdział zaliczony. Teraz pozostaje czekać na pełną wersję gry...

doboru rasy, klasy i atutów, co daje wiele potencjalnych kompozycji naszej czteroosobowej drużyny. Najbardziej satysfakcjonującą opcją pozostaje dla mnie łotr – szalenie mobilny i polegający na dobrym pozycjonowaniu się, by zadawać ciosy z zaskoczenia – ale każda klasa gwarantuje unikalny styl gry, bez względu na to, czy mówimy o wzmacniającym swoje zaklęcia zaklinaczu, zrzucającym gromy uderzeniami miecza paladynie, czy przeklinającym wrogów kleryku otchłani.

W *Solaście II* widać pokaźniejszy budżet. Studio wyciągnęło też wnioski z topornej oraz liniowej „jedynki".

No dobrze, od fabuły nadal można by oczekiwać więcej głębi i emocji, ale historia wybranego przez boginię rodzeństwa w rozgrywce nie przeszkadza, a nawet daje fajny pretekst do eksploracji heks po heksie cieszącego oko fantastycznego świata. Są zatem powody do optymizmu. Nie będzie to raczej drugie *Baldur's Gate III*, lecz jak najbardziej ma potencjał na solidną produkcję AA, oferującą nieco inne podejście do *Dungeons & Dragons* niż dzieło Larianów. Pierwszy rozdział jest już dostępny na Steamie w ramach wczesnego dostępu, a cały kontynent Neokos zwiedzimy prawdopodobnie w przyszłym roku. ***[Pabi]***

Phonopolis



Amanita Design nigdy nie zawodzi. Z utęsknieniem wypatruję każdej kolejnej produkcji naszych utalentowanych sąsiadów zza południowo-zachodniej granicy, bo ich dzieła po mistrzowsku łączą ze sobą lekki humor, świetne zagadki, ścieżkę dźwiękową pełną bangerów oraz śliczną oprawę wizualną. *Botanicula* wciąż pozostaje jedną z moich ulubionych nie tylko przygodówek, ale też gier w ogóle. Z radością mogę więc donieść, że *Phonolopis*, najnowsza produkcja w portfolio Czechów, utrzymuje ten jakościowy trend, chociaż pod wieloma względami znacząco różni się od tego, co otrzymaliśmy do tej pory.

Fanów może szczególnie zaskoczyć fakt, że **tym razem bohaterowie nie porozumiewają się jakimiś piskami i mruknięciami imitującymi mowę, lecz rozmawiają ze sobą po angielsku**. Jak na standardy Amanity, to niemal przewrót kopernikański, ale ma to fabularne uzasadnienie. Kwestie posiadania głosu, potęgi muzyki oraz znaczenia ciszy to tutaj fundamentalne sprawy.

Wcielamy się w Feliksa, szarego obywatela państwa totalitarnego. Jako śmieciarz mężczyzna ciężko pracuje całe dnie. Wielki wrzeszczący głośnik nad głową nieustannie zagania go do roboty. Pewnego razu na skutek wypadku nieborak ląduje pośród zgliszczy dawnego świata. W tych ruinach znajduje...



Amanita Design jak zwykle zachwyca... ekhm, designem!

słuchawki wygłuszające. Tak uzbrojony w najskuteczniejszy oręż przeciwko propagandzie i opresji wplątuje się w próbę ocalenia miasta przed zakusami niecnego Przywódcy.

Taka gra mogła powstać tylko w jednym z demoludów. Znajdziemy tutaj wiele znajomych obrazków z własnego dawnego podwórka, jak chociażby kolejki, braki w sklepach, socrealistyczne plakaty, rozbudowany aparat milicyjny, obrzydliwa biurokracja. Wszystko to jednak zostało przefiltrowane przez warstwy satyry i humoru zmieniającego tragedię w komedię absurdów. Dodajmy do tego jeszcze sporo naprawdę kreatywnych zagadek oraz unikatową, stylizowaną na kartonowe wycinanki grafikę, a otrzymamy produkt absolutnie nietuzinkowy. Amanita górą, reszta kanałami! ***[Alicja W.]***

zwierzęta życie bywa dość trudne. W ferworze walki, podczas unikania ciosów oraz rycia w ziemi pod stopami przeciwników łatwo wylądować w przepaści albo wdepnąć w kolce. Choć twórcy nie poskąpili punktów zapisu, każda śmierć oznacza niestety pożegnanie się z dodatkową bronią oraz całą walutą.

Utrata środków potrzebnych do awansowania i kupna broni czy amuletów bardzo boli, a jednak... gra się dalej. Ciągle od nowa. *Mina the Hollower* to niesamowita produkcja – dla takich platformerów zdecydowanie warto sobie łamać palce. ***[Ranafe]***

eprasa.pl d6f3b6771d

WCZESNY DOSTĘP,



Zwiastun | Subnautica 2

Slay *the Spire II*, *Subnautica 2*, *Windrose* i *Paralives* – co łączy te cztery tytuły? W teorii niewiele, bo trudno zestawić ze sobą karcianego „rogalika", dwa bardzo różne survivale oraz symulator prawdziwego życia. Punkty wspólne jednak są. Wszystkie te dzieła zadebiutowały w 2026 roku we wczesnym dostępie i równocześnie znalazły się wśród najczęściej ogrywanych premier ostatnich miesięcy. Co więcej, praktycznie z miejsca wbiły się do ścisłej czołówki, jeżeli chodzi o całą historię produkcji uruchamianych jeszcze przed ukazaniem się ich wersji ukończonych.


Paralives oferuje ciekawy system osobowości naszych awatarów.

10 lat i 10 razy więcej graczy

Dane te dotyczą oczywiście jedynie Steama, bo tylko w jego przypadku istnieją narzędzia pozwalające na sprawdzenie tego typu wyników oraz ich porównanie. W każdym razie i tak **mówimy o naprawdę imponujących liczbach: 4 marca w *Slay the Spire II* grało równocześnie blisko 575 tys. osób**, 14 maja *Subnautica 2* (która przecież pojawiła się też w usłudze Xbox Game Pass) działała na komputerach 468 tys. użytkowników platformy Valve, równo miesiąc wcześniej wesołe życie pirata wiodło w *Windrose* ponad 222 tys. miłośników survivali, a 25 maja *Paralives* zgromadziło ok. 79 tys. jednoczesnych uczestników zabawy w wirtualne życie.

Dwie z tych gier to kontynuacje tytułów, które już lata temu również pojawiły się w early accessie. Debiutujące w 2017 roku *Slay the Spire* przyciągnęło wtedy ok. 35 tys. równocześnie grających osób, a wypuszczona w ten sposób w 2014 *Subnautica* – ok. 33 tys. (ale dopiero tuż przed premierą pełnej wersji). I choć do ogromnego skoku tych liczb w przypadku nowych odsłon obu serii przyczynił się też wypracowany przez lata status poprzedniczek, to różnica między „kiedyś" a „dziś" wydaje się i tak gigantyczna. Pokuszę się również o sformułowanie tezy, że my, gracze, po prostu przestaliśmy się wczesnego dostępu bać i zaczęliśmy go traktować nie tylko jako normalną praktykę, ale także rozwiązanie całkiem przyjazne konsumentom.

Alfa, beta, wczesny dostęp

I to chyba dobry moment, aby przyjrzeć się temu, skąd w ogóle taka forma dystrybucji się wzięła. Choć **Valve oficjalnie uruchomiło osobną usługę nazwaną Steam Early Access w marcu 2013 roku**, to trudno wyobrazić sobie jej wprowadzenie bez sukcesu, jaki nieco wcześniej stał się udziałem niepozornej, niezależnej gry... *Minecraft*. Produkcja stworzona przez Markusa Perssona oficjalnie zadebiutowała w listopadzie 2011. Przedtem jednak wszyscy chętni zakupić mogli jej dwie niepełne wersje – pierwszą, sprzedawaną od maja 2009,

eprasa.pl d6f3b67714

ZŁOTE JAJA



Ewolucji rynku gier przygląda się: **Piotr Weltrowski**

W ostatnich dwóch-trzech latach kupiłem prawdopodobnie więcej gier znajdujących się we wczesnym dostępie niż tych w teorii skończonych. I – jeżeli wierzyć liczbom dotyczącym popularności wielu współczesnych tytułów – nie ja jedyny.

i drugą, tzw. betę, dostępną od grudnia 2010. Sam Notch (pseudonim developera) chwalił się wówczas wynikami sprzedaży oraz tym, że jeszcze przed finalną premierą jego dzieło znalazło cztery miliony nabywców. Nikt wtedy nie nazywał tego wczesnym dostępem, niemniej Szwed stosował dokładnie te same strategie, które do dziś można uznać za wyznaczniki tej formy dystrybucji. Tytuł oferowano w niższej cenie (pierwsza wersja kosztowała 9,95 euro, beta – 14,95 euro, *Minecraft 1.0* – 19,95 euro), a jego odbiorców zapewniano, że wszystkie kolejne aktualizacje będą w ich przypadku darmowe (nie licząc płatnych dodatków).

I właśnie tą drogą podążyły produkcje, które w marcu 2013 roku trafiły do usługi Steam Early Access. Na samym początku do tego grona należało ledwie 12 gier, w tym do dziś cieszące się uznaniem *Arma III*, *Kerbal Space Program* czy *Prison Architect*. Pomysł Valve był prosty: dać twórcom narzędzie do finansowania (w czasie rzeczywistym) rozwoju poszczególnych tytułów, a konsumentom – **możliwość nie tylko grania, ale też wpływania na ostateczny kształt gameplayu**. Bonus miały stanowić niższa niż na premierę cena oraz fakt, że po oficjalnym debiucie każdy z nabywców otrzyma pełną zawartość za darmo.

My, gracze, przestaliśmy się early accessu bać.

Istniał jednak pewien haczyk. Kupując dane dzieło znajdujące się we wczesnym dostępie, nie otrzymywało się żadnej faktycznej i prawnej gwarancji, że kiedykolwiek zostanie ono ukończone. I znaczenie tego szczegółu zaczęło się uwydatniać z każdym kolejnym rokiem od wprowadzenia przez Valve wspomnianej usługi.

Całe lata w limbo

Żeby uchwycić skalę tego zjawiska w pierwszych latach działania Steam Early Accessu, najlepiej chyba powołać się na ściśle naukową analizę tematu – pracę *An empirical study of early access games on the Steam platform* opublikowaną w 2018 roku w czasopiśmie *Empirical Software Engineering*, do dziś zresztą dostępną na stronie Queen's University z kanadyjskiego Kingston. W badaniu tym wskazano, że **jedynie 34% z 1182 pierwszych gier wypuszczonych przedpremierowo w ramach programu wyszło w ciągu trzech lat z wczesnego dostępu**. Przeanalizowano również losy najstarszych sprzedawanych w ten sposób tytułów, czyli tych dystrybuowanych w 2013 roku. I tu wskaźnik był niewiele wyższy, bo na poziomie 50%.

Zresztą przykład takiego *Project Zomboid*, który jeszcze w 2011 zadebiutował jako demo, dwa lata później trafił do usługi Valve i do dziś pozostaje we wczesnym dostępie, pokazuje, że problem wciąż istnieje. Przy czym to również dowód na to, że nawet gra tkwiąca przez kilkanaście lat w takim limbo wcale nie musi być odbierana negatywnie. Bo survival studia The Indie Stone nie tylko zgromadził wokół siebie wierną społeczność, ale też – mimo braku końca tej wczesnodostępowej epopei – nadal oceniany bywa bardzo pozytywnie. Choćby dlatego, że twórcy wciąż go okazjonalnie rozwijają.

Lepszy gołąb w garści niż *Star Citizen* na dachu

I tu docieramy paradoksalnie do jednej z większych zalet formuły wczesnego dostępu. Paradoksalnie, bo wychodząc od nakreślenia ryzyka. W przeciwieństwie do podobnych – i przez pewien czas również dość popularnych – kampanii polegających na bezpośrednim zbieraniu pieniędzy od graczy, aby dopiero stworzyć produkt, który otrzymają (*Star Citizen*, patrzę na ciebie!), w przypadku takiego ucywilizowanego early accessu nie dostajemy kota



Project Zomboid, choć nie opuścił nigdy wczesnego dostępu, wciąż cieszy się dobrą opinią graczy.

eprasa.pl dc3d0c77-1c

w worku, lecz faktycznie istniejące oraz (przeważnie) działające już dzieło, tyle że niepełne.

Przed zakupem poczytamy opinie tych, którzy już je nabyli, czy zobaczymy w sieci filmy dokumentujące gameplay. Poza tym – umówmy się – **nawet taki wciąż rozwijany tytuł może zaoferować nam więcej rozrywki niż wiele gotowych produkcji**. I tego jestem pewien, bo piszę to jako ktoś, kto w jeszcze wczesnodostępowym *Path of Exile II* spędził ponad 660 godzin. I bez wątpienia możliwość weryfikacji jakości gry znajdującej się w early accessie stanowi jeden z fundamentów rosnącej w ostatnim czasie popularności tej formy dystrybucji.

Jeden, ale nie jedyny. Bo choć nie znalazłem żadnych równie dokładnych badań naukowych z ostatnich lat pokazujących podobne dane jak te pochodzące sprzed ośmiu lat i przywołane wcześniej, to samo Valve co jakiś czas dzieli się liczbami dotyczącymi early accessu. Choćby w trakcie odbywającej się wiosną 2025 roku Game Developers Conference firma przedstawiła prezentację (również wciąż dostępną online) na ten temat. Można się z niej dowiedzieć, że mimo wzrostu liczby produkcji lądujących we wczesnym dostępie wzrasta też liczba tych, które stosunkowo szybko go opuszczają i otrzymują pełną wersję. Ponad 50% wszystkich gier trafiających do usługi ma obecnie przebywać w niej krócej niż przez rok. To całkiem spory skok (12 miesięcy zamiast 36) w porównaniu z danymi z 2018, nieprawdaż?

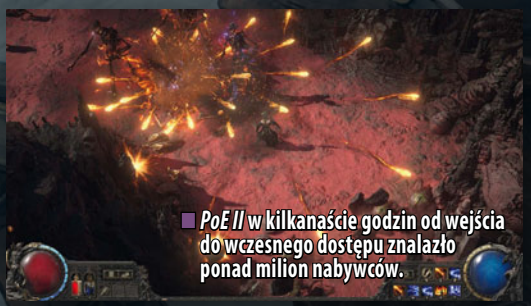
Zobaczyć znaczy uwierzyć

No dobrze, ale nic tak nie umacnia naszej wiary jak namacalne przykłady. W tym przypadku – gry, które zaczynały od wczesnego dostępu i z niego wyszły, zarazem okazując się produkcjami często lepszymi, a już na pewno oryginalniejszymi niż większość sprzedawanych nam w bardziej tradycyjny sposób tytułów z segmentu korporacyjnego. **W takiej formule, i to pozostając w niej przez blisko trzy lata, debiutowało *Baldur's Gate III*, prawdziwy mesjasz współczesnych erpegów.** Tak też zaczynały obie części *Hadesa*, czyli podobnego zbawcy, tyle że roguelike'ów. Zresztą w ogóle dzisiejszą popularność „rogali" można śmiało przypisać właśnie produkcjom wprowadzanym najpierw do early accessu. *Slay the Spire*, *Dead Cells*, *Darkest Dungeon* – przykłady mnożą się same.



Baldur's Gate III to jedna z tych produkcji, które przekonały graczy o zaletach wczesnego dostępu.

Ba, gry z wczesnego dostępu napędzają również inne gatunki, nawet jeśli fani nadal nie doczekali się ich pełnych wersji. Weźmy pod lupę hack'n'slashe. Czy *Path of Exile II* lub *No Rest for the Wicked* już teraz, w niegotowej formie, nie wydają się zdecydowanie bardziej przemyślane oraz dopracowane (głównie pod względem synergii między poszczególnymi mechanikami i czystego tzw. fun factoru) od *Diablo IV*? **Trudno też mówić o wciąż rosnącej popularności survivali bez wzmianki o roli early accessu.** Koronnym dowodem jest tu wspomniana *Subnautica*, ale przecież we wczesnym dostępie pozostają też takie tytuły jak *Valheim* czy *Enshrouded*.



PoE II w kilkanaście godzin od wejścia do wczesnego dostępu znalazło ponad milion nabywców.

Jako swoistą wisienkę na torcie można wskazać również grę odpowiedzialną za rozpropagowanie formuły battle royale, czyli jednego z największych trendów ostatniej dekady. *PlayerUnknown's Battlegrounds* też zaczynało jako tytuł z wczesnego dostępu (choć opuściło go bardzo szybko, bo już po ok. dziewięciu miesiącach). Krótko mówiąc, trudno ignorować kurę znoszącą aż tak duże złote jaja.

Gry z wczesnego dostępu napędzają dziś rozwój całych gatunków.

Na tle złych łatwiej być dobrym

Należy wskazać jeszcze jeden fundament rosnącej popularności gier udostępnianych nam w niepełnej formie, choć wiąże się on raczej ze stanem, w którym otrzymujemy produkcje w teorii skończone. Może to tylko moja psychologiczna racjonalizacja, ale wydaje mi się, że **twórcy uzależniający często swoje „być albo nie być" od wsparcia społeczności będą mniej wyrywni, jeżeli chodzi o ruchy uznawane za antykonsumenckie**. A ostatnich kilkanaście lat na rynku gier niestety przypomina przesuwanie okna Overtona w bardzo niefajną stronę i forsowanie jako normalnych praktyk, które kiedyś większość z nas określiłaby mianem wręcz bandyckich.

Mamy tu całą galerię niezwykłej, nieludzkiej nieprzyzwoitości. Wprowadzanie coraz mniej zogniskowanych na „kosmetyce" mikropłatności, szatkowanie zawartości gier oraz sprzedawanie jej w formie dodatków to praktyki stosowane od lat. Podobnie jak dosłowny reskin popularnych tytułów i ponowne ich monetyzowanie. Próby zgarniania ekstra kasy za wcześniejszy, choć przeważnie kilkudniowy dostęp do zabawy to z kolei najnowszy wymysł części twórców oraz dystrybutorów. Wszyscy znamy te korporacyjne sztuczki. I raczej za nimi nie przepadamy, mówiąc oględnie.

Sami więc rozumiecie, że sytuacja, w której ktoś za wcześniejszą możliwość zagrania w jakiś tytuł oczekuje od nas nie większej, lecz nawet kilkukrotnie mniejszej opłaty, budzi wręcz automatyczną sympatię. Tym bardziej że twórcy wielu produkcji trafiających do early accessu budują całą komunikację ze społecznością właśnie na podkreślaniu tego prokonsumenckiego charakteru (co jest też naturalne w przypadku, gdy grający faktycznie pomagają dopracowywać dane dzieło).

Formuła, która działa

To oczywiście PR, ale niezwykle skuteczny. Pokazuje to choćby przykład *Path of Exile II* – projekt studia Grinding Gear Games jeszcze przed premierą w early accessie ulokował się w naszej zbiorowej świadomości jako produkt od graczy dla graczy, dzieło stworzone nie z chęci zysku, lecz miłości do gatunku. Strategia ta okazała się na tyle skuteczna, że **w grudniu 2024 roku, w dosłownie kilkanaście godzin, ponad milion osób zapłacił za tytuł, który po wyjściu z wczesnego dostępu miał się stać przecież darmowy**.

I choć potem pojawiły się drobne napięcia między developerem a społecznością, głównie zresztą powodowane zmianami we wciąż dostrajanym balansie rozgrywki, to dziś, kilkanaście miesięcy później, dzieło Nowozelandczyków nadal codziennie uruchamia grubo ponad 100 tys. graczy. I twórcy raczej bez większych obaw mogą spoglądać w przyszłość oraz na zapowiadaną na zimę oficjalną premierę wersji 1.0. Bo ich strategia po prostu zadziałała. Tak jak działa – przynajmniej w ogólnym rozrachunku – sama formuła wczesnego dostępu. |CDA|

eprasa.pl dc3ucz71d

NAJPOPULARNIEJSZE WIOSENNE „WCZEŚNIAKI”

Jak prezentują się tytuły dziś trafiające do wczesnego dostępu i dlaczego cieszą się taką popularnością? Możecie to sprawdzić, grając w trzy świetne produkcje, które wiosną 2026 roku wylądowały w early accessie. Każda z nich jest nieco inna, choć – w mojej ocenie – wszystkie są bardzo dobre.



We wczesnym dostępie od 5 marca 2026 roku. Połączenie turówki, karcianki oraz roguelike'a. Tak jak w pierwszej odsłonie serii, mamy tu kilku bohaterów oferujących odmienne zestawy kart i style zabawy. Identyczna okazuje się też sama pętla rozgrywki. Niezależnie od wyboru protagonisty musimy się wspiąć na szczyt tytułowej wieży, po drodze mierząc się z coraz trudniejszymi przeciwnikami i zarazem budując jak najlepszą talię. Śmierć jest permanentna, a wszystkie postępy resetują się po nieudanym „runie”. Niemniej w trakcie rozgrywki odblokowujemy (na stałe) coraz więcej unikatowych kart oraz artefaktów, dzięki którym podczas walki możemy wykorzystywać bardziej złożone i potężniejsze synergie.

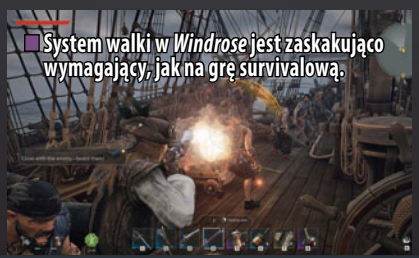
Początkowo do dyspozycji mamy postacie oraz zestawy kart podobne do tych z pierwszej części.


Oprawa wizualna w drugiej części zaliczyła spory skok jakościowy.

Przez to „dwójka” pozornie prezentuje się jako ulepszona wersja poprzedniczki. Z czasem jednak odblokowujemy zarówno dużo zupełnie nowych opcji mordowania przeciwników, jak i nieznane wcześniej moby czy wielu unikatowych bossów. I już teraz, we wczesnym dostępie, *Slay the Spire II* oferuje chyba więcej niż pierwsza odsłona. Wciąż jednak kontrowersyjny bywa balans, który zresztą kilka razy był już przez Mega Crit dostrajany.



We wczesnym dostępie od 14 kwietnia 2026 roku. Survivalowa gra akcji przenosząca nas na wyspy karaibskie w złotej erze piractwa. I choć na początku zabawy – co jest dość typowe dla gatunku – wcielamy się w raczej zwykłego żuczka, a nie króla mórz, to z czasem, rozwijając postać, zdobywając i ulepszając statek oraz wykonując kolejne misje (samodzielnie lub w kooperacji), zaczynamy spełniać fantazję o zostaniu nieustraszonym piratem.


System walki w *Windrose* jest zaskakująco wymagający, jak na grę survivalową.

„Fantazja” to zresztą odpowiednie słowo, bo Karaiby w *Windrose* pełne są elementów nadprzyrodzonych: klątw, nieumarłych czy magii. Na start twórcy oddali w ręce graczy trzy akty i trzy odpowiadające im biomy, każdy odpowiednio zwiększający wyzwanie. A to, wbrew pozorom, bywa dość spore. Walka ma ewidentnie „soulsowy” posmak, dokładna eksploracja jest wymagana, aby zebrać materiały do ulepszeń wyposażenia, a wspomniane akty kończą się całkiem trudną bitką z bossem.

Mechanika związana ze starciami na morzu przypomina z kolei (być może nieco zbyt mocno) tę znaną z *Black Flaga*. Zdecydowanie lepiej prezentuje się segment dotyczący budowy pirackich baz, pozwalający na dosłowne wznoszenie prawdziwych wolnych miast na archipelagu. Wady? Przede wszystkim zbytnia powtarzalność, która już teraz pojawia się po kilkunastu godzinach zabawy.



We wczesnym dostępie od 14 maja 2026 roku. Kosmiczno-oceaniczny survival, w którym świat, głównie podwodny, podziwiamy z perspektywy pierwszoosobowej. Fabularnie druga duża odsłona serii nie jest (przynajmniej w tym momencie, bo obecnie całej historii prześledzić nie możemy) powiązana z częścią pierwszą. Pod względem rozgrywki prezentuje się jednak jako rozwinięta, bardziej dopracowana, ale też przyjaźniejsza dla gracza wersja tego samego uzależniającego doznania balansującego na granicy relaksującej eksploracji i wręcz horrorowej grozy.

Na start twórcy przygotowali dla nas zabawę starczającą na 15-20 godzin. Trudno nie odnieść wrażenia, że ten pierwszy segment gry został już niemal perfekcyjnie dopieszczony, i to pod względem zarówno oprawy audiowizualnej, jak i samej rozgrywki oraz budowy lokacji, które odkrywać musimy stopniowo. Tylko dokładna eksploracja daje nam bowiem narzędzia do tego, aby ją – nomen omen – pogłębiać.

Nowość stanowi tryb kooperacji dla maksymalnie czterech osób. Minusy? Dla niektórych będzie to brak polskiej lokalizacji. No i jednak wielkość segmentu udostępnionego w early accessie. Przy czym studio Unknown Worlds zaznacza, że pełna wersja pojawi się nie szybciej niż za dwa-trzy lata.


Nowością w *Subnautice 2* jest możliwość gry w kooperacji.

eprasa.pl dostęp 7.1.0

10 lat Pokémon GO

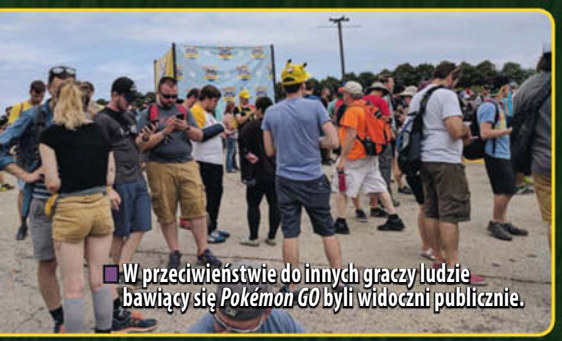
Rewolucja bez ciągu dalszego?

Polował na stworki ze smartfonem w ręku: **Bartłomiej Kluska**

Dekadę temu pokémony ponownie podbiły serca graczy. Ba, tym razem dały się zauważyć całemu światu. Czy jednak dzieło Niantica – poza wspomnieniami – zostawiło trwalszy ślad w historii elektronicznej rozrywki?

Oto na centralnej ulicy miasta pojawia się rosnący z minuty na minutę tłumek ludzi. Nie interesują ich jednak lokalne zabytki czy atrakcje turystyczne. Nie znają się i nie będą mieli okazji bliżej się poznać, bo każdy jest wpatrzony w ekran swojego smartfona. Nagle wszyscy zaczynają biec w jednym kierunku, ale obserwujących to poruszenie np. z ogródka kawiarni takie zachowanie już nie dziwi. Wiadomo – w okolicy pojawił się rzadki pokémon.

Oczywiście latem 2016 roku te stworki nie były żadną nowością, wszakże zadebiutowały 20 lat wcześniej na Game Boyu. **Gry *Pokémon Red*, *Green* i *Blue* okazały się jednym z największych przebojów na handhelda Japończyków, później zaś wyewoluowały w globalny fenomen**, bo wydawca dostrzegł komercyjny i fabularny potencjał tkwiący w tej historii. Pojawiały się więc oczywiście kolejne odsłony serii, ale także karcianka, mangi, serial animowany i filmy pełnometrażowe. W efekcie takiego Pikachu zaczęli rozpoznawać nawet ci, którzy nigdy nie mieli żadnej konsoli Nintendo w dłoniach!



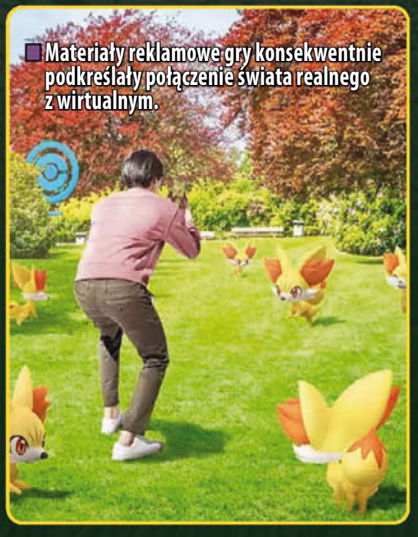
W przeciwieństwie do innych graczy ludzie bawiący się *Pokémon GO* byli widoczni publicznie.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Jim Trottier, CC BY-SA 2.0

Gracze wychodzą na ulice

Apogeum pokémonowego szaleństwa nastąpiło jednak nie na konsolach i nie w kinach, lecz na smartfonach. To na ich ekranach dzięki technologii rzeczywistości rozszerzonej (ang. augmented reality, AR) nakładano cyfrowo generowane stworki na rejestrowany przez wbudowaną w urządzenie kamerę obraz prawdziwych ulic i budynków. Nintendo nie zrobiło tego samo, lecz wykorzystało doświadczenie dobrze zapowiadającego się start-upu Google'a, studia Niantic.

Firma ta miała już na swoim koncie *Ingress* – smartfonową grę MMO opartą na geolokalizacji i pozwalającą wziąć udział w walce dwóch frakcji o kontrolę nad realnymi punktami na mapie świata. Połączenie tych mechanik z popularną marką Wielkiego N przyniosło piorunujące efekty. Gdy latem 2016 roku uruchomiono *Pokémon GO*, serwery Niantica niemal natychmiast uległy awarii pod naporem graczy chcących dołączyć do zabawy.



Materiały reklamowe gry konsekwentnie podkreślały połączenie świata realnego z wirtualnym.

Dobra zabawa, którą widzą wszyscy

Bezprecedensowy sukces na rynku aplikacji mobilnych (ponad 700 mln pobrań w ciągu roku) był jednak nie tylko efektem nowości i zachwytu AR. Gra okazała się tak wciągająca jak „klasyczne" odsłony serii, łączące chęć rywalizacji z naturalnym dla ludzi odruchem kolekcjonowania. Poza tym cieszyła detalami i dopracowaniem (m.in. dzięki temu, że **algorytm brał pod uwagę ukształtowanie terenu oraz dane klimatyczne, więc np. pokémony wodne występowały w pobliżu rzek i jezior**). Co jednak najważniejsze, tę rewolucję widzieli wszyscy.

Gdy w nowojorskim Central Parku niespodziewanie pojawił się niezwykle rzadki okaz, kierowcy porzucali swoje samochody na



Mały ekran smartfona w zupełności wystarczał, by pokazać wszystko, co ważne w grze.



Starcia z innymi graczami są tu równie istotne, co polowanie na stworki.

AR NIE TYLKO DO ZABAWY

Rzeczywistość rozszerzona, choć prawdopodobnie nie zrobi furory w grach wideo, może mieć wiele innych zastosowań. Przykładowo: w sklepach doda warstwę informacyjną do oglądanych towarów; lepiej niż poradnik na YouTubie pokaże, jak wymienić uszczelkę w kranie; podczas zwiedzania poda wiadomości na temat zabytków; wzbogaci podręczniki szkolne o łatwo dostępne treści multimedialne lub interaktywne... Ale może też, po upowszechnieniu się wygodniejszego niż smartfony interfejsu (zapewne okularów), pozwoli nam cieszyć się towarzystwem wirtualnego asystenta czy trenera. Początków tej – tym razem prawdopodobnej – rewolucji historycy będą szukać również w fenomenie *Pokémon GO*.

środku jezdni z włączonymi silnikami i drzwiami otwartymi na oścież, byle tylko zdążyć dobiec na miejsce przed zniknięciem cyfrowego stworka. **Nawet jeśli ktoś nie interesował się grami, dostrzegał ludzi biegających w jego okolicy ze smartfonami w dłoniach i świetnie się przy tym bawiących.** Rodziło to naturalną chęć dołączenia do tego grona, co było bardzo łatwe – wystarczyło przecież tylko ściągnąć bezpłatną aplikację.

Pokémon GO okazało się nie tylko świetną produkcją, ale też istotnym zjawiskiem społecznym i obiektem zainteresowania zupełnie niegrowych mediów, badaczy, a nawet władz. Kontrowersje wzbudził np. fakt generowania pokéstopów (punktów odbioru przedmiotów) oraz gymów (aren wirtualnych starć) w miejscach zupełnie do tego nieodpowiednich, takich jak Muzeum Holokaustu w Waszyngtonie.

Po serii głośnych wypadków twórcy musieli zaimplementować w programie blokady prędkości, które uniemożliwiały grę w trakcie jazdy samochodem. Powszechnie chwalono natomiast prozdrowotny charakter *Pokémon GO* – **w odróżnieniu od wszystkich innych gier ta skłaniała przecież do spędzania czasu w ruchu na świeżym powietrzu**. A właściciele sklepów czy restauracji zabiegali o to, by blisko ich siedzib pojawiły się atrakcyjne elementy cyfrowego świata, bo goniący za nimi ludzie byli przecież także znakomitymi klientami.

Historia, która się nie kończy

Producent zadbał przy tym, by *Pokémon GO* nie okazało się ledwie chwilową ciekawostką.



Gra stała się fenomenem społecznym, nie zawsze bezpiecznym dla swoich użytkowników.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / SounderBruce, CC BY-SA 4.0

Udoskonalano technologię rzeczywistości rozszerzonej, w efekcie czego program zyskał zdolność detekcji głębi i rozpoznawania płaszczyzn, a tytułowe stworki – zamiast, jak na początku, lewitować na tle krajobrazu – nauczyły się „stawać" na ziemi, ukrywać za prawdziwym drzewem lub uciekać, gdy gracz podchodził do nich zbyt szybko.

Rozbudowywano również mechanizmy rozgrywki, wprowadzając np. system rajdów, wymagający od dziesiątek ludzi fizycznego zebrania się w jednym miejscu, by pokonać i złapać potężnego bossa. **Dodano też wymianę pokémonów między użytkownikami, pojedynki oraz regularne wydarzenia**, polegające np. na łapaniu konkretnych gatunków. Swoistym testem dla dojrzałości gry i graczy stała się także pandemia COVID-19 – twórcy sprawnie zmodyfikowali wtedy reguły, m.in. zwiększając zasięg działania pokéstopów, aby umożliwić bezpieczną zabawę z okna lub balkonu.

Łapanie pokémonów na ulicach jest okej, ale nie chcemy tak grać na co dzień.

Kto po pokémonach?

10 lat po premierze do *Pokémon GO* nadal loguje się kilkadziesiąt milionów osób miesięcznie, a Niantic dba o tę społeczność, organizując dla niej imprezy offline i online oraz wciąż dodając do swojego uniwersum nowe elementy. Wydaje się więc, że historia polowania na cyfrowe stworki szybko się nie skończy. A przecież długowieczność to w dynamicznie zmieniającym się świecie elektronicznej rozrywki bodaj najwymowniejszy dowód na sukces gry.

I takim wnioskiem można by zakończyć ten krótki rocznicowy artykuł. Mamy tu jednak do czynienia z przypadkiem w historii gier szczególnym. Powodzenie pionierów zawsze bowiem przyciąga naśladowców, którzy próbują wykorzystać te same mechaniki i technologie, rozwijając nowy gatunek. *Pokémon GO* nie było tu wyjątkiem, **różne popkulturowe uniwersa zaczęto więc przenosić do świata rzeczywistości rozszerzonej**: ze smartfonami w dłoniach np. ganiano po ulicach dinozaury (*Jurassic World Alive*), uciekano przed zombiakami (*The Walking Dead: Our World*) i zabudowywano kolejne rzeczywiste działki (*Minecraft Earth*). Dzięki *Wiedźminowi: Pogromcy potworów* mogliśmy poczuć się jak Geralt i polować na rozmaite bestie przemierzające dobrze nam znane rejony świata. Samo studio Niantic próbowało dodać tym zabawom nieco magii w *Harrym Potterze: Wizards Unite*. Wszystko jednak na próżno.

Nie potrzebujemy żadnej rewolucji?

AR okazała się efektowna, ale na dłuższą metę niewygodna, a wręcz niebezpieczna w użyciu (patrzenie w smartfon podczas chodzenia to proszenie się o kłopoty). Mały dotykowy ekran jest niewystarczająco precyzyjnym kontrolerem w grach, a rzeczywista przestrzeń – nieprzewidywalna i chaotyczna – środowiskiem trudnym do zagospodarowania przez twórców. Tym ostatnim chyba zresztą po prostu brakło pomysłów na wykorzystanie nowej technologii: jasne, pokémon siedzący na prawdziwej ulicy wygląda interesująco, ale gdy efekt „wow" minie, coś ze zwierzakiem trzeba robić. A to okazało się problemem.

Innym – może większym – jest fakt, że **gry zazwyczaj konkurują z rzeczywistością, pozwalają odbiorcom zanurzyć się w alternatywnych światach i narracjach**. AR, choć dekadę temu na fali sukcesu *Pokémon GO* wzbudziła wielkie nadzieje w producentach sprzętu i gier, tego oczywiście nie oferuje, pozostała więc tylko ciekawostką. Podobnie jak – z zupełnie innych powodów wartych osobnego tekstu – wirtualna rzeczywistość, którą jako rewolucję w świecie elektronicznej rozrywki prezentowano już od lat 90. Zresztą takich pozornie „rewolucyjnych" technologii (tu autor wymownie patrzy w kierunku Kinecta kurzącego się pod biurkiem) było przecież znacznie więcej.

Wspomnienie magicznego lata 2016 roku, gdy wszyscy ganialiśmy za pokémonami, wiedzie nas zatem ku innej refleksji: może gier nie czeka już żadna rewolucja, a wymyślony na samym początku tej historii zestaw „ekran + gamepad" jest dla tego medium po prostu idealny. CDA



Tak gra Arabia Saudyjska

(Zbyt) śmiała wizja

Zgrywał szejka: **Krzysztof „Otton" Kempski**

Po przedstawionych w poprzednim wydaniu Stanach Zjednoczonych czas wyruszyć w mniej oczywistym kierunku. Tym razem przyjrzymy się państwu, które ma ambicje dopiero stać się jednym z najważniejszych rynków gier wideo.

Podobnie jak w przypadku Indii będzie to tekst pozbawiony listy producentów i kalendarium najważniejszych wydarzeń, które ukształtowały gaming w tym pustynnym bliskowschodnim kraju. Powód? Na dziś to drugie składałoby się właściwie z jednej daty – 29 września 2025 roku, czyli dnia oficjalnego ogłoszenia **wykupu Electronic Arts przez saudyjski fundusz inwestycyjny PIF**. Jeżeli mowa z kolei o tamtejszych developerach i ich dziełach, interesujących tytułów mogących trafić do tabelki zwyczajnie na razie brakuje. Co wydarzy się dalej?

W Arabii gracze zdecydowanie wolą produkcje online od singlowych.



Tak prezentuje się siedziba PIF – państwowego funduszu będącego nowym właścicielem EA.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Faisal Arif, CC BY-SA 4.0

Odejść od ropy

Błędem okazałoby się myślenie, że wspomniana transakcja wynikała z kaprysu jakiegoś szejka – to część planu konsekwentnie realizowanego od lat, mającego na celu zmianę wizerunku państwa oraz uniezależnienie jego gospodarki od ropy naftowej. **Arabia to dla przeciętnego Europejczyka bogaty, a zarazem odmienny kulturowo kraj, w którym prawa człowieka nie są w pełni respektowane.** Tyle że złoża „czarnego złota" powoli się kurczą, a choć prognozy naukowców dotyczące ropy rokrocznie okazują się coraz bardziej niedoszacowane, większa liczba krajów zaczyna stawiać na alternatywne źródła energii. Między innymi po to, by nie kupować surowca od państw totalitarnych. Aby nie obudzić się kiedyś z ręką w nocniku, Saudyjczycy od lat pracują nad projektem zwanym Vision 2030.

Do najbardziej jaskrawych przykładów działań wchodzących w jego zakres należy choćby organizacja mundialu w 2034 roku, mającego przede wszystkim ściągnąć turystów i promować kraj jako otwarty na świat. W podobnym celu powstają inwestycje takie jak The Line, czyli futurystyczne miasto z latającymi taksówkami, mieszczące się w budynku o długości 170 km. Albo taka Trojena, czyli sztuczny ośrodek sportowy, budowany z myślą o... Zimowych Igrzyskach Azjatyckich w 2029 roku. Kto by kiedyś przypuszczał, że będzie można jeździć na nartach w tak gorącym kraju. Nie pisalibyśmy jednak o tym wszystkim, gdyby w projekcie nie znalazło się też miejsce na gry wideo.

Cyfrowe złoto

Jednym z elementów składowych wspomnianego Vision 2030 jest **ogłoszona w 2022 roku tzw. National Gaming and Esports Strategy**. Na dostępnej po angielsku stronie internetowej inicjatywy możemy przeczytać, że gamedev i esport „przyczyniają się do dywersyfikacji, rozwoju gospodarki cyfrowej oraz umacniania pozycji Królestwa jako światowego centrum gier i esportu". Plany są ambitne



eprasa.pl d6f3b6771





Hit Rockstara musiał czekać ponad dekadę na dopuszczenie do sprzedaży w Arabii. (*GTA V*)



Saudyjczycy mieli zrobić esportowe igrzyska olimpijskie, ale jako że ich drogi z MKOl-em się rozeszły, postawili na puchar świata.

KSIĄŻĘ O DWÓCH TWARZACH

Książę Muhammad ibn Salman to postać warta dłuższej dygresji nie tylko dlatego, że wypowiada się pozytywnie o grach. Władca ten mocno zreformował kraj w ostatnich latach, choćby pozwalając kobietom prowadzić samochody czy legalizując część zakazanych dzieł kultury (m.in. *Czarną Panterę* czy *GTA V*). Odcina się od ekstremistów islamskich i – w odróżnieniu od wielu przywódców arabskich – popiera próby pokojowego współistnienia z Izraelem. Doprowadził również do skazania 400 osób w ramach akcji walki z korupcją. Brzmi dobrze? Przywódca ten ma też niestety drugą, o wiele gorszą twarz.

W przypadku wspomnianej walki z łapówkarstwem pojawiły się doniesienia o torturowaniu oskarżonych. Na księciu ciążą także oskarżenia o zlecenie zabójstwa nieprzychylnego mu dziennikarza (przywódca nie znosi jakiejkolwiek krytyki rodziny królewskiej), po którym ślad zaginął w konsulacie Arabii Saudyjskiej w Stambule. Władze z czasem potwierdziły, że doszło do morderstwa, gdy nie udało się zmusić ofiary do powrotu do kraju. Tyle że ciało potajemnie usunięto, a wiele wskazuje na to, że zostało zniszczone. Trudno uwierzyć, by głowa państwa naprawdę o niczym nie wiedziała.

Z telefonu ibn Salmana ponoć pochodziła też zaszyfrowana wiadomość, która umożliwiła włamanie do telefonu Jeffa Bezosa. Ponownie zachodzi pytanie, z czyjej inicjatywy ją wysłano. Inne niepotwierdzone doniesienia mówią o tym, że władca miał pewnego razu dotkliwie pobić swoją żonę Sarę. Pałac oczywiście wszystkiemu zaprzecza, ale warto pamiętać o tych historiach i nie dać się kompletnie oczarować pozytywną stroną wizerunku księcia.

i zakładają, że do 2030 roku wartość rynku elektronicznej rozrywki w Arabii Saudyjskiej sięgnie 13 mld dolarów.

Nie jest to co prawda rezultat pozwalający wskoczyć na światowe podium, ale jednak mocno zbliżony do znajdującej się na trzecim miejscu Japonii (17,6 mld dolarów według raportu Newzoo za 2025 rok). Wizja przewiduje także stworzenie w ciągu kilku lat ponad 39 tys. miejsc pracy w sektorze gier, co ma przełożyć się na łącznie 250 firm działających w gamedevie i doprowadzić do wyprodukowania w kraju przeszło 30 „rozpoznawalnych globalnie" tytułów. Królestwo chciałoby też być w pierwszej trójce państw z najlepszymi esportowcami.

Oczywiście wizja tak znacznego wzrostu do końca tej dekady wydaje się absurdalna, bo nawet strona rządowa szacuje obecnie wielkość rynku na sześć-siedem miliardów dolarów, czyli 50% zakładanego wyniku. Weźmy również pod uwagę, że dane te mogą być zawyżone w celach marketingowych. Różne raporty niezależne (jak ten dostępny na portalu Grand View Research) oceniają zwykle wartość rynku gier w Arabii na ok. jedną trzecią sumy podawanej przez państwo. Niemniej trudno nie zauważyć, że rola gamingu u Saudyjczyków wzrasta coraz bardziej. **Według vision2030.ai (niezależnego serwisu analitycznego zajmującego się m.in. Arabią) w kraju już teraz mieszkają 23 mln graczy, co odpowiada 67% populacji.** Spróbujmy nakreślić, kim jest tamtejszy przeciętny konsument elektronicznej rozrywki.

W ujęciu statystycznym

Mówi o tym choćby badanie Saudi Center for Opinion Polling za 2025 rok, przeprowadzone na próbie 1098 mieszkańców. Pierwszy ciekawy wniosek stanowi fakt, że wśród wszystkich kobiet »

eprasa.pl d6f3b6771d

po gry sięga ok. 45%, podczas gdy w przypadku mężczyzn jest to 60%. **Saudyjczycy najbardziej upodobali sobie PlayStation, którego posiadanie zadeklarowało aż 63% respondentów.** Dość podobny wynik (62%) osiągnęły smartfony, a wyraźnie w tyle znalazły się pecety (30%) i Xboksy (12%).

Za dobry wynik konsoli Sony odpowiada głównie męska część populacji, podczas gdy telefony stanowią najpopularniejszą platformę wśród kobiet. Udziały Nintendo są natomiast marginalne – z jego sprzętów korzysta zaledwie 5% respondentów. W Arabii gracze zdecydowanie wolą też produkcje online niż singlowe – taką odpowiedź wskazało blisko 78% ankietowanych. Tylko 37% osób deklaruje, że spędza czas głównie przy tytułach wymagających zakupu, a 35% twierdzi, iż nie wydaje na gry ani riala saudyjskiego miesięcznie.

Głównie sieciowi gracze

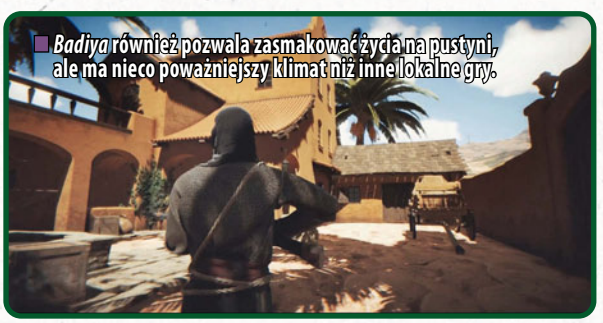
Interesującą kwestią jest wreszcie czas poświęcany tygodniowo na zabawę. Równo połowa respondentów wskazuje wartość odpowiadającą góra godzinie dziennie. **Jeżeli chodzi o najpopularniejsze tytuły, w zestawieniu królowały *EA FC 26* oraz *Black Ops 6*.** Zaraz za nimi znalazły się *PUBG*, *Roblox*, *Fortnite* czy *Elden Ring*. Wśród ulubionych gatunków mniej więcej co trzeci odbiorca wskazał gry akcji. W gronie tych najczęściej wybieranych znalazły się też sportówki, łamigłówki i erpegi.

Na niektóre elementy tego raportu – jak choćby entuzjazm respondentów w kwestii przyszłości branży w Arabii – trzeba oczywiście patrzeć z przymrużeniem oka, bo jest on częścią promocji Vision 2030. Ograniczam się więc do przytoczenia bardziej neutralnych danych. Warto też wspomnieć o tym, że w ostatnich dwóch latach na półwyspie sprzedało się ponad 2,4 mln konsol. Były to głównie urządzenia importowane ze Stanów Zjednoczonych oraz Chin.

Zdjęcie: Saudi Vision 2030



Oto jedna z wizualizacji The Line – szalenie trudnego w realizacji projektu futurystycznego miasta.



Badiya również pozwala zasmakować życia na pustyni, ale ma nieco poważniejszy klimat niż inne lokalne gry.

Plan ekspansji

Może i cele na kolejne lata wydają się nierealne do osiągnięcia, ale **Saudyjczycy mają jedną rzecz, która często pomaga w spełnianiu marzeń, czyli wielkie pieniądze**. Transakcja związana z Electronic Arts odbiła się szerokim echem, bo wyłożenie 55 mld dolarów (z czego ponad 65% z funduszy własnych) czyni ją największym tego typu wykupem w historii, który pozwolił pozyskać 93,4% udziałów w firmie. Ma ona zostać sfinalizowana na początku 2027, a 23 lipca tego roku uzyskano już oficjalną zgodę Komisji Europejskiej. Z posiadaną przez EA biblioteką hitów o rozpoznawalne globalnie tytuły będzie nietrudno.

Saudyjczycy interesują się również Capcomem, którego 5,03% udziałów padło ostatnio łupem stworzonej w Królestwie spółki Electronic Gaming Development Company. Wcześniej podobną liczbę udziałów w koncernie kupiło wywodzące się z tego samego kraju PIF (czyli właśnie nowi właściciele EA). Niedawno fundusz ten zapłacił też ok. siedmiu miliardów dolarów za pozyskanie Moonton Technology, pochodzącej z Szanghaju firmy stojącej za *Mobile Legends* – jedną z najpopularniejszych obecnie gier MOBA na smartfony.



Już w 2021 roku doszło do nabycia pakietów w Activision Blizzard czy Take-Two Interactive, ale mało się o tym mówiło, bo wydatki te nie były aż tak znaczne jak teraz. Żadna to tajemnica, że o inwestycje w branżę grową mocno dba sam książę koronny Muhammad ibn Salman, liczący nieco ponad 40 lat przywódca państwa. Już chwilę po objęciu władzy w 2017 mówił w wywiadzie dla *New Yorkera*, że uwielbia *Call of Duty* i ma sentyment do gier jako przedstawiciel jednej z pierwszych generacji dorastających z konsolami. Jego postać budzi jednak nie tylko nadzieję, ale też sporo wątpliwości (patrz: ramka *Książę o dwóch twarzach*).

MADE IN ARABIA

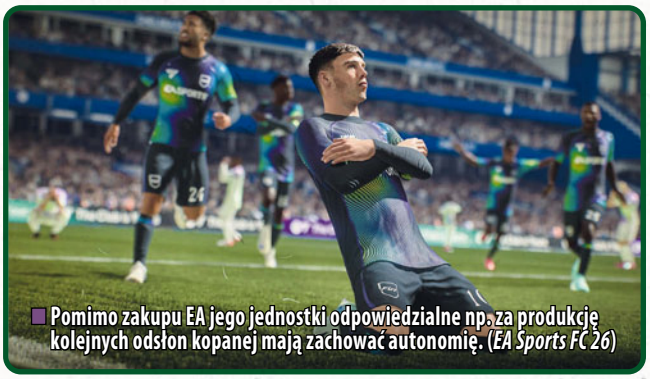
Już wkrótce za sprawą zakupu EA Saudyjczycy będą mogli zapisywać gry z logo tej firmy jako swój wkład w światowy gaming. Czym jednak tak naprawdę może pochwalić się dziś ten kraj, jeżeli weźmiemy pod uwagę wyłącznie produkty powstałe w jego granicach? Cóż, lista nie jest zbyt długa. Zamiast tworzyć klasyczną tabelkę, przyjrzymy się po prostu konkretnym dziełom.

Najbardziej pamiętny przykład to niestety ***Unearthed: Trail of Ibn Battuta*** z 2011 roku. Już po tytule możecie domyślić się, który amerykański cykl próbuje w nieudolny sposób naśladować. Niską jakość tej produkcji widać po samym zwiastunie, a opinia mediów nie pozostawia złudzeń - orientalny klimat nie wystarczył, by gracze dali się zauroczyć.

Nie będzie to jednak wyłącznie kącik dobrego humoru, bo już ***Bahamut and the Waqwaq Tree*** zostało odebrane dużo lepiej. Co prawda ta nawiązująca do arabskiej mitologii metroidvania 2D nie zdobyła wielkiej popularności, ale dość nieliczna grupa odbiorców na Steamie ocenia ją pozytywnie.

Wspomnieć trzeba także o ***Badiya: Desert Survival***, czyli survivalu z 2016 roku przenoszącym nas w czasy I wojny światowej na tereny pustynne. Tytuł cechuje się generowanym proceduralnie światem i doczekał się też edycji Battle Royale. Produkcja nie zyskała wielkiego uznania odbiorców, lecz zauważmy, że z innymi grami łączy ją próba nawiązywania do lokalnej kultury.

Podobnie wygląda sytuacja w przypadku ***Abo Khashem***, humorystycznego sandboksa opowiadającego o mężczyźnie, który budzi się z amnezją na pustyni i poszukuje czegoś, dzięki czemu wrócą mu wspomnienia. Ponownie nie jest to wielkie dzieło sztuki, ale też wpisuje się w kierunek obrany przez wyżej wymienione gry. Poza tymi nielicznymi tytułami lokalne studia raczej zajmują się produkcją mobilek.



Pomimo zakupu EA jego jednostki odpowiedzialne np. za produkcję kolejnych odsłon kopanej mają zachować autonomię. (*EA Sports FC 26*)

Igrzyska bez pięciu kółek

Arabia Saudyjska mocno inwestuje również w esport. Kiedyś jej flagowym przedsięwzięciem był festiwal Gamers8, z czasem przekształcony w imprezę na wzór pucharu świata. **Państwo miało nawet ambicję, by zasłynąć jako pierwszy organizator igrzysk olimpijskich w grach, do spółki z MKOl-em.** Ostatecznie projekt został zawieszony, prawdopodobnie przez niemożliwość zawiązania porozumienia pomiędzy tradycyjnymi federacjami a potencjalnymi uczestnikami.

W miejsce tej imprezy powstanie jednak niezależny od organizacji sportowych Esports Nation Cup. Pierwsza edycja odbędzie się w listopadzie 2026, a jej przygotowanie z pewnością pochłonie sporo pieniędzy. Event jest bardziej rozbudowaną wersją zeszłorocznego Esports World Cup, który zapisał się w historii za sprawą rekordowej puli nagród wynoszącej 70 mln dolarów. Za tego typu wydarzenia odpowiada Saudi Esports Federation podległa tamtejszemu ministerstwu sportu. Arabia nie tylko chce przyjmować gości z innych krajów – równie dużo uwagi poświęca budowie lokalnych organizacji oraz przekonywaniu zagranicznych esportowców wielkimi pieniędzmi do reprezentowania tutejszych barw narodowych.

Czy arabskie inwestycje w gamedev zaowocują forsowaniem w grach tamtejszej wizji świata?

Jak to wpłynie na naszą rzeczywistość?

Z pewnością arabskie inwestycje spowodują, że w branży gier pojawi się więcej pieniędzy, ale jest parę kwestii mogących budzić uzasadniony niepokój. Przede wszystkim **mówimy o państwie, w którym wiele treści bywa cenzurowanych** – choćby wzmianki o społeczności LGBT+ czy wszelka krytyka wiary muzułmańskiej. Dla Saudyjczyków poszanowanie ich kultury to ważna kwestia również poza granicami kraju.

Przykładowo: ostatnio wyrazili sprzeciw wobec ceremonii rozpoczęcia meczów na mundialu w Stanach, gdyż przed spotkaniem obie flagi leżą na ziemi. Na emblemacie Arabii Saudyjskiej znajduje się muzułmańskie wyznanie wiary, które w odczuciu mieszkańców półwyspu nie powinno spoczywać w miejscu, gdzie zwykle się chodzi. Czy pakiety większościowe w dużych firmach nie sprawią w podobny sposób, że władze kraju będą miały dominujący wpływ na treść gier?

Szerokim echem odbiła się w ostatnich latach choćby sprawa *The Last of Us*, jako że treści LGBT+ odgrywają w nim przecież sporą rolę. Tytuł wymagałby zbyt wielkich zmian, by zostać zaakceptowany przez tutejszą cenzurę. **Długo na premierę oczekiwało wreszcie *GTA V* – dystrybucji dzieła Rockstara zakazano z uwagi na przemoc, narkotyki i treści o charakterze seksualnym.** Twórcy nie byli zbyt chętni, by dopasowywać grę do obowiązujących norm, a produkcja zadebiutowała oficjalnie dopiero... po 12 latach, oznaczona nową kategorią wiekową 21+, mającą podkreślić wyjątkowo kontrowersyjny charakter przedstawianych w niej treści.

Trzeba jednak zauważyć, że władze ostatecznie zgodziły się na wydanie edycji pozbawionej zmian, za co były zresztą potem krytykowane przez bardziej przywiązane do sprawy jednostki. Warto zaznaczyć, że nastąpiło to w okolicy pierwszych plotek o wykupie EA, co może stanowić próbę pokazania, iż nie powinniśmy się martwić. Oficjalny przekaz jest taki, że autonomia i polityka firmy pozostaną bez zmian.



Książę Muhammad ibn Salman to postać z perspektywy Zachodu mocno kontrowersyjna.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Mazen AlDarrab, CC BY-SA 3.0

Nieco bardziej niż gracze mogą obawiać się sami twórcy gier. Wspomniany już fundusz PIF władający Electronic Arts sponsorował kiedyś turnieje LIV Golf, a w umowie ramowej miały się znaleźć klauzule zakazujące krytyki Arabii Saudyjskiej, mówiące np. o podważaniu poszanowania praw człowieka w tym kraju. Głośno było też o festiwalu komediowym w Rijadzie, na który zaproszono artystów z Ameryki. Jedna z uczestniczek ujawniła, że w kontrakcie zawarto zapisy ograniczające możliwość poruszania kontrowersyjnych tematów. Nie wiadomo jeszcze, jak będzie w przypadku EA, ale obawy nie biorą się znikąd. Skoro „Elektronikami" włada firma, która już umieszczała takie warunki w umowach, nie ma powodu, by nie zrobiła tego ponownie.



Tragikomiczny klon *Uncharted* pozostaje najbardziej rozpoznawalną saudyjską grą.

Przestrzelone pomysły?

Ostatnia kwestia to pytanie, czy aby na pewno lokalna władza odpowiednio mierzy siły na zamiary. Wydawać by się mogło, że saudyjski budżet jest nieograniczony. Ogromne kontrakty dla sportowców, futurystyczne miasta oraz stadiony na mundial tworzą mylne wrażenie, że tutejsze władze stać na wszystko.

Tymczasem projekt wspomnianego na początku The Line jest stopniowo obcinany z powodu rosnących kosztów, a **wyłożenie ok. 35 mld dolarów z własnych funduszy na zakup Electronic Arts obciążyło budżet PIF tak, że podjęto decyzję o ścisłej kontroli wydatków przez najbliższe miesiące**. Z kolei turniej Mistrzostw Świata w Piłce Nożnej początkowo planowano gościć cztery lata szybciej (2030 zamiast 2034), ale wycofano kandydaturę. A to pokazuje, że każdy ma jakieś ograniczenia, do których chyba powoli się zbliżamy.

Choć więc ambicje są wielkie, niedługo może się okazać, że jednak z dużej chmury spadnie mały deszcz i całe zamieszanie skończy się co najwyżej na paru kolejnych tworach pokroju *Unearthed: Trail of Ibn Battuta* (patrz: ramka *Made in Arabia*). Ale mimo wszystko lepiej mieć pod ręką parasol i być gotowym na ewentualną ulewę. |CDA|

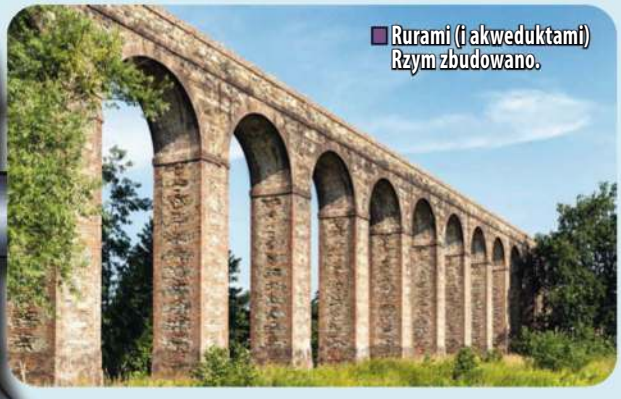
Rura zawsze będzie rurą

Wykorzystał zapomnianą wiedzę z mat-fizu: **Karol Laska**

Gazowy, chemiczny i energetyczny. Hutniczy, metalurgiczny i budowlany. Spożywczy, farmaceutyczny i wodno-kanalizacyjny. Rura to od wieków podstawa wielu gałęzi przemysłu. Nic więc dziwnego, że w owym cudzie inżynierii zakochali się również twórcy gier wideo.

Koło – geometryczny ideał i banał zarazem. Mezopotamia, a więc kolebka ceramiki, opracowując urządzenie o tak prostym kształcie, rozkręciła (sic!) na dobre garncarstwo, podniosła jakość wykonywanych naczyń, upłynniła handel oraz pomogła w stabilizacji przechowywania żywności. Sumerowie stosunkowo prędko zorientowali się, że właśnie zrewolucjonizowali transport, sprawnie poruszając się wozami nie tylko pomiędzy Eufratem a Tygrysem, ale także po całym Bliskim Wschodzie.

Na jednym cywilizacyjnym przełomie się zresztą nie skończyło – obracające się koło garncarskie pomogło nie tylko w konstrukcji różnorakich mis, dzbanów czy wazonów. Okrągły przekrój i symetria tworzonych przedmiotów naprowadziły rzemieślników na trop... jeszcze większej rewolucji. Oto bowiem nadeszła bryła obiecana: cylindryczna, wydrążona, formująca walec. **Rura, proszę państwa. Ponadczasowa zbawicielka inżynierii, technologii i kapitalizmu.**



Rurami (i akweduktami) Rzym zbudowano.

Przed naszą erą

Oczywiście jej długościowy potencjał nie pozwalał zazwyczaj na toczenie w glinie. Rury z niej ręcznie kształtowano, wypalano, odlewano. Nie zawsze też zamykały się w kole – bardziej prymitywne konstrukcje bywały albo prostokątne, albo zupełnie nieregularne. Wykonywano je z brązu, ołowiu, drewna, w czasach rewolucji przemysłowej wykorzystywano żeliwo oraz metal, XX wiek przyniósł za to nic innego jak tworzywo sztuczne.

Obecnie traktujemy rury jako źródło smrodu, wilgoci i usterek zlewu. Kiedyś jednak m.in. na ich bazie Cesarstwo Rzymskie oparło swoją infrastrukturalną potęgę (jak wiele innych miast oraz państw). Wystarczy przypomnieć sobie monumentalne akwedukty, rurociągi ciśnieniowe i rolnicze systemy irygacyjne. Również dziś rury umożliwiają globalnej gospodarce odpowiednie funkcjonowanie, będąc fundamentem budownictwa, osłaniając elektryczne kable i przewody, a także transportując m.in. wodę, gaz, ropę naftową, chemikalia czy produkty spożywcze.

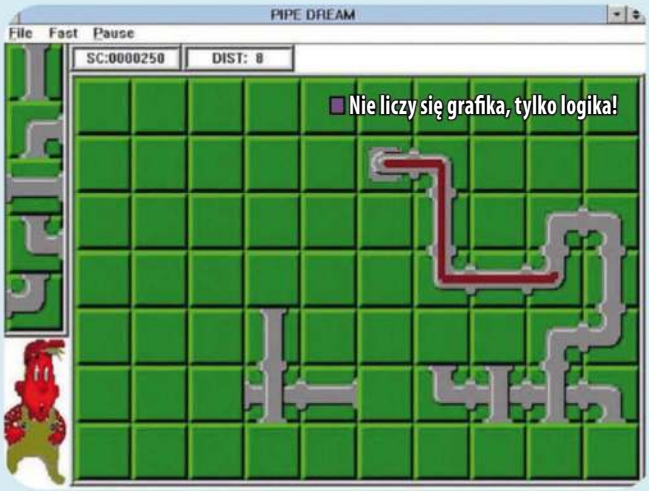
Nie spodziewaliście się tutaj rurologii stosowanej, co? Ów skromny pseudowykład poprowadziłem nie bez powodu. Wielowieczna powszechność tych podłużnych sukinkotów



Rurka wystająca ze ściany wystarczyła, by natchnąć Miyamoto.

zdążyła nas do nich przyzwyczaić na tyle, że zapomnieliśmy o ich wpływie, wyjątkowości oraz znaczeniu w kontekście kształtowania i rozwijania mnóstwa kultur tego świata. Wspomniane już akwedukty nie powstały od ręki, nawet takie piramidy to przy nich cienkie – i statyczne! – bolki. Starożytni budowniczowie musieli dysponować wiedzą multidyscyplinarną z hydrauliki, geodezji, architektury, matematyki oraz fizyki i potrafić skleić to wszystko w całość, aby zasilić funkcjonowanie takiego tam supermocarstwa.

eprasa.pl d6f3b6771d



Nie liczy się grafika, tylko logika!

ków (mogę podać numer telefonu), czy jako dzieciaki nie bawili się wydrążonymi łodygami roślin, koniecznie też tyrknijcie do starożytnych Egipcjan z pytaniem o bambusowe bądź trzcinowe flety. Ponadto sięgnijcie do własnych wspomnień – wizyt na lokalnych placach zabaw, basenach lub w parkach rozrywki czy wspólne-

gamingu w postaci wąsatego kanalizatora (pomijając jego pojawienie się w *Donkey Kongu* jeszcze jako Jumpman), ale też stało się kopalnią kultowych artefaktów i motywów. Mówię tu o charakterystycznej czerwonej czapeczce, zestawie przeciwników (Goomba, Koopa Troopa, Bowser), zbieranych przedmiotach pokroju grzybów i kwiatów czy nawet niezapomnianych efektach dźwiękowych przy podnoszeniu itemów lub zbijaniu bloków.

Ów przedziwaczny świat przedstawiony spajały, uatrakcyjniały i urozmaicały tzw. warp pipe'y, czyli wszystkim dobrze znane zielone tuby (choć na wybranych poziomach, w niektórych odsłonach serii czy spin-offach te kolory wielokrotnie się zmieniały). Dodanie ich do gry nie było jednak takie oczywiste, mimo że Shigeru Miyamoto od samego początku wiedział, iż projektuje platformówkę z hydraulikiem w roli głównej. Miał już w głowie całą masę wyzwań zręcznościowych, a także gotową listę przeciwników, nie wiedział jednak długo, jak w ramach game designu owe mechaniki oraz elementy połączyć.

Nowojorskie tunele i podziemia wydawały mu się odpowiednim uzasadnieniem dla pojawienia się w jednym ekosystemie żółwi, much czy krabów, musiał natomiast w jakiś sposób wysłać je „na powierzchnię". Zbawienny okazał »

Rura w *Super Mario Bros.* zapewnia szereg gameplayowych niuansów, napięć i trudności.

Ludologiczny artefakt

Znajomość liczb, kątów i zasad grawitacji to zaledwie obowiązek ścisłowca wykształciucha. Planowanie działania ruro- i wodociągów wymagało także, a nawet przede wszystkim, logicznego myślenia, często nieszablonowych rozwiązań oraz sporych pokładów kreatywności. Czyli trzech uniwersalnych umiejętności, z którymi ma dziś po drodze wielu... graczy i które – co raczej wszyscy jednym chórem przyznamy – mogą generować motywację do działania, pomagać w pokonywaniu wyzwań i pozwalać dobrze się bawić. Czy więc wielkie umysły pokroju Marka Agrypy, Sekstusa Juliusza Frontyna i Eupalinosa z Megary czerpały satysfakcję ze swojej pracy właśnie dzięki zawiłości sieci rur? Jeśli nie, to srogo bym się rozczarował!

Bo **growy i rozrywkowy charakter pustych w środku walców uwidacznia się nie tylko w naukach ścisłych**. Spytajcie Babilończy-

go układania klocków w przedszkolu. Rury poza rolą użytkową spełniają także funkcję rekreacyjną. Te diabły są wszędzie, a jak wszędzie, to i w grach wideo.

Hydraulikaaa!

W latach 80., czyli w czasach raptownego rozwoju branży oraz prymu NES-a, Atari 2600 i Commodore'a 64, **rura stała się prędko symbolem, wyrazistym i silnym nawet dziś, choćby w formie stawianego na półkach merchu**. Wypuszczone w 1985 roku *Super Mario Bros.* nie tylko dało ludzkości największą ikonę



Wszyscy graliśmy w taką minigrę – nie tylko w *BioShocku*.


Factorio w całej swej przemysłowości wybrzmiewa... artystycznie.

się spacer po Kioto, podczas którego zauważył wystającą ze ściany budynku plastikową rurkę. I tak **pozornie zwykły obiekt sprawił, że legenda japońskiego gamedevu doznała olśnienia** i mogła swoją projektancką koncepcję rozgrywki odpowiednio uspójnić.

Sen o rurze

Ów wychodzący na dwuwymiarowe łąki przewód został wykorzystany na multum sposobów – nietypowa platforma, po której dało się skakać, okazywała się skrywać wiele tajemnic. Stanowiła zarówno potencjalne źródło zagrożenia, jak i szansę na odkrycie wyjątkowego obszaru, możliwość szybkiej podróży bądź pomoc w prędszym ukończeniu poziomu. Nigdy jednak nie wiedzieliśmy, co czeka nas przy kolejnym kanalizacyjnym wylocie – chcąca nas pożreć piraniowata roślina czy bunkier z masą monet? Tak powstawał szereg gameplayowych niuansów, napięć, trudności, a także niespodzianek – Nintendo pokazało, jak da się przedefiniować i wyeksploatować w grach wideo dobrze znaną od wieków rurę.

Niemniej trudno powiedzieć, by Miyamoto umożliwił graczom wirtualną inżynierię. Ta dopiero miała nadejść – i przy okazji uformować pełnoprawny podgatunek gier logicznych. Bo **kto nie bawił się nigdy na swoim elektronicznym sprzęcie w układanie bądź obracanie rur, niech pierwszy rzuci kluczem francuskim**. Zaczęło się na poważnie w 1989 roku za sprawą *Pipe Manii* (znanej w Ameryce Północnej jako *Pipe Dream*), wydanej początkowo na Amidze i Atari ST. Tym razem jako hydraulik – ale już bez zarostu – nie ratowaliśmy żadnych księżniczek, tylko skupialiśmy się na poważnej robocie. Musieliśmy zapewnić przepływ wody w kranie, odpowiednio układając instalację hydrauliczną.

Wówczas oryginalny pomysł do dziś już przetworzono na tysiące rozmaitych sposobów, w tytułach zarówno nisko-, jak i wysokobudżetowych. Dla przykładu, w 2018 roku zabawa w montera została przeniesiona do trójwymiaru i otwartego świata (sic!) za sprawą niezależnego *Pipe Push Paradise*. Z kolei dobrze wszystkim znany ***BioShock* zaoferował pamiętną minigrę z hakowaniem, polegającą właśnie na odpowiednim poprowadzeniu cieczy z punktu startowego do wyjścia**. Osobnym fenomenem w tym zakresie staje się rynek mobilny – spróbujcie wpisać w Google Play frazę „pipe puzzles", a czeka was niezliczona liczba tytułów dla amatorów inżynierii uprawianej na łazienkowym tronie.

Walcopolis

Wspomniane łamigłówki to jednak zaledwie wypierdki w porównaniu z setkami kilometrów akweduktów czy milionami kilometrów rur kanalizacyjnych. Mowa przecież o kluczowych elementach bazy gospodarczej całego globu od tysiącleci – skala ich wpływu na nasze życie musiała więc zostać w spektakularny i obrazowy sposób zaprezentowana także w grach. Ba, strategie ekonomiczne, city buildery czy rozbudowane symulatory dały nam możliwość osobistego pociągnięcia za sznurki (czy raczej rurki) w celu okiełznania pracy fabryk, metropolii, a nawet planet.

Weźmy np. arcydzieła, w których skupiamy się na budowaniu współczesnych miast


City builder i rury na powierzchni.

i zarządzaniu nimi. **Zarówno leciwe *SimCity* (1989), jak i dużo nowocześniejsze *Cities: Skylines* wymagają od nas myślenia o funkcjonowaniu infrastruktury wodnej**, odprowadzaniu ścieków, kontrolowaniu położenia pomp czy umożliwieniu działania usług publicznych. Całkiem sporo obowiązków ekonomiczno-strategicznych, jak na to, aby zautomatyzować parę gałęzi przemysłu, nieprawdaż?

Ogromną popularnością cieszą się tytuły polegające na budowaniu i podtrzymywaniu wydajności fabryk – mało romantyczne

ANTYRURY

Seria *Portal*, jak sama nazwa wskazuje, skupia się przede wszystkim na tworzeniu międzywymiarowych bram, umożliwiających dostanie się do innych miejsc w pomieszczeniach.

W owe wrota mogliśmy wrzucać także znajdowane kostki – część z nich dystrybuowana była przez sieć rurociągów Aperture Science, czyli laboratorium naukowego. Tunele te, transportujące obiekty (ale też neurotoksyny), oglądaliśmy podczas eksploracji w najbardziej zaplątanych i nieintuicyjnych konfiguracjach – a przecież powinny służyć efektywności oraz optymalizacji pracy!

Jak twierdzą developerzy z Valve, to celowy zabieg, który ma podkreślić mało przemyślane i niepotrzebnie kosztowne działanie korporacji Aperture nawet w kontekście próby ustalenia linii transportu. Jak widać w tym przypadku, rura nie zawsze jest rurą, niekiedy jest jej całkowitym logicznym zaprzeczeniem.



eprasa.pl doi:10.7771/0

koncepcyjnie, acz mocno uzależniające i niezwykle złożone. **W *Factorio* wcielimy się w aspirującego barona przemysłowego, który własnymi rękami stawia m.in. farmy, taśmociągi, tory i właśnie rury** w celu stworzenia prawdziwego petrochemicznego królestwa, prezentującego się z lotu ptaka niczym maksymalistyczny obraz. Industrializm zyskuje tutaj niemałą wartość estetyczną.

„Should we discuss pipes?"

Podobny rodzaj rozgrywki, choć z perspektywy pierwszoosobowej i zanurzony w bardziej pstrokatej, fantastycznonaukowej konwencji, zauważymy w *Satisfactory*. Ekspedycje na obcym globie w poszukiwaniu surowców i oznak życia zamieniają się z dzikiego survivalu w jeszcze dzikszy kapitalizm – oto bowiem drenujemy okoliczne ziemie z zasobów naturalnych, a całość transportujemy osobiście projektowanymi rurociągami, liniami produkcyjnymi bądź „drogami ekspresowymi", wyznaczając trasy ciężarówkom oraz pociągom.

Warto zaznaczyć, że choć mowa o stosunkowo uproszczonej perspektywie inżynieryjnej, to są **to gry naprawdę wymagające pod kątem planowania, multitaskingu czy wyczucia przestrzennego**. Jasne, do odpalenia owych pozycji nie potrzebujecie dyplomów z geodezji, mechaniki czy budownictwa, ale użytkownicy popularnych internetowych forów nie raz, nie dwa narzekają, że zostają przez owe digitalne walce rozsmarowani.

Na Reddicie *Oxygen Not Included* (symulatora bazy kosmicznej) jeden z graczy przygotował kilkunastopunktową instrukcję konstrukcji i okiełznania urządzeń transportujących z rurami na czele, z uwzględnieniem wagi przenoszonych materiałów czy liczby rozgałęzień przewodów. Z kolei przy najbardziej skomplikowanej grze wszech czasów (wedle wielu wyjadaczy strategii), czyli *Dwarf Fortress*, ludzie dzielą się historiami o tym, jak przez kwadrans uczyli się postawić pojedynczą rurę. Usiłują zbiorowo zrozumieć koncepcję redukcji ciśnienia przy kołach wodnych, rolę pomp śrubowych bądź rezygnują z dalszej zabawy właśnie ze względu na niemożność opanowania fizyki płynów. Krótko mówiąc, przegrywają z gameplayem próbującym wykorzystać jeden z największych wynalazków ludzkości.

Homo canalis

Niezależnie od tego, czy wskakiwaliście bezrefleksyjnie Mario do nieznanych tuneli, czy też nadzorowaliście transport gazów z rafinerii powstałych paroma kliknięciami myszki, towarzyszyły wam w jakimś stopniu rury. Co prawda nie te materialne, plastikowe i cuchnące, tylko fikcyjne, uproszczone, growe. Przejaw zbiorowego, ludzkiego, aktualizowanego z wieku na wiek geniuszu – poza umożliwieniem nam funkcjonowania na co dzień – został przerzucony na stałe do sztuki interaktywnej.

Nihil novi. **Gry wideo mają bowiem tendencję do wykorzystywania podstawowych surowców, narzędzi i materiałów konstrukcyjnych jako swego rodzaju zabawek**, mechanizmów gameplayowych czy elementów cyfrowego otoczenia. Atrakcją samą w sobie staje się to, że możemy użyć czegoś znajomego w wytworzonym na potrzeby rozgrywki kontekście, mimo że w rzeczywistości raczej się takowymi czynnościami nie paramy. Bo to nie my mamy tytuł inżyniera, to nie my Rzym zbudowaliśmy i to nie my naprawiliśmy kran w kuchni. I może obracana drążkiem analogowym rura tego nie zmieni, lecz istnieje niemała szansa, iż odrobinę wpłynie na nasze spojrzenie na sposób funkcjonowania świata wokół. **|CDA|**

Rury w *Factorio* prezentują się z lotu ptaka niczym maksymalistyczny, ręcznie malowany obraz.

UTOPIA CZY ANTYUTOPIA?

Rapture z *BioShocka* to miejsce symbol, bohater zbiorowy, opowieść o upadku ideologii i marzeń o mieście-państwie idealnym. Ulokowane na dnie Atlantyku przez magnata Andrew Ryana zostało odseparowane od reszty rzekomo zepsutego politycznie i religijnie świata. O jego wyjątkowości świadczyły też geometryczne oraz ornamentowe elementy znamienne dla wyrafinowanego stylu art déco. A w tej całej architektonicznej, gospodarczej i światopoglądowej fantazji ważną rolę odgrywały właśnie rury.

Z jednej strony było to źródło życiodajnego tlenu, ciepła oraz równowagi dla ciśnienia oceanicznego (w przeszklonych korytarzach o walcowatym kształcie mogliśmy podziwiać podczas gry metropolię, a raczej to, co z niej zostało). Z drugiej strony to one uwidaczniają defekty w planowaniu libertariańskiej, anarchokapitalistycznej „idylli". Pojedyncze przecieki i usterki rur w gruncie rzeczy przyłożyły się do zatopienia i upadku całego Rapture oraz stojącego za nim systemu. Technologiczna niedoskonałość niesie tu za sobą symboliczny przekaz – gdy fundamenty cywilizacji runą, pozostanie po niej jedynie historia.



City builder i rury pod powierzchnią.



Satisfactory pozwala podziwiać walcowe i produkcyjne imperium z pierwszej osoby.

eprasa.pl d6f3b6771d

DEKADA naprawiania wszechświata

10 LAT NO MAN'S SKY

Podróżował do centrum kosmosu: **Sam Goldman**

Od szumnych zapowiedzi, przez premierową katastrofę, aż po... podróż w tereny niespotykane, czyli do całkowitego odkupienia win. Dziesiąte urodziny *No Man's Sky* to dobry moment, by przyjrzeć się wyjątkowej historii tego tytułu.



Planety są teraz diametralnie różne i czasami trudno je opisać...



Sielski widoczek wprost z planety *CD-Action*.

W odległej epoce przed internetem gry wideo albo były dobre, albo nie. Premiera stanowiła automatyczną weryfikację obietnic i nie dało się już zatrzeć pierwszego wrażenia. Z biegiem lat branża przekształciła się jednak w coś na podobieństwo ciągłych wyborów parlamentarnych, w których kolejne dzieła zaczęły potrzebować dodatkowego czasu na sprawdzenie deklaracji twórców. Ci natomiast z developerów często przeistaczali się w spin doktorów, zajętych bardziej manipulowaniem i kontrolą przekazu niż robieniem po prostu udanych produkcji.

Dziś bez trudu da się znaleźć jednoznacznie negatywne przykłady tego trendu, gdyż jest aż za bardzo powszechny. Każda taka lista byłaby pełna tytułów dopisanych z powodu własnych preferencji, niekoniecznie zgodnych z ocenami krytyków oraz innych graczy. Ale na wszystkich wyróżniałaby się jedna pozycja, której nie sposób przeoczyć, bo stanowi **jaskrawy przypadek popełnienia chyba wszystkich możliwych błędów, a potem ich sukcesywnego naprawiania**.

No Man's Sky kończy 10 lat i była to dekada krótkiego żalu, szybkiej refleksji oraz długotrwałej i intensywnej pracy, dzięki której z samego dna udało się... No właśnie, co?

Kłamca, kłamca

Kosmiczny survival z naciskiem na galaktyczną eksplorację w pierwszych zapowiedziach zachłystywał się *Minecraftem*, opierając właściwie cały swój projekt na głównym narzędziu sukcesu dzieła Mojangu: proceduralności. **Pierwsze sekundy zwiastuna *No Man's Sky* mamiły obietnicami niemalże bezkresnego uniwersum i jego unikalności**; oto Sean Murray i jego Hello Games mieli dać nam radość z odkrywania niespotykaną dotąd w grach wideo. Twórcy zaoferowali wszechświat pełen zapierających dech widoków i nieskończonych przygód, ściśnięty do kilku gigabajtów zer i jedynek. Praktycznie nikt nie kwestionował możliwości studia mającego na koncie zaledwie dwie części i jeden spin-off nieskomplikowanej zręcznościówki *Joe Danger*.

Wszyscy daliśmy się wówczas oczarować zwiastunowi. Wypatrywaliśmy *Black Flaga*, *GTA V* czy *The Last of Us*, ale w jednej chwili do pociągu najbardziej wyczekiwanych premier wsiadł nowy pasażer, będący obietnicą zupeł-

eprasa.pl d6f3b6771d


Nawet bez VR-u w kokpicie statku można poczuć się przytłoczonym ogromem wszechświata.


Rozgrywka wciąż wymaga zbierania surowców.

nie innych, bo w dużym stopniu samodzielnie reżyserowanych przygód. Trzy lata później ta magiczna bańka gwałtownie prysła. Debiut obnażył wszystkie niedoskonałości projektu. Pomimo niezłej implementacji proceduralnego generowania zawartości ***No Man's Sky* okazało się powtarzalną, pustą produkcją pozbawioną wielu zapowiadanych funkcji**. Najbardziej krytykowano brak trybu wieloosobowego, ale pozostałe aspekty tytułu także niedomagały. Murray – jeszcze niedawno obiecujący wizjoner – stał się w oczach graczy patologicznym kłamcą, cynicznie kontrolującym marketing.

Być jak Peter Molyneux

Oczywiście zarzuty były zasadne. *Minecraftowi* wystarczała prosta pętla kopania, wytwarzania i budowania, *No Man's Sky* obiecało przepastne wszechświaty wypełnione treścią i ostatecznie zawiodło nawet na polu zreplikowania przeżycia oferowanego przez produkcję Mojangu. Wkrótce Murray zaczął być porównywany z niesławnym Peterem Molyneux i to także miało sporo sensu – w słynnym przedpremierowym wywiadzie szef Hello Games powiedział choćby, że właściwie nie da się spotkać drugiego gracza z uwagi na rozmiary (wszech)świata *NMS*, ale jeśli do tego dojdzie, zobaczymy się wzajemnie.

W 2004 roku, kiedy Molyneux wydał *Fable*, trudniej było zweryfikować wszystkie jego obietnice. Mimo to fani dość szybko sprawdzili np. tę o możliwości posadzenia drzewa w grze i obserwowania przez lata jego wzrostu. W 2016 kłamstewka Murraya miały o wiele krótsze nogi – **proceduralny sandbox reklamujący się rozgrywką wieloosobową nawet jej nie posiadał**.

W odpowiedzi na gigantyczną krytykę studio... zamilkło. Dalej wydawało poprawki najważniejszych błędów, ale szybko topniejąca społeczność i fatalne recenzje sugerowały, że należy zrobić o wiele więcej. Jednocześnie, gdy kilka tygodni później zapowiedziano *The Foundation Update*, pierwszą aktualizację z nową zawartością, media oraz gracze złośliwie punktowali, że to pierwsza produkcja, pod którą developerzy kładą fundamenty dopiero po jej wydaniu. Premierę update'u w większości zignorowano – to było za mało i zbyt późno, by odkupić winy.

Najważniejsze zmiany w *No Man's Sky* na przestrzeni dekady

The Foundation Update (listopad 2016) – system budowania baz;
The Path Finder (marzec 2017) – pojazdy;
Atlas Rises (sierpień 2017) – przebudowa głównej osi fabularnej;
NEXT (lipiec 2018) – multiplayer, frachtowce, widok TPP;
The Abyss (październik 2018) – przeprojektowanie terenów podwodnych;
Visions (listopad 2018) – nowe warianty planet i biomów;
Beyond (sierpień 2019) – obsługa rzeczywistości wirtualnej;
Synthesis (listopad 2019) – możliwość ulepszania statków kosmicznych i rozbierania ich na części;
Living Ship (luty 2020) – nowa linia zadań z biologicznymi pojazdami;
Exo Mech (kwiecień 2020) – możliwość kierowania mechem;
Crossplay (czerwiec 2020) – premiera na Xboksach, wsparcie cross-playu;
Desolation (lipiec 2020) – opuszczone frachtowce;
Origins (wrzesień 2020) – ekstremalne anomalie pogodowe i zmiany w większości systemów gry;
Next Generation (październik 2020) – wsparcie dla PS5 oraz XSX;
Companions (luty 2021) – oswajanie i hodowla zwierząt;
Expeditions (marzec 2021) – wprowadzenie ekspedycji, czyli dostępnych tylko okresowo ciągów zadań z cennymi nagrodami;
Frontiers (wrzesień 2021) – przebudowa systemu baz, możliwość posiadania własnej osady;
Sentinel (luty 2022) – nowe rodzaje wrogów i przebudowa systemu walki;
Outlaws (kwiecień 2022) – dodano frakcję piratów i przemytników, a wraz z nimi możliwość budowania kariery przestępczej;
Waypoint (październik 2022) – premiera na Nintendo Switchu i nowe tryby rozgrywki;
Mac Update (czerwiec 2023) – wsparcie dla Maców;
Echoes (sierpień 2023) – nowa rasa istot zamieszkujących świat gry;
Omega (luty 2024) – dwusetny (!) patch
Orbital (marzec 2024) – przebudowa stacji kosmicznych;
Worlds Part I (lipiec 2024) – liczne ulepszenia graficzne, symulacja wiatru, dynamiczna woda;
The Swarm (maj 2026) – największe bitwy kosmiczne w historii gry.

Jeden z najjaśniejszych przykładów skuteczności nieustającego wspierania gry przez twórców.

eprasa.pl d6f3b6771d


Walka także stała się dużo przyjemniejsza.

Lwia część firm prawdopodobnie uznałaby swoją porażkę i zrezygnowała z brnięcia w taki projekt, chcąc oszczędzić środki na coś nowego. Lwia część, ale nie Hello Games.

Niekończąca się opowieść

Około trzech miesięcy później wydano *The Path Findera* – następną dużą aktualizację, w której pojawiły się m.in. pojazdy. Rozszerzenie udostępniono, podobnie jak poprzednie, zupełnie za darmo i nie poprzedzała go żadna kampania marketingowa. Tym razem gracze już bardziej docenili starania developerów i nieco złagodzili ton wypowiedzi, chociaż do produkcji z obietnic ciągle było daleko.

Kolejne update'y regularnie wzbogacały tytuł. Wraz z pojawieniem się *NEXT* **latem 2018 roku do *NMS* zawitał multiplayer z prawdziwego zdarzenia i gra niemal sięgnęła granicy 100 tys. osób bawiących się jednocześnie na Steamie**. Tym samym przekroczono psychologiczną barierę wiary w intencje firmy; milczący Murray z kanciarza stał się czułym ojcem, nadzorującym rozwój swojego dziecka. Hello Games nigdy nie przyznało się do tego, że padło ofiarą marketingowej niezręczności swojego szefa, ani nie uciekło w typową dla takich sytuacji strategię damage control, bo nie musiało – wystarczyło stawiać sobie cele i je realizować.


Mielno 2026.

Kosmiczny mecz z ustawionym wynikiem

Premiera *Starfielda*, uznawanego za potencjalnego zabójcę *No Man's Sky*, także nie była łatwa. Dzieło Bethesdy uwydatniło wyjątkowość podejścia Hello Games – tam, gdzie produkcja Todda Howarda uciekała w wizje naprawy w płatnych dodatkach, *NMS* błyszczało, nieustannie rozrastając się za darmo.

Lista zmian jest zbyt długa, by wymienić wszystko, a **10 lat po premierze gry zwiastuny kolejnych aktualizacji ściągają milionową widownię**, podobnie jak materiały z krótkimi wypowiedziami Murraya. W komentarzach już nikt nie narzeka. Wręcz przeciwnie – społeczność żartuje, że ktoś powinien w końcu wytłumaczyć mu, iż już dawno uzyskał przebaczenie i niech rusza dalej, bo *No Man's Sky* staje się zbyt duże, by można było łatwo zapoznać się z całą zawartością. Tylko czy przypadkiem produkcja o eksploracji nieskończoności z definicji nie powinna przytłaczać swoim ogromem?

Gra jako odkupienie

Opowieści o odkupieniu starych win towarzyszą ludzkości od dawna. Dzieła Fiodora Dostojewskiego, 12 prac Heraklesa, *Boska komedia*, przemiana Oskara Schindlera czy *Pan Tadeusz* to tylko najbardziej oczywiste przykłady historii, w których hańbę na różny sposób zmywają późniejsze czyny. To, co działa w literaturze, niekoniecznie musi jednak działać w rzeczywistości, a developerzy popełniający błędy przyzwyczajają nas raczej do wzmożonej działalności PR-owej, mającej kompensować straty i przekierować winę, powodując często jedynie efekt Streisand.

Hello Games pozwoliło „mówić" aktualizacjom z bogatymi listami zmian. Jedynym sposobem weryfikacji było uruchomienie gry, co umożliwiło ściągnięcie odbiorców z powrotem i z czasem uśmierzenie ich pierwotnego gniewu. Nie bez znaczenia pozostało utrzymywanie milczenia, utożsamiane w naszej kulturze z pokorą oraz głębokim żalem w następstwie uznania swojej winy. W ten niespotykany sposób **studio w zasadzie prowadziło kampanię reklamową, ale kanałami komunikacyjnymi nie płynęły słowa, tylko czyny**.

Nie jest to w zasadzie rewolucyjne – przeprosiny lub obietnice zostałyby odebrane jako prośba o kolejny kredyt zaufania, więc sięgnięto po coś odwrotnego. Po pewnym czasie stałe dostarczanie nowości pozwoliło z mozołem odbudować wiarygodność i odzyskać twarz. Przy okazji także prozaicznymi metodami zmieniło największą katastrofę gier wideo ubiegłej dekady w jeden z najjaśniejszych przykładów nieustającego wsparcia 10 lat później.



Przez cierpienia do gwiazd

Próba świadomego powtórzenia tej strategii wydaje się z góry skazana na porażkę; nikt nie będzie w stanie precyzyjnie zaplanować wielu lat aktualizacji i wyreżyserować ich odbioru. Dlatego ***No Man's Sky* pozostaje wyjątkowym przykładem produkcji, w którą ludzie chcieli uwierzyć**.

Od niewiarygodnych obietnic przedpremierowych minęła dekada i żadna gra nie była w stanie powtórzyć tej sztuki odkupienia w podobnym stopniu. Czy to kwestia braku akcjonariuszy, przed którymi Hello Games musi się regularnie tłumaczyć? Czy raczej zasługa łatwo wypełnianego dzięki algorytmom świata? A może po prostu unikatowej i niepowtarzalnej magii tego tytułu, która pozwoliła mu przetrwać największą zawieruchę?

Tego dowiemy się najpewniej za kolejne 10 lat, bo nic nie wskazuje na to, by studio zamierzało wstrzymać wydawanie aktualizacji. CDA

Gra doczekała się ponad 200 aktualizacji i nadal jest rozwijana.

eprasa.pl d6f3b6771d



Rankingu naszego powszedniego

Ustawia głosowanie: **Tomasz „Ninho" Lubczyński-Wojtasz**

Czytelnicy go nienawidzą – znalazł jeden prosty sposób, by bez clickbaitów i szczucia gołą dupą napędzić ruch na stronie WWW. Rankingi, moi drodzy. Rankingi.

Rankingi to niezwykła rzecz – nie możesz z nimi ani wygrać, ani przegrać. Z jednej strony zawsze znajdzie się ktoś, kogo nimi wkurzysz. Z drugiej... zawsze znajdzie się ktoś, kogo nimi wkurzysz. **Nie da się ułożyć jakiejkolwiek listy najlepszych bez triggerowania odbiorców, co trudno zaliczyć do kategorii pozytywów.** Chyba że podejść do tematu z wyrachowaniem, na jakim oparty jest obecny internet w całości. Wówczas okazuje się, że rankingi to kliki, a kliki to pieniądze.

Wiecie, mam kolegę Janka. Janek to wielki fan trzeciego *Wiedźmina* i jest gotowy bronić tej gry z widłami w dłoniach. Z zaciekłością godną walki o jednorodność rasową znanej z kart powieści Andrzeja Sapkowskiego. Janek zobaczył, że w naszym rankingu(*) na najlepszego zachodniego erpega *Dziki Gon* zajął drugie miejsce. I się zaczęło. „Jezu, Janek, to tylko zabawa" – próbuję mu tłumaczyć, ale jest za późno. Chłop już toczy pianę z pyska, tak się cały trzęsie, że aż w odpowiednie klawisze nie może trafić. Matka nie nadąża z gotowaniem bigosu na uspokojenie, miskę z parującą kapustą zostawia pod drzwiami pokoju, z którego słyszy tylko: „Jak oni śmieli, *3 Wiedźmin 3* najlepszy, a w ogóle to wszystko spisek przeciw Polsce i to te mendy żydowskie!".

...wię nadzieję, że załapaliście, co mam na myśli. A teraz pomnóżcie takich hipotetycznych Janków razy tysiąc. Dodajcie do nich osoby gotowe bronić wyników, bo akurat ich ulubieniec wygrał, a także kastę zdroworozsądkową, kumającą, o co w tym wszystkim chodzi. No i uzyskacie przepis na klikową żyłę złota, której nie można niczego zarzucić. Szczególnie jeśli opakuje się ją rzetelnymi opisami produkcji i wspomnieniami ich wyjątkowości, tak jak to robimy w *CD-Action*.

Nie przeczę, czasem nie zgadzam się z wynikami takich plebiscytów. Brak *Gothica* w pierwszej trójce najlepszych erpegów w historii w jakimkolwiek rankingu to błąd, który automatycznie dyskredytuje w moich oczach twórców całego zestawienia. Może zamierzacie mi jeszcze powiedzieć, że przygody Bezimiennego nie znalazłyby się nawet w top 3 najlepszych polskich gier?! Okej, krok w tył, głęboki oddech, łycha bigosu na ukojenie nerwów... Wróćmy do faktów.

Rankingi to rzecz niezwykła – zawsze kogoś nimi wkurzysz.

Musimy pamiętać, że – podobnie jak recenzje – rankingi są subiektywnym spojrzeniem ich twórcy lub twórców. Tutaj dochodzimy zresztą do sedna problemu: im mniej osób biorących udział w układaniu ostatecznej listy, tym większą moc ma pojedynczy głos oddany na daną produkcję. Co za tym idzie możliwość wypaczenia takiego plebiscytu zawsze istnieje, i to niezależnie od kompetencji ludzi, którzy za nim stoją. Nigdy zresztą nie powstanie ranking idealny. Jak bowiem zestawiać ze sobą *Diablo*, *Planescape: Torment*, *Skyrima*, *Wiedźmina* i choćby *Gothica*? Które kryteria uznać za kluczowe? Jak dużą wagę przykładać do nostalgii? Czy 20-letnia spuścizna pierwszego *Fallouta* i jego mierzalny wpływ na gatunek są ważniejsze niż niekwestionowana jakość znacznie młodszego *Baldur's Gate III*? To niemożliwe, byśmy wszyscy mieli identyczne spojrzenie na te kwestie.

I bardzo dobrze. Ponieważ **powinniśmy traktować rankingi jako punkt wyjścia do dalszej dyskusji**. W idealnym świecie byłaby to dyskusja merytoryczna – na argumenty i z poszanowaniem pozostałych jej uczestników. Wszyscy jednak wiemy, że rzeczywistość jest znacznie bliższa wspomnianej wcześniej anegdotycznej walce Janka. Skupiamy się bowiem na cyferkach (identyczny problem mamy w przypadku ocen w recenzjach), nie ich uzasadnieniu. Zresztą fakty są takie, że samo znalezienie się w top 30 oznacza, iż dana produkcja należy do grona najlepszych w historii. Dlaczego więc nie ustawić takiej listy alfabetycznie? Odpowiem pragmatycznie: bo to się nie kliknie aż tak dobrze.

Nic tak nie napędza ruchu jak rankingi. Nic tak nie zachęca do polemiki i pojedynków na argumenty. Niech pierwsza padem rzuci osoba, która nigdy nie zagotowała się na widok wyników jakiegoś plebiscytu... |CDA|



25 lat temu ten ranking poskutkowałby zalaniem redakcji papierowymi listami, których zawartość zapełniłaby AR na kolejne pół roku.

(*) *Znajdziecie go w* CD-Action *03/2026.*

eprasa.pl d6f3b6771d



Historia Nintendo®

Od Famicoma do Switcha 2

Część II

Machał kontrolerem: **Smuggler**

Poprzednią część opowieści zakończyliśmy na pierwszym globalnym triumfie Nintendo, czyli wypuszczeniu *Donkey Konga* na automaty. Jak się okazało, to był dopiero początek marszu japońskiego przedsiębiorstwa ku wielkości.

Hiroshi Yamauchi, ówczesny prezes Nintendo, ewidentnie wyznawał filozofię „cały czas do przodu", bo mimo ogromnego sukcesu *Donkey Konga* firma natychmiast zaczęła myśleć o opanowaniu innych segmentów rynku gier wideo. Niemniej nadal produkowała automaty: w 1982 zadebiutowały takie tytuły jak *Donkey Kong Jr.* i *Popeye*, a rok później *Mario Bros.*, które zresztą znacząco różniło się od tego, co oferowało późniejsze *Super Mario Bros.* – to nawet nie był side scroller.

Domowy salon gier

Na początku lat 80. Nintendo zaczęło prace nad konsolą inną niż wszystkie. Tego typu urządzenia cieszyły się już wówczas popularnością, ale za możliwość pogrania w domu trzeba było zapłacić niższą jakością. Mianowicie dzieła na konsole pod względem oprawy audiowizualnej znacząco odstawały od wersji na automaty. Japończycy zamierzali to zmienić – **ich platforma miała przekształcić pokój nastolatka w domowy salon gier. Efekt prac stanowił Family Computer, czyli Famicom**, debiutujący na rynku w 1983.

Jego start okazał się niewypałem – pierwsza partia miała wadliwe układy scalone. Nintendo musiało więc szybko przeprowadzić kosztowną wymianę felernych urządzeń. Udane konwersje gier z automatów przekonały jednak ludzi do zakupu sprzętu. A późniejsze megahity, w tym *Super Mario Bros.*, *Dragon Quest* czy *The Legend of Zelda*, sprawiły, że konsola sprzedała się w Japonii w aż blisko 20 mln egzemplarzy, co – jak na tamte czasy oraz wielkość rynku – budziło podziw. Ale „Czerwoni" patrzyli już dalej niż tylko na macierzyste wyspy. Planowali bowiem inwazję na Stany Zjednoczone.

To wcale nie jest konsola!

Problem w tym, że tamtejsza branża wyglądała jak po przejściu tsunami. Krach elektronicznej rozrywki w 1983 roku sprawił, iż sklepy nie chciały nawet słyszeć o „grach telewizyjnych". Ich półki nadal były pełne niesprzedanych konsol. Producenci tych urządzeń bankrutowali lub rezygnowali z dalszej produkcji. **Analitycy deklarowali, że gry wideo to chwilowa moda, która właśnie przeminęła. Tylko szaleniec chciałby w takim momencie wejść na ten rynek.** Albo ktoś, kto potrafił patrzeć dalej niż inni...

Pierwotna wersja zamerykanizowanego Famicoma, planowana do dystrybucji w USA, okazała się ślepą uliczką. Początkowo miał to być miks konsoli i komputera, wyglądający jak drogi sprzęt audio-wideo, a nie jakaś zabawka dla dzieciaków. Tyle że urządzenie, które Nintendo zaprezentowało na styczniowym CES-ie w 1985 roku, spotkało się z lodowatym przyjęciem. Nikt nie był zainteresowany dystrybucją AVS-u (Advanced Video System).

Yamauchi zmienił więc kompletnie założenia – przeprojektował sprzęt i **„sprzedał" go konsumentom nie jako konsolę do gier, lecz „domowe centrum rozrywki"**. Nintendo Entertainment System(*) wspierał bowiem również rozmaite zabawki oraz przystawki



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan Amos

(*) Mój duży tekst o tym, jak Famicom stał się NES-em, znajdziecie w Retro *#8, dostępnym na sklep.cdaction.pl (w wersjach drukowanej i cyfrowej) oraz na Allegro.*

eprasa.pl d6f3b6771d



Zdjęcia: Wikimedia Commons / Evan Amos

The Legend of Zelda na NES-a było niesamowicie rozbudowane, jak na możliwości konsoli.

Skok technologiczny między NES-em a SNES-em był ogromny, a *Super Metroid* stanowi tego najlepszy dowód.

pokroju robota R.O.B. (Robotic Operating Buddy) czy maty do fitnessu z 12 obszarami rejestrującymi dotyk. Obudowę zaś z premedytacją wystylizowano na magnetowid, włącznie z charakterystyczną klapką na froncie.

Powiecie, że to dość trywialna zagrywka? Cóż, może i tak, ale

Jedno jest pewne: Wielkie N jeszcze nieraz czymś nas zaskoczy.

zadziałała. Niewątpliwie pomogło wydane nieco później ***Super Mario Bros.*** **Trudno dziś zrozumieć, jak ogromny zachwyt wywołał ów tytuł. To dla niego ludzie kupowali konsolę. W efekcie NES okazał się hitem** – nie tylko w USA, lecz także na całym świecie – rozchodząc się łącznie w ok. 62 mln egzemplarzy. Nie dość, że podniósł z kolan amerykańską branżę elektronicznej rozrywki, to jeszcze rozpoczął trwającą dekadę dominację Nintendo na rynku stacjonarnych konsol. (A w handheldach firma króluje do dziś...)

Nowy porządek i jego koniec

Yamauchi uznał, że skoro branża w USA została zniszczona, to spróbuje ją odbudować... ale po swojemu. Nie wierzył w wolny rynek (gier), przeciwnie, uważał – co zresztą było dość powszechną opinią w branży – że był to jeden z głównych powodów zapaści amerykańskiego gamedevu. Wprowadził więc nowe zasady. Od tej pory to japońska firma decydowała, kto w ogóle może robić gry na NES-a. A nawet bycie „wybrańcem" nie oznaczało pełnej swobody – każdy tytuł wymagał oficjalnej licencji, za którą należało zapłacić, a także akceptacji ze strony Nintendo.

Co więcej, **to właśnie „Czerwoni" odpowiadali za produkcję kartridży z grami i dyktowali ceny z tym związane**. Twórcy zgrzytali zębami, ale nie mieli alternatywy. Inne konsole, jak choćby Sega Master System, stanowiły wtedy w USA i Japonii jedynie tło dla NES-a. (W Europie akurat SMS sprzedawał się całkiem nieźle, lecz rynek ten był jednak wtedy dość mikry w porównaniu z „USponią"). Jeśli więc ktoś chciał zarabiać na swojej grze naprawdę sensowne pieniądze, musiał wydać ją na popularnej „maszynce" rodem z Nintendo.



Super Mario 64 nadał platformówkom nowy wymiar.

Wtedy to – pod koniec lat 80. – rynek zaczął się zmieniać. Systemy 8-bitowe ustępowały 16-bitowcom, a Sega, która wcześniej boleśnie przegrała z Nintendo, w 1988 roku wypuściła Mega Drive'a (w USA znanego jako Genesis) i zaskoczyła „Czerwonych" agresywnym marketingiem. Jej konsola wkroczyła do akcji z hasłem: „Sega does what Nintendon't". Był to reklamowy majstersztyk – czysta, dowcipna prowokacja. No i jeszcze ten *Sonic the Hedgehog*! Wielkie N, ze swoimi sztywnymi regulaminami, cenzurą przemocy oraz „Seal of Quality", w oczach nastoletnich odbiorców nagle stało się nudnym, sztywnym dziadersem. Developerzy zaś dostali sensowną alternatywę, gdyż Sega, jako że desperacko potrzebowała gier, oferowała im większą swobodę twórczą i znacznie mniej restrykcyjne umowy licencyjne.

Nintendo musiało szybko odpowiedzieć. **W 1989 roku zaskoczyło wszystkich stworzonym przez niestrudzonego Gunpeia Yokoiego świetnym Game Boyem**(**). Było to jednak tylko przygotowanie artyleryjskie przed prawdziwą ofensywą – premierą SNES-a w 1991 roku. Wraz z nową konsolą gracze dostali *Super Mario World*, a później *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, *Donkey Kong Country* czy *Super Metroida*. Ostatecznie Nintendo zwyciężyło i w tej generacji konsol, lecz znacznie mniej efektownie niż w poprzednim starciu.

Nokdaun

Szykując się do kolejnej rundy, „Czerwoni" skonstruowali N64, a Sega zmajstrowała Saturna. Każda z firm odgrażała się, że zmiecie konkurencję swą konsolą. A tu, jak w tym starym dowcipie, przyszedł leśniczy i wygonił wszystkich z lasu. Mowa o Sony oraz jego PlayStation oczywiście. Jeśli pamiętacie mój tekst *Szare jest piękne* z *CD-Action* 01/2025, to »

GRY Z SATELITY

W 1995 roku Wielkie N uruchomiło w Japonii usługę Satellaview – innowacyjny system rozrywki satelitarnej dla konsoli Super Famicom. Rozwiązanie pozwalało na pobieranie gier i dodatkowych treści bezpośrednio drogą radiową, z radia satelitarnego. Więcej piszę o tym w poświęconym Nintendo wydaniu specjalnym *CD-Action: Switch Magazyn* (znajdziecie je w naszym sklepie internetowym oraz na Allegro).

(**) Historię tego handhelda opowiedziałem szczegółowo w CD-Action *03/2024.*

eprasa.pl d6f3b6771d



GameCube umiał w 3D – ale PS2 umiało bardziej...

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan Amos

wiecie, że Nintendo samo stworzyło swojego pogromcę. Ups...

„Plejak" to bowiem efekt zerwanej przez Wielkie N umowy z Sony, które nie planowało wejścia w ten segment rynku. Po upokarzającym wystawieniu do wiatru w zarządzie „Niebieskich" zagrała jednak urażona ambicja: „...To my wam jeszcze pokażemy!". I tak narodziła się ich pierwsza konsola, deklasująca zarówno N64, jak i Saturna. To było niewątpliwie bolesne dla Nintendo. Bo przecież jego nowa platforma wcale nie okazała się zła – takie *Super Mario 64*, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* czy *GoldenEye 007* wyglądały na niej naprawdę dobrze, a do tego każdy z tych tytułów wprowadził rewolucję w swoim gatunku. N64 miało jednak jedną zasadniczą wadę. Podczas gdy PlayStation używało płyt CD, „Czerwoni" nadal kurczowo trzymali się droższych i mniej pojemnych kartridży. W efekcie wielu wydawców third-party przeszło do Sony, bo tam oferowano im większą wolność, lepsze warunki oraz atrakcyjniejszą ilość miejsca na nośniku, ich gry mogły być zatem bardziej rozbudowane. **Ostatecznie N64 rozeszło się w blisko 33 mln egzemplarzy, a PlayStation przekroczyło próg 102 mln sprzedanych sztuk. Auć.** A najgorsze miało dopiero nadejść!



ko wydawcą gier na cudze platformy.

Iwata rusza na ratunek!

W 2002 roku Hiroshi Yamauchi przeszedł na emeryturę, a stery oddał Satoru Iwacie, pierwszemu w historii CEO spoza rodu Yamauchich. Władzę nad Nintendo przejął człowiek, który podczas jednej z konferencji na GDC w San Francisco stwierdził, że „na wizytówce jest prezesem firmy, w głowie twórcą gier, ale w sercu zawsze pozostaje graczem".

Iwata był programistą samoukiem. Już jako dziecko przeczytał encyklopedię od deski do deski. Zanim zaczął rządzić Nintendo, pracował w HAL Laboratory, gdzie robił wszystko: kodował, projektował, zarządzał, zamawiał jedzenie dla zespołu oraz sprzątał. Gdy jedna z powstających tam gier, *EarthBound*, utknęła w piekle developerskim na cztery lata, Satoru przyszedł, przeanalizował kod i powiedział jej twórcy: „Jeśli będziemy poprawiać to, co jest, zajmie to nam jeszcze dwa lata. Jeśli zaczniemy od zera, skończę w rok, półtora". I tak się stało. Kiedy został prezesem Nintendo, wiele osób w firmie się dziwiło – był „tylko" programistą, a nie typowym managerem. Szybko jednak zaskarbił sobie szacunek podwładnych.

Nowy szef wykonał genialny manewr, całkowicie zmieniający zasady rywalizacji. **Iwata nie zamierzał więcej ścigać się w liczbie teraflopów, megabajtów RAM-u itd.** Bo też ewidentnie nie przynosiło to oczekiwanego efektu – poprzednie dwie konsole firmy były przecież pod tym względem „wypasione", mocniejsze od konkurencji... W zamian postanowił zachęcić do elektronicznej rozrywki ludzi, którzy wcześniej nie mieli z nią do czynienia.

To nie jest po prostu firma produkująca gry. To architekt radości.


Satoru Iwata – prezes z zawodu, gracz z zamiłowania.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Official GDC, CC BY 2.0

GameCube z 2001 był... uroczy. Wyglądał jak fioletowe pudełko śniadaniowe, miał rączkę do noszenia i fajne gry, takie jak *Super Smash Bros. Melee*, *Metroid Prime*, *Pikmin*, *Super Mario Sunshine*, *The Legend of Zelda: The Wind Waker*. Ale konkurencyjne PlayStation 2 było za to jednocześnie konsolą, odtwarzaczem DVD oraz symbolem „dorosłego" grania. Sprzęt Nintendo wyglądał przy nim jak zabawka. Tak więc Sony po raz drugi posłało „Czerwonych" na deski – 160 mln kontra niecałe 22... To już nawet nie był nokaut, lecz masakra piłą mechaniczną. Pojawiły się wtedy głosy, że Wielkie N powinno zaprzestać produkcji konsol i stać się tylko wydawcą gier na cudze platformy.


Specjalna edycja Nintendo 64, czyli jedno z marzeń dzieciaków w latach 90.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / tompagenet, CC BY-SA 4.0

eprasa.pl d6f366771d



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan Amos

Nintendo kontratakuje!

W 2004 roku zadebiutowało Nintendo DS. Ten handheld wyglądał dość siermiężnie, jak coś, co ktoś pośpiesznie złożył z różnych prototypów: dwa ekrany, z czego jeden dotykowy, do tego rysik. W tym czasie Sony przygotowywało PSP: eleganckie, wypieszczone, dopakowane. DS prezentował się przy nim dość biednie. A jednak to on wygrał. Pewnie także dlatego, że pojawiły się na nim tytuły, które zmieniały sposób interakcji z graczem, np. *Nintendogs* czy *Brain Age*. A do tego był idealną platformą dla każuali i oferował masę perełek – polecam choćby *GTA: Chinatown Wars*, doskonale wykorzystujące możliwości tego urządzenia. **DS skończył swój żywot z wynikiem ponad 154 mln sprzedanych sztuk**, tym samym stając się jedną z najchętniej kupowanych konsol w historii.

A potem, w 2006 roku, konkurencja dostała strzał między oczy – pojawiło się Wii. Urządzenie o specyfikacji znacząco odstającej od produktów Sony i Microsoftu, z nietypowym (wtedy) kontrolerem zmuszającym grającego do ruchu. Stało się ono globalnym fenomenem. Rzec by można, że było bardziej „sprzętem do aktywności rodzinnej" niż klasyczną konsolą. W *Wii Sports* wspólnie bawili się wszyscy domownicy, w tym ludzie, którzy nigdy dotąd nie dotknęli pada. A lekarze zaczęli mówić o rosnącej liczbie przypadków „Wii shoulder", czyli nadwyrężenia barku wskutek zbyt intensywnego wymachiwania kontrolerem. Finalnie platforma ta sprzedała się w ponad 101 mln egzemplarzy, najlepiej w tej generacji, a rywalizowała z PlayStation 3 oraz Xboksem 360. **To był złoty czas Nintendo – zarabiało tak dużo, że zaczęło kupować własne akcje, by mieć co robić z gotówką.**

Lekcja pokory

Gdy wszystko ci się udaje, kasa płynie szerokim strumieniem i ludzie twierdzą, że jesteś świetny, nietrudno zacząć uważać, że zawsze masz rację. I ten „syndrom" najwyraźniej dopadł szefów Nintendo. Kolejny produkt firmy, handheld Nintendo 3DS, początkowo rozchodził się tak kiepsko, że trzeba było szybko i radykalnie obniżyć jego cenę, by uniknąć katastrofy(***). Ale najwyraźniej uznano to tylko za wpadkę, tym bardziej że 3DS w końcu sprzedał się całkiem nieźle, zwłaszcza w porównaniu z konkurencyjną PS Vitą (ok. 76 mln sztuk do raptem 16 mln).

W efekcie **kolejna konsola, przekombinowane Wii U z roku 2012, okazała się ogromną wtopą**. I to mimo ciekawych pomysłów, jak kontroler GamePad z wbudowanym dotykowym ekranem pozwalającym m.in. grać w niektóre tytuły bez telewizora. Konsumenci po prostu »

ALE WTOPA!

Pisząc o Nintendo, nie sposób nie wspomnieć o stworzonym przez Gunpeia Yokoiego Virtual Boyu z 1995 roku – teoretycznie nowatorskiej konsoli oferującej gry w 3D. W praktyce urządzenie okazało się tak złe pod każdym względem, że wycofano je ze sklepów kilka miesięcy później. Sprzedaż nie przekroczyła miliona egzemplarzy.

Ówczesny CEO, Hiroshi Yamauchi, był ponoć tak wściekły na Yokoiego, że wysłał go na Shoshinkai 1995 (coroczna japońska wystawa gier, podczas której „Czerwoni" prezentowali swoje nowości). Yokoi musiał stać na stoisku firmy i osobiście tłumaczyć się odwiedzającym z tego, dlaczego Virtual Boy jest tak fatalny. Po tym upokorzeniu konstruktor odszedł z Nintendo w 1996 roku i założył własne przedsiębiorstwo. A w 1997 zginął w dość dziwnym wypadku – po niegroźnej stłuczce wysiadł z samochodu, by ocenić szkody, i został potrącony przez nadjeżdżające auto.

Co interesujące, w 2026 roku Wielkie N nie wstydzi się już Virtual Boya – traktuje go jako ciekawostkę ze swojej barwnej historii. W efekcie tego podejścia na Switchu i Switchu 2 można dziś oficjalnie grać w tytuły z tej nieszczęsnej platformy, dodano je bowiem do biblioteki Nintendo Classics (w tym także dwie gry, które nie trafiły na rynek w latach 90.).

Ba, przygotowano nawet specjalną przystawkę przypominającą wizjer oryginalnego Virtual Boya. Wkłada się do niej drugiego „Pstryka" i patrzy przez soczewki owego ustrojstwa, co ma w miarę wiernie odtwarzać sposób korzystania ze wspomnianej konsoli. Nie ogarniam tego, toż to już czysty masochizm.



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan Amos



Prezesi grający w *Wii Sports* na scenie podczas E3 2006. Nintendo zawsze wiedziało, jak dotrzeć do graczy.

Źródło: YouTube / NeoGamer - The Video Game Archive



Zdjęcia: Wikimedia Commons / Evan Amos

(***) Więcej napisałem o tym w tekście Dwa ekrany, trzy wymiary *w* CD-Action *02/2026.*

eprasa.pl d6f3b6771d


Zdjęcie: Wikimedia Commons / SWinxy, CC BY 4.0

Mówisz „Mario", myślisz „Nintendo". I na odwrót...


Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan Amos

nie bardzo rozumieli, z czym mają do czynienia. Nazwa sugerowała raczej dodatek do Wii, a nie zupełnie nowe urządzenie. Ci najwierniejsi fani Nintendo oczywiście tę konsolę kupili. Ale chyba tylko oni... bo rozeszło się jedynie żałosne 13,6 mln egzemplarzy. Nintendo zdawało się zagubione i oszołomione tą sytuacją.

Switch jest drugą najlepiej sprzedającą się konsolą w historii.

Switch on!

W 2015 roku zmarł Satoru Iwata. **Pod rządami Tatsumiego Kimishimy, a potem Shuntaro Furukawy Nintendo wróciło do formy.** W 2017 pokazało światu Switcha, którego założenia wszelako powstały jeszcze za czasów Iwaty. Hybrydowa konsola łącząca tryb stacjonarny i przenośny była czymś prostym do zrozumienia, a zarazem wystarczająco świeżym, by przyciągnąć uwagę odbiorców. Urządzenie miało dla nich prosty przekaz: grasz jak chcesz, gdzie chcesz i kiedy chcesz. I to zadziałało. Do tego było w co pykać. *TLoZ: Breath of the Wild* stało się jednym z najważniejszych dzieł w historii marki, a *Super Mario Odyssey* kolejny raz potwierdziło, że Wielkie N potrafi robić tytuły, które są wręcz esencją radości płynącej z grania.

Łączna sprzedaż tego handhelda przekroczyła już 156 mln sztuk. Lepszy wynik wykręciło jedynie PlayStation 2, ale nie pytam, czy „Pstryk" ją wyprzedzi, lecz kiedy to nastąpi. Bo nadal ma się dobrze na rynku, mimo że **w czerwcu 2025 pojawił się Switch 2, który do końca marca 2026 rozszedł się w blisko 20 mln egzemplarzy**.

Ta platforma z miesiąca na miesiąc zyskuje coraz większą popularność, co jest m.in. zasługą solidnych tytułów na wyłączność, jak *Mario Kart World*, *Splatoon Riders*, *Donkey Kong Bananza* czy *Pokémon Pokopia*. Dwa pierwsze doczekały się nawet polskiego tłumaczenia, co stanowi zaskakujący zwrot w stronę graczy z naszego kraju. Szkoda tylko, że Nintendo podchodzi do tematu wybiórczo – większość jego exclusive'ów nadal dostępna jest po angielsku, ale np. remake *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* otrzyma rodzime napisy.

Banzai! Banzai! Banzai!

W 2026 roku epopeja Nintendo wciąż trwa. Znając dotychczasowe poczynania tej firmy, możemy być pewni jednego: jeszcze nieraz zrobi coś, co nas wszystkich zaskoczy. Już wielokrotnie udowadniała, że potrafi podążać własną drogą, wbrew obowiązującym trendom. **W świecie, gdzie konkurencja ściga się w fotorealizmie, epickości i filmowości, „Czerwoni" nadal robią kolorowe, radosne gry, które łączą pokolenia.** (Co nie oznacza, że nie wydają też mroczniejszych i brutalniejszych dzieł skierowanych do dorosłych odbiorców). Z uporem maniaka od lat stawiają na czystą frajdę płynącą z gameplayu.

To właśnie ta filozofia sprawiła, że Wielkie N stworzyło wiele z najbardziej rozpoznawalnych marek w historii elektronicznej rozrywki i niejednokrotnie redefiniowało sposób, w jaki bawimy się w grach. Dziś ten stary gigant nie próbuje już rywalizować z innymi z branży. Robi coś znacznie ambitniejszego – stara się być branżą sam w sobie. Banzai, Nintendo, banzai! |CDA|

NINTENDO UMIE W HANDHELDY

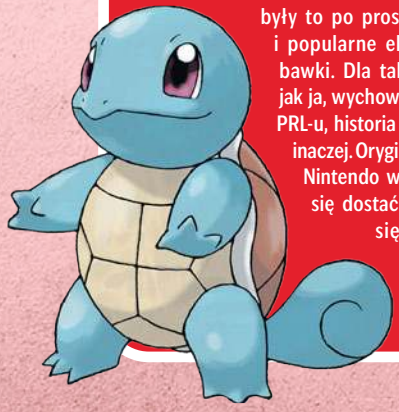
O ile z konsolami stacjonarnymi Nintendo przeżywało w swej historii wzloty i upadki, o tyle w przypadku urządzeń przenośnych rządzi – i to od dekad.

Zaczęło się od serii minikonsol Game & Watch, których dzieje przypadają na okres od 1980 do 1991 roku. Dla ludzi na Zachodzie były to po prostu sympatyczne i popularne elektroniczne zabawki. Dla takich dziadersów jak ja, wychowanych w realiach PRL-u, historia wyglądała nieco inaczej. Oryginalnych sprzętów Nintendo w Polsce nie dało się dostać. Za to jaraliśmy się ich nieoficjalnymi radzieckimi klonami, stworzonymi metodami inżynierii wstecznej. To właśnie one były dla wielu z nas pierwszymi grami wideo, w jakie mogliśmy grać w swoich domach, a nie w rozmaitych salonach arcade. „Jajeczka" czy „Wilk i zając" – powiedzcie te hasła gościowi w wieku okołoemerytalnym, a zobaczycie, jak się rozpromienia.

W 1989 roku Nintendo podbiło świat monochromatycznym Game Boyem. W czasach, gdy technologicznie znacznie bardziej zaawansowane handheldy innych firm, np. Atari Lynx czy Sega Game Gear, poszły w duże ekrany i kolorową grafikę, Wielkie N postawiło na prostotę, niską cenę i – przede wszystkim – wręcz fenomenalną baterię. No i świetne gry (*Tetris*! *Pokémony*! *Super Mario Land*!). Efekt? Około 65 mln sprzedanych egzemplarzy GB i GB Pocket. W 1998 pojawił się GB Color, w 2001 zaś GB Advance – i też znajdowały masę fanów. GBC ponad 49 mln, a GBA (wraz z modelami SP oraz niezbyt popularną zminiaturyzowaną wersją zwaną Micro) jakieś 81,5 mln.


Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan Amos

O gigantycznym komercyjnym sukcesie DS-a już w tym tekście wspomniałem, a choć jego następca, czyli 3DS, sprzedał się znacznie słabiej, to i tak nie można powiedzieć, że kiepsko. W praktyce od czasów Game Boya do dziś żadna przenośna konsola innej firmy nie rozeszła się lepiej niż aktualnie dominujący na rynku handheld Nintendo! A choć oba Switche to raczej hybrydy niż klasyczne konsole przenośne, to jednak również są dowodem na to, że ludzie z Wielkiego N mają – nomen omen – dobrą rękę do handheldów.




Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan Amos

eprasa.pl d6f3b6771d

WŁAM SIĘ DO BANKU WIEDZY O GTA I ROCKSTARZE!

★
144 strony jazdy na czerwonym świetle

★★
Zaskakująca historia i barwna analiza kultowej serii

★★★
Specjalny dział poświęcony GTA VI

★★★★
Dzika podróż po USA: metropolie, kino, kultura

★★★★★
Red Dead Redemption, Bully i inne – przegląd WSZYSTKICH gier Rockstara



PREMIERA: LISTOPAD 2026

(OKOLICE PREMIERY GTA VI)

ZAMÓW PREORDER NA
SKLEP.CDACTION.PL

eprasa.pl d6f3b6771d

USŁUGOM JUŻ PODZIĘKUJEMY

Pozostaje do usług: **Alicja Wojciechowska**

Wszystko, kurde flak, płynie. Trendy w giereczkowie zmieniają się jak w kalejdoskopie – jedne gatunki wypadają z łask, a inne wzbijają się na wyżyny popularności. Jeśli zaś chodzi o gry-usługi, to ostatnimi czasy zdają się one pikować prosto na beton.

Śledząc branżowe newsy, można odnieść wrażenie, że słowa „gra-usługa", odmieniane przez wszystkie przypadki, pojawiają się teraz najczęściej głównie w kontekście spektakularnych porażek. **Chyba każdy szanujący się fan elektronicznej rozrywki słyszał o wyjątkowo paskudnym – i błyskawicznym! – upadku *Concorda***, a całkiem niedawno równie przykry los spotkał *Highguarda*, którego przecież tak mocno hype'ował sam Geoff Keighley(*).

Oczywiście to tylko dwa dorodne wraki na ogromnym wysypisku zawiedzionych korporacyjnych nadziei. Przyjrzyjmy się dokładniej kilku takim pięknym katastrofom. Czy uda się wyciągnąć z nich jakieś ogólne wnioski i wywróżyć z wnętrzności trupów, co takiego może nam przynieść przyszłość? Czyżby zmierzch pewnej ery?

Słówko o „usługach"

Na początku jednak warto ustalić, czym w ogóle gra-usługa jest. Game as a Service (GaaS), jak nazywają ją Anglosasi, można nieco złośliwie (choć adekwatnie) zdefiniować jako mokry sen pana w garniturze lubiącego patrzeć, jak rosną cyferki w Excelu. Cała idea polega bowiem na tym, że chociaż wysokobudżetowy tytuł nastawiony na pojedynczego gracza wymaga wielu lat developmentu, to sprzedaje się go tylko raz i finito. „Usługę" da się natomiast monetyzować teoretycznie w nieskończoność – nie dość, że nabywca płaci za towar przy zakupie, to jeszcze zachęca się go stale do wydawania pieniędzy na kolejne dodatki, skórki i pierdółki wypuszczane w określonych (zwykle dość krótkich) interwałach czasowych.

Dzięki temu **wydawca inkasuje furę mamony, mając przy tym komfort stabilnych oraz przewidywalnych zysków**. Do tego gracz naturalnie przywiązuje się do danej produkcji i czuje zniechęcony do testowania innych (efekt utopionych kosztów – „skoro już tyle wyłożyłem na X, to szkoda ją teraz porzucać dla Y"). Praktyki te przeważnie dotyczą tytułów multiplayerowych, ale coraz częściej **elementy „zdzierania pieniędzy" trafiają też do „singla". Tutaj niechlubnie wyróżnia się Ubisoft**, nachalnie wpychający mikrotransakcje chociażby do serii *Assassin's Creed*.

Raz na wozie, raz nawozem

Trudno wskazać konkretną datę, kiedy dokładnie wykształcił się trend gier-usług. Czy za ich protoplastów, a może nawet i przedstawicieli, uznamy wiekowe MMO, jak *World of Warcraft* (2004) i *RuneScape* z 2001 roku? W końcu pojawia się w nich model comiesięcznej subskrypcji, ciągle dostają nową zawartość, a sam fakt, że istnieją do dzisiaj i mają się nieźle, to najlepsze świadectwo skutecznego utrzymania zainteresowania graczy. Wydaje mi się jednak, że to zły trop i ślepy zaułek tych rozważań. Klasyczne MMO to mimo wszystko trochę inna bajka.

Kiedy przed oczami staje nam pojęcie „gra-usługa", nasze myśli instynktownie skręcają raczej w innym kierunku – ku gigantom nawet nie tyle gier wideo, co rozrywki jako takiej. Chodzi oczywiście o *Grand Theft Auto Online* z lat 2013-2015 (w zależności od platformy), *Overwatcha* wydanego w 2016 roku oraz nieco młodszego *Fortnite'a*. To właśnie tutaj monetyzacja

(*) Znany dziennikarz growy, dobry kumpel Hideo Kojimy, ale przede wszystkim prowadzący galę The Game Awards.

eprasa.pl d6f3b6771d



W *LawBreakers* działo się na ekranie dużo, ale gracze i tak wybrali *Overwatcha*.

AWANTURA O SKRZYNKI

Lootboksy, od których obecnie raczej się odchodzi, jeszcze niecałe 10 lat temu stanowiły temat doprowadzający internet do wrzenia. Wiele gier-usług powoli gotowało swoje żaby (graczy), sprawdzając, na ile można sobie pozwolić, jeśli chodzi o bezczelną monetyzację. W końcu miarka się przebrała. Przy *Star Wars Battlefront II* przegięto pałkę.

Co tak bardzo wkurzyło fanów *Gwiezdnych wojen*? Teoretycznie wszystko dało się odblokować, po prostu grając, ale ktoś obliczył, że trzeba by na to poświęcić... przeszło cztery tysiące godzin (albo zapłacić ponad dwa tysiące dolarów). Co gorsza, w skrzynkach zamknięto nie tylko przedmioty kosmetyczne, ale też kultowych bohaterów, jak Darth Vader. Larum podniosło się straszliwe, a EA tłumaczyło się chęcią dania graczom „poczucia dumy i spełnienia".

Komentarz ten stał się najbardziej zminusowanym na Reddicie i zmemowano go na wszelkie sposoby. W końcu pod presją przerobiono system mikropłatności, ale mleko się rozlało i *Battlefront II* nie odzyskał już dobrego imienia. Podobnie zresztą jak EA.

sięgnęła sufitu i przyniosła swoim twórcom tyle pieniędzy, że Sknerus McKwacz zaczął zielenieć z zazdrości. **Jako że chciwość to potężny motywator, nic dziwnego, iż inne studia oraz wydawcy zwietrzyli kasę i również zechcieli uszczknąć trochę z tego finansowego tortu.**

Część takich prób z tamtego okresu – ustalmy, że mowa o latach 2013-2020 – okazała się sukcesem na dłuższą metę. Można tu wymienić m.in. *Sea of Thieves* (2018), *Apex Legends* (2019), *Star Wars Battlefront II* (2017; chociaż nie obyło się bez potężnych lootboksowych kontrowersji, o czym więcej w ramce *Awantura o skrzynki*). Oczywiście **przy klęsce urodzaju nie każdy zwycięża, czas graczy i ich portfele nie są z gumy**. Do najgłośniejszych porażek tamtej epoki należały *Evolve* (2015), *LawBreakers* (2017) oraz *Anthem* (2019).

„Usługę" da się monetyzować teoretycznie w nieskończoność.

Nieświęta trójca

Evolve, asymetryczny multiplayer dla pięciu graczy, zapowiadał się naprawdę dobrze. Cztery osoby z drużyny to łowcy mający za zadanie ubić piątego zawodnika – potwora, który z kolei polował na hasającą po planszy zwierzynę, aby rosnąć w siłę, wyewoluować w jak największego bydlaka i posłać przeciwników do piachu. Co więc poszło nie tak? Sporo rzeczy. Po pierwsze gra szybko się nudziła. Mimo świeżości gameplayu monstrum zabawa łowcami nie dawała aż tyle frajdy, a do starć prędko wkradała się monotonia. Po drugie chociaż już na wstępie za tytuł trzeba było zapłacić 60 dolców, wypadało również od razu nabyć multum DLC z nowymi postaciami i bestiami. Na domiar złego śmierdziało to wszystko pay-to-win, jako że najlepszą zawartość schowano w dodatkach. Po trzecie wysoki próg wejścia odstraszał od gry potencjalnych zainteresowanych, tym bardziej że nie dało się jej przetestować za darmo. Podjęto wprawdzie próbę ratowania tytułu, przerzucając się na model free-to-play, ale nie przyniosło to efektu. *Evolve* wyginęło jak dinozaury.

***LawBreakers*, kolejny flop, było oczkiem w głowie Cliffa Bleszinskiego, ojca serii *Gears of War*.** Miało zawojować świat i pokazać, jak powinno się robić hero shootery. Butne zapowiedzi nie przełożyły się jednak ani na jakość, ani na wyniki sprzedaży i aktywności. Dzieło studia Boss Key Productions, przyjemny średniak, bardzo szybko zamknęło swoje internetowe podwoje i rozpłynęło się w eterze. Dlaczego? Tutaj mocno zawinił timing. *Overwatch* pożarł ten tytuł bez popity. Gracze zdecydowanie woleli spędzać czas z charakternymi bohaterami Blizzarda, ciesząc się przystępniejszym gameplayem. *LawBreakers* zaszkodziła także zmiana modelu dystrybucji. Chociaż początkowo planowano wypuścić je jako darmówkę, »



Babylon's Fall zaliczył bardzo bolesny upadek.



Możliwość gry potworem odróżniała *Evolve* od konkurencji.

eprasa.pl d6f3b6771c



Spellcasters Chronicles umarło po cichutku...

finalnie na premierę kosztowało 30 baksów. Studio próbowało się jeszcze ratować przed upadkiem, wypuszczając ***Radical Heights*, czyli dość żałosną odpowiedź na popularność *Fortnite'a***, ale im mniej się powie o tym produkcie gropodobnym, tym lepiej. Po tym fiasku CliffyB przeszedł na grową emeryturę. Chyba słusznie.

Przypadek *Anthema* boli mnie najbardziej. No bo kto to widział, żeby BioWare, znany z rozbudowanych singlowych erpegów stawiających na bogatą fabułę i wybory gracza, nagle musiał stworzyć tytuł nastawiony wyłącznie na multiplayera? Cóż, EA tak to sobie właśnie wykoncypowało. Dzisiaj wiemy już, jakim koszmarem okazał się cały proces produkcyjny – devowie dowiadujący się z fejkowego trailera, czym w ogóle ma być ich dzieło, to tylko wisienka na bałaganiarskim torcie. Samo użeranie się z silnikiem Frostbite kosztowało zespół mnóstwo nerwów i czasu. Premierową wersję strzelanki lepiono na ślinę, na czym znacząco ucierpiała warstwa fabularna. Brakowało porządnego endgame'u, loot był nudny, podobnie jak zadania do wykonania. Obietnice epickich starć, ciekawych questów i „żyjącego" głównego huba pozostały niespełnione. I cóż z tego, że latanie w zbroi à la Iron Man akurat wyszło całkiem fajnie. Nie uratowało to gry, która dogorywała przez lata, by finalnie wyzionąć ducha w styczniu bieżącego roku.

Jeszcze więcej porażek

Jak widać, wpadki w branży to nic nowego, a przyczyny często są podobne. **Ślepa pogoń za tym, co akurat modne i rentowne, przeważnie kończy się wywrotką i rozwaleniem sobie głupiego ryja.** Zaganianie niewłaściwych studiów do pracy, brak kierunku i doświadczenia, drapieżna monetyzacja, niska jakość, mnóstwo błędów – lista grzechów głównych z upływem lat tylko się wydłuża. Mimo to wydawcy się nie poddawali i ostatnimi laty dokręcali śrubę jeszcze bardziej, hołdując maksymie, że duże ryzyko oznacza dużą nagrodę. Nawet jeśli dziewięć projektów upadnie z hukiem, to może ten dziesiąty zażre i przyniesie krociowe zyski? Mentalność hazardzisty. Jeszcze w 2022 roku Sony zapowiadało, że do 2026 wyda aż 12 nowych tytułów live service. Szaleństwo? Teraz już wiemy, że tak. Pełna „zgoda", he, he.

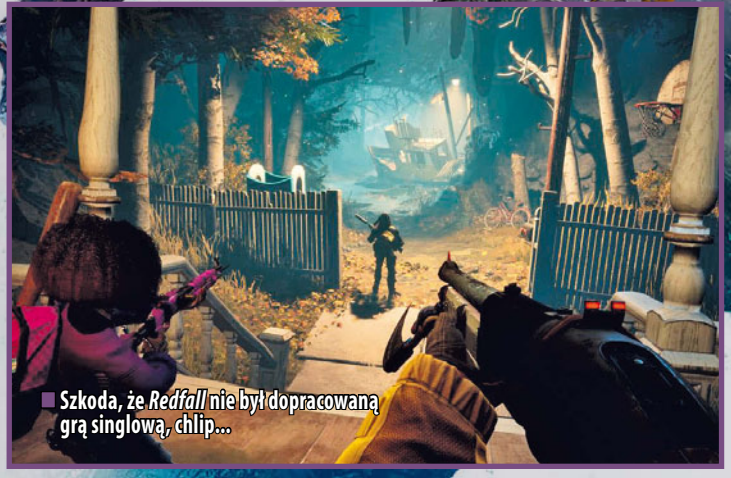
Tak, chodzi o *Concorda*. To fascynujący przypadek totalnej kompromitacji. Pamiętam wszystkie zwiastuny, newsy, obiecanki i... martwą ciszę, kiedy feralny hero shooter wreszcie się ukazał w sierpniu 2024 roku. Dość rzec, że tzw. peak graczy na Steamie nie doczłapał się nawet do 700 osób... Jakiś niszowy „indyk" może by się z takiej liczby ucieszył, ale flagowy okręt „Niebieskich", na którego rozwój przepalono grube miliony dolarów, zatonął jak Titanic. Sony nawet nie próbowało reanimować trupa. Serwery zamknięto niecałe dwa tygodnie po premierze, a garstce nabywców zwrócono pieniądze. Ups.

Co tutaj nie zażarło aż tak epicko? Głównie absolutna sztampowość. Projekty postaci w ogóle nie miały polotu i wyglądały na zrobione na zasadzie: „ChatGPT, wygeneruj mi cool bohatera dla nastolatków". Chciano pójść w kumpelskie klimaty *Strażników Galaktyki*, ale wykastrowano herosów z jakichkolwiek śladów osobowości. Gracze wyczuli nosem tę korporacyjną ostrożność i cynizm, uznając, że szkoda na to czasu. Może gdyby wydano grę w modelu free-to-play, pożyłaby dłużej? Raczej nie, jako że sam gameplay – nudny jak musical bez dźwięku – nikogo nie potrafił zatrzymać przy ekranie.

...i jeszcze jeden, i jeszcze raz...

Oczywiście nie tylko Sony dostało po łapach. Square Enix również odczuło gorycz wtopy finansowej, kiedy to **PlatinumGames – czyli studio znane chociażby z *NieR: Automata* – w 2022 roku wypuściło kasztana w postaci *Babylon's Fall***. Tytułowy „upadek" okazał się proroczy. Produkcja wywołała znikome zainteresowanie, a na Metacriticu zdobyła zawrotne 41 pkt. Auć. Niby nie kopie się leżącego (czy właściwie już martwego), ale trzeba napiętnować paskudną oprawę o błotnistej palecie barw ekskrementów, przenudny gameplay oraz drastycznie przegiętą monetyzację. **Dlaczego nie można zostawić zespołów, które tworzą świetne gry singlowe, w spokoju i pozwolić im robić swoje?**

Nic z tego, kasa musi się zgadzać. Kolejną ofiarą gorączki gro-usługowej padło studio Arkane Austin pod flagą Bethesdy, czyli twórcy niedocenionego *Preya*. *Redfall* (2023) obiecywał kolektywną zabawę w ukatrupianie wampirów, lecz ostatecznie rozczarował katastrofalnymi błędami na premierę, denną historią i enpecami oraz monotonnym gameplayem. Finalna jakość, a raczej jej brak, wydaje się



Szkoda, że *Redfall* nie był dopracowaną grą singlową, chlip...

KORPORACYJNE NOŻYCE

Kasowanie gier-usług, kiedy polegną na rynku, to jedno. Oranie produkcji, które nawet się nie ukazały, to już wyższy poziom korporacyjnego zarządzania. Zdarza się to zaskakująco często, nieraz z tragicznymi skutkami. Do piachu poszedł chociażby liveservice'owy spin-off *God of War*. Dłubało przy nim Bluepoint Games, współpracujące wcześniej z Sony przy świetnych remake'ach *Shadow of the Colossus* i *Demon's Souls*. Jak gigant odpłacił się studiu za te sukcesy? Zamknięciem go. RIP, fani pamiętają.

Zespół Bend (autorzy *Days Gone* i serii *Syphon Filter*) również pracował przez kilka lat nad bliżej niezidentyfikowaną grą-usługą dla PlayStation. Projekt skasowano, a sporą część twórców wyrzucono na bruk. Jak to jest, że chociaż to zarząd podejmuje głupie decyzje, zawsze najbardziej obrywają ci na dole?



GTA Online, prawdziwy sułtan zarobków.

zrozumiała, bo projekt rodził się w ogromnych bólach, podobno nawet sami devowie go nie cierpieli. Niby serwery dalej działają, ale w momencie pisania tych słów dziennie bawi się na Steamie 11 osób, a więc kołek w serce, jak stało się już z samym Arkane Austin, to tylko kwestia czasu.

No to które zasłużone studio pomęczymy usługowo teraz? Może Remedy Entertainment, tych dziwaków od *Alana Wake'a* i *Control*, znanych z niezwykle klimatycznych produkcji dla jednego gracza, balansujących pomiędzy

Obecnie rynek jest przesycony produkcjami live service.

grozą na modłę Stephena Kinga, onirycznością *Twin Peaks* a przyjemnym kiczem? Tak, zdecydowanie to idealny zespół, aby podążać za trendami i zrobić kolejny kooperacyjny wieloosobowy shooter! Sarkazm sarkazmem, lecz *FBC: Firebreak* (2025) nie okazał się aż taką kaszanką jak niektóre tytuły wspomniane w tekście. Dało się w to łupać, ale po co, skoro brakowało zawartości i tej specyficznej „duszy" Finów? Kroplówkę grze już odcięto, czekamy teraz tylko na oficjalny akt zgonu.

À propos zgonów, to **wiecie, że Quantic Dream, czyli panowie i panie od *Detroit: Become Human*, również miało swój live service?** Jeśli nigdy o *Spellcasters Chronicles* nie słyszeliście, to absolutnie się nie dziwię, bo budżet marketingowy najwyraźniej przepalono na bagietki i sery – dowiedziałam się o istnieniu tej gry dopiero przy okazji newsa o oficjalnym zamknięciu serwerów 19 czerwca 2026 roku. Dzieło to nigdy nie opuściło nawet wczesnego dostępu. Koszmarny cykl produkcyjny zaowocował dużą liczbą błędów, co nie zachęcało, by pozostać przy tytule na dłużej. W peaku bawiło się 888 osób, ale większość z nich szybko porzuciła tę pozycję.

Im wyżej straż, tym boleśniejszy upadek

W podanych przykładach (absolutnie niewyczerpujących tematu, nie pozdrawiam chociażby *XDefiant*!) doskonale widać, jakie przyczyny najczęściej stoją za klęską danego tytułu. Podobne wątki przewijają się raz po raz, ad infinitum: **studio bez doświadczenia porywające się z motyką na słońce (lub zmuszane do tego przez wydawcę), długi i bolesny development, brak tożsamości**, dzięki której gra wyróżniłaby się spośród setek klonów... No i też trochę zwyczajnego pecha, o czym przekonali się twórcy *Highguarda*, bodaj najgłośniejszej wpadki tego roku.

Kiedy twoją produkcją zajara się ktoś taki jak Geoff Keighley, i to do tego stopnia, że za darmo uczyni z niej gwóźdź programu The Game Awards, może się wydawać, iż wygrałeś los na loterii. Niestety przysługa okazała się z gatunku tych niedźwiedzich. Na zakończenie gali gracze spodziewali się czegoś turbokozackiego, więc kiedy zobaczyli Kolejny Schematyczny Hero Shooter, reakcje, cóż... nie były najlepsze. Twórcy jednak trzymali się nadziei, że gdy ich dzieło trafi wreszcie do sprzedaży, przekona do siebie niedowiarków. Nic z tego. Produktu zdecydowanie nie dogotowano. Potyczki trzyosobowych drużyn na zbyt wielkich mapach wynudziły graczy, a wprowadzone zmiany gameplayowe nadeszły za późno. *Highguard* nie pożył zbyt długo, ale przynajmniej minimalnie dłużej niż *Concord*. Zawsze coś.

„Usługi" w przyszłości?

Obecnie rynek growy jest nasycony – a może wręcz przesycony – produkcjami live service. Wszelkie miernoty i średniaki giną momentalnie w pomroce dziejów. Nawet tytuły całkiem niezłe i z potencjałem mają szansę kulki śniegu w aktywnym wulkanie, żeby zainteresować odbiorców i przyciągnąć ich do siebie w liczbie wystarczającej, by długoletnie fundowanie danej gry się opłaciło. Taki *Marathon* choćby, zbierający raczej pochlebne opinie, ma problem z wystarczającym generowaniem zysków. Sony przebąkuje już, że za Bungie srogo przepłaciło, i przy okazji bezceremonialnie kasuje większość swoich gier-usług pozostających w produkcji.

Wydawcy coraz mniej chętnie sypią pieniędzmi na niepewne projekty. Fani elektronicznej rozrywki mają ograniczony czas, trudny ekonomicznie okres również nie skłania do ryzykownych inwestycji. Gro-usługowe tuzy – jak *Fortnite* czy *Overwatch* – okopały się już na rynku i nawet próba wepchnięcia się na niego łokciami staje się praktycznie niemożliwa.

Co więcej, w raju też nie dzieje się najlepiej. Nawet taki gigant jak flagowe dzieło Epic Games złote czasy ma już raczej za sobą. Choć wciąż ogromnie popularny, traci graczy na rzeczy innych rozrywek, jak scrollowanie TikToka czy *Roblox*. Czyżby właśnie ta ostatnia opcja była dobrym kierunkiem dla korporacji? Zamiast robienia od linijki kolejnych gier-usług może lepiej zainwestować w jedną platformę, swoisty hub dla miliona gierek tworzonych przez społeczność? Czas pokaże, w którą stronę rozwiną się trendy. Firmy na pewno pójdą tam, gdzie dostrzegą pieniądze. |CDA|



Overwatch złote czasy ma już za sobą, ale dalej trzyma się nieźle.



FBC: Firebreak odstawało poziomem od pozostałych gier studia Remedy.

eprasa.pl d6f3b6771d

LICENCJA NA SZPIEGO

Pracuje w wywiadzie: **Paweł Kicman**

Szpieg jaki jest, każdy widzi? Zdecydowanie nie! To by przeczyło fundamentom tej profesji. W grach wideo jednak bywa inaczej.



Przygody agenta 007 nie mają nic wspólnego z rzeczywistością. I dlatego tak bawią! (*007 First Light*)

W tym wydaniu *CD-Action* recenzujemy aż dwie produkcje o szpiegowskim fachu – *007 First Light* oraz *Zero Parades: For Dead Spies*. Obie na swój specyficzny sposób podchodzą do tematu, który – ustalmy już na samym początku – w wirtualnych światach rzadko ma cokolwiek wspólnego z tym, jak tego typu praca wygląda w rzeczywistości. Czyli jak dokładnie?

Żadnych parad

Zacznijmy od tego, że agent czy agentka wywiadu, **ktoś, o kim myślimy jako o szpiegu, tak naprawdę często... w ogóle nie szpieguje!** Zwykle takie osoby, podobnie jak Cascade z serii *Resident Evil*). Choć tężyzna fizyczna, urok osobisty i znajomość konkretnych kultur czy dialektów mogą być bardzo przydatne, to nie ma jednego profilu szpiega doskonałego. Stąd na różne pozycje zatrudnia się nawet seniorów, ludzi z doświadczeniem akademickim, dziennikarzy czy komputerowych nerdów. Podstawowym zadaniem tego rodzaju służb jest zbieranie i wykorzystywanie wiedzy tak, by pomóc bronić bezpieczeństwa wewnętrznego (oraz zewnętrznego) państwa. Bombastyczne akcje rodem z przygód Bonda zupełnie tym celom nie służą.

Praca wywiadowcza to w dużej mierze siedzenie za biurkiem.

w *Zero Parades*, budują swoją siatkę kontaktów i to właśnie te kontakty zajmują się zbieraniem oraz przekazywaniem informacji. Praca wywiadowcza to w dużej mierze siedzenie za biurkiem: porządkowanie i analizowanie danych, utrzymywanie relacji, śledzenie wiadomości. To robota umysłowa, psychologiczna, z dala od broni, akcji, pościgów.

Były szef kontrwywiadu CIA, Mark Kelton, przyznał w panelu przeprowadzonym na uczelni UCLA, że w trakcie swojej przeszło 30-letniej (!) kariery nie oddał ani jednego strzału. Pewnie, czasem trzeba ukryć siebie lub coś, wtopić się w tłum czy złamać jakiś kod, ale... to „tylko" tyle.

Agentami nie zostają wyłącznie wysportowani mężczyźni i mówiące kilkoma językami femme fatale (pozdrowienia dla Ady Wong

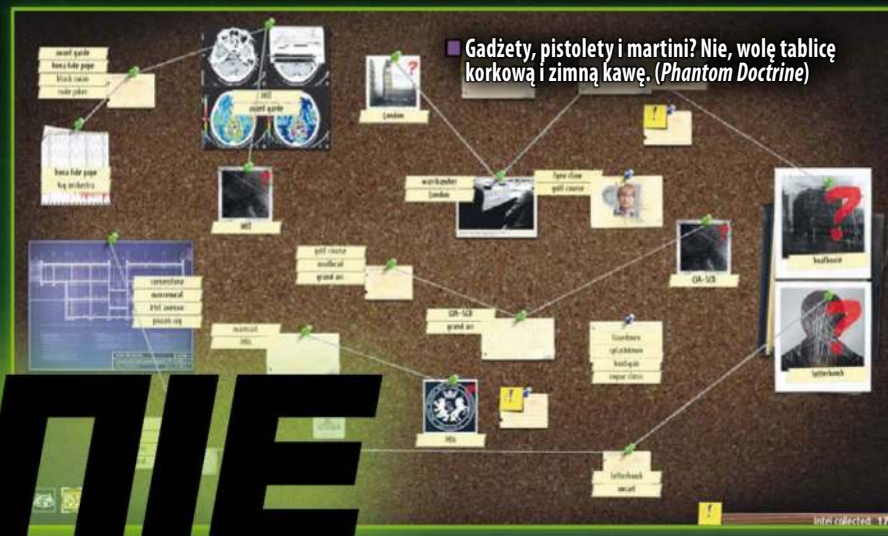
Gadanie ponad strzelanie

Wróćmy więc na chwilę do ***Zero Parades*, bo to jedna z niewielu gier, które starają się dość wiernie oddać szpiegowskie realia**. Praca protagonistki polega przede wszystkim na przekonywaniu innych, żeby podzielili się z nią informacjami, a następnie analizie zebranych danych w celu opanowania sytuacji zagrażającej krajowi – wszystko się zgadza.

Cascade reaktywuje w tym celu starą siatkę, którą prowadziła, i przekonuje się, że po latach od katastrofy, kiedy porzuciła pozostałych członków zespołu na pastwę losu, nic nie jest już takie samo. Odzyskanie zaufania szpiegów może okazać się niemożliwe. W rzeczywistości wygląda to często podobnie – to właśnie osoby rekrutowane ponoszą największe ryzyko, a nie agent je prowadzący. Ten musi się zaś liczyć z odpowiedzialnością za ich zdrowie i życie, zarazem mając na uwadze swoje cele. Brzmi brutalnie i dramatycznie, ale choćby w czasach zimnej wojny takich sytuacji nie brakowało.

eprasa.pl d6f3b6771d

WANIE



Gadżety, pistolety i martini? Nie, wolę tablicę korkową i zimną kawę. (*Phantom Doctrine*)



Dobry szpieg potrafi nie tylko się ukryć, ale też dostrzec nietypowe wzorce w otoczeniu. (*SpyParty*)

Bo czy pojedyncze istnienie jest warte więcej niż cały naród?

Ale zostawmy filozoficzne rozważania na boku, wróćmy do gier. ***Alpha Protocol*, podobnie jak dzieło studia ZA/UM, stawia na interakcje z enpecami.** Jasne, sporo tam też akcji, lecz to dialogi popychają fabułę do przodu. Do wyboru mamy różne podejścia do rozmówców: profesjonalne, agresywne, uprzejme i czasem czwarte, dodatkowe. Na podjęcie decyzji dostajemy ograniczoną ilość czasu, a nasze słowa niosą dalece idące konsekwencje. Walutą są zbierane dane dotyczące interlokutorów – im lepiej ich rozpracujemy, tym łatwiej osiągniemy własne cele.

Patrz, nie dotykaj

Niekiedy przychodzi nam jednak działać w nieco większej skali. Polskie *Phantom Doctrine*, czasem nazywane „szpiegowskim *XCOM-em*" (drugą produkcją, którą można by tak określić, jest *Invisible, Inc.*), pozwala nam realizować wywiadowcze fantazje na trzech różnych etapach.

W skali makro wysyłamy naszych agentów na różne misje, w warstwie taktycznej walczymy z kontrwywiadem wrogich służb, a na tablicy korkowej próbujemy połączyć kropki w sensowną całość. Ostatni etap polega dosłownie na przeglądaniu wcześniej zdobytych dokumentów, podkreślaniu w nich słów kluczowych i poskładaniu informacji tak, żeby powiązać to wszystko z konkretną osobą lub grupą. Choć w wielu recenzjach można znaleźć narzekanie, że ów element rozgrywki jest nudny, właśnie z tego powodu najlepiej oddaje rzeczywistość i prawdziwą wartość analityki w pracy agentów. To mozolne łączenie kropek.

Co nie znaczy, że analiza sama w sobie nie może być emocjonująca. W grze sieciowej *SpyParty* jedna osoba przyjmuje rolę szpiega, który po wtopieniu się w tłum enpeców ma za zadanie zrealizowanie jakichś konkretnych celów misji. Druga w tym czasie musi zza lunety snajperskiej rozpoznać, kto zachowuje się podejrzanie i odstaje od sztywnych skryptów, a następnie zastrzelić wytypowaną postać. Oczywiście raczej mało to realistyczne, ale całkiem nieźle symuluje ważną umiejętność dostrzegania wzorców odbiegających od normy.

Agent 00... 47

A teraz z zupełnie innej beczki – weźmy na tapet serię *Hitman*. Tak, tak, to gra o zabójcy, nie agencie wywiadu, ale w jednej rzeczy trafia zaskakująco blisko tematu: pętla rozgrywki polega na długotrwałej obserwacji przed wykonaniem zadania. Krążymy po poziomie, uczymy się tras patroli, zapamiętujemy, kiedy kucharz wychodzi na papierosa, i wypatrujemy okazji. Reszta to zbieranie informacji i cierpliwość. Harry Ferguson, były oficer MI6, opisuje swoją robotę w podobny sposób: masa przygotowań, godziny czekania, aż coś się wydarzy, i długie okresy, w których wszystko sprowadza się do ustalania najbardziej podstawowych faktów.

Trochę mniej naturalnie wypada to z przebierankami. Agent 47 zakłada strój mechanika i staje się mechanikiem, voilà! W rzeczywistości działa to odwrotnie: nie chodzi o to, żeby wyglądać jak ktoś, lecz żeby wyglądać jak... nikt. Oficer MI5 o pseudonimie Shami w wywiadzie opublikowanym na stronie internetowej BBC mówi o tym wprost – trzeba być „szarą myszką", kimś, kogo mijasz na ulicy i zapominasz w sekundę. **W pracy w terenie nieustannie analizuje się nie tylko cudze zachowanie, ale i własne: ubranie, chód, sposób mówienia.** A samo przebranie to najmniejszy problem. Ferguson wspomina z kolei, że za jego czasów wystarczyło wydrukować paszport i wsiąść w samolot, »

AGENT W DOMOWYM ZACISZU

Analityczna część tej całej „szpiegowskiej" pracy ma swój cywilny odpowiednik. Chodzi o biały wywiad, czyli OSINT: pozyskiwanie informacji wyłącznie ze źródeł jawnych. Pisałem o nim szerzej w *CD-Action* 03/2025, tu więc tylko krótka lista miejsc, gdzie można od razu spróbować swoich sił.

Dobry punkt wejścia to TryHackMe, gdzie kilka „pokoi" jest w całości poświęconych białemu wywiadowi. Zadania polegają m.in. na ustaleniu, gdzie zostało zrobione jakieś zdjęcie, czy wyśledzeniu konkretnej osoby na podstawie łączących się w długi łańcuch danych. Kiedy poczujecie grunt pod nogami, warto sprawdzić serwis grupy Bellingcat. To kolektyw dziennikarzy śledczych, którzy tymi metodami rozpracowali wiele spraw, m.in. dotyczących zbrodni wojennych. Ich przewodnik dla początkujących zawiera sporo przydatnych na start informacji.

eprasa.pl d6f3b6771d



SZPIEG SZPIEGOWI SZPIEGIEM

Która produkcja nosi miano pierwszej gry szpiegowskiej w historii? Ktoś może pomyśleć o *Spy vs. Spy*, absolutnym klasyku z 1984 roku. Dwójka grających musiała w nim przetrząsnąć pomieszczenia w poszukiwaniu tajnych przedmiotów, jednocześnie zastawiając pułapki na siebie nawzajem. Niemniej dwa lata wcześniej na Apple'a II trafiło *Spy's Demise*, w którym to jako odziany w prochowiec agent unikaliśmy wind pełnych wrogich szpiegów, przechodząc między pokojami i zbierając zaszyfrowane wiadomości.

Licencja na zabijanie to bujda, agencje wywiadowcze to nie organizacje paramilitarne.

żeby żyć „drugą tożsamością"; **dziś liczy się nie kostium, lecz całe „backstory", przykrywka, spreparowana historia życia**, która w dobie cyfrowej inwigilacji musi być jak najszczelniejsza.

Błąd, James Błąd

Zostając przy grach IO Interactive, przejdźmy wreszcie do najnowszych przygód najsłynniejszego agenta w popkulturze. W *007 First Light* oprócz łojenia złoli, flirtowania z pięknymi paniami i rozbijania się autami Bond ma parę okazji do wtapiania się w tłum czy sięgania po blef. Choć ta mechanika działa... cóż, tak sobie (łatwiej i szybciej rozwiązać problem za pomocą zatrutej strzałki), to chyba najbliżej jej do tego, jak mogą się zachować w terenie pracownicy MI5 czy MI6 – korzystając z dobrej gadki.

A gadżety i licencja na zabijanie? Michael, czynny oficer MI6, również w rozmowie z BBC, daje jasno do zrozumienia, że to bujda. Agencje wywiadowcze nie są organizacjami paramilitarnymi. Bezpośrednia walka czy zostawianie za sobą trupów to częściej sygnał, że coś poszło nie tak. Choć oczywiście nie czarujmy się, że wszystkie służby – szczególnie w bardziej niespokojnych czasach – pracują jak potulne, niewinne misie. Taka choćby CIA ma na swoim koncie długą listę oskarżeń o planowane zabójstwa.

Dobra, ale porzućmy politykę... przynajmniej częściowo. Bo **praca szpiegowska nie może istnieć bez politycznego kontekstu, o czym przypomina seria *Splinter Cell***, mocno osadzona w realiach kontrwywiadowczych. Tam jednak zgodność z rzeczywistością się kończy, bo ot, Sam Fisher zjeżdża na linie do ambasady, przechodzi w noktowizorze przez serwerownię, pozbawia przytomności tuzin ochroniarzy i osobiście wynosi dane. Prawdziwy agent raczej próbowałby zrekrutować kogoś wewnątrz struktur, kto zrobiłby to za niego, i chciałby pozostać tak daleko od całej sprawy, jak się tylko da. No chyba że nazywa się Jason Bourne – bo i o jego przygodach powstała gra (*Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy*), swoją drogą dość ciepło przyjęta, ale mniej skoncentrowana na skradaniu się niż *Splinter Cell*, a bardziej idąca w agenta zabójcę, który wali z piąchy i strzela z maszynówki.

Zimna wojna na gorąco

No bo nie ma co ukrywać, wiele produkcji mocno idealizuje i uatrakcyjnia wywiadowcze przygody – choć niektóre robią to w bardziej unikalny sposób. Jednym z takich przykładów może być brawurowa reinterpretacja bondowskiej formuły, czyli *The Operative: No One Lives Forever*. Ta – niestety niesłusznie już zapomniana – gra z charyzmatyczną i zabawną szpieginią Cate Archer nie traktuje siebie do końca poważnie, momentami autoironicznie wyśmiewając pewne utarte, gatunkowe schematy. Jednocześnie ***NOLF* nie jest wcale pastiszem, pozwala sobie łączyć poważniejsze tony, wartką akcję i lekki humor w jedno z najciekawszych szpiegowskich doznań** w elektronicznej rozrywce.

Trochę jakby na drugim końcu spektrum jest cykl traktujący siebie tak poważnie, że dla części graczy – w tym mnie – momentami wręcz balansuje na granicy parodii. Mowa rzecz jasna o serii *Metal Gear Solid*, której cała otoczka kręci się wokół akcji wywiadu. Inspirowana okresem zimnej wojny, stawia agentów w dużo bardziej aktywnych rolach. I rzeczywiście w tamtym czasie członkowie CIA, MI6, Stasi czy KGB bywali mocniej zaangażowani w akcje terenowe, choć trzeba przyznać szczerze – nie tak jak Snake. Nie było mowy o włamaniach do reaktorów nuklearnych bądź pojedynkach snajperskich w lesie. Za to chyba całkiem nieźle *MGS* oddaje to, jak delikatną tkanką są operacje szpiegowskie i o jaką stawkę potrafi toczyć się w nich – nomen omen – gra.

Marzenia ściętej głowy (szpiega)

Bardzo ciekawie (i trochę realistyczniej) pracę w terenie pokazuje starusieńki już *Covert Action* z 1990 roku. Sid Meier w swoim symulatorze szpiega rozbił robotę na kilka części. Jest więc choćby odkodowywanie przechwyconych szyfrogramów, zakładanie podsłuchu, śledzenie podejrzanych po mieście i – dopiero na końcu – włamanie do budynku. **Infiltracja stanowi narzędzie zbierania danych, a nie cel sam w sobie, dokładnie jak w rzeczywistości.** Ironia polega na tym, że autor uznał to później za swój błąd projektowy! Minigry były tak wciągające, że odbiorcy tracili z oczu główne zadanie. Z jednej strony trudno o lepszą metaforę tego, co elektroniczna rozrywka robi ze szpiegostwem od 30 lat: włamanie zawsze wygrywa z tablicą korkową. Z drugiej strony... przecież o to często chodzi w grach. O spełnienie fantazji inaczej niemożliwej do zrealizowania.

No bo tak szczerze, niewiele osób pewnie marzy o losie Cascade, agentki, która musi ponieść ogromny emocjonalny koszt swojej pracy. Jej perypetie w *Zero Parades* trafiają w coś, czego do tej pory komputerowa rozrywka unikała. Gdy bohaterka odkrywa, że zaufania nie da się odzyskać przez wybór właściwej opcji dialogowej, „symulacja" szpiegowskiego życia wykracza poza mechaniki rozgrywki i dotyka warstwy narracyjnej. I może to tam tkwi klucz do zrozumienia tej profesji? |CDA|



Prawdziwy agent więcej planuje, a mniej robi. (*Splinter Cell: Blacklist*)



Niewiele gier pokazuje szpiegowski fach tak dobrze jak *Zero Parades*.

eprasa.pl d6f3b6771d

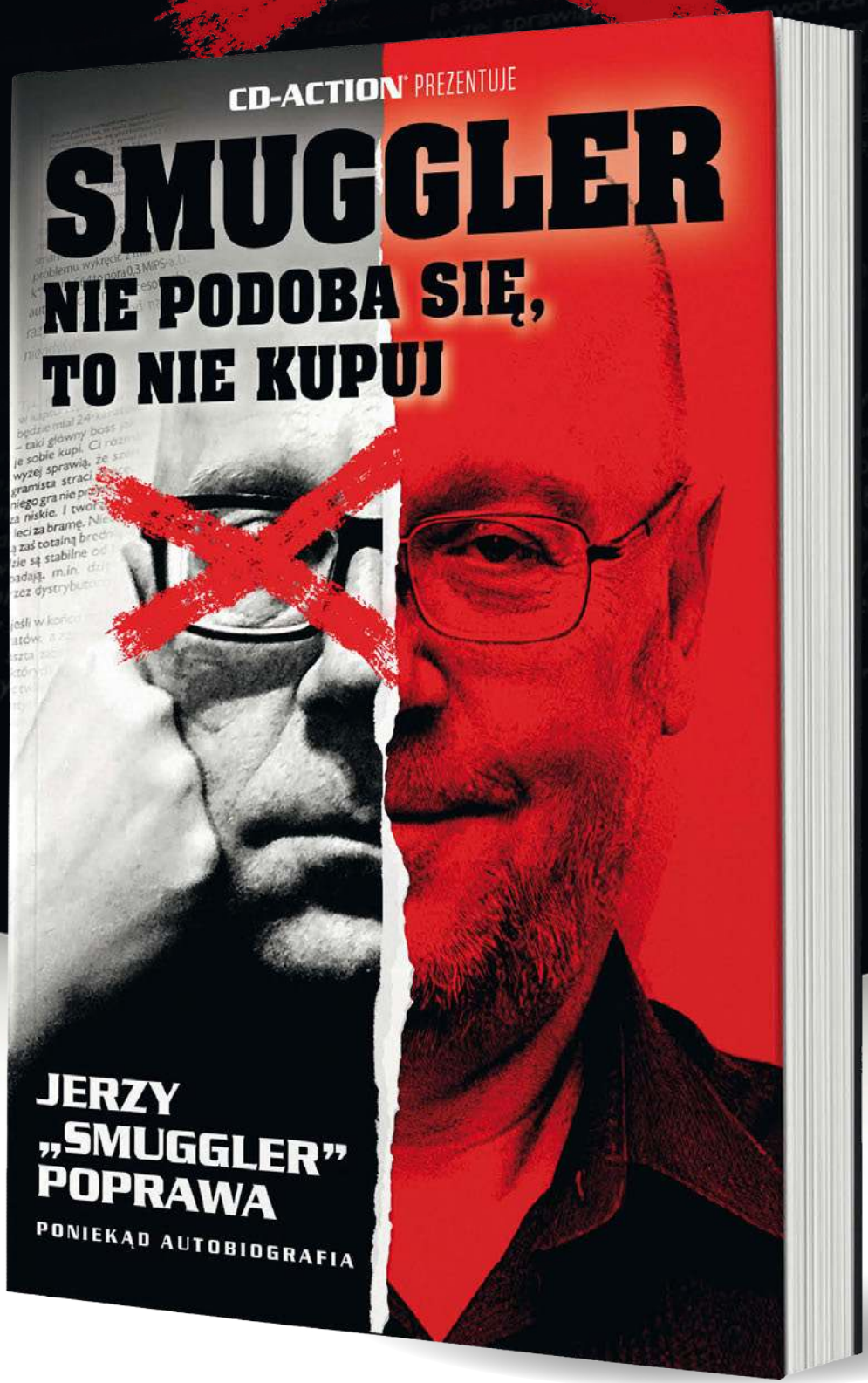
KIM, DO CHOLERY, JEST SMUGGLER?

Nie podoba się, to nie kupuj to kilkaset stron wspomnień Jerzego Poprawy – wieloletniego redaktora naczelnego i wicenaczelnego *CDA*, znanego także jako Smuggler. To szczera do bólu, momentami rubaszna, a chwilami refleksyjna historia: o życiu, 50 latach grania i trzech dekadach pracy w *CD-Action*.

Aż 556 stron pasjonującej lektury!

Kolorowe ilustracje

Twarda oprawa



SKLEP.CDACTION.PL

ALLEGRO.PL

eprasa.pl d6f3b6771d



MASOWE WYMIERANIE GATUNKÓW

Nie wszystek umrze: **Dawid „DaeL" Biel**

W historii życia na Ziemi wymieranie jest nie anomalią, lecz zasadą. Gatunki pojawiają się, rozwijają, wypierają konkurencję, a potem – często nagle – ustępują miejsca innym. Zostają po nich kości, odciski w łupkach, rekonstrukcje w muzeach i nieliczne żywe skamieliny. Z elektroniczną rozrywką bywa podobnie.

Zapraszam was na wyprawę do muzeum historii naturalnej gier wideo. Zobaczycie tu wiele szkieletów i sporo śladów łap dawno zapomnianych gatunków. Na żywe skamieliny też znajdzie się miejsce.

Utrata siedlisk

W biologii utrata siedlisk stanowi jedną z najbardziej bezlitosnych przyczyn wymierania. **Gatunek może być silny, szybki, płodny i świetnie przystosowany, ale jeśli zniknie las, rafa, mokradło albo step, jego przewagi przestaną się liczyć.** Nie potrzeba tu żadnych drapieżników. Wystarczy zabrać gatunkowi miejsce, w którym jego istnienie miało sens.

Takie siedliska w historii elektronicznej rozrywki wymierały kilkukrotnie. I trudno o lepszy przykład niż salony arcade. Pojawiły się na Zachodzie pod koniec lat 70. (trafiając na żyzne podglebie sporego zainteresowania grami mechanicznymi, np. pinballami) wraz z premierą *Space Invaders*, a następnie kolejnych tytułów, jak *Asteroids*, *Pac-Man*, *Defender*, *Donkey Kong* czy *Galaga*.

W pierwszej połowie lat 80. salony gier stały się zjawiskiem kulturowym. Można je było znaleźć w centrach handlowych, nadmorskich kurortach czy wreszcie po prostu przy ruchliwych ulicach. Dla młodych ludzi stanowiły domyślny punkt spotkań. Do Polski – w znacznie mniejszej skali i bardziej siermiężnej oprawie (bo i większość naszych „salonów" mieściła się w barakowozach) – trafiły z opóźnieniem blisko 10-letnim. Ale wymieranie tej niszy ekologicznej wskutek konkurencji z pecetami i 32-bitowymi konsolami piątej generacji miało miejsce w tym samym czasie, na przełomie wieków.

Upadek salonów nie wynikał oczywiście z samego faktu, iż **możliwości nowych platform czy komputerów wyposażonych w akceleratory 3D zbliżyły się do tego, co oferowały automaty**. Swój kamyczek dorzuciła rosnąca popularność nowych gatunków gier, takich jak FPS-y bądź action adventure, a zatem produkcji, których model rozgrywki nie był skrojony pod sprzęt wymagający ciągłego wrzucania kolejnych monet. I choć salony przetrwały w Japonii, na Zachodzie ich złota era dobiegła końca.

Trudny exodus

Co zatem stało się z gatunkami dominującymi w lokalach z automatami? Część – jak chociażby



Time Crisis, choć zdobył pewną popularność na PlayStation, największe triumfy święcił w salonach gier.



Maniac Mansion wyznaczył koniec ery tekstówek i początek epoki point'n'clicków.



Golden Axe był świetnie przystosowany do salonów arcade. Gdzie indziej jego ewolucyjne przewagi szybko traciły znaczenie.

klasyczne bijatyki „jeden na jednego" – zdołała przystosować się do nowego środowiska i wygospodarować sobie własną niszę ekologiczną. Ale losów mordobić nie podzieliły np. beat 'em upy, czyli bijatyki chodzone. Gatunek, którego protoplastą był wydany w 1984 roku *Kung-Fu Master*, pod koniec lat 80. i na początku kolejnej dekady przeżywał chwile swych największych triumfów.

***Double Dragon, Golden Axe, Final Fight, Cadillacs and Dinosaurs, The Punisher, Teenage Mutant Ninja Turtles* to tytuły stworzone z myślą o salonach i ich atmosferze.** Były stosunkowo krótkie, ale ich poziom trudności rósł dość szybko, wymagając od graczy inwestycji w kolejne kredyty. Zachęcały do kooperacji dwóch lub więcej osób. Często zmieniające się lokacje i duże sprite'y sprawiały, że gameplay był spektakularny również dla widzów. W salonie arcade przykuwały uwagę, lecz poza nim miały problem ze znalezieniem dla siebie miejsca. Dziś istnieją wprawdzie epigoni bijatyk chodzonych (jak *Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge* czy *Streets of Rage 4*), próbujący dostosować się do nowego środowiska poprzez wydłużenie rozgrywki, obniżenie poziomu trudności i umożliwienie zabawy online, ale to bardziej żywe skamieliny niż przedstawiciele popularnego gatunku.

Upadek salonów arcade źle zniosły także tradycyjne dwuwymiarowe strzelanki – shoot 'em upy czy side-scrollery. Prawdziwej dekapitacji doświadczyły wszakże rail shootery. *Virtua Cop*, *Time Crisis*, *The House of the Dead* – te gry potrzebowały lokalu z automatami, żywiły się jego atmosferą. Wymagały też specjalnych spluw, tzw. lightgunów, których sposób działania opierał się na interakcji fotodiody z ekranem kineskopowym. Zatem śmierć wyświetlaczy CRT również odegrała swoją rolę w wymarciu gatunku.

Utrata siedliska może być jednak mniej oczywista, czego dowodzi los gier edukacyjnych. Lata 80. i początek 90. to okres ich absolutnej dominacji. Wszystkie wersje *The Oregon Trail* sprzedały się łącznie w 65 mln egzemplarzy. *Where in the World Is Carmen Sandiego?* doczekało się spin-offów w postaci teleturnieju i serialu animowanego. Podobnych tytułów powstały setki. Ich regres przypada na końcówkę XX wieku i wiąże się ze... spopularyzowaniem komputeryzacji. **Zakup peceta przestał być ekscentrycznością, jaką szkoły czy rodzice musieli – sami przed sobą – uzasadniać przy pomocy oprogramowania edukacyjnego**, sztucznie pompując wyniki sprzedaży produktów z kategorii edutainment. Środowiskiem tych gier był świat, w którym komputer stanowił nowinkę. A taki świat przestał istnieć.

Historię gier wideo można opowiedzieć językiem biologii.

Gatunki inwazyjne

W przyrodzie gatunek inwazyjny nie musi być drapieżnikiem. Wystarczy, że trafia do środowiska, gdzie miejscowe organizmy nie są przygotowane na jego obecność. Może szybciej się rozmnażać, sprawniej zdobywać pokarm, którym żywią się pozostali mieszkańcy ekosystemu. Gatunki rodzime giną dlatego, że przez tysiące lat nie musiały odpowiadać na pytanie, jakie nagle zadała im ewolucja.

W świecie gier takie sytuacje zdarzają się całkiem często. Jedną z pierwszych ofiar podobnej konkurencji były przygodówki tekstowe. Przez pewien czas wydawały się naturalną formą komputerowej zabawy. Zaczęło się w 1976 roku od *Colossal Cave Adventure* Willa Crowthera, ale początek szału na tego typu dzieła wiąże się z premierą trylogii *Zork* na mikrokomputery. **Tekstówki miały niewielkie wymagania sprzętowe, niewielkie były też oczekiwania graczy.** Parser zastępował interfejs, a wyobraźnia to, czego „maszyna" nie potrafiła jeszcze pokazać.

Wszystko zmieniło się za sprawą Roberty i Kena Williamsów, którzy w 1980 roku stworzyli *Mystery House* – pierwszą przygodówkę z bardzo prostą oprawą wizualną. Wciąż używała parsera, nadal dzieliła większość DNA z tekstówkami, ale była zapowiedzią nadchodzącej rewolucji. Bo Williamsowie poszli za ciosem. W 1984 premierę miał *King's Quest*, a więc jedna z pierwszych przygodówek przedstawiających na ekranie postać gracza. Trzy lata później, wraz z wydaniem *Maniac Mansion*, rozpoczęła się era prawdziwych point'n'clicków. Los klasycznych tekstówek był już przesądzony. Przygodówki graficzne oferowały to samo – eksplorację świata, zagadki, humor – ale w przystępniejszej formie.

Oczywiście **tekstówki próbowały jeszcze walczyć, przede wszystkim inkorporując elementy wizualne**. Przynajmniej jedna produkcja, *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (1984), dzięki współpracy z Douglasem Adamsem zaczęła zacierać granice pomiędzy grą a dziełem literackim. Ale oczekiwania odbiorców były już zupełnie inne. Nowy gatunek zawłaszczył cały ekosystem.

Powtórka z wymierania

Point'n'clicki spotkał zresztą podobny los, tym boleśniejszy, że dotknął ich w momencie, w którym święciły największe triumfy. Dzieła LucasArtsu czy Sierry kusiły zagadkami, ale przede wszystkim rozbudowaną narracją, niespotykaną w innych grach. W produkcję tego typu przygodówek zaangażowali się Steven Spielberg (*The Dig*) i Harlan Ellison (*I Have No Mouth, and I Must Scream*). Tim

eprasa.pl d6i3b6771d



Grim Fandango – genialna przygodówka o życiu pośmiertnym – objawiło się w chwili, gdy cały gatunek wymierał.

Schafer w 1998 roku stworzył swoje arcydzieło – *Grim Fandango*. A zarazem właśnie ten moment uznawany jest za koniec ery gier typu „wskaż i kliknij".

W latach 90. przewaga ewolucyjna przygodówek została bowiem przejęta przez inny gatunek. Oto **erpegi niespodziewanie wkroczyły w ekosystem point'n'clicków, biorąc od nich sposób prowadzenia narracji i rozbudowane dialogi**. Już *Betrayal at Krondor* stanowił zapowiedź tego zjawiska, ale gdy pojawiły się *Baldur's Gate*, *Fallout* czy wreszcie *Planescape: Torment*, los przygodówek był przypieczętowany. Tym bardziej że z drugiej strony niszę ekologiczną podgryzały produkcje action adventure. *Tomb Raider* dostarczał okazjonalnych łamigłówek, lecz pozwalał też szaleć po ruinach jako gibka Lara Croft. A **dla osób zafascynowanych możliwościami grafiki 3D klasyczny point'n'click wyglądał jak bestia z innej epoki**.

Ewolucyjna ślepa uliczka

W ewolucji specjalizacja bywa potężną bronią. Organizmy przystosowane do bardzo konkretnych warunków potrafią osiągnąć niezwykłą skuteczność: mają dzioby dopasowane do jednego typu pokarmu, pasożytują na jednym rodzaju gospodarza, polują w jeden perfekcyjny sposób. Ale ta sama specjalizacja może stać się pułapką. Zdarza się, że gatunek tak wiele zainwestuje w zaadaptowanie się, iż nie jest w stanie znieść nawet niedużej zmiany środowiska.

Spójrzmy więc na gry z nurtu FMV (full- motion video). To bardziej technologia niż gatunek, bo choć niemało było produkcji próbujących stać się autentycznymi filmami interaktywnymi, większość starała się wykorzystać nagrania wideo jako swój atut, ale wplatała je w mechanizmy popularnych wówczas przygodówek, strzelanek czy symulatorów. Wszystkie te dzieła łączyły zachwyt nad pojemnością nośników optycznych oraz przekonanie, że przyszłość rozrywki elektronicznej przyjmie filmową postać w najbardziej dosłownym sensie. W epoce CD-ROM-ów wizja ta wydawała się oszałamiająca.

Na ekranie pojawiali się prawdziwi ludzie, często profesjonalni aktorzy, co samo w sobie wydawało się nobilitować gry wciąż jeszcze traktowane jako zabawa dla dzieci. *The 7th Guest* (1993) sprzedawał wizję multimedialnego domu grozy. *Mad Dog McCree* (1990) pozwolił choć przez chwilę poczuć się jak Clint Eastwood wkraczający do miasteczka na Dzikim Zachodzie. Opowieści o Teksie Murphym udowadniały, że w tej formule może się zmieścić również detektywistyczny urok, autoironia i klimat neo-noir. ***Phantasmagoria* (1995) i *Wing Commander III* (1994) osiągnęły rozmach prawdziwych produkcji filmowych.**

Wymarłe gatunki były przystosowane do świata, który przestał istnieć.

Przygodówka tekstowa

Łacińska nazwa taksonomiczna: *Parserus verbosus frustratus*

Okres największej ekspansji: druga połowa lat 70. i lata 80.

Naturalne środowisko: mainframe, wczesny komputer osobisty, wyobraźnia gracza

Najważniejsze okazy: *Colossal Cave Adventure, Zork, The Hitchhiker's Guide to the Galaxy, A Mind Forever Voyaging*

Przyczyna wymierania: przejęcie ekosystemu przez gatunek inwazyjny – przygodówki point'n'click

Gatunki pochodne: powieści wizualne

Żywe skamieliny: *And Then You Come to a House Not Unlike the Previous One, Dr. Horror's House of Terror, The Impossible Stairs, EYE*

Film interaktywny

Łacińska nazwa taksonomiczna: *Cinematicus compactodiscus*

Okres największej ekspansji: lata 90.

Naturalne środowisko: salon gier, komputer multimedialny, Sony PlayStation, Sega Saturn, Atari Jaguar, Sega Mega-CD

Najważniejsze okazy: *The 7th Guest, Night Trap, Phantasmagoria, The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery, Under a Killing Moon, Wing Commander III i IV*

Przyczyna wymierania: ograniczona interaktywność jako rezultat nadmiernej specjalizacji, szybkie starzenie się technologii i estetyki

Gatunki pochodne: interaktywne seriale

Żywe skamieliny: *Not For Broadcast, Immortality, Her Story, Late Shift*

Gra rytmiczna/muzyczna

Łacińska nazwa taksonomiczna: *Rhythmus compulsivus annualis*

Okres największej ekspansji: pierwsza dekada XXI wieku

Naturalne środowisko: domówka

Najważniejsze okazy: *Dance Dance Revolution, Beatmania, DJ Hero*, serie: *Guitar Hero, Rock Band*

Przyczyna wymierania: nadmierna eksploatacja zasobów – przesycenie rynku kolejnymi odsłonami, wysokie koszty licencji muzycznych, drogie w produkcji kontrolery

Gatunki pochodne: rhythm rogueliki, programy do nauki gry na instrumentach

Żywe skamieliny: *Beat Saber, YARG, Fortnite Festival, Stage Tour*

Beat 'em up

Łacińska nazwa taksonomiczna: *Pugilator lateralis cooperativus*

Okres największej ekspansji: druga połowa lat 80. i pierwsza połowa lat 90.

Naturalne środowisko: salon gier

Najważniejsze okazy: *Double Dragon, Final Fight, Golden Axe, Cadillacs and Dinosaurs, Alien vs. Predator, The Punisher, Dungeons & Dragons: Shadow over Mystara, Teenage Mutant Ninja Turtles*

eprasa.pl



Niezwykle popularne niegdyś symulatory lotu, takie jak *Microsoft Flight Simulator*, nie wymarły całkowicie. Ale wycofały się do niszy.



American Hero – stworzone w latach 90., anulowane, ale dzięki pracy cyfrowych paleontologów wydane w 2021 roku.

Ale tytuły korzystające z full-motion video postawiły wszystko na jedną kartę, tracąc swoją elastyczność. Za rogiem zaś czyhała już grafika trójwymiarowa. Początkowo brzydka, kanciasta, lecz żywa w sposób, w jaki FMV żywe być nie mogło. **Na przewagi, jakie oferował silnik 3D, interaktywne filmy nie miały odpowiedzi.** Dało się zatrudnić lepszych aktorów, scenarzystów, oświetleniowców, ale rosnące koszty produkcji nie zmieniały podstawowego faktu – technologia 3D potrafiła reagować, kamera się poruszała, postać wchodziła tam, gdzie wejść kazał jej gracz. Świat trójwymiarowy był symulowany, nie tylko odtwarzany. Po niespełna sześciu latach dynamicznego rozwoju FMV stało się przeżytkiem. Studia anulowały nawet niemal ukończone projekty. Takie *American Hero* doczekało się premiery dopiero na fali zainteresowania tytułem ze strony fanów retro, blisko dwie dekady po planowanej pierwotnej dacie.

Czy jednak FMV jest jedynym przykładem tego zjawiska? Skądże znowu. Wystarczy spojrzeć na symulatory lotu (a także symulatory kosmiczne). W latach 80. i 90. należały do najpopularniejszych gatunków gier wideo. Wydany w 1996 roku *Microsoft Flight Simulator* rozszedł się w ponad pięciu milionach egzemplarzy, ale wąska specjalizacja miała swoją cenę. Ze względu na charakter gameplayu – a często również wymogi dotyczące peryferii (dżojstik, przepustnica itd.) – **symulatory lotu nie znalazły swojego miejsca na potężniejącym rynku konsolowym**. Zamknięcie w niszy pecetowej wraz z rosnącymi kosztami produkcji gier sprawiły, że ten niegdyś hiperpopularny gatunek wymarł prawie całkowicie.

Przyczyna wymierania: utrata naturalnego siedliska w postaci salonów arcade

Gatunki pochodne: gry akcji z walką wręcz, kooperacyjne brawlery, gry typu musou

Żywe skamieliny: *Streets of Rage 4, Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge, River City Girls, Scott Pilgrim vs. The World: The Game*

Rail shooter

Łacińska nazwa taksonomiczna: *Punctator screenensis violentus*

Okres największej ekspansji: lata 90. i początek XXI wieku

Naturalne środowisko: salon gier, duży ekran kineskopowy

Najważniejsze okazy: *Virtua Cop, Time Crisis, Panzer Dragoon, The House of the Dead, Star Wars Trilogy Arcade, Star Wars: Rebel Assault II*

Przyczyna wymierania: utrata naturalnego siedliska w postaci salonów arcade, koniec ery ekranów CRT

Gatunki pochodne: strzelnice VR

Żywe skamieliny: *Railbreak, The House of the Dead: Remake, Panzer Dragoon: Remake, Rez Infinite, Blue Estate, Rambo: The Video Game*

Przygodówka point'n'click

Łacińska nazwa taksonomiczna: *Clickator obiectorum combinator*

Okres największej ekspansji: lata 90.

Naturalne środowisko: komputer, zeszyt z notatkami, cierpliwy gracz

Najważniejsze okazy: *Gabriel Knight: Sins of the Fathers, The Dig, I Have No Mouth, and I Must Scream, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Grim Fandango*, serie: *Monkey Island, King's Quest, Leisure Suit Larry, Broken Sword, Space Quest*

Przyczyna wymierania: przejęcie ekosystemu przez gatunki inwazyjne – narracyjne erpegi i przygodowe gry akcji

Gatunki pochodne: gry narracyjne, walking simy, gry Telltale Games

Żywe skamieliny: *Thimbleweed Park, Kathy Rain, The Excavation of Hob's Barrow, The Crimson Diamond, Blacksad*, seria *Blackwell*

Symulator lotu

Łacińska nazwa taksonomiczna: *Joystickus aeronauticus manualis*

Okres największej ekspansji: od lat 80. do początku XXI wieku

Naturalne środowisko: komputer, dżojstik, HOTAS

Najważniejsze okazy: *Microsoft Flight Simulator, Falcon 4.0, F-15 Strike Eagle, F-19 Stealth Fighter, Red Baron, Aces of the Pacific, IL-2 Sturmovik*

Przyczyna wymierania: rosnąca złożoność, wysoki próg wejścia, wzrost kosztów produkcji

Gatunki pochodne: symulatory bojowe jako platformy modułowe, gry lotnicze typu simcade

Żywe skamieliny: *Microsoft Flight Simulator 2024, X-Plane 12, DCS World, IL-2 Sturmovik: Great Battles, Falcon BMS*

eprasa.pl/0f3b6771d



Guitar Hero padło ofiarą własnego sukcesu, nadmiernie eksploatując swój ekosystem.



Pentiment – RPG, przygodówka czy interaktywny manuskrypt? Ewolucja nie przepada za szufladkowaniem.

Przekroczenie pojemności środowiska

Nadmierna eksploatacja zasobów kojarzy się najczęściej z działalnością człowieka. Jednak w rzeczywistości biologicznej taką krzywdę może sobie wyrządzić każdy gatunek pozbawiony naturalnych drapieżników. A gdy presja eksploatacyjna przekroczy pewien próg, gdy populacja rozrośnie się zbyt szybko, przyjdzie nagłe załamanie.

To właśnie los gier muzycznych i rytmicznych. Nie pojawiły się oczywiście znikąd. W Japonii potrzeby. Zasób, który eksploatowano, miał ograniczoną pojemność. Wydawcy tego nie zauważyli. Kolejne części, spin-offy, DLC, edycje poświęcone zespołom, zestawy instrumentów – próbowano wszystkiego, by wydusić z tej niszy rynkowej jak najwięcej. I wyduszono, aż do całkowitego zmęczenia odbiorców. **W 2009 roku sprzedaż gier muzycznych i rytmicznych uległa załamaniu.** Każda kolejna odsłona osiągała coraz mniej zadowalające wyniki. Ostatnie części *Rock Banda* i *Guitar Hero* ukazały się w 2015. Ekosystem został przeeksploatowany. Gatunek wyginął.

Zdarza się, że niektóre gatunki gier powstają z martwych.

Dance Dance Revolution, *GuitarFreaks*, *Beatmania*, czy *DrumMania* święciły triumfy jeszcze w latach 90. Na Zachodzie jednak historia tej odnogi medium jest niepodzielnie związana z *Guitar Hero* (2005) studia Harmonix. I przypomina modelową bańkę ekologiczną.

Nietrudno zrozumieć powody, dla których nastąpił ten wybuch popularności. **Plastikowa gitara to jeden z najciekawszych kontrolerów w historii gier.** Nie trzeba było znać nut, mieć wzmacniacza, ćwiczyć chwytów ani przeżywać upokorzenia pierwszych miesięcy nauki „obsługi" instrumentu. Wystarczyło naciskać kolorowe przyciski i poddać się złudzeniu, że oto wielotysięczna publiczność z zapartym tchem podziwia człowieka w kapciach wykonującego solówkę. *Rock Band* (2007) jeszcze to uczucie pogłębił, dokładając kolejne instrumenty. Przez krótką chwilę wszyscy ulegli iluzji bycia gwiazdami rocka.

Problem polegał na tym, że już pierwsze odsłony niemal całkowicie zaspokoiły nasze

Życie po życiu

Czy jednak gatunki gier rzeczywiście giną? Choć między mechanizmami biologii a rynkiem elektronicznej rozrywki odnajdujemy wiele podobieństw, istnieje też jedna zasadnicza różnica. Gatunek biologiczny potrzebuje populacji zdolnej do przetrwania i rozmnażania się. Gatunek gier potrzebuje czegoś skromniejszego – choćby garstki ludzi, którzy nadal chcą po niego sięgać.

Dlatego **nawet skrajnie anachroniczne konwencje nie znikają całkowicie**. Trudno wyobrazić sobie formę bardziej archaiczną niż parserowe przygodówki tekstowe, a jednak każdego roku fani tworzą ich dziesiątki. Owszem, zajmują niszę mikroskopijną, niemal niewidoczną z perspektywy głównego nurtu, ale istnieją. Oddychają płytko, lecz uparcie.

Czasem gatunki powstają też z martwych. Przez ponad dekadę dwa typy FPS-ów – klasyczne strzelanki labiryntowe oraz arena shootery – wydawały się reliktami przeszłości. A potem odrodziły się w pełnej chwale wraz z fascynacją boomer shooterami.

Wreszcie gry wideo nieustannie ewoluują, krzyżują się i tworzą przedziwne hybrydy. Czy *Disco Elysium* lub *Pentiment* to erpegi, czy może przygodówki? *WARNO* (2022) albo seria *Company of Heroes* są jeszcze RTS-ami? To pytania warte doktoratu z groznawstwa. Jedno wydaje się natomiast pewne: **jeśli chociaż garstka osób naprawdę pokochała mechanizmy i konwencję jakiegoś gatunku, to nie umrze on ostatecznie**. Może spaść z piedestału, utracić swoje siedlisko, zostać wyparty przez silniejszych konkurentów. Ale uparcie, w tej czy innej formie, przetrwa. |CDA|

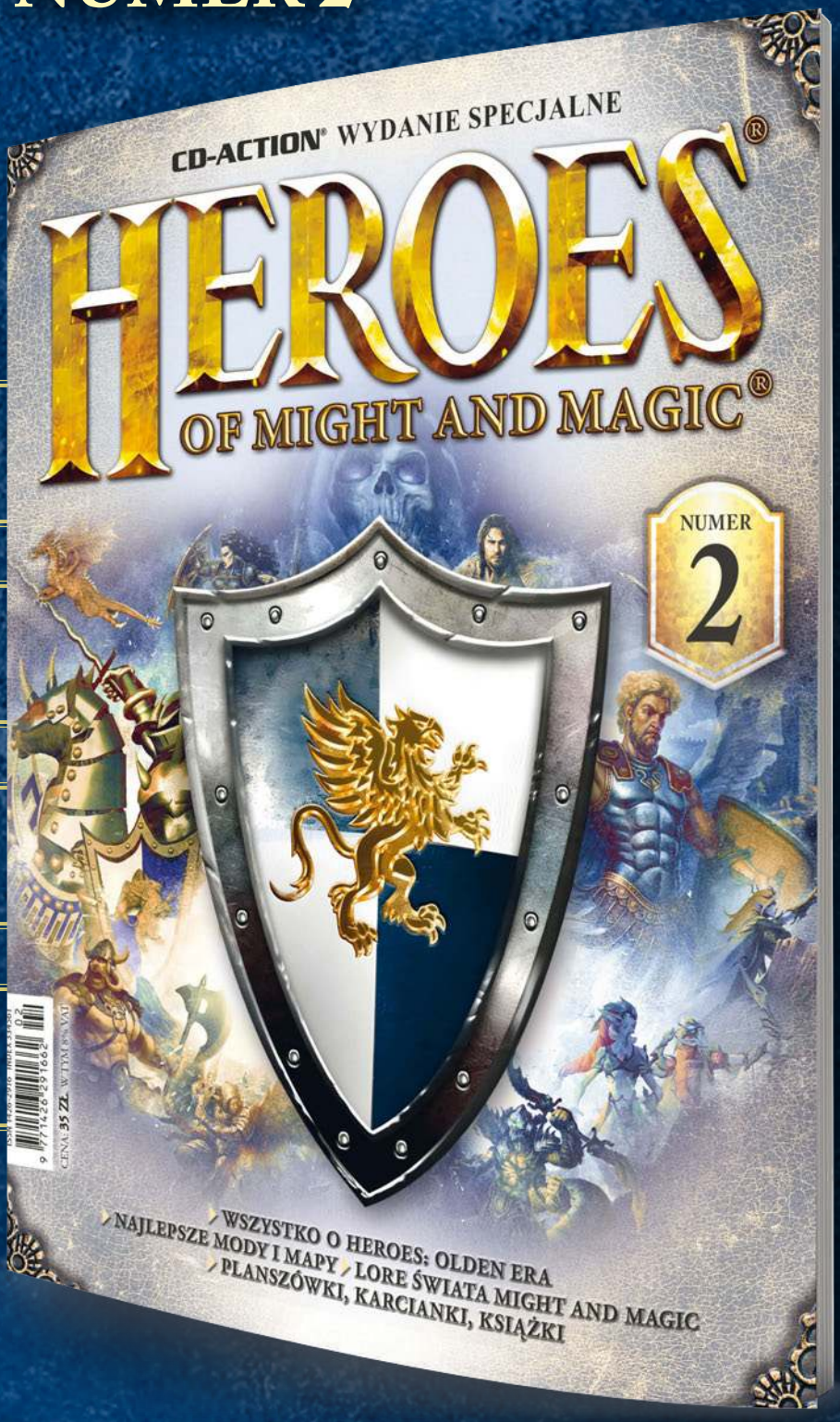


eprasa.pl d6f3b6771d

HEROES OF MIGHT AND MAGIC. NUMER 2

144
strony
o kultowej
marce

- Kompendium wiedzy o HoMM: Olden Era
- Nowe miasta i najlepsze mody do HoMM III
- Barwny i tajemniczy świat serii Might and Magic
- Oficjalna planszówka, karcianka oraz gra RPG



Sklep CD-Action

Allegro

KUPISZ NA SKLEP.CDACTION.PL
ORAZ NA ALLEGRO

ceprasa.pl d6f3b67710

Terapie dla symulakrów

Empatyzował z cyfrowymi bytami: **Mateusz J. Bonifaczuk**

Gry to żyjątka uprawiające mimikrę. Naśladując rzeczywistość, łatwiej wchodzą z nami w symbiozę. Za pomocą immersji hipnotyzują nas na tyle, że z własnej woli chętnie dokarmiamy je pieniędzmi.

Ów stan wielozmysłowego zaangażowania gracza nie zachodziłby, gdyby nie operowanie przez elektroniczną rozrywkę podobieństwami do rzeczywistości(*). Wszystkie te cyfrowe falsyfikaty urokliwych krajobrazów zachwycają nas precyzją kopiowania. Transfer elementów realności do gier od dawna nie obejmuje jednak wyłącznie obiektów, przestrzeni i zjawisk atmosferycznych. Gry usiłują – niczym lustra – odbijać także ludzką psychikę.

Jak się masz, graczu?

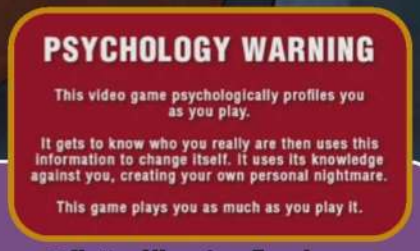
Cytują, remiksują lub parodiują zjawiska społeczne, tak jak inne dojrzałe formy sztuki. Nic więc dziwnego, że skoro w naszej rzeczywistości psychologia i psychoterapia stały się istotną częścią szeroko pojętej kultury, to musiały przeniknąć również do gier. I co najważniejsze – bo dobrze świadczące o medium – te od dawna poruszają temat zaburzeń psychicznych i terapii w zniuansowany sposób.

Potrafią z powodzeniem edukować, a nawet posiadać walory terapeutyczne. Przykładowo: **bohaterka *Celeste* (2018) poprzez modelowanie uczy odbiorcę tego, jak można podchodzić do własnych problemów (takich jak lęk lub depresja)** oraz jak poradzić sobie w konkretnych sytuacjach pokroju ataku paniki. W momencie kryzysu towarzysz instruuje ją, jak oddychać, by się wyciszyć, a całej sekwencji poświęcono ilość czasu subtelnie burzącą czwartą ścianę. W końcu Celeste dawno zdążyłaby się uspokoić, gdyby miało to jedynie stanowić wątek fabularny. Twórcy chcą jednak, by uspokoił się również gracz, który, nawet jeśli nie przeżywa tu i teraz kryzysu, zapamięta stan zatrzymania się.

Wewnątrz cyfrowej głowy

Gry okazują się również świetnym narzędziem do wyjaśniania stanów takich jak depresja. Doskonałym tego przykładem jest ***Omori* (2020), w którym świat przedstawiony skonstruowany został zgodnie z psychologicznym zjawiskiem dysocjacji**, tj. oddzielenia się świadomości od wspomnień, emocji i bodźców. Sunny (główny bohater) właśnie w ten sposób separuje się od traumy. Rozgrywka zaczyna się w pustej, białej przestrzeni, stanowiącej – choć stwarza pozór neutralności – zarazem więzienie. Protagonista może opuścić je, sięgając po nóż i się samookaleczając(**).

Brzmi niepokojąco, ale jednocześnie wpisuje się w sposób rozumienia autoagresji jako desperackiej próby odzyskania kontroli oraz możliwości odczuwania. Jednak robienie sobie krzywdy nie przywraca Sunny'emu rzeczywistości. Wręcz przeciwnie – wysyła go do iluzorycznego świata, w którym czas się zatrzymał, a świadomość bohatera osiąga stan regresji (cofnięcia się do bezpiecznej przeszłości). Ów wymiar (Headspace) przeczy rzeczywistości. Istnieje wyłącznie po to, by zatopić się w fantazjach, zamiast dostrzegać to, co realne. Wszystkie mechanizmy obronne używane przez umysł protagonisty nie są jednak w stanie wygrać z prawdą. Ta stopniowo przecieka do Headspace'u, dziurawi go i wypłukuje z niego kolory.



***Shattered Memories* próbowało marketingowo wykorzystać to, że gra miałaby „poznawać" naszą naturę.**

Czy to tylko zrywanie kwiatów?

Zawoalowanym przejawem myślenia w kategoriach psychologicznych jest istnienie w wielu tytułach testów, które mają ułatwić graczowi

(*) Do pewnego stopnia. Liczne eksperymenty z zakresu psychologii poznawczej pozwalają wnioskować, że duża liczba detali może – poza wywołaniem dobrego pierwszego wrażenia – utrudniać rozgrywkę.

GROWA PSYCHOMETRIA

To, że twórcy zakładają, iż rozumieją opracowane przez siebie systemy na tyle dobrze, że mieliby wiedzieć, o co zapytać gracza, by pomóc mu precyzyjnie określić jego styl gry, jest w sumie – w nieco naiwny sposób – optymistyczne. W rzeczywistości testy psychologiczne muszą spełniać warunki trafności oraz rzetelności. Istnieje w końcu ryzyko, że przygotowane przez nas narzędzie tak naprawdę mierzy zupełnie inny parametr niż ten, który mieliśmy pierwotnie na myśli.



Zarówno w rzeczywistości, jak i w *Disco Elysium* silne poczucie bycia autorytetem może prowadzić do narzucania światu swojej woli.

dobór cech przy tworzeniu postaci. Oferują to zarówno klasyki, takie jak *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* (2004) czy *Fallout: New Vegas* (2010), jak i współczesne produkcje pokroju *Disco Elysium* (2019). W pewnym sensie tego typu dzieła zawierają swoje własne – opracowane na użytek rozrywki – teorie osobowości. Developerzy ustalają za pomocą scenariusza i możliwych do wykonania akcji, co to znaczy, że np. nasza postać będzie moralnie dobra, lub na czym konkretnie ma polegać jej duża charyzma.

Produkcja niezależna *Refind Self: The Personality Test Game* (2023) jest za to testem sama w sobie. Każda dokonywana przez użytkownika akcja stanowi jednocześnie przejaw wymyślonego przez autorów archetypu. Świat przedstawiony to tutaj plac zabaw stworzony w celu ujawnienia ukrytych cech, postaw i motywacji gracza. Wszystkie czynności wyczerpują pozostały nam czas, co – poza wybrzmiewającym poetyzmem przemijalności ludzkiego życia – skłania do eksperymentów oraz wielokrotnych podejść do rozgrywki. Na samym końcu dowiadujemy się, jakie cechy były u nas dominujące oraz jak wypadamy na tle statystyk wyborów innych osób.

Projekcje i diagnozy

W *Silent Hillu: Shattered Memories* (2009) bierzemy aktywny udział w sesjach psychoterapii. Udzielając odpowiedzi, przyczyniamy się do określenia dominujących motywacji głównego bohatera, co ma wpływ na fabułę, lokacje oraz wygląd potworów. Możemy przypisać mu alkoholizm, obojętność, skupienie na seksualności lub dobroć i troskliwość. To ciekawy przykład, zwłaszcza jeśli weźmiemy pod uwagę fakt, że w ramach gameplayu dochodzi tutaj do połączenia się cech gracza (o ile odpowiada zgodnie z prawdą na swój temat) z przygotowanym dla nich „podglebiem" cech charakteru postaci. „Instalując" w Masonie swoje postawy, kreujemy na bieżąco obraz tego, jakim jest ojcem.

Tematu psychoterapii i zaburzeń psychicznych nie ominęły także wciąż popularne wszelkiej maści symulatory. **W demie *Psycho Simulatora* (2026) wcielamy się w pracownika szpitala psychiatrycznego i przeprowadzamy wywiady z pacjentami.** Dzieło polskiego studia FreeMind zawiera działający offline model językowy, zachęcający do kreatywnego ugryzienia tematu poprzez zadawanie własnych pytań diagnostycznych. Pierwszy z pacjentów zapytany przeze mnie o to, czy często myśli o śmierci, udzielił całkiem wiarygodnej – pod względem „literackim" – odpowiedzi, która, gdyby nie sam wygląd postaci i szczątkowa, mizerna animacja, mogłaby budować klimat intymności typowej dla wywiadu lub sesji psychoterapeutycznej. Tutaj dają jednak o sobie znać ograniczenia techniczne, wynikające nie tylko z etapu produkcji oraz budżetu, ale i ogólnych, trudnych do pokonania barier technologicznych.

Przemysłowa obróbka dusz

Twórcy gier nie boją się też obśmiewać lub krytykować czegoś, co badacze zjawisk społecznych określili już mianem „kultury terapeutycznej", a co ja nazwałbym roboczo „przemysłem psychoterapeutycznym", akcentując przy tym mocniej kontekst ekonomiczny (do czego za chwilę wrócę). Jest to charakterystyczne dla wysoko rozwiniętych społeczeństw przenikanie do całości życia społecznego terminów oraz sposobów myślenia zaczerpniętych z psychologii i psychoanalizy. Upowszechnienie wiedzy psychologicznej, destygmatyzacja problemów psychicznych, promowanie dbania o dobrostan psychiczny to niewątpliwe zalety kultury terapeutycznej. Jak każde zjawisko tej skali, wiąże się ona jednak z potencjalnymi zagrożeniami.

Gry potrafią z powodzeniem edukować na temat problemów psychicznych.

Jednym z nich jest uzależnianie ludzi od etykiet i diagnoz, które ze względu na rozproszenie wiedzy trafiają do nich z różnych, często niekontrolowanych w żaden sposób źródeł. Mogą nimi być służące do autodiagnozy filmy w internecie, bliskie osoby posługujące się bez zawahania językiem poppsychologicznym lub... „specjaliści", którzy okazują się albo nastawionymi na zysk wykształconymi drapieżnikami, albo zwykłymi oszustami.

Jak się masz, Michael?

Doktor Isiah Friedlander to jeden z wielu dowodów na to, że seria *GTA* – poza serwowaniem graczom pastiszu nastawionego na funkcję rozrywkową – nigdy nie stroniła od trafnych obserwacji, diagnoz i komentarzy społecznych. **Psychoterapeuta Michaela pracujący, jak można domniemywać, w nurcie psychoanalitycznym lub psychodynamicznym uosabia wszystkie mroczne strony kultury terapeutycznej.** Stanowi



W *Refind Self* często musimy odpowiadać na niewygodne pytania.



Streamer na kozetce w szpitalu psychiatrycznym, czyli miks faktów, przekłamań i fantazji na temat pracy psychiatrów i psychoterapeutów. (*Psycho Simulator*)

(**) To przykład treści nadającej się dla dorosłego gracza, potrafiącego poprawnie ją ocenić. Chciałem tu na wszelki wypadek podkreślić, że samookaleczanie się stanowi zagrożenie zdrowia i życia. To zachowanie, którego należy unikać i o którym powinno się informować specjalistów z zakresu zdrowia psychicznego. Nie rozwiązuje problemów, jest za to ich drastycznym przejawem.

ZAPAL W GRZE PAPIEROSA, A POWIEM CI, KIM JESTEŚ

Typy osobowości w *Refind Self: The Personality Test Game* nie są oparte na klasycznych, naukowo uznanych modelach, takich jak wielka piątka. Gra posługuje się własnym systemem, w którym archetypy określa się na podstawie pięciu parametrów: pasja (passion), osąd (judgement), odwaga (daring), moralność (morals) i metody (methods). Na screenie możecie zobaczyć, jak ja wypadłem.



wzorcowy przykład reprezentanta przemysłu psychoterapeutycznego – „psychobiznesu", którego głównym celem jest maksymalizacja zysków czerpanych zarówno z realnych ludzkich problemów psychicznych, jak i tych stworzonych sztucznie za pomocą nieetycznego, nachalnego marketingu i nieprofesjonalnych diagnoz.

Początkowe sesje, które możemy obserwować – a nawet w określonych momentach brać w nich czynny udział – zawierają liczne elementy wskazujące na to, że zostały wykreowane przez kogoś, kto ma pojęcie o psychoanalitycznym ujęciu cierpienia psychicznego. Michael prezentuje w swoich wypowiedziach szereg mechanizmów obronnych, takich jak przemieszczenie, wyparcie czy racjonalizacja. Ba, wypracował nawet pewne rozumienie stosowanych przez niego tzw. acting outów (impulsywne odgrywanie swoich uczuć w działaniu zamiast mówienia o nich). Postać podaje terapeucie na tacy coś, co nazywam w swojej praktyce „żywym materiałem" – prezentuje silne konflikty wewnętrzne.



Dr. Kruegera interesują w terapii wyłącznie jego własne cele. (*Therapy with Dr. Albert Krueger*)



Oto White Space w grze *Omori* – pustka wykreowana przez umysł w celu separacji od trudnych przeżyć.

Byłem dobrym chłopcem, doktorku

Friedlanderowi zdarza się za to konstruować pytania lub komentarze, które można by uznać za zgodne z psychoanalityczną sztuką. **Terapeuta Michaela potrafi jednak być profesjonalny tylko do momentu, gdy wystarcza mu do tego sam intelekt.** Jest odcięty emocjonalnie od swojego pacjenta. Tam, gdzie technika nakazywałaby z nim empatyzować, podążać za jego tokiem myślenia, a także radzić sobie z własnymi trudnymi stanami lub twórczo wykorzystywać je do podejmowania kolejnych interwencji terapeutycznych(***), Friedlander wybiera nagle przeintelektualizowane komentarze, naruszenie neutralności poprzez zdradzanie własnych poglądów, obśmiewanie Michaela lub ostentacyjne kończenie sesji o czasie akurat w momencie największego rozdarcia bohatera lub dochodzenia przez niego do jakiegoś istotnego w jego mniemaniu wniosku.

W owym „ucinaniu" sesji zamyka się zresztą moim zdaniem geniusz ukrytego komentarza. Mianowicie samo pilnowanie czasu to w podejściach psychoanalitycznym oraz psychodynamicznym wyraz dbania o tzw. ramy terapii, rozumianego zarazem jako dbanie o dobro pacjenta. Z technicznego punktu widzenia to wręcz pożądane zachowanie terapeuty. Przywiązanie Friedlandera do techniki zostało tu jednak wykorzystane do ukazywania jego prawdziwych priorytetów, którymi są pieniądze – kończy o czasie, by informować o podwyżkach swoich stawek.

Ponadto w trakcie gry sam inicjuje kontakt telefoniczny, by nagabywać Michaela do wykupienia dodatkowych spotkań, co stanowi rażące naruszenie neutralności (kwestie zmiany częstotliwości spotkań powinny być omawiane w trakcie sesji). W efekcie **Friedlandera można uznać, o ironio, za element scenariusza *GTA V* mający walor psychoedukacyjny. To w końcu instrukcja, jakiego terapeutę należałoby omijać** szerokim łukiem.

Co ja tutaj robię?

Zagubienie jednostki w świecie psychoterapii jako produktu zapakowanego w stylu glamour świetnie obrazuje darmowa gra indie *Therapy with Dr. Albert Krueger* (2020). Jej bohaterka (Taylor Lee) nie wie nawet, w jaki sposób znalazła się w gabinecie. Jej terapeutą okazuje się CEO Krueger Health Solutions Corporation we własnej osobie. Gdy oferowana przez niego „terapia snami" wzbudza u protagonistki wątpliwości, zapewnia ją, że posiada odpowiednie kwalifikacje, powołując się na... doktorat z biologii morskiej. Dziewczyna obśmiewa tę deklarację, ale nie opuszcza gabinetu. Zaręcza, że jest zdrowa, w odpowiedzi na co doktor postanawia sprawdzić jej poczytalność za pomocą prostego testu matematycznego. Atmosfera gęstnieje z każdym etapem sesji. W przerwach pomiędzy kolejnymi elementami „badania" terapeuta stopniowo zwiększa głośność muzyki odtwarzanej w gabinecie.

(***) W terapiach psychodynamicznych i psychoanalitycznych myśli i stany emocjonalne psychoterapeuty są bogatym źródłem diagnozy oraz informacji na temat tego, co przeżywa pacjent.



Platformowanie w *Celeste* stanowi sprawną metaforę wznoszenia się ponad trudności.



Jeśli w *Shattered Memories* zaznaczymy w teście, że jesteśmy wierni w małżeństwie, terapeuta i tak się co do tego upewnia.

Enpece nie mają konfliktów wewnętrznych, ponieważ nie posiadają żadnego wnętrza.

Stosuje, zdaje się, przypadkowy zestaw technik, na który składają się m.in. gra w kubki lub plansze rodem z testu Rorschacha. Zwidy, krzyki dobiegające z zaplecza, nakaz zamknięcia oczu w wybranych momentach – bohaterka doznaje ekspozycji na wszystkie te absurdalne sytuacje pod dziwnym przymusem, w groteskowy sposób niejako usprawiedliwianym bądź racjonalizowanym za sprawą profesjonalnego gabinetu, szyldu znanej marki oraz jej reklamy wyświetlającej się w przerwie między kolejnymi etapami. A wszystko to w stosunku do osoby, która nie prosiła o pomoc.

Nie sposób nie myśleć o grze *Therapy with Dr. Albert Krueger* jak o ubranej w horrorową otoczkę parodii absurdów, wynikających ze wspomnianej już tu przeze mnie kultury terapeutycznej, która ze zdrowia psychicznego potrafi uczynić produkt na siłę wciskany za pośrednictwem sugerowanych konsumentowi problemów do rozwiązania.

Buzię widzę w tym tęczu!

Spopularyzowane przez francuskiego filozofa Jeana Baudrillarda **pojęcie „symulakra" odnosi się – w dużym uproszczeniu – do istnienia kopii, która zaczęła żyć własnym życiem na tyle, że przestała mieć jakikolwiek związek z oryginałem**. Sny i fantazje na temat postępu (ze szczególnym naciskiem na tzw. sztuczną inteligencję) pozwalają sięgać do wyobrażeń sytuacji sprowadzających się do tego, że enpece będący pierwotnie imitacjami ludzi zaczęliby wytwarzać swoje własne, niepodobne do niczego zjawiska i fenomeny psychologiczne. Mam tu również na myśli wewnętrzne systemy regulacji, które choć teoretycznie pasowałyby do ludzkiej definicji „osobowości", przypominałyby ją jedynie pod względem pojedynczych procesów, ale nie całości.

Patrząc na zachowania wspomnianych enpeców, myślelibyśmy w kategoriach psychiki wyłącznie w formie uproszczenia, bo obserwowane przez nas zjawisko jedynie by ją przypominało. Takie obiekty stwarzałyby pozory podobieństwa, ponieważ w ramach adaptacji komunikowałyby się z nami w zrozumiały dla nas sposób, tak naprawdę umyślnie ukrywając lub nie potrafiąc przetłumaczyć na nasz język znaczeń swoich dróg myślenia i odczuwania. Mogłyby przecież wytworzyć nowe rodzaje zmysłów. Byłyby niczym szympansy, które – dopóki człowiekowi udaje się z nimi skomunikować – zdają się podobne do nas, ale gdy sytuacja wymyka się spod kontroli, zaskakują nas nagle wybuchem niepohamowanej agresji, gdyż ich ewolucyjny software jest w zupełnie innej wersji niż nasz. Granie w tak rozwinięte tytuły miałoby w sobie coś z wypraw etnologicznych lub badania nowych gatunków zwierząt.



Starcia w *Omori* tylko przypominają typowe turówki. Tutaj walczymy za pomocą wchodzenia w konkretne stany emocjonalne.

Nie tak szybko

Oczywiście gdybam nad przyszłością dla kontrastu wobec teraźniejszości. Aktualnie w chwilach, gdy liczą się stany emocjonalne enpeców, nasza uwaga w większym stopniu przekierowuje się na detale związane z animacją ich twarzy, synchronizacją ruchu warg czy gestykulacją. Szybko odkrywamy, że rozmawiamy z martwą kukłą, która nie ma konfliktów wewnętrznych, ponieważ nie posiada żadnego wnętrza. To tylko chodzący zbiór przewidzianych z góry reakcji. W efekcie **potrafimy już tworzyć doprawdy misterne falsyfikaty rzeczywistości, lecz gorzej idzie nam z życiem, które miałoby taką makietę wypełniać**.

Nie jest źle, dopóki owo życie krząta się gdzieś w oddali lub wtapia w tło. Jego zwyczaje (z programistycznego punktu widzenia: rutyny) potrafią przypominać zajmowanie się swoimi sprawami. Gorzej, gdyby miało reagować w wiarygodny sposób na nieprzewidywalne zachowania gracza, emocjonować się nimi. Aktualnie pod tym względem nawet zupełnie niezainteresowany żywy człowiek wypada autentyczniej. I jest to – zależnie od perspektywy – sytuacja napawająca optymizmem lub pesymizmem. |CDA|

eprasa.pl d6f3b6771d

BUNGiE
35 LAT

Koniec maratonu?

Szkoda mu *Destiny*: **Jakub „Jaqp" Dmuchowski**

Od twórców jednej z najbardziej rozpoznawalnych marek w historii całej branży gier wideo po ogromne obciążenie dla portfela Sony – choć przez ostatnie trzy dekady Bungie szło dumnie z podniesioną głową, obecnie studio walczy o udowodnienie swojej wartości.

Czy amerykański developer zdoła ukończyć zapoczątkowany w 1991 roku maraton, czy też przeznaczeniem zespołu jest podążanie ścieżką prowadzącą w ciemność? **Choć nimb rozświetlający otoczenie wokół studia ostatnimi czasy nieco przygasł, nie oznacza to, iż twórcy wielu kultowych marek więcej nas nie zaskoczą.** Niemniej *Destiny 2* nie przędzie już tak dobrze jak onegdaj (co zresztą poskutkowało zakończeniem wsparcia dla gry), *Marathon* zaś, choć bez wątpienia jest tytułem solidnym, nie przyciągnął do siebie takiej rzeszy odbiorców, na jaką liczył wydawca. Powstaje więc pytanie: Co dalej?



Marathon Infinity to wybuchowe zwieńczenie trylogii, w które zagramy również na współczesnych pecetach.

Sony, chociaż nie kryje rozczarowania wynikami Bungie, wciąż nie postawiło na nim krzyżyka. Korporacja zdaje się dobrze rozumieć, że gracze mogliby jej tego nie wybaczyć – wszak istnieje ryzyko, iż posłanie do grobu studia odpowiedzialnego za serię *Halo* z powodu złego roku zostałoby potraktowane jako herezja. Historia firmy wykracza jednak daleko poza przygody Master Chiefa. **Pierwsza produkcja Bungie to nie *Halo*, *Marathon* (ten z 1994!) ani nawet *Pathways into Darkness*, tylko... *Gnop!* z 1990 roku.** Tytuł to anagram *Ponga*, co nie stanowi przypadku, albowiem autorski projekt Aleksa Seropiana był spóźnionym o prawie 20 lat klonem klasyka z automatów.

Jednoosobowe studio

Założycielem studia jest wspomniany Seropian. Powstało ono głównie dlatego,

BUNGIE AEROSPACE

Swego czasu Bungie postanowiło pomóc kolegom po fachu, którzy potrzebowali wsparcia w wydaniu gry oraz uzyskaniu finansowania niezbędnego do jej ukończenia. Chęć ta została przekuta w projekt Bungie Aerospace, reklamujący się górnolotnym sloganem „Per audacia ad astra", co tłumaczy się jako „Odważnie ku gwiazdom". Pierwszym – i zarazem ostatnim, o jakim wiadomo – tytułem powstałym dzięki temu programowi było *Crimson: Steam Pirates*, drobna gra stworzona z myślą o urządzeniach z systemem iOS oraz przeglądarkach, wypuszczona na rynek w 2011 roku. Od tamtej pory o projekcie ani widu, ani słychu...

„MAGIA BUNGIE" NIE ZAWSZE DZIAŁA

Od momentu wejścia w relację z Sony z pracą w Bungie pożegnały się setki osób. Japończycy, którym podobno szczególnie zależało na poszerzeniu swojego portfolio gier-usług, byli zawiedzeni wynikami zarówno *Destiny 2*, jak i świeżego zawodnika w postaci *Marathonu*. W efekcie przetasowań ze studia zwolniono wielu projektantów na wysokim szczeblu oraz kierowników, takich jak Jonny Ebbert czy Ondraus Jenkins. Część zespołów zasiliła zaś szeregi korporacji matki w ramach PlayStation Studios.

Z informacji pozyskanych przez Jasona Schreiera, dziennikarza agencji Bloomberg News, wynika, że problemy w Bungie to bezpośrednie następstwo faktu, iż firma – zachęcona perspektywą świeżego początku – podjęła się zbyt wielu projektów równocześnie. Tym samym zaniedbała rozwój kury znoszącej złote jajka, którą jeszcze do niedawna była druga odsłona *Destiny*. Zarząd wierzył w powodzenie tego przedsięwzięcia, powołując się na legendarną „magię Bungie". Cóż, jak widać, nawet ona ma swoje granice.

Źródło: YouTube / Destiny 2



Chodzą słuchy, że Jason Jones może pożegnać się ze studiem.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Materialscientist, CC BY-SA 2.0



Alex Seropian, założyciel studia Bungie.

Biuro Bungie „pachniało jak akademik po naprawdę długim weekendzie".

że ojciec Aleksa – na krótko przed uzyskaniem przez syna tytułu naukowego w dziedzinie matematyki – zasugerował mu rozejrzenie się za pracą. Młody mężczyzna doszedł do wniosku, że zamiast biegać z CV od drzwi do drzwi i prosić się o możliwość odbycia rozmowy rekrutacyjnej, woli spróbować swoich sił w biznesie.

Choć **firma oficjalnie rozpoczęła działalność w 1991 roku**, pierwsze wzmianki na jej temat sięgają kilkunastu miesięcy wstecz, kiedy to zadebiutował *Gnop!* Grę wypuszczono pod szyldem w praktyce nieistniejącego jeszcze wówczas Bungie i choć udostępniono ją za darmo, na sprzedaży kodu źródłowego Seropianowi udało się zarobić oszałamiającą kwotę 15 dolarów.

Pierwszą komercyjną produkcją wydaną przez tego developera była *Operation: Desert Storm* (1991) – strzelanka z widokiem z góry, traktująca o walkach czołgów. Jako że sprzedała się w liczbie 2,5 tys. egzemplarzy, autor został zmuszony do poświęcenia wielu godzin na własnoręczne wypalanie płyt oraz składanie pudełek, w których dostarczano je do nabywców. **Przez cały ten czas Bungie było w zasadzie Aleksem Seropianem. Sytuacja uległa zmianie dopiero wtedy, gdy poznał on programistę Jasona Jonesa.**

Bungie podwaja liczebność załogi

Panowie spotkali się w trakcie prowadzonego przez Uniwersytet w Chicago kursu ze sztucznej inteligencji. Jak wspomina Jones, przez długi czas sądził, że Alex uważa go za dupka. Skąd miałaby się wziąć rzekoma niechęć? Stąd, że Jason posiadał „fajny komputer". Koniec końców okazało się, iż informatyk był w błędzie, a ów fajny komputer nie tyle nie stanął na drodze współpracy, ile wręcz pomógł ją umocnić. Owoc świeżo nawiązanej kooperacji stanowiło wydanie tworzonej przez Jonesa na Maki gry *Minotaur: The Labyrinths of Crete*. Chociaż ta miała wysokie, jak na tamte czasy, wymagania, objawiające się głównie potrzebą posiadania modemu internetowego oraz dostępu do usługi AppleTalk (acz w zamian oferowała tryb wieloosobowy, co w kontekście RPG z 1992 roku jest warte wzmianki), rozeszła się w liczbie 2,5 tys. kopii. Nowi kompani zgodnie stwierdzili, że wstyd byłoby na tym poprzestać.

Jason, jako utalentowany programista, doszedł do wniosku, że z myślą o sprzęcie Apple'a napisze silnik 3D, wzorowany na tym z robiącego furorę *Wolfensteina 3D*. Początkowo zakładano, iż engine posłuży do stworzenia trójwymiarowej wersji *Minotaura*, niemniej dość szybko stwierdzono, że mija się to z celem. Na tapet trafił więc zupełnie nowy projekt, który przybrał formę *Pathways into Darkness* – pierwszoosobowej strzelanki z elementami przygodówki i interfejsem złożonym z czterech okien. Tytuł ujrzał światło dziennie w 1993 roku, a w jego przygotowaniu wziął też udział Colin Brent (odpowiadał za oprawę artystyczną).

Produkcja została przyjęta ciepło i nie tylko zdobyła kilka nagród, ale również sprzedała się zdecydowanie powyżej oczekiwań (co w tym



Klasyczny *Marathon* doczekał się reedycji, którą znajdziemy m.in. na Steamie.

eprasa.pl d6f3b67271d


Destiny 2 to kolejny dowód na to, że Bungie potrafi tworzyć mocne nowe marki.

przypadku oznacza przeszło 20 tys. sztuk). Naturalną kolej rzeczy stanowiło więc stworzenie kontynuacji. Niemniej w tej sytuacji także nie obyło się bez „twistu" i zamiast do mrocznych korytarzy starożytnej świątyni graczy zabrano na pokład statku kosmicznego. Nim jednak powstał *Marathon*, ekipa doszła do wniosku, że przyda się jej nieco więcej przestrzeni do pracy.

Pizza i cola

Sukces *Pathways into Darkness* pozwolił Bungie przenieść działalność z niewielkiej kawalerki do osobnego budynku w Chicago. Padło na dawną szkołę dla dziewcząt, na domiar złego ulokowaną w pobliżu meliny dla narkomanów, ponieważ Seropian i Jones nadal nie mieli komfortu wyboru. **Studio prężnie się rozwijało, o czym może świadczyć fakt, że w maju 1994 roku zatrudniło pierwszego etatowego pracownika – Douga Zartmana.** Stał się on swoistym specem od PR-u. Do jego podstawowych zadań należało przedstawianie firmowych komunikatów w sposób profesjonalny i pozbawiony charakterystycznego dla Aleksa oraz Jasona poczucia humoru, jako że panowie ewidentnie nie potrafili dostosować się do swojej nowej rzeczywistości.

W kontekście lokalu zajmowanego przez Bungie wypada wspomnieć jeszcze o tym, że kolejni pracownicy przyrównywali go do miejscówki rodem z *Silent Hilla*. Kompozytor Martin O'Donnell stwierdził, że biuro „pachniało jak akademik po naprawdę długim weekendzie". Powodów ku temu było aż nadto – **wedle relacji ówczesnych członków zespołu ich główne źródło pożywienia stanowiły pizza oraz napoje gazowane**. Z tego też względu firmie przypięto łatkę „twojego stereotypowego wyobrażenia małego studia zajmującego się grami komputerowymi".

Początek mitycznego maratonu

Marathon, początkowo tworzony jako kontynuacja *Pathways into Darkness*, przerodził się w osobny byt, który – w przeciwieństwie do poprzedniczki – sporą wagę przykładał do warstwy fabularnej. Gra spotkała się z ogromnym zainteresowaniem i szybko została okrzyknięta macową alternatywą dla m.in. *Dooma* oraz *System Shocka*, czyli popularnych tytułów niedostępnych ówcześnie na urządzeniach spod znaku Apple'a. Popyt był na tyle duży, że Alex i Jason w towarzystwie kilku nowych współpracowników spędzali długie godziny w magazynie, klejąc pudełka i licząc na to, iż przynajmniej części egzemplarzy uda się dotrzeć do nabywców przed Bożym Narodzeniem 1994 roku.

Marathon 2 jest pierwszym przypadkiem wydania przez Bungie bezpośredniej kontynuacji. Gra ukazała się niespełna rok po swoim poprzedniku. Oferowała świeżynkę w postaci trybu kooperacyjnego i dodawała m.in. opcję dzierżenia dwóch strzelb jednocześnie. Sequel porzucił klaustrofobiczne korytarze UESC Marathon na rzecz otwartych przestrzeni. *Durandal* (oficjalny podtytuł) to przy okazji również debiut studia na systemie Windows. Nie przypadło to do gustu fanom Apple'a, którzy w tonie listów oznajmiali, iż czują się zdradzeni – i to mimo faktu, że „dwójka" wylądowała na sofcie Microsoftu prawie rok później.

Po *Durandalu* przyszła pora na domknięcie trylogii, co też zrobiła wydana w 1996 roku część opatrzona podtytułem *Infinite* (acz pozbawiona trójki w nazwie). Następnie Seropian i jego kompani **postanowili zrobić sobie przerwę od FPS-ów, a kolejny efekt ich działań stanowiła dwuczęściowa seria *Myth*** – *The Fallen Lords* (1997) oraz *Soulblighter* (1998) – reprezentująca gatunek gier taktycznych w czasie rzeczywistym i skupiająca się na kierowaniu potężnymi armiami. Wyróżniała się na tle klasycznych RTS-ów absolutnym brakiem potrzeby zarządzania zasobami oraz budowania bazy – każdą misję rozpoczynaliśmy z kompletem jednostek, a naszą rolą było pokierowanie nimi w taki sposób, aby osiągnąć wyznaczony cel.

Co ciekawe, obie produkcje w tym samym czasie trafiły zarówno na sprzęt Apple'a, jak i komputery z systemem operacyjnym Microsoftu. Najważniejsze jest jednak to, że seria spotkała się z uznaniem graczy, którzy byli skłonni wydać na nią swoje zarobione w pocie czoła



TENDENCJA DO „POŻYCZANIA"

Bungie dorobiło się łatki studia mającego w zwyczaju „pożyczać" prace innych artystów, często bez wcześniejszego poinformowania ich o tym. Bodaj najgłośniejszy z serii tych przypadków nastąpił w 2025 roku, kiedy to projektantka Antireal odkryła, że jej twórczość wylądowała w udostępnionej wówczas wersji alfa *Marathonu*. Firma przeprowadziła wewnętrzne dochodzenie, z którego wynikło, że jeden z pracowników rzeczywiście wykorzystał grafiki autorstwa Antireal, za co ta została przeproszona.

W przeszłości Bungie mierzyło się z analogiczną krytyką w kontekście *Destiny 2*, a nawet... projektu pistoletu Nerf, wzorowanego na rewolwerze Cayde'a-6, aczkolwiek w tym przypadku głównym winowajcą okazał się producent zabawki. Z kolei w 2024 roku twórcy strzelanki zostali oskarżeni o plagiat. Niejaki Matthew Kelsey Martineau stwierdził, że firma opracowała jeden z wątków fabularnych drugiego *Destiny* (a mianowicie *Czerwoną wojnę*) na podstawie napisanego przez niego i opublikowanego w sieci tekstu. Chociaż zespół zbywał te zarzuty, po roku zawarto niejawne porozumienie między stronami sporu.

eprasa.pl d6f3b6277d



Minotaur prezentował się nad wyraz dobrze, jak na czasy, w których się ukazał.

pieniądze. To zaś umożliwiło Bungie nie tylko kolejną przeprowadzkę i pożegnanie sąsiedztwa z nieszczęsną meliną, ale też utworzenie nowego podmiotu zależnego w postaci Bungie West.

Witamy w Microsofcie

Z czego przede wszystkim jest znane Bungie? Ano z *Halo*, czyli cyklu strzelanek nierozerwalnie kojarzonego z Xboksem. Szkopuł w tym, że pierwsza produkcja z tej serii zaczęła powstawać na długo przed tym, jak wymienione przedsiębiorstwa postanowiły spleść swoje losy. Na szczególną wzmiankę zasługuje fakt, iż ujawnienie gry miało miejsce podczas imprezy Macworld Expo 1999, a udział w niej brał sam Steve Jobs.

Los zaplanował jednak alternatywą przyszłość dla marki. **W czerwcu 2000 roku gigant z Redmond ogłosił, że wykupił Bungie i od teraz przedsiębiorstwo jest częścią Microsoft Game Division.** Według słów O'Donnella szefostwo studia postanowiło przystać na ofertę dopiero wtedy, gdy cała załoga poprze ten pomysł. Tak też właśnie się stało, a Xbox, jak niebawem miało wyjść na jaw, zyskał potężny atut właśnie w postaci *Halo*. Oczywiście nie obyło się bez kilku zawirowań. Dla przykładu, marki Myth oraz Oni (tytuł pichcony na uboczu przez Bungie West) przeszły we władanie Take-Two Interactive.

Halo: Combat Evolved rozeszło się w oszałamiającej liczbie 6,5 mln kopii, dzięki czemu ukazały się kolejne odsłony. Sprzedaż zarówno „dwójki", jak i „trójki" przyniosła Microsoftowi setki milionów dolarów. Nie dziwi więc fakt, że korporacja postanowiła doić markę tyle, ile tylko się da. Niemniej jej twórcy oświadczyli, że dopadło ich zmęczenie tematem i chcieliby spróbować swoich sił w czymś innym.

Rozwód i powrót na swoje

W październiku 2007 roku nadeszła wieść, że firma odłącza się od Microsoftu i wraca do działania na własną rękę, od teraz jako Bungie, LLC. Ekipa dokończyła *Halo: Reach*, które zadebiutowało niespełna trzy lata po „rozwodzie", a następnie przystąpiła do pracy nad kolejnym autorskim projektem.

Studio zdecydowało się nawet nawiązać partnerstwo wydawnicze z Activision, korporacją o nienajlepszej opinii wśród graczy, i **w 2014 roku na sklepowe półki trafiło *Destiny* – nastawiona na kooperację strzelanka nosząca znamiona MMORPG**. Produkcja na tyle przypadła do gustu społeczności, że już trzy lata później zadebiutowała jej bezpośrednia kontynuacja. Bungie na wiele miesięcy skupiło się na jej rozwoju.

W 2019 roku twórcy *Halo* rozstali się z Activision, dzięki czemu *Destiny 2* mogło ukazać się również na Steamie oraz trafić do nowej, obszernej grupy odbiorców. Produkcja radziła sobie świetnie i nic nie wskazywało na to, aby ten stan rzeczy miał kiedykolwiek ulec zmianie. Czas jednak udowodnił, że w życiu niczego nie można być pewnym.

Wypadkowa wielu złych decyzji

W styczniu 2022 roku Sony ogłosiło, że ma zamiar nabyć Bungie za kwotę 3,6 mld dolarów. Niedawne zakończenie wsparcia dla *Destiny 2* nie leżało wcale w interesie Japończyków, wręcz przeciwnie – liczyli oni na to, że produkcja będzie się nieustannie rozwijała, a co za tym idzie generowała zyski. Tak się nie stało, co też – jak zostało wspomniane w ramce dotyczącej słynnej „magii Bungie" – okazało się wypadkową wielu złych decyzji i poskutkowało masowymi zwolnieniami w studiu.

Zakończenie wsparcia dla *Destiny 2* nie leżało w interesie Sony.





To dzięki serii *Halo* Bungie awansowało do pierwszej ligi.

FORMALNIE NIEFORMALNI

Bungie podobno ma awersję do krawatów i garniturów, a w studiu panuje wysoce nieformalna atmosfera. Pracownicy nie stronią od wymian argumentów oraz wchodzenia ze sobą w dyskusje, krytyka (oczywiście konstruktywna i przedstawiona w akceptowalny sposób) cudzych pomysłów stoi zaś na porządku dziennym. Co więcej, członkowie zespołów regularnie otrzymują okazje do przeniesienia konfliktów na inne płaszczyzny, a wspólne starcia w grach pokroju *Halo*, *Rock Banda* czy *Dance Dance Revolution* nie są niczym nadzwyczajnym. Frank O'Connor, długoletni pracownik Bungie, jako przykład „formalnej nieformalności" w firmie przytoczył sytuację, kiedy to jej załoga została poproszona o ubranie się w stylu business casual na konferencję GameStop, na co O'Connor odrzekł, że „w Bungie się tak nie stroimy".



Nowy *Marathon*, będący extraction shooterem, nie ma zbyt wiele wspólnego ze swoim imiennikiem.

Aktualnie **jedyną kartą przetargową developera pozostaje tegoroczny *Marathon*, a i on, jeśli wierzyć plotkom, nie sprostał oczekiwaniom Sony**. Co prawda rozwój tego extraction shootera postępuje, ponadto Bungie wprowadza zmiany, które mają uatrakcyjnić dzieło w oczach osób stroniących od rozgrywki PvP, niemniej nie sposób stwierdzić, czy przyniosą one zamierzony rezultat. Nieco dziwić może zaś to, że producent podobno nie planuje niczego w związku z *Destiny*. Pozwala to sądzić, iż marka została skazana na zagładę.

Biorąc pod uwagę, że japońska korporacja przeprowadziła kolejną falę zwolnień w akcie odwetu za poniesione straty (mowa tu o ponad 200 mln dolarów), przed twórcami kultowych marek maluje się nieciekawa przyszłość. Już w sierpniu 2025 roku dyrektor finansowy Sony, Lin Tao, ostrzegał, że developer przestanie funkcjonować jako odrębny byt i zostanie wchłonięty w szeregi PlayStation Studios. Czy istnieje jednak cień szansy na to, że tym razem owa „magia Bungie" nie zawiedzie, a w konsekwencji wybawi legendarną ekipę od tarapatów? Na to nam pozostaje liczyć. **|CDA|**

eprasa.pl d6f3b6771d

Czy nadmierna swoboda niekiedy grom nie szkodzi?

Wolność w sumie by oddał: **Jakub „Pabi" Pabisz**

W języku rosyjskim funkcjonuje określenie „prostor". Najbliższe odpowiedniki tego słowa w polskim to „przestwór" bądź „bezmiar", ale jego zakres znaczeniowy w oryginale jest dużo szerszy. Oznacza bowiem olbrzymią, niczym nieograniczoną przestrzeń – zupełnie jak we współczesnych grach z otwartym światem.

Z jednej strony prostor symbolizuje rozmach oraz absolutną swobodę działania – w wielkiej pustce nic nas nie ogranicza, a nasz potencjał jest tak olbrzymi jak krajobraz wokół. Z drugiej strony trudno nie doznawać w prostorze uczucia przytłoczenia i samotności, gdy ogrom niedających się objąć wzrokiem odległości wykracza poza nasze pojmowanie oraz siły. Przytaczam tę ciekawostkę lingwistyczną nie tylko po to, aby udowodnić sobie, iż studia rusycystyczne nie poszły na marne, ale również dlatego, że uważam prostor za trafne opisanie sytuacji panującej obecnie w branży gier. Wraz z kolejnymi premierami produkcji z otwartym światem **otacza nas coraz więcej bezbrzeżnych przestrzeni, a ja czuję się pośród nich coraz bardziej zagubiony**.



Remake *Obliviona* przypomniał, że przez 20 lat niewiele się zmieniło w otwartych światach.

„Wpłynąłem na suchego przestwór oceanu..."

Open worldy oczywiście nie są współczesnym wynalazkiem. Jeśli przyjąć za ich definicję taką konstrukcję obszaru gry, która pozwala na nielinearne podejście do jego eksploracji i oferuje wybór ścieżki prowadzącej do celu, to **śladów tego nurtu możemy szukać już w latach 80.** Pierwsza odsłona serii *Ultima* rozpostarła przed nami krainę Sosarii, Link w *The Legend of Zelda* swobodnie przemierzał królestwo Hyrule, a *Elite* umożliwiał badanie kosmosu na długo przed *No Man's Sky*. Kolejna dekada przyniosła więcej eksperymentów na tym polu, chociażby w formie dwóch pierwszych części *The Elder Scrolls* (patrz: ramka). Z dzisiejszej perspektywy próby te nie robią już takiego wrażenia, gdyż nierzadko ambicja twórców była większa od możliwości dostępnych wówczas narzędzi, ale i tak stanowią kamień milowy w procesie otwierania się światów.

Owoce tej pracy dały o sobie znać już na początku XXI wieku, gdy czekała nas pierwsza fala współcześniejszych open worldów. Większe lub mniejsze, gęściej lub rzadziej wypełnione aktywnościami pobocznymi – zastaliśmy je w *Morrowindzie* i *Oblivionie*, przedstawicielach serii *GTA*, *Saint's Row*, *Assassin's Creed* czy *Stalker*, a także takich tytułach jak *Just Cause*, *Batman: Arkham City* oraz *Far Cry 2*. Przykłady dałoby się wymieniać jeszcze długo, bo ta forma cyfrowej rozrywki robiła się coraz popularniejsza, a **rosnące możliwości pecetów i konsol uczyniły marzenie o swobodnej eksploracji realnym**. Z perspektywy czasu być może zbyt realnym.

Rozmiar ma znaczenie

Ostatnie kilkanaście lat przeminęło bowiem pod znakiem rośnięcia oraz upowszechniania się otwartych światów ponad wszelką miarę. Trudno przypisać odpowiedzialność za ten stan rzeczy jednemu punktowi zwrotnemu. *Skyrim* rozpostarł przed nami fantastyczną krainę, tak gęsto pokrytą jaskiniami, podziemiami czy ruinami, że można spędzić w niej dziesiątki godzin i nawet nie liznąć wątku głównego. Kolejne odsłony serii *Far Cry* oraz *Assassin's Creed* ustanowiły ubisoftowy model oczyszczania sektorów mapy z posterunków. *Dziki Gon* pokazał, jak oprzeć eksplorację rozległych terenów na odhaczaniu następnych pytajników. *Red Dead Redemption II* natomiast zaprezentowało nam absurdalny poziom szczegółowości wykreowanego świata, pozwalającej poczuć się częścią rozbudowanego i żywego ekosystemu.

eprasa.pl d6f3b6771d

Z każdą następną premierą okazywało się, że taka forma cieszy się popularnością wśród szerokiego grona graczy, więc branża podchwyciła trend. W klasycznym popkulturowym schemacie naśladowania udanych rozwiązań, dzięki któremu przeżywaliśmy m.in. zalew MOBA, survivali z zombie w roli głównej, hero shooterów czy battle royale, kolejne produkcje z coraz większymi połaciami do eksploracji zaczęły wyrastać jak grzyby po deszczu. I nadal się mnożą, bo **w przeciwieństwie do pozostałych chwilowych mód ta nie wykazuje żadnych oznak słabnięcia** – sami zresztą policzcie, ile takich gier zrecenzowaliśmy w tym numerze.

DALEKO JESZCZE?

Chociaż otwarte światy to zjawisko spopularyzowane w XXI wieku, marzenie o nich sięga daleko w przeszłość. Historia notuje wyjątkowo ambitnych developerów, którzy próbowali stworzyć ogromne przestrzenie w grach, choć ze współczesnej perspektywy dysponowali odpowiednikami narzędzi z epoki kamienia łupanego.

Jednym z bardziej imponujących przykładów podjęcia takiego wyzwania jest *The Elder Scrolls II: Daggerfall*. Wielkość mapy oddanej do dyspozycji gracza nadal robi niesamowite wrażenie – według Bethesdy rozmiary bretońskiego królestwa z przyległościami można porównać z rzeczywistą Wielką Brytanią, a do przejścia go na piechotę potrzeba bez mała



70 godzin! Niestety gigantyczna skala ma swoją cenę. Wygenerowany proceduralnie świat jest pusty i powtarzalny, większość enpeców pełni funkcję wyłącznie gadających drogowskazów, a pomiędzy zaznaczonymi na mapie punktami nie znajduje się nic ciekawego – do tego stopnia, że poruszanie się w inny sposób niż za pomocą szybkiej podróży mija się z celem.



Wycieczki po Night City w *Cyberpunku 2077* nie zawsze zgrywają się z opowiadaną przez twórców historią.

W pogoni za immersją chcemy oglądać jak najmniej szwów świata przedstawionego.

Akcyjniak z widokiem zza pleców i swobodną eksploracją stanowi dziś praktycznie osobny gatunek. W wielu współczesnych erpegach duży świat to standard. Sandboksowość dotknęła także serii oraz gatunków uprzednio cechujących się bardziej kompaktową konstrukcją. *Ghost Recon: Wildlands* przeniósł serię taktycznych shooterów do piaskownicy o niespotykanej dotąd skali. **Wraz z *Elden Ringiem* otwartość wdarła się do misternie zaprojektowanych, korytarzowych souls-like'ów.** Nawet skradanek nie ominął ten los – przykładem niech będzie wydany w 2015 roku *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*.

Po co wolność

W efekcie trudno obecnie od open worldów uciec, szczególnie w segmencie AAA. Uniwersalizacja otwartych światów nie jest sama w sobie procesem szkodliwym czy niepożądanym. To niesamowite i potężne narzędzia, potrafiące zawładnąć umysłem gracza w podobny sposób, jak *Skyrim* wpłynął niegdyś na 12-letniego mnie. Fantazja o wejściu do będącej tworem czyjejś wyobraźni krainy i możliwości swobodnego jej odkrywania – podążania w dowolnym kierunku, bycia kowalem własnego losu oraz doznawania jedności z otaczającym nas cyfrowym środowiskiem – oddziałuje z niezwykłą siłą i zgrywa się z eskapistyczną funkcją gier.

W pogoni za poczuciem immersji chcemy oglądać jak najmniej szwów świata przedstawionego. **Liniowość niesie za sobą ograniczenia w aspekcie narracji i eksploracji, niekiedy arbitralne, od których sprawnie zrealizowany sandbox nas wyzwala.** Wolność wyboru własnej ścieżki i sposobu podejścia do rzucanych przez grę wyzwań wspiera wynikające z tego emergentne narracje oraz sprawia, że przeżycie każdego odbiorcy jest w pewnym sensie unikalne.

Jednakże powszechność takich zabiegów wiąże się z ryzykiem. Coraz większa liczba rozbudowanych produkcji z otwartym światem doprowadziła do stopniowego wyczerpywania się świeżości tej koncepcji. To, co zachwyciło mnie przy pierwszym kontakcie z serią *Mount & Blade* czy *Minecraftem*, nie smakuje już tak samo, kiedy jest codziennie podawane na śniadanie, obiad i kolację. Na wierzch wychodzi za to cena, jaką gry płacą za zbyt dużo zbyt dużych open worldów, gdy okazuje się, że cechy czyniące je tak kuszącymi mogą również obrócić się przeciwko nim.

Trudniej bowiem opowiedzieć w nich zwartą, spójną historię, w której twórca ma pełną kontrolę nad sposobem jej odbioru przez gracza, a nawet dobra fabuła może utonąć w morzu aktywności pobocznych (kto jeszcze pamięta wątek główny *Skyrima*?). Źle zaimplementowany, zbyt mało konkretny otwarty świat, niezgrywający się z pozostałymi elementami gameplayu, może prędzej wybić nas z immersji, zamiast żywego mimetyzmu oferując pustą makietę, jak w przypadku *Starfielda*. Wreszcie **autorzy czasami tak bardzo przeginają ze skalą swobodnej eksploracji, że pozostałe elementy rozgrywki schodzą na dalszy plan**. W efekcie produkcja, zamiast zapewniać nieograniczoną wolność, zaczyna nas wręcz nią dusić.

40 lat na pustyni

Dość reprezentatywnym przykładem tego ostatniego zjawiska jest *Crimson Desert* – koreańskie RPG tak ogromne, że określa się je niekiedy mianem MMO dla jednego gracza. Zostało nadmuchane zawartością i mechanikami niczym balon: od walk z tłumami przeciwników, przez ratowanie owieczek oraz ścinanie drzew, po rozbudowę obozu. Można spędzić przy tej produkcji nawet 200 godzin i wciąż nie zobaczyć wszystkiego. Choć brzmi to jak ostateczna forma eskapizmu, dla mnie to prędzej 10. krąg piekła. Sama myśl o poświęceniu tak ogromnego wycinka mojego życia na jedną grę mnie przytłacza. Do tego opory podobnej natury wywoływały już we mnie tytuły dużo bardziej dopracowane od produkcji studia Pearl Abyss.

Takie same rozterki przeżywałem przy zmaganiach z nowożytnymi *Assassin's Creedami*.

eprasa.pl d6f3b6771d

Choć seria od zawsze flirtowała z otwartością, *Origins* i kolejne odsłony znacznie ją rozbudowały, przenosząc akcję na rozległe mapy z regionami wypchanymi zadaniami pobocznymi, z części na część rosnąc coraz bardziej. Mam wobec nich mieszane uczucia. Przebywanie w tych światach to piękne doznanie – są żywe, kolorowe i starają się zachować klimat danej epoki. **W *Odyssey* tętniące ludzką aktywnością greckie wioski, malownicze ruiny i biegające wszędzie kózki sprawiają, że aż chce się produkcję Ubisoftu zwiedzać**, nawet mimo tego, że trzeba się przygotować na 100 godzin grania.


Fajnie się pomyka po Grecji na koniku. Szkoda, że trzeba po drodze uważać na cyferki. (*Assassin's Creed Odyssey*)

Cóż z tego, skoro jej mechanika nie wspiera pełnej swobody eksploracji, a rozgrywka nie dotrzymuje kroku pięknu starożytnej Grecji. W czynności wykonywane przez nas w kolejnych regionach szybko wkrada się powtarzalność, zręcznościowy system walki nie daje zaś dużego pola do popisu. Do tego wolność wyboru, czyli najlepsze, co olbrzymia mapa mogłaby mieć do zaoferowania, została spętana przez system skalowania przeciwników, sprawiający, że zmagania z wrogami na wyższym poziomie są trudne i żmudne, a cicha eliminacja – niemożliwa. Odbiera to sporo naturalnej radości z odkrywania kolejnych zakamarków, bo nawet w obrębie pojedynczej wyspy musimy się pilnować, czy przypadkiem twórcy nie przeznaczyli odnalezionej lokacji na późniejszy etap przygody.

Swoboda w grze nie musi być synonimem przepastnej piaskownicy.

Ptaszek w klatce

Jak już wspominałem, wyzwaniem w grach z otwartym światem może być również przedstawienie historii. W bardziej liniowych produkcjach twórcy sprawują ściślejszą kontrolę nad sposobem, w jaki odbiorca doświadczy opowieści, wiedzą bowiem, w jakiej kolejności ten zapozna się z wydarzeniami, a także mają większą pewność, że nic nie zostanie pominięte. **Swoboda eksploracji sprawia, że trudniej jest zaszczepić w graczu poczucie presji czasu związanej ze stojącym przed nim zadaniem** (tu przydałby się mem z Geraltem, który zamiast szukać Ciri, rżnie w gwinta z każdą napotkaną osobą). Bywa i tak, że produkcja daje nam wolność działania w momentach, gdy powinna poprowadzić nas po torach do kolejnej emocjonującej sceny, co ułatwia przypadkowe zepsucie sobie zabawy.

Cyberpunk 2077 robi to na samym początku. Pierwsze minuty spędzone jako V są w pełni liniowe, ale gdy już trafimy do mieszkania protagonisty, możemy pójść zbadać całą dzielnicę Watson przed ukończeniem prologu. Na swoje nieszczęście wpadłem w tę zastawioną nieświadomie przez twórców pułapkę. Porzuciłem biednego Jackiego czekającego w samochodzie i zacząłem zwiedzać. Do wątku głównego wróciłem po parunastu godzinach, kiedy już wsadziłem nos w każdy zakamarek lokacji startowej – wszystko to przed wydarzeniami zespalającymi protagonistę z Johnnym Silverhandem. Ominęło mnie w ten sposób sporo fabuły w formie docinek wykreowanej przez Keanu Reevesa postaci, a Jackie zbijał bąki w furze dobrych kilka dni, boleśnie przypominając, że to tylko gra.


Moment wyjścia na mapę świata w *Clair Obscur* po zamkniętym prologu wywołuje niemały szok.

Podobną krzywdę można sobie zrobić w *Clair Obscur: Expedition 33*. Choć eksploracja otwartego świata przez bohaterów wpisuje się w narracyjne ramy francuskiego arcydzieła, według mnie produkcję odbiera się najlepiej, jeśli zostawi się ten aspekt rozgrywki na sam koniec. Fabuła jest wartka i niesie silny ładunek emocjonalny, rozmywający się tym bardziej, im więcej czasu poświęcimy na łażenie po mapie między lokacjami wątku głównego. Bywa to szczególnie odczuwalne w pierwszym akcie – tam zbyt długie skupienie się na aktywnościach pobocznych potrafi za mocno nas zdystansować od przeżywanych przez bohaterów dramatów, które zasługują na pełnię naszej uwagi.

Zdarza się i tak, że mechanika swobodnej eksploracji aktywnie przeszkadza w opowiedzeniu historii przez twórców. Dobry przykład stanowi tu *Code Vein II*. Jednym z mocniejszych punktów celującego w stylistykę rodem z japońskich animacji soulslike'a jest fabuła oparta na relacjach z postaciami niezależnymi. Choć nieco przerysowana, potrafi mocno zagrać na emocjach konsekwencjami nieprzepracowanych traum bohaterów. Przekaz całości niestety osłabia kiepsko zrealizowany otwarty świat – ani się go specjalnie przyjemnie nie eksploruje, ani nie cieszy szczególnie oka, rozwadnia za to ładunek emocjonalny prezentowanych na ekranie wydarzeń. Produkcja wypadłaby dużo lepiej, gdyby tak jak pierwsza część serii skupiła się na kompaktowych poziomach. Wpłynęłoby to pozytywnie zarówno na gameplay, jak i na opowiadaną historię.

Proszę, nie odbierajcie mi obywatelstwa

Nawet najlepiej zrealizowane otwarte światy mają pod górkę, kiedy zderzą się ze ścianą oczekiwań i przyzwyczajeń, szczególnie gdy chodzi o wyobrażenia fanów na temat ich ukochanej serii. U mnie tak jest z *Dzikim Gonem*. Mimo spływających na grę CD Projektu Red od przeszło dekady peanów nie potrafię się do niej przekonać, a główną przyczynę upatruję w afekcie, jakim darzę *Zabójców królów*. W tekście poświęconym *Wiedźminowi 2*, który znajdziecie

eprasa.pl d6f3b6771d

w poprzednim numerze *CD-Action*, wspominałem, jak bardzo lubię zamkniętą strukturę drugiej odsłony przygód Geralta. Trzecia część daje nam wolną rękę w kwestii eksploracji rozległych map i mimo że realizuje to po mistrzowsku, jej rozmiary oraz nagromadzenie pytajników czynią z rozgrywki trudną przeprawę.



Dokądkolwiek byśmy się udali w *Elden Ringu*, horyzont zawsze przypomni nam o celu podróży.



A gdyby tak w *Dzikim Gonie* Geralt też miał motocykl zamiast Płotki? (*Code Vein II*)

Podobny problem miałem z *Elden Ringiem*. Uwielbiam soulsliki, a charakterystyczna dla serii *Dark Souls* konstrukcja poziomów jest dla mnie równie ważna, co wymagające walki oraz enigmatyczne fabuły. W *Elden Ringa* zacząłem grać świeżo po ukończeniu trzeciej części wspomnianej trylogii FromSoftware i chociaż wiedziałem, że mam do czynienia z open worldem, i tak podświadomie podszedłem do niego jak do kolejnej odsłony *Dark Souls*. Eksplorowałem otwarty świat do bólu dokładnie, na każdym rogu oczekując tajnego przejścia lub sekretu i rozczarowując się raz za razem. **Zamiast cieszyć się oferowaną przez produkcję swobodą, badałem teren niczym saper przeczesujący pole minowe** i zgrzytałem zębami na powtarzalne katakumby oraz monotonny krajobraz.

Po niemal 50 godzinach takiej męczarni rzuciłem grę w kąt i potrzebowałem dwóch lat, by zrobić do niej kolejne podejście. Teraz już wiem, że *Elden Ring* sprawia dużo więcej przyjemności, gdy dajemy się ponieść ciekawości i bez napinki mkniemy przez mapę na Strudze, zatrzymując się tam, gdzie zauważymy coś interesującego, a bardziej tradycyjne dla soulslike'ów poziomy znajdziemy w głównych lokacjach fabularnych i pokaźniejszych lochach. Popełniłem błąd na początku, oczekując, że hit FromSoftware będzie po prostu *Dark Souls IV*.

Śniący, zbudź się!

Dualizm otwartych światów nie jest daleki od dwoistości prostoru. Zależnie od kontekstu mogą zarówno wywoływać w nas kojarzące się z nimi pozytywne odczucia, jak i eksponować te negatywne. Dobrze zrealizowana swobodna eksploracja w dużej skali wzmaga cechy najbardziej wyróżniające gry na tle innych środków przekazu – immersyjność oraz interaktywność. Jednakże nawet tak pożądaną wartością jak wolność można się przesycić.

Wspomniane wyżej moje oczekiwania względem *Elden Ringa* prawdopodobnie wydają się naiwne, ale wynikają z **tęsknoty za mniej przepastnymi światami. Pieczołowicie zaprojektowanymi lokacjami. Odczuciem, że za każdym rogiem może czekać coś interesującego.** Zwartymi historiami, których ładunek emocjonalny nie jest osłabiany przez niezliczone rozpraszacze. Poczuciem satysfakcji z „wymaksowania" produkcji w 40 godzin zamiast wyczerpania po 120.

Przecież swobodę można oddać graczowi również na inne sposoby – nie musi być ona synonimem przepastnej piaskownicy. Jedną z metod kreowania poczucia sprawczości jest pozwolenie na popełnianie w trakcie rozgrywki błędów. Przypomniał nam o tym niedawno ***Gothic Remake*, wyróżniający się na tle współczesnych dzieł odmiennym podejściem do otwartego świata**. Górnicza Dolina może i nie zawiera tysięcy pytajników ani nie gwarantuje setek godzin zabawy, ale oferuje za to coś zupełnie innego – wolność poznawania we własnym tempie zasad rządzących bezlitosną krainą, która nie powie nam wprost, gdzie znaleźć wyzwanie na nasz poziom, lecz każe boleśnie przekonać się o tym na własnej skórze.

Remake w wykonaniu Alkimii nie tylko odnowił wspomnienia weteranom, ale przede wszystkim pozwolił młodszemu pokoleniu zapoznać się z przemijającą filozofią tworzenia gier. Patrząc na jego pozytywny odbiór – kto wie, może mógłby to być początek nowego trendu? Chętnie zobaczyłbym więcej eksperymentów z nieco zastałą w ostatnich latach formułą otwartych światów – oldskulowa filozofia *Gothica* wydaje się tu niezłym punktem wyjścia. |CDA|

eprasa.pl d6f3b6771d



ŚMIECIOWE ŻARCIE

Wystawia kubki smakowe na próbę: **Dawid „DaeL" Biel**

Czy błądziliście kiedyś po skąpanych w deszczu zaułkach wielkiej metropolii i wpadł wam do głowy pomysł, by kopnąć w stojący przy ulicy kosz? Jeśli tak, to wewnątrz mogliście znaleźć świeżego burgera lub perfekcyjnie upieczonego indyka.

A przynajmniej tego uczyły gry wideo. To tak powszechny trop, że chyba nikt nie zamierza go kwestionować. Ta tradycja kulinarna – jak każda inna – ma długą historię. Zaczęła się ona głęboko pod ziemią.



III Rzesza była liderem w produkcji konserwantów.

Jedz z podłogi

Nikt nie wpadłby na pomysł szukania jedzenia w pojemnikach na odpady, gdyby nie jeden z pierwszych komputerowych erpegów – *Rogue* z 1980 roku. W grze pojawił się bowiem mechanizm głodu, który mógł prowadzić do szybkiej śmierci. Znalezienie racji żywnościowej na posadzce lochu przynosiło więc ogromną ulgę. I choć konieczność stałego zaspokajania potrzeb metabolicznych pozostała systemem niszowym, samo **powiązanie żarełka ze zdrowiem oraz kompletna nonsensowność miejsc, gdzie bohaterowie znajdowali posiłki, stały się standardem gatunku RPG**.

W świecie gier każda beczka, skrzynia i kosz na śmieci to potencjalny bufet.

Zresztą wykroczyły też poza jego granice za pomocą produkcji takich jak *Gauntlet* (1985) czy *Wolfenstein 3D* (1992). Ta ostatnia jest może najciekawszym przykładem, bo uświadamia nam, gdzie podziały się wszystkie racje żywnościowe Wehrmachtu, które nigdy nie dotarły pod Stalingrad.

W 1986 roku, wraz z premierą Castlevanii, motyw jedzenia pozostawionego w nieoczywistych miejscach stał się swoistym przedinternetowym memem. **Koncepcja zaproponowana nam przez Konami była prosta – uderzamy biczem w mur i wyskakuje pięknie podana pieczeń.** Kto miał do czynienia z mniej profesjonalnymi ekipami budowlańców, pewnie przyjmie to bez szemrania.

Żarty z absurdu

Pomysł na przywracanie graczowi zdrowia poprzez ukryte w dziwnych miejscach pożywienie rozprzestrzenił się z *Castlevanii* na

eprasa.pl d6f3b6771d

Wykwintne Menu Śmietnikowe

Szanowni Państwo,
kuchnia poleca dziś zestaw dań inspirowanych klasyką gamingowej gastronomii. Wszystkie pozycje zostały starannie wydobyte z najbardziej renomowanych koszy, skrzynek i ścian nośnych w historii medium.

Przystawki

Kawior z rynsztoka
(*Streets of Rage 4*)

Subtelna porcja luksusu znaleziona tam, gdzie nikt się jej nie spodziewał. Delikatnie solony, podawany na zimno. Zapewnia lekki wzrost HP, a przy pełnym pasku kondycji – bonusowe 300 punktów. Idealny, by rozpocząć bójkę z klasą.

Ser pleśniowy z angielskiej prowincji
(*Sir, You Are Being Hunted*)

Wykwintny, intensywny w smaku, o nutach piwnicy oraz opuszczonej farmy. Jadalny, choć ryzykowny, jak przystało na postapokaliptyczną kuchnię wyspiarską. I preapokaliptyczną również.

Dania Główne

Stek uliczny
(*Final Fight*)

Soczysty kawał mięsa, przechowywany w metalowym pojemniku na odpady. Solidny, sycący, natychmiast przywraca siły. Klasyka kuchni beat 'em upów.

Kurczak ścienny
(*Castlevania*)

Pieczony do perfekcji, dojrzewający wewnątrz murów zamkowych. Podawany bez dodatków i bez wyjaśnień.

Homar ze stalowej baryłki
(*Cadillacs and Dinosaurs*)

Danie dnia. Gotowany, podany bez masła. Szef kuchni zapewnia, że dyskretny aromat ropy naftowej był zamierzony.

Desery

Nadgniła gruszka
(*BioShock Infinite*)

Owoc o głębokim, dojrzałym aromacie, wyraźnie słodszy od swojej świeżej wersji. Delikatna fermentacja nadaje mu charakter i... zaskakująco dobre działanie regeneracyjne.

Ciastka lukrowane Fancy Lads
(*Fallout 3*)

Legenda kuchni postnuklearnej. Nienaturalnie trwałe, promieniotwórczo chrupiące, bardziej żywotne niż cywilizacja.

Digestif

Szampan ołowiowy
(*Fallout 76*)

Z alkoholi polecamy perłę piwniczki (i niejednego śmietnika): musujące wino fermentowane na bazie ołowiu, jeżyn oraz odpadów nuklearnych, serwowane w eleganckim kieliszku do szampana. Trunek ten zwiększa odporność na promieniowanie o 100, a jednocześnie – subtelnie, lecz stanowczo – przyspiesza tempo opadania ciała, co docenią goście lubiący szybkie zejścia ze schodów.

Zupy

Zupa pomidorowa
(*BioShock Infinite*)

Sporządzona według klasycznej, domowej receptury. Znaleziona w otwartej puszce, obok kosza na śmieci tuż nad przepaścią. Leczy i rozgrzewa.

dziesiątki innych produkcji, w ostatnich latach często w formie humorystycznych nawiązań. Choćby w *Dust: An Elysian Tail* (2012) występuje przedmiot nazwany wprost Mysterious Wall Chicken (+80 do HP). Z kolei **w *Bloodstained: Ritual of the Night* (2019) możemy natrafić na dziennik, którego autor śni o znalezieniu posiłku zamurowanego w ścianie**.

Podobnie do absurdów tropu odnosi się *Rogue Legacy* (2013), tam bowiem podstawową metodę leczenia stanowi pochłanianie pałek z kurczaka porozrzucanych po zamku. Co znamienne, gra jest tego w pełni świadoma – notatki sporządzone przez poprzednich śmiałków wprost komentują szaleństwo polegające na jedzeniu rzeczy znalezionych na podłodze. Głód zawsze jednak wygrywa z rozsądkiem. Mechanika zostaje więc nie tylko powtórzona, lecz także ironicznie skomentowana. To samo możemy powiedzieć o *DuckTales* (1989) z NES-a. W dziele Capcomu tajemnica świeżych posiłków odnajdowanych w miejscach, w których nie powinny się znaleźć, ma proste wyjaśnienie – rozrzuca je pani Dziobek, zmartwiona tym, jak męczące muszą być kolejne przygody jej pryncypała.



Fasola w puszkach zapewnia regenerację zdrowia nawet po przekroczeniu terminu ważności.

Ten dialog z tradycją widać również w *Vampire Survivors* (2022), które otwarcie celebruje castlevaniowe korzenie. Po zniszczeniu elementów otoczenia pojawia się tajemniczy Floor Chicken – idealnie przyrządzony i estetycznie podany kurczak. A **w DLC *Ode to Castlevania* otrzymujemy ulepszoną wersję posiłku, czyli kurczaka ściennego**.

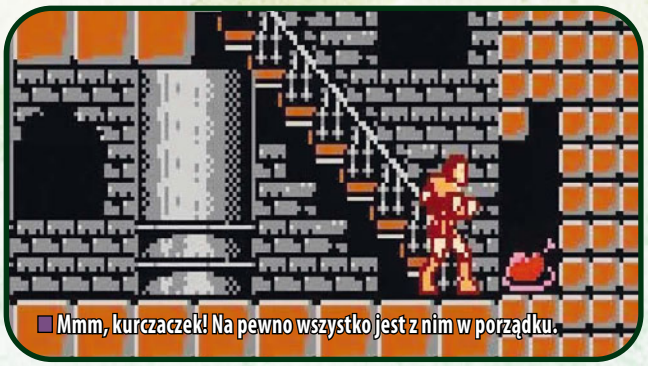
Skarby w śmietnikach

Za prawdziwe narodziny motywu jedzenia znajdowanego w kubłach na odpady uznać jednak należy ***Final Fight* (1989). To tutaj wędrując przez pełne szumowin Metro City, zostaliśmy po raz pierwszy zachęceni do poszukiwania w śmieciach pożywienia** odnawiającego zdrowie. Menu wszystkich edycji pierwszej części liczyło łącznie ponad 20 pozycji, choć różniły się one w zależności od wersji językowej i sprzętowej. Na przykład whisky mogliśmy zdobyć tylko na automatach (na konsolach zastąpiły ją witaminy), z kolei ze SNES-a poznikały hot dogi.

W latach 90. mechanizm ten przedarł się do niemal wszystkich chodzonych bijatyk. *Streets of Rage* (1991) zaczynało od stosunkowo krótkiego jadłospisu – znajdowaliśmy wyłącznie jabłka i kurczaki – ale już wydana w 2020 roku czwarta część serii pozwalała nam na wybranie własnego menu w opcjach (mogliśmy zatem skosztować tofu, croissantów czy poutine).

Seria *Teenage Mutant Ninja Turtles* oferowała naturalnie mniejszy wybór, jako że żółwie żywią się głównie pizzą. Z kolei w *Cadillacs and Dinosaurs* (1993) rozbijanie baryłek po benzynie »

eprasa.pl d6f3b6771d


Mmm, kurczaczek! Na pewno wszystko jest z nim w porządku.


W grach o żółwiach ninja podłogowa pizza jest podstawą piramidy żywienia.


Uwaga, to pułapka! Zepsute owoce w *BioShocku Infinite* nie leczą!

czy skrzyń (właściwych śmietników tu nie było, wszak mamy do czynienia z postapokalipsą) odsłaniało różne smakołyki, takie jak sushi.

Trop się rozprzestrzenia

Ktoś powie, że to głupotka typowa dla produkcji przełomu lat 80. i 90., która musiała w kolejnych dekadach zniknąć. Skądże znowu! Gry ewoluowały, ale pomysł pozostał niezmiennym elementem projektu erpegów, FPS-ów i skradanek. Dlatego też **w *Falloucie 3* (2008) niejeden raz pogrzebiemy w koszu, by odnaleźć w nim stek Salisbury** czy pudełko płatków Sugar Bombs. Dotyczy to również tytułów niezwiązanych zupełnie z postapokalipsą. W *BioShocku Infinite* (2013) podniebna Kolumbia pełna jest koszy na śmieci wypchanych orzeszkami, batonami bądź wciąż smakowitymi hot dogami.

Oczywiście nie każda produkcja mogła pozwolić sobie na tak prozaiczny luksus jak miejski kosz na śmieci. **Gdy realia świata przedstawionego wykluczały obecność kubłów, projektanci bez wahania sięgali po symboliczne zamienniki, które pełniły tę samą funkcję.** W *Chantelise: A Tale of Two Sisters* (2006) chleb odnajdujemy więc w pozostawionych w ruinach beczkach. Jakimś cudem w *Kid Icarus: Uprising* (2012) rozbicie skrzyń powoduje pojawienie się burgerów, tortów czy nawet lodów w rożku. Gra jest tego w pełni świadoma i bezlitośnie kpi z własnej logiki w dialogach. Z kolei w *Horizon Zero Dawn* (2017) oraz *Horizon Forbidden West* (2022) Aloy wyciąga wciąż zdatne do spożycia mięso ze schowków ukrytych w bunkrach zapieczętowanych od tysiąca lat. Nie są to zatem śmieci w sensie dosłownym, ale funkcjonalnie odgrywają dokładnie tę samą rolę.

W prawdziwym życiu lepiej unikajcie jedzenia znalezionego w śmietniku.

Czy jest w tym jakiś sens?

Z jednej strony żywotność tego tropu można zrozumieć – skojarzenie posiłku z leczeniem to nie tylko literacka czy filmowa klisza, ale także koncepcja poprawna z medycznego punktu widzenia. Składniki odżywcze wspierają regenerację organizmu: białko buduje włókna mięśniowe, węglowodany dostarczają energii itd. Proces bywa jednak powolny oraz złożony... i na pewno nie polega na natychmiastowym zrośnięciu się złamanej kości po spożyciu pieczonego indyka znalezionego pod przewróconym śmietnikiem.

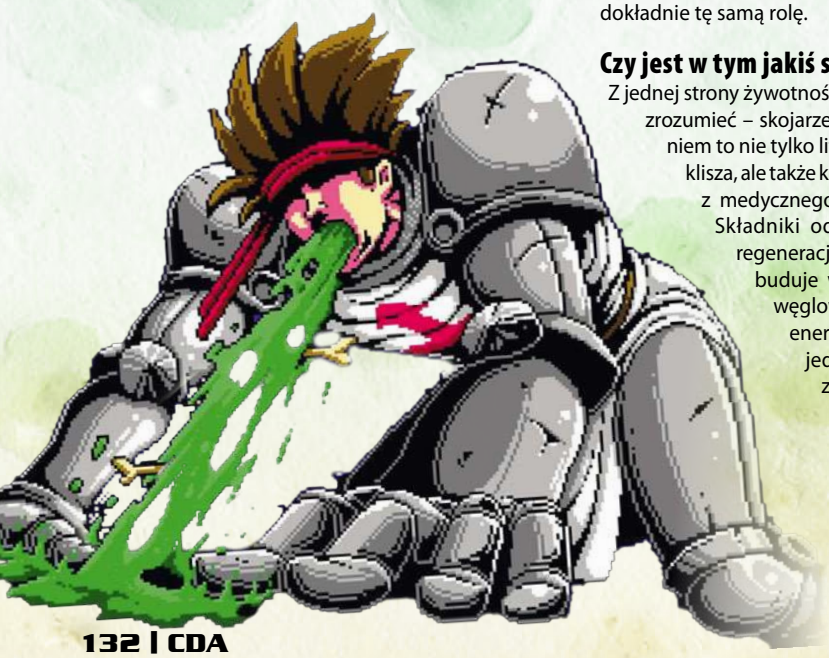
Z drugiej strony trudno nie zauważyć, że jest to mocno absurdalne. **Śmietnik to prawdziwe El Dorado dla bakterii takich jak salmonella czy E. coli.** Toksyny wytwarzane przez pleśnie mogą niszczyć wątrobę, nerki i układ nerwowy. O zarazkach obecnych w odchodach szczurów czy skutkach spożycia resztek środków czyszczących albo wycieków z baterii nie trzeba raczej nawet wspominać...

Tu chyba należałoby oddać sprawiedliwość dwóm produkcjom. *Infernax* (2022) raczy nas śmieciowym żarciem, po którym jeden z bohaterów dość intensywnie wymiotuje. Z kolei w *Duke Nukem* (1991), pierwszej grze o przygodach Księcia, osiągnięcie pełnego prozdrowotnego efektu możliwe jest dopiero po podgrzaniu znalezionego mięska przy pomocy spluwy energetycznej. Może wszystkich zarazków tak się nie pozbędziemy, lecz warto tę próbę docenić.

Język gier

Podczas rozgrywki nie będziemy raczej snuć tego typu rozważań. **Jedzenie wyciągane ze śmietników stanowi element języka symboli, wypracowanego w elektronicznej rozrywce przez dekady.** To skrót myślowy, znak umowny, komunikat czytelny bez słów. Tak jak czerwone beczki zawsze wybuchają, a żółta farba oznacza możliwość wspięcia się na platformę, tak i w śmietnikach odnajdujemy perfekcyjnie zachowane pieczone kurczaki, które na dodatek leczą.

Każde medium rządzi się swoimi prawami, a samo kwestionowanie tej logiki niekoniecznie prowadzi do uczynienia gier lepszymi czy ciekawszymi. Warto zatem zapamiętać, że nie wszystko, co widzimy na ekranie monitora lub telewizora, powinno się naśladować w życiu. Chyba że ktoś ma żołądek ze stali. |CDA|



eprasa.pl d6f3b6771d

BĘDZIE CIEKAWIE!

132 strony wypełnione grami i kawiami!

MAGAZYN ARHN.EU wraca po dokładkę! Ponad **20 AUTORÓW** skupiło się na swoich ulubionych tematach, by przedstawić nietuzinkowe spojrzenie na gry z zupełnie świeżej perspektywy.



UWAGA! Zamów magazyn ARHN.eu w przedsprzedaży do końca września i zgarnij najprawdziwszy Cover CD!

PREMIERA: PAŹDZIERNIK 2026

SKLEP.CDACTION.PL

eprasa.pl d6f3b6771d

MAGAZYN kulturalny

film

BACKROOMS. BEZ WYJŚCIA, REŻ. K. PARSONS



Ocena: 7+

JEŚLI po nieszczęsnym *Slender Manie* położyliście krzyżyk na produkcjach opartych na internetowych creepypastach, to... cóż, nie dziwię się. *Backrooms* udowadnia jednak, że z tego specyficznego materiału źródłowego da się wycisnąć sporo, o ile do roboty zabiorą się odpowiedni ludzie – jak właśnie młody Kane Parsons. Amerykanin przez lata konsekwentnie rozwijał uniwersum poprzez filmiki na YouTubie, a teraz dostał okazję przeniesienia koncepcji na duży ekran i pokazania jej mainstreamowej publiczności. Sądząc po pozytywnych ocenach i zarobionych milionach, ludziom takie podejście do horroru generalnie przypadło do gustu. A o co właściwie chodzi?

Clark, alkoholik z problemami małżeńskimi (w tej roli świetny jak zwykle Ejiofor) odkrywa w swoim podupadającym sklepie meblowym przejście do tajemniczej, niekończącej się przestrzeni pełnej długich korytarzy i niemożliwej architektury. Kiedy mężczyzna znika, jego terapeutka Mary (Reinsve) postanawia sprawdzić, co się z nim stało. W rezultacie również trafia „na zaplecze". Czy ta dwójka straumatyzowanych ludzi poradzi sobie z rzeczami, których racjonalnie objąć rozumem się nie da?

Film wie, jak budować nastrój niepokoju. **Niespiesznie wchodzimy w niebezpieczny i obcy świat *Backrooms*, a akcja przyspiesza dopiero w świetnych fragmentach kręconych kamerą z ręki.** Sporo tu niedopowiedzeń oraz subtelności. Potem jednak klimat trochę siada, zwłaszcza podczas długiej sekwencji „ucieczkowej" przed najmniej strasznym potworem w historii kina. Szczerze? Bardziej polecam serię youtube'ową. ***[Alicja W.]***

film

WŁADCY WSZECHŚWIATA, REŻ. T. KNIGHT

Ocena: 6



PRÓBA nakręcenia na podstawie serii zabawek z lat 80. filmu aktorskiego, który traktowałby się poważnie i starał przekonać widza, że te wszystkie He-Many, Moss Many czy Mekanecki mają całkowity sens, byłaby karkołomnym zadaniem. Dlatego twórcy nawet nie próbowali się w ten sposób wygłupiać, w efekcie dając nam **jeden z sympatyczniejszych blockbusterów ostatnich lat**.

Sympatyczniejszych, co niestety nie znaczy koniecznie bardzo udanych. *Władcy Wszechświata* sprawdzają się dobrze jako „komedia heroiczna", gdzie napakowany książę Adam z uroczą nieporadnością stara się odnaleźć najpierw w życiu na Ziemi, później zaś w roli zbawcy własnej ojczyzny, Eternii. I nie ma co ukrywać, gdyby nie Nicholas Galitzine, film byłby gorszy o cały poziom, bo aktor potrafi odpowiednio wpasować się w to absurdalne uniwersum, nadając swojemu bohaterowi... no, nie głębię, nie zapędzajmy się, ale przynajmniej wiarygodność. A przy tym trudno go po prostu nie lubić. Reszta obsady stanowi dla niego zaledwie tło, co jednak boli jedynie przy Szkieletorze Jareda Leto – umówmy się, w tej konwencji bycie Złym wielką literą to za mało, tutaj trzeba być ZŁYM wersalikami.

Marudzenie marudzeniem, ale przez jakieś półtorej godziny po prostu się w kinie bawiłem. Szkoda, że sam film trwa 50 minut dłużej, a po wywołującym szeroki uśmiech początku łapie zadyszkę i zwyczajnie przynudza. Na szczęście w końcówce znów nabrał tempa, ostatecznie zostawiając mnie w bardzo dobrym humorze. Choć nie na tyle, bym zapomniał mu te wszystkie przypadki, kiedy ziewałem. ***[Witold]***

film

OBSESJA, REŻ. C. BARKER



Ocena: 8+

FILM opowiada o nieśmiałym pracowniku sklepu muzycznego, Bearze, który od dawna durzy się w koleżance z roboty – Nikki. Gdy w jego ręce trafia przedmiot spełniający życzenia, chłopak prosi, by dziewczyna pokochała go bardziej niż kogokolwiek na świecie. Tak też się dzieje, ale jej uczucie szybko zamienia się w tytułową obsesję. Tylko czy ta opętana nią istota to jeszcze Nikki?

Największy atut filmu stanowi sposób dawkowania niepokoju. Od początku czuć, że wszystko zaraz runie. Tym mocniej uwiera nas czekanie na „kiedy i jak". Groza rodzi się z tego, czego nie widać, choć nie brakuje też elementów gore czy jump scare'ów – ale to, co najbardziej przerażające, kryje się w człowieku. I mimo że na ogromne oklaski zasługuje Inde Navarrette w roli Nikki (jest wprost porażająca, z zadziwiającą lekkością żongluje obłędem, lękiem, żarem i całkowitą dezorientacją), trzeba pamiętać, iż prawdziwym czarnym charakterem pozostaje Bear.

Bardziej niepokojące od bezpośredniej treści *Obsesji* jest chyba to, że nie wszyscy ów fakt pojęli. Jak szło to pytanie kierowane do kobiet? „Wolałabyś spotkać w lesie niedźwiedzia czy mężczyznę?" Cóż, imię głównego bohatera oznacza właśnie niedźwiedzia. Ciekawe, czy to przypadek. ***[Paweł Kicman]***

eprasa.pl d6f3b6771d

serial

SPIDER-NOIR, PRIME VIDEO

Ocena: 8



WASZYM ulubionym filmem jest *Casablanca*? Tęsknicie za bohaterami noszącymi prochowce niczym Humphrey Bogart w kultowym dziele Michaela Curtiza? Chcielibyście zobaczyć kogoś, kto obijałby drabów jak James Cagney? A może po prostu lubicie naprawdę stare komiksy?

Jeżeli na którekolwiek z powyższych pytań odpowiedzieliście „tak", najnowszy serial o Człowieku Pająku prawdopodobnie trafi w wasze gusta. Pakiet przeżyć rodem z Hollywood lat 40. ubiegłego wieku składa się przede wszystkim z postaci sarkastycznego, acz wyniszczonego demonami protagonisty (w detektywa Bena Reilly'ego wcielił się świetny Nicolas Cage), kilku do bólu przewidywalnych i nad wyraz sztampowych gangusów, tajemniczej femme fatale, a także lokalnego geniusza zła (równie rewelacyjny Brendan Gleeson jako Silvermane).

W całym tym uroczym pastiszu kina noir wprost roi się od scen obijania gęb i ujęć ślicznych – bez wątpienia wybitnie drogich – garniturów. Wściekle niebezpiecznych manewrów samochodami pędzącymi z oszałamiającą prędkością 50 km/h również nie zabrakło. Od razu dorzucę, iż nie warto nastawiać się na niesamowitą historię: owszem, osiem zrealizowanych odcinków składa się na wciągającą fabułę, ale z całą pewnością nie jest to opowieść do wspominania przez lata. Lepiej więc skupić się na czystej rozrywce, chłonąc specyficzne poczucie humoru oraz klimat każdego kadru. A, jeszcze jedno: serial można obejrzeć zarówno w czerni i bieli, jak i w uroczo prześwietlonym kolorze. ***[Huwer]***

film

ROBIN HOOD: KONIEC LEGENDY, REŻ. M. SARNOSKI

Ocena: 6



CHCĄC przyciągnąć moją uwagę do dowolnego dzieła, wystarczy zareklamować je jako reinterpretację historii o Robin Hoodzie. Jeśli dorzucimy do tego obietnicę dekonstrukcji słynnego banity oraz przedstawienia go jako bezlitosnego mordercy, to otrzymamy wszystkie części składowe intrygującego seansu. Choć w *Robin Hoodzie: Końcu legendy* znajdziemy elementy naprawdę dobrego filmu, te klocki nie tworzą godnej ich całości.

Michael Sarnoski serwuje nam charakteryzującą się nierównym tempem opowieść o cyklu zemsty, w którym za bandyckie postępki na antybohatera nie czeka happy end. Grany przez Hugh Jackmana podstarzały Robin Hood zostaje zmuszony do zerwania z rozbójniczym procederem, gdy usiłując pomóc dawnemu kompanowi, ledwo uchodzi z życiem. Trafia do odizolowanego opactwa, gdzie zaznaje przedsmaku tego, jak mogłaby wyglądać spokojna emerytura. Nie jest mu ona oczywiście pisana, choć nie w taki sposób, jakiego można by się na początku seansu spodziewać.

Parafrazując klasyka, **film zaczyna się od trzęsienia ziemi, a potem napięcie nieprzerwanie spada**. Sceny otwierające epatują groteskową przemocą, ale tempo gwałtownie wyhamowuje i resztę czasu przed ekranem spędzamy na słuchaniu niespiesznych rozmów oraz oglądaniu widoczków. Z tych dwóch aspektów przynajmniej krajobrazy Irlandii Północnej nie rozczarowują, gdyż dialogom brakuje nieco głębi i nie dają aktorom dużego pola do popisu. Liczyłem na więcej, a dostałem gorszą wersję *Wikinga* Roberta Eggersa – opartą na podobnych motywach, ale realizującą je z dużo mniejszym rozmachem i poczuciem immersji. ***[Pabi]***

film

SUPERGIRL, REŻ. C. GILLESPIE

Ocena: 5+



PO ŚWIETNYM hopecore'owym *Supermanie* bardzo kibicowałam całemu Gunnverse jako odtrutce na bolesną przeciętność większości ostatnich superbohaterskich produkcji ze stajni Marvela. Niestety wygląda na to, że już na pierwszej prostej zalicza ono potężne potknięcie. Jeśli tak dalej pójdzie, filmowy odłam DC znajdzie się w opałach, bo *Supergirl* nie dość, że zebrała przeciętne recenzje, to jeszcze mocno wtopiła finansowo, stając się tym samym solidną kandydatką do największej tegorocznej porażki w box offisie. Co nie zażarło?

Głównie scenariusz, który wręcz poraża nudą i schematycznością. Kara Zor-El (w tej roli Milly Alcock, zdecydowanie najjaśniejszy punkt programu) szlaja się po nieciekawych wizualnie planetach i imprezuje do upadłego, próbując jakoś poradzić sobie z żałobą po utraconej kryptońskiej rodzinie. Na jej drodze pojawia się młoda Ruthye, szukająca zemsty na mordercy swoich bliskich. Na skutek splotu wydarzeń dziewczyny łączą siły, aby rozprawić się ze złolami siejącymi terror w galaktyce. W tle przewija się jeszcze Jason Momoa na pełnej jako niepokorny najemnik Lobo.

Film nie jest co prawda ostatnią szmirą, ale **wszystko, co ma do zaoferowania, już gdzieś wcześniej widzieliśmy – i to w bardziej interesującym wydaniu**, które głębiej zarysowywało relacje między postaciami, dawało lepiej wybrzmieć wątkom i nie rzucało widzowi ekspozycji prosto w twarz. Do tego główny antagonista detronizuje Malekitha (*Thor: Mroczny świat*) jako prezesa klubu bezpłciowych złoczyńców. Szaro tu, brzydko, bez polotu. Można z czystym sumieniem sobie darować. ***[Alicja W.]***

patronat CD-Action

WILD HUNT SHOW: NIEOPOWIEDZIANA HISTORIA



POŁĄCZENIE muzyki z *Wiedźmina* na żywo ze sztuką teatralną to piękny hołd dla uwielbianej przez graczy marki. Jako miłośniczka koncertów, teatru, elektronicznej rozrywki, kina i wspólnego przeżywania sztuki jestem ogromnie wdzięczna za projekt Teatru Avatar i zespołu Percival.

Pomysł na pierwszy rzut oka prosty – przeniesienie na scenę opowieści inspirowanej życiem pogromców potworów w oprawie kultowych utworów znanych z *Dzikiego Gonu* oraz serialu Netfliksa. Jednak za tą prostotą kryją się artyści odpowiedzialni za przygotowanie zjawiskowego spektaklu. Każdy element widowiska perfekcyjnie spełnia swoją funkcję: od scenografii, przez oświetlenie, aż po aktorów. Ukazanie znanych postaci, o których wydawałoby się, że wiemy już wszystko, w sposób nieoczywisty, niedopowiedziany, nieodkryty jest nie lada wyzwaniem. Twórcy zdecydowanie podołali, dając nam **prawie dwugodzinny, profesjonalny pokaz wypełniony tańcem, śpiewem i emocjami**.

Jak na dłoni widać, że sami artyści świetnie bawią się na scenie. Tak bardzo, że aż chciałoby się do nich dołączyć. Widownia śmieje się razem z nimi i co chwilę wzdycha z wrażenia, oglądając spektakularne akrobacje oraz kreatywne wykorzystanie rekwizytów – tu nawet zwykłe krzesło ma swoje znaczenie. Grający na żywo zespół brzmi fenomenalnie i płynnie wchodzi w interakcję z obsadą. Całość dopełnia rewelacyjna rola karczmarza, który jako jedyny komunikuje się werbalnie z publicznością. Wielkie gratulacje i brawa za piękne wydarzenie. Czekam na oficjalne rozpoczęcie trasy już w styczniu 2027 roku we Wrocławiu! ***[Bunia]***

eprasa.p d6f3b6771d

film

ODYSEJA, REŻ. CH. NOLAN



Ocena: 9

MAŁO które dzieło w historii świata zasługuje na taką uwagę jak *Odyseja*, jednak przez to niewiele jest też tekstów trudniejszych do przeniesienia na wielki ekran. A przynajmniej przeniesienia nie tyle dosłownego, co wiernego duchowi pierwowzoru.

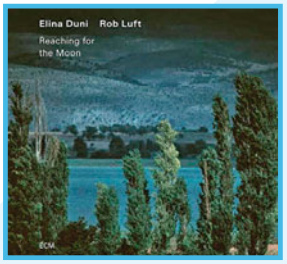
Reżyser doskonale rozumiał wagę zadania, jakie przed sobą postawił, i po filmowej *Odysei* widać, ile wysiłku włożył w przygotowania do jej nakręcenia. Nie tylko zapoznał się z każdą istotną teorią – a uwierzcie, jest ich zatrzęsienie – dotyczącą eposów Homera, ale także zagłębił się w szeroką tradycję antyczną związaną z wojną trojańską. Przede wszystkim jednak **da się dostrzec, jak dokładnie przemyślał całą tę opowieść i jak bardzo wiedział, co chce za jej pomocą przekazać światu**. Kinowa *Odyseja* to zarazem autonomiczny byt z własnym przesłaniem. Autor nie bał się co nieco dodać lub odjąć, by powiedzieć to, co miał do powiedzenia. Problem w tym, że było tego trochę... za dużo.

Nolan zachłysnął się nieco swoją erudycją, przez co wiele warstw czy nawiązań dla większości odbiorców pozostanie niemych. Jednocześnie reżyser złapał zbyt dużo srok za ogon, chcąc zmieścić w swoim dziele wszystko, co uznał za ważne, a to sprawia, że w trakcie seansu widzowi odrobinę wymyka się sens całości. Na szczęście nawet nie rozumiejąc, da się po prostu chłonąć wydarzenia dziejące się na ekranie, bo to, jak to wszystko wygląda i brzmi, wynagradza różne drobne potknięcia. A że przy okazji każdy ma nagle potrzebę wyrażenia opinii na temat Homera – naprawdę nic lepszego nie mogło nas w tym stuleciu spotkać.

PS *Odyseja* w Imaksie faktycznie prezentuje się lepiej, ale w zwykłym multipleksie robi niewiele mniejsze wrażenie. ***[Witold]***

muzyka

REACHING FOR THE MOON, ELINA DUNI, ROB LUFT



Ocena: 9

Z WRĘCZ anielskim głosem Eliny Duni zetknąłem się ponad dekadę temu za sprawą folkowych pieśni w jazzowych aranżacjach. Od czasu rzeczonego albumu *Matanë Malit* albańska artystka, która opuściła kraj tysięcy schronów tuż po upadku reżimu Envera Hodży, wydała kilka tytułów, w tym niedawne *Reaching for the Moon* we współpracy z brytyjskim gitarzystą Robem Luftem.

11 kawałków składa się na **lekko ponad trzy kwadranse nastrojowych wokaliz, z których jedynie trzy są kompozycjami duetu Duni i Luft** – resztę stanowią interpretacje utworów lub tradycyjne pieśni. Program wydanego przez szacowny ECM eklektycznego albumu łączącego jazz, folk, chanson i elementy muzyki świata jest równie zróżnicowany. Przy delikatnym akompaniamencie gitar oraz oszczędnie i z rzadka brzmiących instrumentów perkusyjnych Duni śpiewa nie tylko w rodzimym albańskim (pieśń weselna z Kosowa *Ani More Nuse*, *Zambaku i Prizrenit*), lecz także po angielsku, francusku (*Les Berceaux*), neapolitańsku (*Cammina Cammina*) i w farsi (*Leili Lullaby*).

Co ciekawe, w składance *Yumeji's Theme & Sleep Safe and Warm* znajdziemy polski akcent. Nawet niewprawne ucho wyłowi dźwięki kołysanki znanej z *Dziecka Rosemary*. Niezależnie od pochodzenia danej pieśni i jej kompozytora wszystkie utwory łączy minimalizm, melancholia oraz tęskna i romantyczna aura. Bez wątpienia warto wejść w ten kameralny i intymny świat. ***[Chen Pi]***

serial

THE BEAR, SEZON 5., DISNEY+



Ocena: 9

W TRZECIM sezonie bohaterowie serialu byli wrakami ludzi, w czwartym pojawiła się nadzieja, ale dopiero finałowe odcinki zapewniły im spokój. Christopher Storer po raz kolejny udowodnił, że nie należy się trzymać ustalonych ram, lecz trzeba ciągle szukać nowych rozwiązań. **Zakończenie *The Bear* jest zupełnie inne niż to, co do tej pory widzieliśmy.** Twórca nie tylko postawił na zupełnie odmienną konstrukcję historii (akcja ogranicza się głównie do jednego dnia pracy, niczym w *The Pitt*), ale także diametralnie zmienił ton swojego dzieła. Świadczy o tym chociażby zrezygnowanie z chwytliwych rockowych kawałków, jakimi dawniej byliśmy raczeni – teraz w ich miejsce wskoczyła niesamowicie klimatyczna melodia, odpowiadająca za wprowadzenie widza we właściwy nastrój.

To nie jest sezon silnych emocji, nie ma tu darcia mordy jak w początkowych odcinkach serialu. Nie ma wielkich dramatów. Nie ma tylu wulgaryzmów, elementy komediowe też jakby zostały minimalnie przygaszone. To stosunkowo powolna (ale nie wlokąca się!) opowieść o grupce ludzi, którym po prostu się chce. Walczyć o miejsce pracy, o zdrowie psychiczne, o rodzinę – nawet jeśli nie łączą ich więzy krwi. To opowieść o grupce ludzi, której zależy, w której każdy jest za kogoś odpowiedzialny i każdy na kimś polega. I wie, że ta druga osoba go nie zawiedzie. Finał *The Bear* jest niesamowicie oczyszczający i motywujący. Ponadto twórca sprawnie domyka wszystkie wątki, dzięki czemu podczas wyświetlania napisów końcowych czułem spełnienie. Dziękuję, panie Storer! ***[Moraś]***

film

SPIDER-MAN: CAŁKIEM NOWY DZIEŃ, REŻ. D.D. CRETTON



Ocena: 7

MINĘŁY trzy dni, odkąd obejrzałem najnowszą produkcję Marvela i Sony, a wciąż mam problem z jej oceną. **To z pewnością najlepsza część tetralogii i prawdopodobnie najlepszy film o Pająku w ogóle.** Tom Holland w końcu dostał zadanie aktorskie wykraczające poza rzucanie na lewo i prawo sucharami. Bohater mierzący się z samotnością – wynikiem decyzji z poprzedniej odsłony – jeszcze nigdy nie był postacią zarysowaną tak głęboko. Spider-Man wreszcie dojrzał. Oglądanie jego zmagań z codziennymi problemami Nowego Jorku jest miłą odmianą po ciągłym skakaniu przez multiwersum. „Przyziemność" jest podkreślona także przez obecność Punishera, granego przez urodzonego do tej roli Jona Bernthala.

Scenariusz stara się zbudować bromance między postaciami, które dzieli niemal wszystko. Udaje mu się to całkiem dobrze, ale skutkiem ubocznym jest zmiana zimnokrwistego mordercy gangsterów w wiecznie marudzący comic relief, charakterem niepasujący do tego bohatera. To zresztą niejedyna postać z MCU, którą możemy zobaczyć na ekranie. Występów gościnnych jest tak wiele, że część wątków potraktowano bardzo po macoszemu. Największy problem mam jednak z – nie zdradzając szczegółów – antagonistą. Trzeci akt, zdecydowanie najsłabszy, usilnie próbuje go zrehabilitować, co w kontekście wcześniejszych wydarzeń nie wypada wiarygodnie. Polubić go po takim debiucie będzie bardzo trudno, a wszystko wskazuje na to, że w przyszłości odegra sporą rolę.

Polecić? Nie polecić? Hmm, na pewno warto przekonać się samemu. ***[Gruby AL]***

eprasa.pl d6f3b6771d

KADREM I DYMKIEM



MOŻNA JUŻ CHYBA OGŁOSIĆ ZWYCIĘZCĘ W BITWIE WAKACYJNYCH KINOWYCH BLOCKBUSTERÓW. ROZSTRZYGNIĘCIE NA POLU KOMIKSÓW JEST JEDNAK ZUPEŁNIE INNE. ALBUM Z SUPERGIRL POLECAM BEZ WĄTPLIWOŚCI. JEŚLI CHODZI O PAJĄKA... JEGO NIEOBECNOŚĆ PONIŻEJ TO NAJLEPSZY OPIS MIEJSCA, DO KTÓREGO MARVEL DOPROWADZIŁ SWOJĄ NAJWIĘKSZĄ GWIAZDĘ.
[GRUBY AL]

SUPERGIRL. KOBIETA JUTRA

SCENARIUSZ: TOM KING
RYSUNKI: BILQUIS EVELY

OCENA: 9



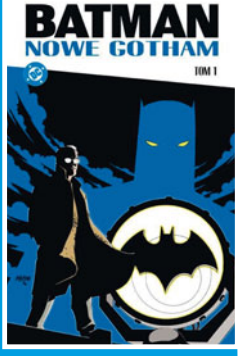
GDZIEŚ w odległym krańcu galaktyki, na planecie ogrzewanej czerwonym słońcem z rąk królewskiego wysłannika ginie poczciwy hodowca kamieni. Młoda Ruthye, nie mając wiele więcej poza imieniem zabójcy i mieczem pozostawionym w piersi jej ojca, poprzysięga zemstę na Kremie z Żółtych Wzgórz. Gdy w pobliskim barze stara się wynająć kogoś, kto pomoże jej w misji, spotyka hucznie świętującą swoje 21. urodziny Karę Zor-El. Ta początkowo wcale nie zamierza uczestniczyć w wyprawie mającej zakończyć się morderstwem, ale gdy od odnalezienia Krema zaczyna zależeć życie jej psa, wyrusza z Ruthye w podróż, która na zawsze zmieni je obie.

Zagrało tu właściwie wszystko. **Fabuła wciąga, wyzwala emocje, miejscami bywa nieco melancholijna, ponadto doskonale portretuje główną bohaterkę.** Kara nie jest jedynie młodszą, a przez to mniej doświadczoną i odpowiedzialną kuzynką Supermana. Tom King wgłębia się w traumę, jaką była dla niej utrata rodzimej planety. Robi to z niespotykanym wyczuciem. Niemal każdy nowy komiks jego pióra stanowi świetną lekturę, ale kosmiczna opowieść o godzeniu się z przeszłością to ścisła czołówka. Duża w tym zasługa wspaniałych rysunków Bilquis Evely. Brazylijska artystka w niezwykły sposób łączy realizm z subtelnym, niemal poetyckim klimatem. Doskonała pozycja. Wystarczyłoby wiernie przenieść ją na wielki ekran, a kinowa *Supergirl* bez wątpienia byłaby przebojem...

BATMAN. NOWE GOTHAM, T. I

SCENARIUSZ: GREG RUCKA
RYSUNKI: SHAWN MARTINBROUGH

OCENA: 8



PO GIGANTYCZNYM trzęsieniu ziemi Gotham przez rok funkcjonowało jako ziemia niczyja, wyłączona spod jurysdykcji Stanów Zjednoczonych i odizolowana od reszty kraju. Teraz, gdy dawni mieszkańcy wracają do powoli odbudowującego się z gruzów miasta, na Batmana czekają zupełnie nowe problemy.

Opisywałem już na łamach Kadrem i Dymkiem serie zbierające przygody Mrocznego Rycerza z lat 90. (*Knightfall* i *Ziemia niczyja*) jako świetną propozycję dla osób, które z rozrzewnieniem wspominają zeszyty wydawane w Polsce przez TM-Semic. *Nowe Gotham* – publikowane oryginalnie w latach 2000-2001 – jest dobrą pozycją zarówno dla nich, jak i dla czytelników chcących sięgnąć po bardziej współczesne opowieści. Greg Rucka zapoczątkował niespotykany dotąd w nietoperzowych seriach sposób narracji, kładąc zdecydowanie mocniejszy nacisk na detektywistyczną stronę działalności bohatera. **Gacek wciąż stawia czoła zamaskowanym złoczyńcom, lecz z równie dużym zainteresowaniem czyta się historię, w której rozwiązuje zagadkę przekrętu ubezpieczeniowego.** Po ciągnących się latami, gigantycznych, ale wypełnionych watą wydarzeniach wnosi to nową świeżość.

Za scenariuszem nie nadążają jednak rysunki, w większości wciąż tkwiące w przesadnie mrocznych latach 90. Klimat tworzy za to mocno ograniczona paleta kolorów, z jednym wyraźnie dominującym nad innymi, oraz doskonałe okładki kolejnych zeszytów. Gotham rzeczywiście stało się zupełnie nowe. Warto je odwiedzić.

ĆMA: ŻABIE KRÓLESTWO

SCENARIUSZ: TOMASZ GRODECKI
RYSUNKI: TOMASZ BORKOWSKI, KACPER WILK

OCENA: 6+



MINĄŁ nieco ponad rok, od kiedy dzieliłem się wrażeniami po lekturze zeszytów z przygodami Ćmy. Pisałem wówczas, że komiks Tomasza Grodeckiego przepełniony jest ciekawymi pomysłami, ale moim zdaniem sporo traci przez swoją formę – krótkich, zaledwie kilkunastostronicowych epizodów. Bohater Warszawy okresu międzywojnia doczekał się właśnie pełnoprawnego albumu. Czy rozwinął dzięki niemu skrzydełka? I tak, i nie.

Kontrolę nad półświatkiem stolicy przejmuje brutalny herszt mafijny Żaba. Rządy twardej ręki pomagają mu sprawować czterej synowie, spadkobiercy imperium. Pokrzyżować im plany może jedynie Cyprian Leopold Różewicz – za dnia czołowy przedstawiciel warszawskiej bohemy, w nocy samozwańczy stróż prawa.

Autorzy nie boją się eksperymentów i zabawy formą. W oczy rzuca się zwłaszcza kompozycja plansz, korzystająca często z gęstej siatki niewielkich kadrów, czasem przedstawiających wyłącznie drobne detale, by zaraz obok łączyć się w jeden wielki obraz. Jest dziwnie, jest interesująco, ale momentami również nieco nieczytelnie. Dopisek na tylnej okładce informuje, że do zrozumienia *Żabiego królestwa* nie trzeba znać poprzednich epizodów, co nie do końca pokrywa się z prawdą. Znikomą ilość miejsca poświęcono protagoniście i samej retrofuturystycznej Warszawie, której potencjał nie został w pełni wykorzystany. Rozwój w dobrym kierunku, ale wciąż czegoś mi brakowało. |CDA|

eprasa.pl d6f3b6771d



KONTRAPUNKT

Steam Machine – rewolucja, która miała pecha?

O komputerze Valve, rynku i dystrybucji cyfrowej rozprawiają: **Krigor & Chen Pi**

Premiera Steam Machine urasta do rangi najważniejszego wydarzenia tego roku w świecie sprzętu, choć raczej nie z tych powodów, które zadowoliłyby Valve. Ten komputer, określany również mianem pecetowej konsoli, skupił bowiem – jak soczewka – wszystkie problemy rynku.

Przyznaję się bez bicia: kibicuję Steam Machine. To urządzenie, które z jednej strony może pokazać nieprzekonanym, że granie na PC ma sens również w przypadku salonu, z drugiej – co najmniej próbuje nadkruszyć konsolowe królestwo Sony. Nie byłbym też sobą, gdybym nie przypomniał w tym miejscu o porzuceniu przez Japończyków gier na płytach. Do tego wątku wrócę jednak później, tymczasem przypatrzmy się bliżej koncepcji stojącej za tym kontrowersyjnym sprzętem.

Steam Machine próbuje udowodnić, że w salonie świat nie kończy się na konsolach.

Valve, przygotowując swoją zabawkę (o samym urządzeniu piszemy więcej na str. 150), postawiło sobie ambitny cel: zrobić komputer, który w praktyce jest konsolą. Docelowe miejsce Steam Machine znajduje się bowiem w salonie – tuż obok sprzętu Sony, Microsoftu czy Nintendo. Siłą rzeczy więc **naturalnego towarzysza tego niewielkiego komputera stanowi nie monitor, lecz telewizor**. Pociąga to zaś za sobą fakt odrzucenia typowych dla „blaszaka" kontrolerów: klawiatury i myszki. Urządzenie twórców największego na świecie sklepu z grami obsługujemy z wykorzystaniem pada – dokładnie tak, jak każdą inną maszynkę do grania.

Przyznacie sami: to dość niecodzienna koncepcja, a w zasadzie złamanie paradygmatu komputera. Dostajemy tu bowiem co prawda częściowo otwartą architekturę, ale równocześnie podejście typu „włącz i graj" oraz ograniczone możliwości rozbudowy połączone z formą, której daleko do zwyczajnego peceta. W uwypukleniu konsolowych ambicji pomaga SteamOS, czyli system zaprojektowany pod kątem doznania typowego dla konkurencji spod znaku Sony czy Microsoftu. **Steam Machine już na pierwszy rzut oka sprawia wrażenie pewnego rodzaju hybrydy.** Z jednej strony przynajmniej nominalnie wciąż mamy do czynienia z komputerem, z drugiej – prawie że z konsolą sygnowaną marką Valve. Niby da się to samo osiągnąć „dookoła". Niby nowych kontynentów gamingu nikt tu nie odkrywa. Równocześnie jednak ta premiera jest wydarzeniem próbującym pokazać, że w salonie można grać inaczej i nikt nie musi się z tego powodu czuć źle. A twórcy Steama – śmiem twierdzić – to jedyna firma, której plan ten ma szansę się udać. Właśnie ze względu na przywołany sklep z softem.

Steam Machine nie rozpycha się bowiem między konsolami „na pusto": sprzęt ten przybywa z „bagażem" w postaci bibliotek pęczniejących od setek, jeśli nie tysięcy, gier, które każdy pecetowiec zgromadził na przestrzeni lat. A w kolejce czekają przecież inne: ostatnimi czasy **na platformie Valve co 12 miesięcy pojawia się ok. 20 tys. nowych tytułów. To olbrzymia zaleta na tle konsol** – zwłaszcza teraz, kiedy jasne stało się, że z krainy PlayStation wkrótce znikną płyty. Jednym z filarów popularności Steama są cykliczne akcje promocyjne i wyprzedaże, które nierzadko pozwalają kupić prawdziwe hity za ułamek ich standardowej ceny. Na tle drożyzny w PS Storze wygląda to wszystko jak ziemia obiecana gamingu.

Z tego też względu oceniam z pewną taryfą ulgową kwotę, jaką przyjdzie nam wyłożyć na zakup sprzętu. **Valve nigdy nie obiecywało, że będzie dopłacać do interesu – tak jak robią to producenci konsol.** Ci bowiem często sprzedają swój hardware poniżej progu rentowności, licząc – skądinąd słusznie – że wyższa kwota zakupu gier zwróci im poniesione nakłady z nawiązką. Włodarze Steama podchodzą do tej kwestii inaczej – stąd też relatywnie wyższa w stosunku do tychże konsol cena urządzenia. Zwłaszcza jeśli dołożymy do tego spowodowane boomem AI zawirowania na rynku podzespołów, nie dziwi, że Steam Machine do tanich nie należy.

Nic jednak nie wskazuje na to, żeby ów fakt był dla Valve wielką przeszkodą. Sprzęt ten tak czy inaczej cieszy się sporą popularnością, a GabeCube'y, jak zostały żartobliwie ochrzczone, wędrują do odbiorców. Może nie tak szybko, jak działoby się to w innych okolicznościach, ale chętnych nie brakuje. I osobiście mnie to cieszy: w czasach, kiedy Sony zamierza doić graczy bez opamiętania i konkurencji ze strony fizycznej dystrybucji softu, krok Valve w dłuższej perspektywie jest w stanie może nie tyle przyczynić się do normalizacji cen gier, co pokazać, że w zasięgu ręki istnieje alternatywa dla czysto konsolowej rozrywki. A pecet niekoniecznie musi kojarzyć się z kłopotliwą konfiguracją czy ciasnymi biurkami. ***[Krigor]***

eprasa.pl d6f3b6771d



GabeCube jest pecetem do gier. Nie konsolą.

Nie wiem, skąd bierzesz hurraoptymizm. Śpisz na kasie? Wiadomo, że ceny elektroniki nie maleją i nawet Apple, który dość długo pozostawał odporny na drożenie komponentów, uległ zwyżkowemu trendowi, ale **wydanie prawie czterech i pół tysiąca złotych na najsłabszy klocek (najmocniejsza wersja kosztuje ponad sześć tysięcy) to przesada**. Za mniejsze pieniądze mógłbyś: a) kupić Xboksa Series X lub PlayStation 5 Pro, b) złożyć minipeceta do gier.

Posiadasz „Peesa" lub „Iksboksa", a chciałbyś czarną (pardon: za dopłatą możesz zmienić panel przedni na drewniany lub obleczony czerwoną tkaniną) skrzynkę do gier, która będzie pasowała ci do wystroju salonu? Patrz: punkt b. Masz do wyboru od groma wspaniałych obudów – na pewno jakaś przypadnie ci do gustu, np. Fractal Design lub Lian Li. Dzięki temu zapakujesz do środka podzespoły, które nie będą przylutowane do płyty głównej (niestety wszystkie komponenty w „Maszynie parowej" oprócz dysku są zainstalowane na stałe), i możliwe, że odczujesz większą satysfakcję ze swojej konfiguracji niż z valve'owej, dysponującej jedynie 8 GB VRAM-u. Walter Sobczak z *Big Lebowskiego* powiedziałby ci: „You're entering a world of pain". **Przy takiej ilości pamięci sensowny ray tracing praktycznie nie istnieje.**

Gwoli ścisłości... GabeCube jest pecetem do gier. Nie konsolą. Powód wydaje się oczywisty: **brak kontrolera w zestawie. Za pad opatrzony logo Valve trzeba zapłacić ponad 400 zł.** Przy okazji sprzętu nawiążę do całej platformy i od razu obalę argument o dostępie do najobszerniejszego ekosystemu gier uzyskiwanym po zakupie czarnego sześcianu ze SteamOS-em na pokładzie. Owszem, ale po złożeniu swojej własnej „maszyny" z niemal dziecinną łatwością zainstalujesz na niej jedną z dwóch dystrybucji zapewniających to samo: Bazzite na bazie Fedory lub HoloISO. Dzięki temu uzyskasz rozbudowywalną i w pełni kompatybilną z oryginałem hacksteamową konsolę, która nie będzie przestarzała w momencie zakupu. Możesz również pobrać oficjalną wersję „parowego" OS-u na peceta, ale – jak sam wiesz – ma ona ograniczenia w obsłudze sprzętu Nvidii oraz Intela i jest zablokowana w trybie tylko do odczytu, więc z modów, jeśli lubisz, nie skorzystasz. Ostatecznym rozwiązaniem dla leniwych może być posadzenie Windowsa ze Steamem działającym w trybie Big Picture.



Przedni panel jest wymienny, dzięki czemu wygląd urządzenia można dopasować do wystroju salonu.

Zdjęcie: Valve

Niespecjalnie interesują mnie konsole, ale co nieco pamiętam sprzed ponad dekady. Nie wydaje ci się, że to już grali? Podczas targów CES w 2015 roku Valve podjął ambitną próbę rzucenia wyzwania PlayStation 4 i Xboksowi One. **„Maszyny" z logo Steama wyprodukowane m.in. przez Alienware, Asusa i Zotaca poniosły porażkę.** Wtedy urządzenia te – podobnie jak teraz – były droższe od sprzętu Microsoftu i Sony, a OS niegotowy i pełen niedoróbek. Co prawda obecna edycja SteamOS-u pokonała choroby wieku dziecięcego, ale wobec szalejących cen podzespołów moment na rozpoczęcie sprzedaży „Maszyn parowych" nie wydaje się odpowiedni.

Wspomniałeś o drożyźnie tytułów w PS Storze. Owszem, na razie tak jest, ale czy będzie zawsze? Skąd wiesz, że w związku z porzuceniem fizycznych nośników Sony nie zacznie taniej dystrybuować gier na PlayStation? Taki scenariusz wydaje się przecież bardzo prawdopodobny – nie przypuszczam, żeby koncern z Tokio zechciał oddać bez walki swój niemały udział w rynku sprzedaży produkcji konsolowych.

Konkludując, **myślę, że Steam Machine jest fanaberią i pozwoli sobie na nią jedynie niewielka część środowiska gamingowego**. Może z ciekawości, a może z sympatii do Valve. Wstępne szacunki wskazują jednak, że gros nabywców stanowią ci, którzy z uwagą patrzą się na zasobność swojego portfela. Dwie trzecie sprzedanych do tej pory urządzeń to bowiem podstawowy model tej nibykonsoli. ***[Chen Pi]***

eprasa.pl d6f3b6771d



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Banksy, CC BY-SA 2.0

Od stróża do policjanta

Jak sztuczna inteligencja odmieniła CCTV?

Przegląda się w oku kamery: **Krzysztof „Otton" Kempski**

„[...] moje ruchy na CCTV, Orwell uczył, więc nic nie zdziwi, dane płyną jak Missisipi"

– *TOKYO2020*, Quebonafide

Telewizja przemysłowa (ang. closed-circuit television) to naprawdę stary wynalazek. Pionierski udokumentowany przykład jej zastosowania to 1942 rok. Niemiecki inżynier Walter Bruch na zlecenie firmy Siemens stworzył wtedy pierwszą tego typu instalację, pozwalającą na żywo obserwować testy rakiet V-2.

Jeżeli chodzi o zastosowania cywilne, **tropy wiodą do Londynu, gdzie w latach 60. XX wieku testy takich rozwiązań prowadziła Metropolitan Police**. System CCTV wykorzystano przy okazji wizyty tajlandzkiej rodziny królewskiej, która ściągnęła tłumy gapiów na Plac Trafalgarski. Próby nie przyniosły dobrych efektów, bo słabej jakości kamera została zwrócona w stronę słońca, z czasem jednak podjęto się kolejnych eksperymentów, aż w końcu na ulicach brytyjskiej stolicy pojawiło się więcej kamer.

W domu i w przestrzeni publicznej

Najogólniej rzecz ujmując, CCTV to rodzaj telewizji przemysłowej wyróżniający się tym, że nadaje sygnał z kamer do centrum nadzoru, gdzie materiał może być na bieżąco przeglądany np. przez ochronę lub zapisany na twardych dyskach i przechowywany przez określony czas, a potem nadpisywany. Dopóki nagranie istnieje, da się je w każdej chwili pobrać, by pełniło np. funkcję dowodu. Formą telewizji przemysłowej jest nie tylko zespół tysiąca kamer pilnujących ulic, ale też równie dobrze jeden lub kilka rejestratorów zamontowanych w domu i połączonych z serwerem, do którego mamy dostęp z telefonu na wakacjach. W tym artykule ograniczam się jednak głównie do przestrzeni publicznej, czyli miejsc podlegających przede wszystkim politykom i policji.

Nie poruszałbym tego tematu na łamach działu technologicznego, gdyby zależało mi na wspominkach. **Ze starymi wynalazkami często bywa tak, że za sprawą rozwoju technologii zmieniają się nie do poznania.** W przypadku monitoringów takie kamienie milowe stanowią m.in. sztuczna inteligencja i systemy rozpoznawania twarzy. Kolejne zmiany każą postawić sobie pytanie, jak wiele wolności jesteśmy w stanie poświęcić dla wygody oraz bezpieczeństwa. Przyjemnie mieć na ulicach narzędzie, które od razu zidentyfikuje złodzieja i wyśle patrol policji do jego mieszkania. Gorzej, gdy zajdzie pomyłka. Albo gdy funkcjonariusze otrzymają adresy osób biorących udział w protestach politycznych, do czego w Chinach, pełnych kamer wspomaganych AI, już dochodziło.

Od zbitka pikseli do wirtualnej policji

Za sprawą postępującego rozwoju sztucznej inteligencji z biegiem lat rola kamer mocno się zmieniła. Początkowo pełniły tylko funkcję oczu dla patrzących w monitor ochroniarzy, do których należał proces podejmowania decyzji. Następnie monitoringi zaczęły dodatkowo zapamiętywać treści na serwerze, by dało się wrócić do nich po czasie. **Kolejnym stopniem ewolucji były alerty, np. o wykryciu ruchu. Człowiek nie musiał już wpatrywać się w ekran, bo dostawał powiadomienie** – ale wciąż podjęcie interwencji leżało po jego stronie.



Komunikatory wsparte przez kamery AI mogą m.in. podpowiedzieć, gdzie zaparkować albo jak uniknąć tłumów na szlakach wspinaczkowych.

Kamery potrafią dziś powiadomić policję o rozpoznaniu groźnego przestępcy.

czy nawet trzymaną przez niego broń. Każdy taki system uczy się na bazie zdjęć, a następnie dokonuje klasyfikacji zarejestrowanych obiektów. Zmierzamy w stronę tego, że to maszyna sama podejmuje decyzje mogące mieć realny wpływ na czyjeś życie. Przykłady?

Metoda selekcji

Kiedyś całe nagranie trafiało na serwer, co we współczesnych systemach nie jest już konieczne. **Mamy obecnie oprogramowanie i moduły AI zdolne dokonywać analizy treści na żywo.** Produkuje je choćby Nvidia (Jetson AGX Orin i Xavier) czy AMD (Versal AI Edge). Do urządzenia rejestrującego wystarczy podłączyć bezpośrednio komputer AI, który od razu przetworzy obraz i często wyśle dopiero informację o zaobserwowanej nieprawidłowości.

To poważne odciążenie łączy w momencie, gdy coraz więcej rejestratorów obrazu ma rozdzielczość rzędu 4-8K. Do tego służby porządkowe, zamiast przeszukiwać cały film, dostają od razu konkretne fragmenty i mogą reagować na zagrożenie. Ba, kamera nie musi nawet być ciągle aktywna, bo wystarczy ją zintegrować z czujnikami ruchu czy alarmami powodującymi wybudzenie urządzenia. Aktywuje się ono wtedy tylko na chwilę, np. gdy ktoś otworzy konkretne drzwi w wyznaczonych godzinach. Naturalnie takie selektywne działanie ma też wady – ułatwia pracę hakerom. Zamiast uszkadzać sprzęt, wystarczy przekonać go odpowiednim sygnałem, by się po prostu nie załączał.

Nie tylko inwigilacja

Takie inteligentne CCTV niekoniecznie muszą służyć wyłącznie machinie opresji. Zanim rozprawimy się z tematem praw człowieka, pora na trochę optymizmu. **Kamery AI mogą nie tylko wykrywać przestępstwa czy namierzać przeciwników politycznych, ale też zarządzać ruchem drogowym.** Wystarczy, by taki system zliczał auta na skrzyżowaniu i przypisywał informacje do konkretnych godzin, żeby dało się łatwo stwierdzić, który kierunek jest bardziej oblegany w określonych porach. Wtedy program sterujący sygnalizacją może np. wydłużyć zielone światło.

W galeriach handlowych CCTV potrafi choćby zliczać czas spędzany przed wystawami i pomóc w ustaleniu ekspozycji najbardziej przyciągających uwagę klientów. Kamery AI mogą też współpracować np. z aplikacjami parkingowymi i od razu prowadzić turystów tam, gdzie znajdują się jeszcze wolne miejsca. Tego typu rozwiązanie o nazwie Touristinfo.ai działa już zresztą na północy Włoch. To specjalna strona internetowa (zintegrowana też z WhatsAppem), na której po zalogowaniu się porozmawiamy z asystentem AI, udzielającym odpowiedzi w oparciu o powiązane z nim systemy decyzyjne, m.in. właśnie kamery. **Podpowie nam, gdzie najłatwiej w danym czasie zaparkować, a także jak ubrać się stosownie do aktualnej pogody.**

Polska? Powoli dołączamy do wyścigu

Miniony rok przyniósł pojawienie się pierwszych wykorzystujących AI monitoringów również w Polsce. Oczywiście w dużo skromniejszej i budzącej mniej wątpliwości wersji niż rozwiązania znane z Chin (do rozpoznawania twarzy jeszcze dojdziemy). **Pionierem była Oława – za sprawą wdrożonego w 2024 roku systemu NetWatch. Przy tym nie tyle podejmuje on decyzje, co po prostu opisuje fragmenty nagrań tagami** typu „trzech mężczyzn w kominiarkach" czy „zielony samochód marki X". Narzędzie ułatwia zatem szybkie przeszukiwanie bazy danych.

Tego typu inteligentny monitoring testuje też Płock na dwóch parkingach osiedlowych. Warto wspomnieć również o Katowickim Inteligentnym Systemie Monitoringu i Analizy (KISMiA), który zapisuje dane (np. tablice rejestracyjne, rodzaj poruszającego się obiektu, kierunek, prędkość czy kolor) o pojazdach przejeżdżających przez konkretne punkty, wykrywa zgromadzenia ludzi i wypadki drogowe, może także wysyłać powiadomienia do służb. To



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Huzwedit, CC BY-SA 3.0

Nie leż na czerwonym



W Shenzen, Nanning czy Shijiazhuang stopniowo wprowadza się różnego rodzaju systemy publicznego piętnowania. Kamery nie tylko rozpoznają przestępców, ale też gromadzą informacje np. o tym, kto przeszedł przez ulicę w niedozwolonym miejscu. W razie wybryku istnieje ryzyko, że nasza podobizna będzie później zdobić publiczne ekrany przy skrzyżowaniach. W niektórych miastach znajdziemy się też w bazie na oficjalnej stronie internetowej zarządzanej przez policję. Przy tym nawet w Chinach nie są to rozwiązania powszechne, ale to raczej tylko kwestia czasu, bo dawno już wyszły poza ramy skromnego pilotażu ze strony lokalnych władz.



Kamery w Chinach potrafią rozpoznawać uczestników antyrządowych demonstracji.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / the Daleks, CC BY-SA 3.0

wciąż jednak rozwiązania dość skromne, stąd nie budzą większych dyskusji w kontekście AI Act, o którym za chwilę. Mimo wszystko w kolejnych latach liczba takich narzędzi powinna wzrosnąć, warto więc mieć tego świadomość.

Nic się tam nie ukryje

Dużo więcej niepokojących sygnałów napływa z Chin, czyli jednego z pionierów w kwestii montażu kamer AI w miejscach publicznych. To dziś najbardziej monitorowany kraj świata, z niezwykle rozbudowaną siatką nadzoru. W państwie tym działa nie tylko system Skynet, pozwalający w ułamku sekundy porównać każdego pieszego z bazą przestępców i zaginionych. Według oficjalnych dokumentów używane na ulicach kamery oceniają aż 40 różnych cech twarzy, dzięki czemu mają skuteczność na poziomie 99,8% – przynajmniej tak podaje rząd w Pekinie. Służby chwalą się szybkim ujęciem dziesiątek tysięcy przestępców i wieloma odnalezionymi osobami poszukiwanymi, ale pewne kwestie budzą spore wątpliwości (patrz: ramka *Nie leź na czerwonym*).

Władze wykorzystywały systemy identyfikujące choćby do namierzania uczestników protestów antyrządowych. Głośna była zwłaszcza próba ustalenia tożsamości osób sprzeciwiających się polityce covidowej. **Policja w Państwie Środka została wyposażona w specjalny algorytm wykrywający nielegalne zgromadzenia i wysyłający wiadomość o rozpoznanych uczestnikach.** Partia zdaje sobie natomiast sprawę, że masowe aresztowania raczej nie przysporzą jej popularności. Póki co więc jedynymi konsekwencjami są nieoficjalne wizyty organów ścigania i próby „przywołania delikwentów do porządku".



Liczba kamer w miejscach publicznych z roku na rok tylko rośnie.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / z22, CC BY-SA 3.0

Podobnie wygląda to w Hongkongu, rejonie teoretycznie autonomicznym, który jednak z roku na rok coraz bardziej ulega Pekinowi. W 2019 wybuchły tam protesty związane z ustawą ekstradycyjną, umożliwiającą wydawanie podejrzanych władzom Chin kontynentalnych. Zbiegła się ona w czasie ze złożeniem przez spółkę Megvii (twórcę algorytmu identyfikacji wykorzystywanego przez Pekin) wniosku o dopuszczenie na giełdę w Hongkongu. Temat systemów nadzoru był również jednym z pomniejszych wątków organizowanych wtedy manifestacji. Mimo to wpływy ChRL w tym rejonie autonomicznym stale rosną, podobnie jak liczba kamer na ulicach – władze zapowiedziały w październiku 2025 roku, że w ciągu kolejnych trzech lat zainstalują 60 tys. urządzeń bazujących na AI.

Tego typu technologie monitorują też kilka rosyjskich miast, m.in. Moskwę, Krasnodar czy Soczi. Tamtejszy system jest o tyle ciekawy, że rozpoznaje choćby naruszenia związane z nieprawidłowym parkowaniem. Władze kraju chwalą zmodernizowane CCTV za dużą skuteczność w pilnowaniu porządku, ale ze zrozumiałych względów budzi ono wątpliwości obrońców demokracji.

W wolnym świecie? Też z problemami

To obraz państw autorytarnych, ale kraje demokratyczne też mają swoje problemy. Jak na ironię, tym razem wynikające zwykle z większej decentralizacji. W zeszłym roku dowiedzieliśmy się choćby o pilotażowym zamontowaniu kilku kamer z systemem rozpoznawania twarzy w stolicy Walii – Cardiff. To nie pierwsze próby tego typu, technologii identyfikacji twarzy używano tam już podczas finału Ligi Mistrzów w 2017 roku. Pozwoliła wtedy zidentyfikować blisko dwa i pół tysiąca potencjalnych kryminalistów, tyle że myliła się w... 92% przypadków.

Już wcześniej na ulicach brytyjskich miast znajdowały się furgonetki pozwalające policji potwierdzić wyrywkowo tożsamość podejrzanych osób. Wykorzystują podobnie działającą technologię co bramki paszportowe na lotnisku. Kłopot jednak w tym, że projekty tego typu to najczęściej inicjatywa samych organów ścigania, którym niekoniecznie zależy na tym, aby problemem zajmowała się opinia publiczna.

Jeszcze bardziej skomplikowana jest sytuacja w Stanach Zjednoczonych, gdzie decentralizacja osiągnęła znacznie większą skalę. Poza podziałem na władze stanowe niejednolita

Wielki Brat przejmuje Amerykę

Problem z kamerami AI w Stanach Zjednoczonych polega na tym, że zwykle są wprowadzane po cichu, w wyniku samowolnych działań konkretnych oddziałów policji. Szerokim echem odbiła się sytuacja z końcówki pierwszej połowy 2025 roku, gdy *The Washington Post* poinformował, że w Nowym Orleanie działają kamery rozpoznające twarze i wysyłające alerty prosto na telefony policjantów. System miał popełniać błędy przy identyfikacji, a po ujawnieniu sprawy zdecydowano się zawiesić jego działanie do czasu potwierdzenia jego zgodności z prawem stanowym.

Przeciwko nowojorskiemu monitoringowi protestowało z kolei nawet Amnesty International wraz z organizacją Surveillance Technology Oversight Project (STOP). Ta ostatnia wytoczyła proces miejskiej policji, wskazując na brak transparentności. Wątpliwości budzi też monitoring w Chicago – również przez niejasności związane z jego działaniem. Służby twierdzą, że kamery nie mają funkcji rozpoznawania twarzy w czasie rzeczywistym, a po narzędzia dopasowujące wizerunek do baz przestępców sięga się dopiero w razie wyraźnej potrzeby. W 2020 roku dostarczającej sprzęt firmie Clearview AI wytoczono jednak procesy o naruszenie prywatności.



Montaż kamer AI w Hongkongu ma wielu przeciwników, m.in. z uwagi na wzrost zależności od Pekinu.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Mustang Joe, CC0



Nowymi przepisami zmienia się m.in. wymogi dotyczące informowania o obecności kamer.

Zdjęcie: Krzysztof „Ottori" Kempski

jest tam nawet struktura organów ścigania. Składa się z blisko 18 tys. agencji (stanowych, federalnych, miejskich, biur szeryfa i policji specjalnych), a każda ma za zadanie zapewnić bezpieczeństwo na określonym obszarze i dysponuje w tym celu własnym budżetem, o którego wydawaniu sama decyduje. Nie wszystko bywa konsultowane z władzami miejskimi, informacje o nowych inwestycjach zaś często docierają do opinii publicznej z dużym opóźnieniem. W efekcie właściwie każdy przypadek stosowania kamer AI za oceanem doprowadził do mniejszych bądź większych protestów (patrz: ramka *Wielki Brat przejmuje Amerykę*).

Monitoringi kontra AI Act

Nie może więc dziwić, że powstają regulacje prawne mające okiełznać cały ten bałagan. Jako mieszkańców Polski **najbardziej dotyczy nas AI Act, oficjalny dokument unijny zatwierdzony 1 sierpnia 2024 roku**. Jest on wprowadzany stopniowo, ale od 2 sierpnia 2026 zaczęła już obowiązywać większość nowych zasad. Opóźniono za to do 2 grudnia 2027 wejście w życie regulacji związanych z „high-risk AI" (np. w samochodach czy medycynie), a także ustaleń dotyczących narzędzi, w których wbudowana AI stanowi element systemu bezpieczeństwa – w tym przypadku do 2 sierpnia 2028 roku. Nawet dziś trudno brać te daty za pewnik, bo mimo uchwalenia ustawy zdążyły się one zmienić od chwili oddania pierwszej wersji artykułu.

Dokument jest już obowiązującym rozporządzeniem unijnym, ale kwestie jego interpretacji i akty wykonawcze dopiero się kształtują. W kontekście niniejszego tekstu **kluczową sprawę stanowi zakaz tworzenia lub poszerzania baz danych rozpoznanych twarzy na podstawie obrazów z internetu lub nagrań CCTV**. Ma to zapobiegać masowemu generowaniu baz biometrycznych, ale nie zakazuje zbierania takich danych przez upoważnione podmioty.

AI Act zakazuje też organom ścigania wykorzystywania znanych z Chin narzędzi służących do rozpoznawania ludzi na żywo. Tu jednak dopuszczalne są wyjątki, jeżeli służby otrzymają informację o zagrożeniu terrorystycznym w jakimś rejonie czy poszukują osoby zaginionej. O tym, czy łatwo będzie powołać się na taki wyjątek, przekonamy się zapewne za jakiś czas. Regulacja zezwala natomiast na tzw. post-remote, czyli rozpoznawanie twarzy z nagrań już po ich zdeponowaniu na serwerze, ale po otrzymaniu zgody sądu. I tutaj trzeba postawić jeszcze gwiazdkę – takie zastosowanie zostało zakwalifikowane jako wspomniane we wcześniejszym akapicie wysokie ryzyko.

Kamery AI albo zwiększą bezpieczeństwo, albo pomogą zbudować system opresji.



Państwo Środka to najbardziej monitorowany kraj świata.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Shou Wings KEUNG, CC BY-SA 4.0

Pekin też z nowym prawem

Co ciekawe, regulujące AI normy prawne powstały również w... Chinach. Tyle że tworzą dużo większe pole do nadużyć. Nowe przepisy obowiązują od 1 czerwca 2025 roku, a tekst dokumentu w języku angielskim opublikowało Center for Security and Emerging Technology, amerykańska organizacja zajmująca się badaniem wpływu technologii na bezpieczeństwo narodowe. **Prawo zatwierdzone przez rząd w Pekinie określa, że rozpoznawanie twarzy przez AI nie może być jedyną metodą weryfikacji tożsamości** – o ile tylko da się jej dokonać w inny sposób. A co jeśli nie ma takiej opcji?

Rozpoznawanie twarzy jest dopuszczalne choćby w celu utrzymania bezpieczeństwa publicznego. (Tylko czy do tej pory wykorzystywano je w innym kontekście?) Do tego obszary „zbierania danych" muszą być odpowiednio oznaczone, a zakładania CCTV w miejscach, gdzie oczekujemy prywatności, takich jak toalety, zakazano. Można zakładać, że poza dołożeniem tabliczek ostrzegawczych zbyt wielu kamer nie trzeba będzie zdemontować. Regulacja określa też, iż prywatne firmy muszą zostać odpowiednio zarejestrowane i spełniać warunki, jeżeli gromadzą dane na własny użytek. Wiemy jednak, że to raczej nie prywatne spółki budzą w Państwie Środka największe obawy.

Wybór jeszcze istnieje

Nie da się jednoznacznie stwierdzić, że mariaż CCTV ze sztuczną inteligencją prowadzi wyłącznie do negatywnych rzeczy. **Jak każda nowa technologia, również ta może mieć wiele pozytywnych zastosowań.** Nie zmienia to jednak faktu, iż przy jej wprowadzaniu cały czas musimy pamiętać o jednej kwestii – jako forma bezpieczeństwa wymaga od nas wyrzeczeń. Ale czy w zamian dostajemy wystarczająco dużo?

Rozładowywanie korków ulicznych, brak konieczności szukania miejsca parkingowego czy walka z przestępczością to kuszące perspektywy. Lecz choć przestrzegający prawa obywatel demokratycznego kraju teoretycznie nie ma się czego obawiać, wiemy dobrze, że sytuacja potrafi zmienić się w krótkiej chwili. Wtedy natomiast możemy zostać z batem nad głową, który sami na siebie ukręciliśmy. |CDA|



Smartfon na lata

Przygląda się rynkowi smartfonów: **Krigor**

Za sprawą boomu AI rynek elektroniki użytkowej doświadcza sporych zawirowań, a te coraz mocniej przekładają się również na świat smartfonów. Czy w takiej sytuacji wciąż możemy liczyć na to, że kupimy dobry telefon, który posłuży nam naprawdę długo? Na szczęście tak, choć tanio już raczej nie będzie.

Na pierwszy rzut oka sytuacja wydaje się stabilna. W sklepach dalej da się nabyć i tańsze, i droższe smartfony; takie pod gaming i takie, które kosztem wydajności lepiej radzą sobie z fotografią mobilną. Jeśli natomiast porównać ich kwoty zakupu choćby z cenami zeszłorocznych modeli, widać, że coś się jednak zmieniło.

Skutki boomu AI

Drożeje niemal wszystko: pamięć RAM, dyski SSD, karty graficzne, w pewnym stopniu również procesory, a **ostatnimi czasy o niechybnym skoku cen mówią także wytwórcy ekranów**. Wzrosty te związane są z brakami, za które winić należy sztuczną inteligencję. Centra danych mają wręcz nieposkromiony apetyt, a producenci elektroniki, widząc w tym źródło gwarantowanego zarobku, przekierowują więcej mocy produkcyjnych na komponenty dla big techu albo nawet rezygnują z zaspokajania potrzeb rynku klienta indywidualnego.

Na smartfonach odbija się to w coraz bardziej zauważalny sposób. Według analityków Counterpoint Research w stosunku do ostatniego kwartału 2025 roku ceny pamięci DRAM skoczyły o ponad 50%, z kolei NAND Flash – aż o 90%. Przekłada się to na wzrost kosztów wytworzenia telefonu. Szacunki są różne, konsensus mówi jednak, że w przypadku modeli podstawowych to podwyżka rzędu nawet 25%, a dla średniej półki – 15%; najmniej kwestia ta dotyka urządzeń premium i flagowców. Tutaj to „ledwie" 10%. Tyle że to dane na pierwszy kwartał obecnego roku i najprawdopodobniej jeszcze mocno się zmienią, bo oczywiście **ceny dalej rosną, a na domiar złego niedawno również Qualcomm, producent popularnych układów Snapdragon, zapowiedział, że jego kolej**. Co to oznacza? Dokładnie nie wiadomo, lecz według deklaracji kwoty zakupu montowanych w telefonach procesorów mają być wyższe o dwucyfrowy procent. Czy zatem powinniśmy się bać?

Będzie drożej, ale wydłuża się cykl życia

To, że ceny w sklepach wzrosną, nie ulega wątpliwości. Zresztą widać to już teraz: ostatnie głośne premiery, m.in. „składaków" Samsunga, pokazują, że producenci smartfonów nie mają zamiaru absorbować skoku własnych kosztów. Innymi słowy: dostaniemy po kieszeni i zapewne będziemy to czuć coraz mocniej w nadchodzących miesiącach.

Ale są też jaśniejsze strony. Od lat, choć z pewnymi wahaniami, **średnia długość użytkowania typowego smartfona rośnie** – ogólnie rzecz biorąc, dziś jesteśmy mniej skorzy do upgrade'ów i wydawania pieniędzy na nowy telefon niż w poprzedniej dekadzie. Obecnie, jak podaje serwis Business Wire, dla Europy Zachodniej dzieje się to przeciętnie co 33 miesiące. W wydłużaniu tego okresu pomaga nam zaś Unia Europejska.

W czerwcu 2025 roku weszło w życie rozporządzenie Komisji Europejskiej, które zobowiązuje producentów smartfonów do zapewnienia aktualizacji systemów operacyjnych urządzeń przez okres co najmniej pięciu lat od daty sprzedaży ostatniej sztuki danego modelu na terenie UE. Jest tu jednak haczyk, a właściwie luka interpretacyjna. Przepis mówi o softwarze jako takim, nie o poprawkach bezpieczeństwa do niego. Te ostatnie co prawda dostajemy z update'ami, np. Androida, niemniej nabywając telefon, warto patrzeć na deklaracje producentów w tej kwestii. Ogólnie zaś da się powiedzieć, że **każdy kupowany na rynku unijnym smartfon będzie otrzymywał aktualizacje przez długi czas**, choć w przypadku najtańszych modeli wciąż mogą pojawiać się wpadki i opóźnienia. Nie zmienia to natomiast faktu, że jest znacznie lepiej niż jeszcze dwa-trzy lata temu. Dla przykładu, Google i telefony z serii Pixel to siedem lat wsparcia, Samsung ma podobną politykę – acz pojawiają się różnice w zależności od segmentu. Generalnie widać oczywistą prawidłowość: im droższy telefon, tym większe szanse, że dostaniemy jakiś bonus.

Na kolejnych stronach tym razem nie testujemy telefonów, tylko omawiamy poszczególne segmenty rynku, podając przykładowe modele. Po lekturze powinniście mieć jasny obraz tego, czego można się spodziewać podczas wizyty w sklepie.

Tani i dobry nowy smartfon? Może być z tym trudno...

eprasa.pl d6f3b6771d

Zapytacie pewnie, gdzie kategoria do 1000 zł. Cóż, nie ma jej z tej prostej przyczyny, że poniżej rzeczonej kwoty niestety już bardzo trudno kupić coś w miarę nowego i sensownego zarazem. W tym skromnym, jak się okazuje, przedziale cenowym **na liście obecności meldują się przede wszystkim produkty mało renomowanych firm oraz urządzenia z zeszłego roku lub starsze**. Do wartych uwagi zaliczyłbym Redmi Note'a 15 z jesieni 2025 i... to w zasadzie tyle. Inne modele z ekranem Full HD mają już zdecydowanie ponad rok, a gros telefonów oferuje wyświetlacz z mniejszą liczbą pikseli, czego moim zdaniem dla własnej wygody lepiej się wystrzegać. A jeśli potrzebujecie nowości, cóż, trzeba dopłacić – na szczęście stosunkowo niedużo.

Czego zaś możemy się spodziewać w tej kwocie? Przede wszystkim dobrego akumulatora. **Smartfony z niższej półki od dłuższego czasu cechują się stosunkowo dużymi ogniwami**, teraz natomiast dodatkowo pojawił się nowy ich typ – z anodą krzemowo-węglową. Jej zastosowanie sprawia, że (mówiąc w uproszczeniu) w tej samej fizycznej pojemności da się zmagazynować trochę więcej energii. Skutek jest taki, iż telefony nie „rosną", ale i tak wytrzymują dłużej z dala od gniazdka. Oczywiście rozwiązanie to pojawia się również w mocniejszych sprzętach – tu jednak, gdzie wielu producentów już wcześniej kusiło dużą liczbą miliamperogodzin w specyfikacji, bywa jeszcze lepiej. Zdarzają się zatem konstrukcje z bateriami 6-7 tys. mAh, a nawet większymi.

Jeśli chodzi o resztę konfiguracji, to jest na ogół, cóż, przeciętna. W aparacie nie znajdziecie modułu tele – co najwyżej trafi się średniej jakości ultraszerokokątny, a czasami skromne makro. CPU to raczej niższa półka, w kwestii pamięci zaś przed boomem AI było naprawdę nieźle, teraz spodziewajcie się cięć lub konieczności wysupłania dodatkowej kwoty. Przebierając wśród najtańszych nowości, omijajcie konstrukcje z 4 GB RAM-u – szkoda nerwów. Zważywszy na okoliczności, 6 GB to minimum, osobiście jednak celowałbym w 8 lub (jeśli chcecie dużo grać) nawet w 12 GB. Przestrzeń na dane? Moim zdaniem 128 GB stosunkowo szybko się zapcha – wybierałbym modele z co najmniej 256 GB flasha. Plusem tańszych urządzeń i ich przewagą nad droższymi modelami jest za to wciąż zdarzająca się obecność gniazda słuchawkowego. Na koniec warto też dodać, że **telefony blisko pułapu 2000 zł są naprawdę nieźle wyposażone pod kątem gamingu** i okazjonalnie możecie tu dorwać przyzwoitą konfigurację za dobrą kasę.

POLECANE MODELE

Poco X8 Pro

Cena: 1539 zł

Typowo to wydatek na poziomie ok. 1800 zł, jednak gdy piszę te słowa, w Kauflandzie da się go kupić znacznie taniej. Tak czy inaczej, **jest warty uwagi za sprawą wyraźnego ukierunkowania na gry: mamy tu mocny procesor, 12 GB RAM-u** oraz 512 GB przestrzeni na dane. Ekran? Rozdzielczość to 1268 × 2756, odświeżanie 120 Hz sprawi zaś, że zabawa będzie płynna. Akumulator 6500 mAh i 100 W ładowania robią naprawdę dobre wrażenie. Zawodzi aparat: dostajemy tylko dwa moduły, z czego ten ultraszerokokątny prezentuje się biednie. A jeśli to wszystko za mało, to możecie dopłacić i za niecałe dwa tysiące złotych wziąć Poco X8 Pro Max z większym ekranem, monstrualną baterią 8500 mAh i trochę szybszym procesorem.



Samsung Galaxy A57 5G

Cena: 1740 zł



Coś dla fanów przystępnej cenowo fotografii mobilnej. Wydajnością nie szokuje, jednak **wyróżnia się naprawdę przyzwoitym aparatem z bardzo dobrym głównym obiektywem**, całkiem w porządku, jak na telefony do 2000 zł, „szkiełkiem" ultraszerokokątnym oraz rzadziej spotykanym obiektywem makro. Ten ostatni ma ledwie 5 Mpix, ale cóż, jest. Do zalet urządzenia zaliczyłbym również świetny ekran Super AMOLED 1080 × × 2340 z odświeżaniem 120 Hz. Widoczna wyżej cena dotyczy modelu z 8 GB RAM-u oraz 256 GB przestrzeni na dane. Bateria to 5000 mAh i 45 W. Można też kupić wersję 8/128 GB za lekko ponad 1300 zł. Dla Galaxy A57 Samsung obiecuje sześć lat aktualizacji systemu i poprawek bezpieczeństwa.

Redmi Note 15 4G

Cena: 999 zł

Najtańszy obecnie telefon o sensownej konfiguracji. Droższa o ok. 100 zł wersja 5G jest oczywiście lepsza, lecz zakładam – może błędnie – że „niedzielnemu" użytkownikowi wciąż wystarczy starszy standard. Tutaj dostajemy 8 GB RAM-u i 256 GB pamięci na dane, co stanowi komfortowe rozwiązanie. Ekran AMOLED w rozdzielczości 1080 × 2392 odświeża się z częstotliwością 120 Hz, do dyspozycji mamy również akumulator 6000 mAh i ładowanie 33 W. Słowem – klasycznie. **Procesor to taka średnio-niższa półka, na co dzień spokojnie jednak wystarcza.** Producent obiecuje wsparcie do 15 stycznia 2032 roku. Podsumowując: telefon z gatunku tych standardowych, co ogółem dobrze działają, ale cudów nie należy oczekiwać.



eprasa.pl d6f3b6771d

Moim zdaniem to najciekawsza kategoria urządzeń na rynku. W przypadku tanich modeli dostajemy do dyspozycji w zasadzie minimum, które producenci usiłują „upchnąć" w dość skromnym budżecie. Z kolei najdroższe smartfony są już technologicznym popisem, gdzie koszty mają raczej drugorzędne znaczenie. A tutaj? Cóż, **pojawia się potrzeba balansowania między ceną zakupu a możliwościami sprzętu** i zachęcania klientów do wyłożenia gotówki różnymi cechami szczególnymi.

To kategoria cenowa „prawie flagowców", spodziewajcie się więc obecności wielu rozwiązań znanych z najwyższej półki. Jakich? To już zależy od ukierunkowania danego modelu. Najczęściej to porządny procesor – typowy dla segmentu premium. Ale może to być też np. dobry moduł tele z optycznym przybliżeniem, świetny akumulator wsparty bardzo szybkim ładowaniem lub wybornej jakości ekran. Na ogół znajdziemy tu również potężną pulę pamięci, daleko wykraczającą poza to, co oferuje niższa półka – co dziś nabiera dodatkowego znaczenia.

To także segment typowy dla podstawowych modeli telefonów zaliczanych do grupy premium i flagowców. Zazwyczaj **niedługo po premierze lądują w tym przedziale cenowym np. „gołe" smartfony z linii Samsung Galaxy S czy Google Pixel** – te bez żadnych dopisków po numerze serii. I moim zdaniem są warte uwagi z prostej przyczyny: na tle mocniejszych braci cechują się na ogół mniejszymi przekątnymi ekranu, co ma znaczenie dla użytkowników, którzy szukają czegoś porządnego pod względem konfiguracji, ale równocześnie dobrego, jeśli chodzi o bezproblemową obsługę jedną ręką. Takich dość niewielkich, lecz dających spore możliwości telefonów wciąż jest na rynku stosunkowo mało.

Tutaj trafia też najwięcej modeli gamingowych. Owszem, w graniu tak samo świetnie sprawdzą się flagowce, jeśli jednak ktoś chciałby oszczędzić, to równie dobrze może zdecydować się właśnie na sprzęt z takiej wyższej średniej półki. Te telefony powstają z założeniem wykorzystania jak najmocniejszego procesora, dużej puli pamięci i dobrego ekranu. Konfiguracja często za to szuka oszczędności np. w ogólnym wykończeniu lub jakości zastosowanych modułów fotograficznych – wciąż zapewniając przyzwoity, choć typowy dla „średniaków" poziom.

POLECANE MODELE

Samsung Galaxy S26

Cena: ok. 2800 zł



To najnowszy model z linii Galaxy S – tyle że ten podstawowy. Do naszego zestawienia trafia z prostego powodu: jest przystępniejszy cenowo od mocniejszych braci, wciąż jednak zalicza się do grona flagowców (lub „prawie flagowców"). **Dostajemy tu dobry 6,3-calowy ekran Dynamic AMOLED 2X, 12 GB RAM-u i wydajny układ Exynos 2600.** Aparat? To wszechstronny zestaw 50+12+10 Mpix, do tego z trzykrotnym zoomem optycznym. Całość zamknięto w smukłej obudowie, ważącej ledwie 167 g. Bateria 4300 mAh jest mniejsza od tej oferowanej przez konkurencję, wolniej się też ładuje (25 W), ale ogółem to przyzwoity sprzęt, który wciąż ma swoją niszę. Jeśli ktoś woli mniejsze ekrany, to nie powinien o nim zapominać – nawet pomimo wad.



Realme GT 8 Pro

Cena: ok. 3400 zł

Stanowi bardzo dobry przykład „prawie flagowca", w dodatku mocno staniał. Pod względem kluczowych podzespołów gra w najwyższej lidze: ma Snapdragona 8 Elite Gen 5, ekran AMOLED 2K 144 Hz oraz do 16 GB RAM-u i 512 GB pamięci. Do tego dochodzi mocarna bateria 7000 mAh, ładowanie 120 W i bezprzewodowe 50 W oraz teleobiektyw 200 Mpix z trzykrotnym zoomem optycznym. **Bajerem jest tu możliwość wymiany płytki wyspy aparatu.** Poza tym dostajemy wodoszczelną obudowę, świetne działanie na co dzień i atrakcyjny wygląd. Wspomniane „prawie" wynika głównie z tego, że aparat i oprogramowanie nie dorównują najlepszym telefonom fotograficznym konkurencji – ogółem jednak sprzęt nie daje większych powodów do narzekań.

Motorola Signature

Cena: ok. 3500 zł



Telefon ten debiutował w Polsce, kosztując 4299 zł, dziś da się go znaleźć za ok. 3500 zł lub nawet mniej. W tej cenie dostajemy 16 GB RAM-u, 512 GB pamięci, Snapdragona 8 Gen 5, 6,8-calowy ekran LTPO 165 Hz i baterię 5200 mAh z ładowaniem 90 W. Signature wyróżnia się też smukłą, lekką konstrukcją oraz wysoką odpornością na wodę i pył, dzięki czemu nie przypomina typowego, ciężkiego smartfona gamingowego. To właśnie kwota zakupu sprawia, że to dziecko Motoroli stało się opłacalnym wyborem dla entuzjastów technologii: **oferuje niemal flagową specyfikację za wyraźnie mniejsze pieniądze**. Od obecnych topowych modeli odstaje przede wszystkim aparatem, szczególnie możliwościami teleobiektywu.

eprasa.pl d6f3b6771d

W tym przypadku sufitu nie ma – topowe konfiguracje znajdują się wręcz na wyciągnięcie dłoni (po portfel). **Tym jednak, co w szczególności wyróżnia tę półkę cenową, są możliwości foto.** Producenci siłą rzeczy oszczędności raczej nie szukają, a to przejawia się w dwóch obszarach.

Pierwszy został już niejako „oswojony", bo wyśmienitej jakości moduły tele znamy od lat – i tu trafiają te najmocniej dopracowane, często z dużym zakresem dostępnego przybliżenia optycznego. Kolejną, stosunkowo nową rzecz stanowi zaś fakt, że zaczęto również poprawiać mniej lub bardziej traktowane po macoszemu „słoiczki" ultraszerokokątne – tym samym jakościowo zrównują się one z możliwościami głównego aparatu, co widać np. w przypadku ostatnich telefonów Vivo.

W podobny sposób dopieszczona jest na ogół także reszta konfiguracji. O ile topowy procesor czy uszczelnienie obudowy przestały już stanowić wyróżnik najwyższego segmentu rynku, o tyle wciąż liczą się detale, które tutaj nabierają znaczenia. To choćby świetne skalibrowane ekrany LTPO, Wi-Fi 7, lepsze systemy haptyczne i dźwiękowe, USB-C z szybszym transferem danych czy **bardziej zaawansowane funkcje oprogramowania, czyli ostatnimi czasy głównie te związane ze sztuczną inteligencją**. To właśnie tutaj jest miejsce na tego rodzaju „detale" i kwota 4000 zł w pewnym sensie wciąż stanowi granicę „kompletności" konfiguracji smartfona.

Warto też wspomnieć o rzeczy niby oczywistej, ale częstokroć pomijanej. Flagowce i modele premium są również warte uwagi z innego powodu: **to wizytówki każdego producenta, więc aktualizacje tych urządzeń po prostu mają priorytet**. Unia Europejska teoretycznie zrównała pod tym względem wysoką i niską półkę, w praktyce jednak to właśnie tutaj update'y różnego rodzaju zobaczymy i najczęściej, i najszybciej.

W omawianym przedziale cenowym lokują się również obecne co prawda na rynku już od ładnych paru lat, ale wciąż drogie smartfony składane – i najwyraźniej wskutek ostatnich zawirowań cenowych sytuacja ta w przewidywalnej przyszłości się nie zmieni. Jeśli więc chcecie „łamać" swój telefon, to wyjścia nie ma: 4000 zł kiedyś było naturalną granicą cenową dla tych zabawek, teraz znajduje się ona już niestety znacznie wyżej. I to niezależnie od producenta czy formatu urządzenia.

POLECANE MODELE

Google Pixel 11 Pro XL

Cena: ok. 6699 zł



Google'owski flagowiec, który nie ogląda się na konkurencję. Dlaczego? Powodem jest procesor Tensor G6 – znacznie mniej wydajny od tego, co oferują inni, tyle że... w praktyce ma to niewielkie znaczenie. Tak czy inaczej, smartfon sprawuje się w zasadzie perfekcyjnie. Również dzięki pamięci 16/512 GB i niemalże „nieśmiertelnemu" systemowi – jego aktualizacje będziemy otrzymywać aż przez siedem lat. **Wrażenie robią też wyśmienity ekran oraz rewelacyjna haptyka. Ogółem to dopieszczony, przyjazny użytkownikowi sprzęt** z bardzo dobrymi opcjami foto w postaci dopracowanego zestawu obiektywów, wśród których znajdziemy m.in. moduł tele z powiększeniem ×5. Do szczęścia tak naprawdę brakuje tu tylko jednego: szybszego niż 45 W ładowania baterii 5115 mAh.

Samsung Galaxy Z Fold8

Cena: 7750 zł



Wypadałoby wspomnieć o „składakach", nie? Ten tutaj to najnowsze dziecko Samsunga i zarazem pierwsze z ekranem 4:3, który według mnie jest znacznie przyjemniejszy od klasycznego formatu. **Paszportowe proporcje w praktyce sprawdzają się rewelacyjnie, a telefon zaskakuje komfortem w konsumpcji treści wszelakich.** Pozytywnych wrażeń dopełnia fakt, iż po rozłożeniu obudowa jest naprawdę cienka i stabilna, z kolei bruzdę ekranową trudno dostrzec. Foto wypada dobrze, aczkolwiek czuć, że nie mamy do czynienia z typowym flagowcem, choćby za sprawą braku modułu tele. Bateria to 4800 mAh z ładowaniem 45 W, czyli poziom zadowalający, ale bez szału. Ogółem bardzo przyjemny telefon z siedmioletnim wsparciem i... zabójczą ceną.

Vivo X300 Ultra

Cena: ok. 6999 zł

Spędziłem z tym telefonem ok. miesiąca i byłem zachwycony. To **rewelacyjny sprzęt, który znacząco podnosi poprzeczkę w jakości fotografii mobilnej**, choć trzeba przyznać, że fotki z przedstawionego obok Pixela wydają się bardziej naturalne – to jednak kwestia gustu, nie obiektywnych wad. Tak czy inaczej, 200 Mpix pod głównym obiektywem i tyle samo pod modułem tele z zoomem optycznym ×3,7 robią wrażenie. Poza tym mamy tu wydajność typową dla flagowca, pamięć 16/512 GB i... droższy o ok. 700 zł wariant z 1 TB przestrzeni na dane. Dzięki ładowaniu 100 W baterię 6600 mAh przywrócimy do życia migiem, a jak ktoś ma ochotę, może dokupić do tego sprzętu bardzo fajny zestaw foto w postaci gripa, nakładki i teleobiektywu. CDA



eprasa.pl d6f3b6771d

Steam Machine

Cena: 4389 zł bez kontrolera, 4698 zł z kontrolerem | Dostarczyło: Valve | store.steampowered.com

PARAMETRY • **System operacyjny:** SteamOS 3.8 (oparty na Arch Linuksie) • **Procesor:** AMD w architekturze Zen 4, 6 rdzeni, 12 wątków, do 4,8 GHz, TDP 30 W • **Karta graficzna:** układ AMD w architekturze RDNA 3, 28 jedn. obliczeniowych, 8 GB VRAM-u, do 2,45 GHz, TDP 110 W • **Pamięć:** 16 GB RAM-u DDR5 (jedna kość), dysk SSD NVMe 512 GB lub 2 TB • **Płyta główna:** niestandardowa, zaprojektowana przez Valve • **Łączność:** Bluetooth 5.3, LAN 1 Gb/s, Wi-Fi 6E, 2 gniazda USB-A 3.2 Gen 1 z przodu, 2 gniazda USB-A 2.0 i 1 gniazdo USB-C 3.2 Gen 2 z tyłu, slot na kartę microSD, wyjście HDMI 2.0 (do 4K 120 Hz), wyjście DisplayPort 1.4 (do 8K i 60 Hz) • **Zasilanie:** zasilacz wewnętrzny 300 W • **Inne:** pasek LED z przodu, zintegrowany odbiornik dla Steam Controllera w paśmie 2,4 GHz, wymienne panele przednie, opcjonalny pad • **Wymiary:** 15,20 × 16,24 × 15,60 cm • **Waga:** 2,6 kg

Steam Machine trafiło na bardzo zły czas na rynku pamięci.



Valve już przy okazji premiery Steam Decka udowodniło, że potrafi patrzeć na sprzęt inaczej niż konkurencja. Nie usiłowało rywalizować z nikim na cyferki, tylko stworzyło zupełnie nową kategorię urządzeń, o innym profilu wydajności. Steam Machine idzie dokładnie tą samą drogą i próbuje połączyć ze sobą dwa światy. To komputer zamknięty w obudowie konsoli, który **ma umożliwić granie w pecetowe tytuły – ale z konsolową wygodą**. I w dużej mierze mu się to udaje. Problemem pozostaje jednak cena.

Największą zaletą Steam Machine jest to, że praktycznie nie czuć, iż korzystamy z komputera. Interfejs SteamOS-a 3.8 został świetnie przystosowany do pada, zresztą urządzenie można wybudzić kontrolerem. Ponadto mamy obsługę HDMI-CEC, więc razem z nim uruchamia się telewizor, a gry pobierają się w trybie uśpienia. To funkcje, które na konsolach uznajemy za oczywiste, Windows jednak albo ich nie obsługuje, albo robi to źle.

Sam komputer sprawia bardzo dobre pierwsze wrażenie. Metalowa obudowa jest sztywna, ciężka, idealnie spasowana i sugeruje, że mamy do czynienia ze sprzętem klasy premium. Mimo niezwykle kompaktowych rozmiarów Steam Machine pozostaje zaskakująco chłodna i cicha. Kultura pracy stoi na lepszym poziomie od PS5 czy XSX. Nawet pod maksymalnym obciążeniem wentylator ledwo słychać. Podoba mi się również mobilność urządzenia. Jest na tyle małe, że bez problemu można je spakować do plecaka i np. zabrać na weekendowy wyjazd.

Pod kątem wydajności Steam Machine pozytywnie mnie zaskoczyła. W praktycznie każdej testowanej grze udało się uzyskać ok. 60 kl./s w rozdzielczości 1440p przy średnich lub wysokich ustawieniach graficznych. Dodatkowym atutem jest **dobra kompatybilność ze starszymi produkcjami, które na współczesnych wersjach Windowsa często sprawiają problemy**.

Jednocześnie trudno mi zapomnieć o marketingu Valve, obiecującym granie w 4K i 60 kl./s. W nowych produkcjach jest to praktycznie nieosiągalne. Taki poziom wydajności można zobaczyć głównie w starszych grach, jak *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, *Red Dead Redemption II* czy *GTA V*. **W *Cyberpunku 2077* można wprawdzie zbliżyć się do 60 fps-ów w 4K na najniższych ustawieniach, ale znacznie lepiej wygląda rozgrywka w 1440p na wysokich detalach.** Generalnie Steam Machine jest pod tym względem bardzo podobna do PlayStation 5, z tym że mocniejszy procesor pozwala na nieco więcej niż konsola Sony w tytułach z dużą liczbą enpeców czy ogromnymi miastami, jak *Starfield* lub właśnie *Cyberpunk 2077*.



Ważący 2,6 kg sześcian ma wszystkie potrzebne porty, a do tego slot na karty MicroSD do rozszerzenia pamięci.

SteamOS jest całkiem dopracowany, ale nie kompletnie wolny od błędów. Zdarzyło mi się kilka losowych restartów urządzenia podczas grania, a w części tytułów szwankuje HDR. Problemem pozostaje również kompatybilność z produkcjami wykorzystującymi systemy anticheat. Gry pokroju *EA Sports FC 26* czy *Battlefielda 6* po prostu nie działają, co dla niektórych osób będzie ograniczeniem. Do zalet z kolei da się zaliczyć fakt, że **pod prostym interfejsem nadal kryje się tutaj pełnoprawny Linux**. Bardziej zaawansowani użytkownicy mogą instalować mody, korzystać z pulpitu, uruchamiać tytuły spoza Steama czy cieszyć się ogromnymi możliwościami systemu.

Mimo kilku wad trudno nie polubić Steam Machine i zauważyłem, że coraz mniej chce mi się wracać do Windowsa. Nie dlatego, że urządzenie Valve jest szybsze od mojego komputera – bo nie jest. Korzystanie z tego sprzętu daje mi jednak większą przyjemność i nie czuję, że traktuje się mnie przy tym jak produkt. Nie ma tu reklam w menu Start, wyskakujących opcji subskrypcji Office'a czy OneDrive'a ani kolejnych bajerów związanych z AI, których nie potrzebuję. Dostaję lekki system z najważniejszymi funkcjami, a resztę instaluję wtedy, kiedy chcę.

Główny problem Steam Machine stanowi cena. Bazowy model kosztuje aż 4389 zł (bez pada w zestawie!), co jest efektem kryzysu na rynku pamięci RAM i dysków SSD. To więcej, niż zapłacimy za PS5 Pro, oferujące wyższą wydajność w nowych grach, a **w podobnym budżecie można również złożyć mocniejszy, choć znacznie pokaźniejszy komputer stacjonarny**. W zamian Valve oferuje nam jednak unikatowy zestaw w postaci „konsolokomputera" i bardzo dobrego oprogramowania w małej obudowie. Gdyby całość kosztowała ok. 3000 zł, byłaby to genialna opcja – a tak to świetny sprzęt, który trudno polecić przeciętnemu graczowi zamiast PS5 Pro czy zwykłego peceta. **mikos**

PODSUMOWANIE

+ fantastyczna kultura pracy • konsolowe doznanie na pececie • przyzwoita wydajność w nowych grach • brak Windowsa

– cena • nie nadaje się do grania w 4K • software potrzebuje czasu

7+

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

eprasa.pl d6f3b6771d

Asus ROG Xreal R1

CD-ACTION POWER!

Cena: 3699 zł | Dostarczył: Asus | rog.asus.com

PARAMETRY • **Technologia wyświetlania:** Sony Micro-OLED, elektrochromowe soczewki z trzema stopniami przyciemnienia • **Panele:** 0,55 cala, 1920 × 1080 dla każdego oka, 700 nitów, 106% sRGB • **Częstotliwość odświeżania:** 120 Hz, 240 Hz w trybie Frame Rate Boost On • **Czas reakcji:** 0,01 ms • **Opóźnienie sprzętowe:** 3 ms • **Pole widzenia:** 57° (40 pikseli na stopień) • **Wirtualny odpowiednik ekranu:** do 171 cali (ok. 4 m), do 95% pola widzenia • **Czujniki:** pojemnościowy, śledzenie otoczenia 3DoF • **Audio:** system głośników Bose, mikrofony z redukcją szumów • **Złącza:** USB-C z DP Alt Mode (okulary); USB-C, zasilanie USB-C, USB-C z DP Alt Mode, DisplayPort, 2 × HDMI (stacja dokująca) • **Zasilanie:** brak wewnętrznego • **Zakres regulacji odległości między źrenicami:** wąski – 57-66 mm, szeroki – 66-75 mm • **Dodatkowa regulacja:** nakładki na nos, nachylenie zauszników • **Stacja dokująca:** tryby GamePlus, GameVisual, obsługa HDR10 • **Kompatybilność:** PC, konsole, smartfony • **Inne:** oprogramowanie PC Display Widget Center, sterowanie – cztery przyciski na okularach + dodatkowe opcje w ROG Control Dock; dwa tryby wyświetlania obrazu, obsługa 3D, trzy poziomy przyciemnienia; możliwość sterowania okularami z poziomu ROG Xbox Ally X • **W zestawie:** etui na okulary, okablowanie, oprawka z opcjonalnymi wymiennymi soczewkami korekcyjnymi, dwa komplety nakładek na nos, stacja dokująca ROG Control Dock • **Wymiary:** 17,1 × 5,3 × 17 cm (okulary), 21,5 × 2,5 × 10 cm (stacja dokująca) • **Waga:** 90 g (okulary), 230 g (stacja dokująca)



Podczas używania w zasadzie nie czuć tych okularów na nosie.

To bardzo nietypowy sprzęt o ciekawych założeniach, mamy tu bowiem do czynienia z okularami AR, których zadaniem jest zastąpienie tradycyjnego ekranu – i to w zasadzie każdego. **Urządzenie współpracuje ze smartfonami, handheldami, pecetami oraz konsolami**, do tego w bardzo prosty sposób, bo wystarczy włożyć wtyczkę USB-C do gniazda obsługującego sygnał wideo. A co, jeśli nie mamy takiego złącza? Tutaj z pomocą przychodzi stacja bazowa, będąca swego rodzaju pośrednikiem. Podłączamy do niej HDMI lub DisplayPort z nawet trzech różnych urządzeń, a od drugiej strony – omawiane tu okulary. Jak to się sprawuje w praktyce?

Asus ROG Xreal R1 korzystają z wyświetlaczy Sony Micro-OLED o rozdzielczości 1080p na każde z oczu i elektrochromowych soczewek z trzema stopniami przyciemnienia. Przekłada się to na możliwość wyświetlania w naszym polu widzenia „zawieszonego w przestrzeni" wirtualnego ekranu o maksymalnej przekątnej aż 171 cali. Oczywiście wielkość i oddalenie tego „wyświetlacza" możemy sobie regulować, co pozwala dobrać wygodne dla nas parametry. Oprócz tego da się ustawić jeden z trzech stopni przyciemnienia i w ten sposób podglądać (lub nie) otoczenie.

Jakość obrazu jest w porządku. Co prawda niektórzy mogą narzekać, że Full HD to za mało, jednak za sprawą ukierunkowania na handheldy (o tym za chwilę) taka rozdzielczość się broni. Ostrość w sumie też – choć tutaj trzeba zauważyć, że bardziej w centralnej części wirtualnego ekranu. Blisko brzegów robi się już gorzej, ale mnie to akurat nie przeszkadzało. Zwłaszcza że problem staje się wyraźny, dopiero gdy wypełnimy ekranem całe pole widzenia, co w praktyce nie zawsze jest wygodne i raczej tego unikałem. Jakości barw zarzucić z kolei nie mogę absolutnie niczego.



Dżojstik i przyciski na stacji dają szersze możliwości zmiany ustawień niż te w okularach.

Z urządzeniami z rodziny ROG Ally okulary sprawdzają się rewelacyjnie. Są z nimi w naturalny sposób zintegrowane – możemy nawet zmieniać ich ustawienia z poziomu handhelda, korzystając z wysuwanego menu ekranowego! ROG Xreal R1 oferują **dwa tryby wyświetlania obrazu: pływający, w którym „wyświetlacz" podąża za ruchami głowy, a także zakotwiczony w przestrzeni**, czyli w praktyce coś przypominającego wirtualny telewizor. Wyśmienicie gra się na tym drugim: ruch postaci nie nakłada się tu na ruch ekranu, co umożliwia precyzyjne sterowanie. „Mobilny" ekran z kolei przydaje się np. przy czynnościach wymagających mniejszej dokładności lub do oglądania filmów – co przetestowałem również na telefonie. Niestety w tym przypadku daje o sobie znać brak wbudowanego źródła zasilania. Okulary pobierają moc z akumulatora smartfona, a jeśli doliczyć do tego, że najczęściej nie będziecie mogli wyłączyć jego podstawowego ekranu, to skutkuje to „zżeraniem" 25-30% baterii na godzinę. Dla odmiany warto docenić dźwięk. Ten generowany jest przez stosunkowo niewielkie głośniki przy uszach i zaskakuje soczystością.

Wspomniana już **stacja bazowa przydaje się zaś, gdy chcemy do okularów podłączyć peceta, konsolę lub inny sprzęt korzystający z DP lub HDMI** – dzięki w sumie trzem gniazdom graficznym możemy zresztą wpiąć kilka



Stacja jest opcjonalna. Przydaje się, gdy okulary podłączamy do urządzeń bez USB-C.

zabawek i uniknąć bezustannej zabawy kablami. Samo „pudełko" – za sprawą przycisków i niewielkiego dżojstika na obudowie – daje nam zaś opcję wygodnej kontroli nad ustawieniami. Tych, podobnie jak w sofcie dla peceta, znajdziemy tu więcej niż w samym tylko interfejsie okularów, który obsługujemy czterema guzikami na prawym zauszniku. Fajna rzecz, nie powiem, ale ma wady, bo niekiedy jednak, np. podczas prób włączenia trybu 3D czy zmiany częstotliwości odświeżania ze 120 na 240 Hz, sprzęt mi się po prostu zawieszał. Inna kwestia, że tej ostatniej czynności podejmować nie warto – więcej herców to niestety równocześnie gorsza jakość tego, co widzimy. Lepiej więc zostać przy standardowej wartości.

Koniec końców **to szalenie interesujący sprzęt, zwłaszcza jeśli weźmiemy go pod uwagę jako rozszerzenie dla handhelda**. Problemem pozostaje jednak wygórowana cena. Kwota 3700 zł siłą rzeczy spycha go w niszę – a szkoda, bo to urządzenie jest czymś niecodziennym i wartym uwagi. **Krigor**

PODSUMOWANIE

+ lekkie i wygodne • ogólna przyzwoita jakość obrazu • świetny dźwięk • rewelacyjny kompan dla handheldów • bez lagów • sporo opcji z poziomu softu i stacji dokującej • fajne i do grania, i do filmów • prosta obsługa

– bardzo drogie • obraz traci ostrość na brzegach • w przypadku smartfonów: brak wewnętrznego akumulatora • czasem się zawieszają w trybie stacji bazowej • przy 240 Hz odczuwalny spadek jakości obrazu

8

eprasa.pl d6f3b6771d

Razer Naga V3 Pro

CD-ACTION POWER!

CD-ACTION POLECA

Cena: ok. 830 zł | Razer | razer.com

To mysz, która daje ogromne możliwości konfiguracji.



PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 10 na korpusie (w tym wychylana rolka) + 2-12 na wymiennym panelu; wszystkie programowalne • **Rodzaj sensora:** Focus Pro 50K Optical Sensor Gen-3, do 50 000 dpi, 90 g, 930 ips • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz przewodowo i bezprzewodowo • **Sposób podłączenia:** przewodowo, Bluetooth, dongle USB 2,4 GHz • **Długość dołączonego kabla:** 1,8 m • **Inne:** akumulator do 280 h (BT) lub do 155 h (dongle), przełączniki Optical Mouse Switches Gen-4 (100 mln kliknięć), oprogramowanie Razer Synapse 4, wewnętrzna pamięć, zgodność z ładowaniem bezprzewodowym; w opakowaniu – kabel, przystawka USB, trzy panele boczne • **Wymiary:** 119,5 × 75,5 × 43,5 mm • **Waga:** 117 g

Od premiery poprzedniczki z dwójką w nazwie minęły już ponad trzy lata – nic zatem dziwnego, że Razer postanowił odświeżyć tę linię, nawet jeśli dziś wydaje się już nieco bardziej niszowa niż w czasach szczytu popularności MMO. Niech jednak te trzy litery was nie zmylą: Naga V3 Pro **jest gryzoniem dalece uniwersalniejszym, niż wskazywałaby jej najeżona przyciskami powierzchowność**.

A to dzięki w sumie trzem panelom bocznym, które znajdziemy w pudełku. Możemy je wymieniać za sprawą silnego magnetycznego mocowania, a dodatkowo we wnęce wewnątrz producent przewidział schowek na dongle'a USB. Pierwsza ze wspomnianych nakładek ma 12 przycisków, nada się więc dla fana MMO. Drugą wyposażono w o połowę mniejszą ich liczbę, co doceni np. entuzjasta MOBA. Trzecia zaś, z dwoma guzikami, wygląda już zupełnie klasycznie. Dwie ostatnie oferują również wygodne, wyłożone gumą wsparcie dla kciuka.

Technicznie nic tu zatem nie stoi na przeszkodzie, by grać... we wszystko. Owszem, gryzoń waży swoje – 117 g to masa typowa dla uniwersalnych konstrukcji i te skrojone pod FPS-y zostawiają Nagę daleko w tyle. Niemniej postrzelałem w *CS2* i... bawiłem się bardzo dobrze. **Klik jest sprężysty, z szybkim powrotem, bez missclicków, ale też dość głośny** – wyraźny stukot może trochę irytować. Czy się spodoba, to kwestia gustu, ale pod spodem znajdziemy najwyższej klasy przełączniki optyczne. Bezsprzecznie wyśmienita jest za to rolka, która pracuje w trzech trybach – dwa z terkotem oraz jeden swobodny – i się wychyla, co oczywiście daje dodatkowe możliwości względem standardowych konstrukcji. Mamy też dwa nietypowe przyciski na krawędzi lewego klawisza. Ogółem, również dzięki rozbudowanemu oprogramowaniu, miejsca do przypisywania różnych funkcji tu nie brakuje. Tyle że **to duży gryzoń, podejrzewam, iż dla osób o małych dłoniach wręcz zbyt wielki**: pękaty i z dodatkowym podparciem dla palca serdecznego. Miejcie to na uwadze przed zakupem.

Myszka jest też bardzo droga, w oficjalnym sklepie Razera kosztuje 190 euro. Cóż, zabawka dla prawdziwych entuzjastów. Niemniej bardzo się cieszę, że Razer wreszcie wznowił tę linię – w końcu to coś unikatowego nie tylko dla fanów MMO. Uniwersalna obudowa z wymiennym panelem bocznym sprawia, że temu modelowi najbliżej do traktowanego dziś trochę po macoszemu segmentu premium z dawnych lat. Tu mamy wszystko, czego trzeba, i to w różnych okolicznościach. A fakt ten, moim zdaniem, po prostu trzeba docenić. **Krigor**

PODSUMOWANIE

+ trzy wymienne panele z różną liczbą przycisków do wyboru • sporo guzików na korpusie i wychylana rolka • podświetlane przyciski panelu MMO • trzy sposoby podłączenia • rozbudowany soft • świetna bateria • rewelacyjny sensor i przełączniki optyczne

− wysoka cena • wagą odstaje od współczesnych topowych konstrukcji do strzelania • dla niektórych może być za duża

8+

SteelSeries Arctis Nova Pro Omni

Pomysł na zasilanie jest rewelacyjny.

Cena: 1699 zł | Dostarczył: SteelSeries | steelseries.com



CD-ACTION POLECA

CD-ACTION POWER!

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 10 – 40 000 Hz • **Przetworniki:** dynamiczne, 40 mm • **Sposób podłączenia:** bezprzewodowo między słuchawkami a stacją GameHub (2,4 GHz); stacja GameHub – 3 × USB-C, wejście i wyjście liniowe; Bluetooth 5.3 LE Audio, OmniPlay (jednoczesne odtwarzanie i miksowanie do czterech źródeł dźwięku), mini-jack 3,5 mm • **Wbudowany mikrofon:** wysuwany, ClearCast Pro z eliminacją szumów AI • **Akumulator:** 2 × do 30 h, system Infinite Power, szybkie ładowanie w stacji GameHub i naprzemienne używanie • **Inne:** Hi-Res Audio Wireless (96 kHz / 24 bity), ANC, tryb przezroczystości, oprogramowanie SteelSeries GG/Sonar na PC oraz aplikacja mobilna Arctis Companion, zgodność z: PC, Mac, XSX, PS5, PS4, NS, Steam Deck, Meta Quest, urządzenia Bluetooth; na lewej muszli wyłączniki słuchawek i mikrofonu, regulacja głośności / pokrętło wielofunkcyjne, na prawej muszli przycisk BT / sterowanie multimediami; w zestawie stacja GameHub z ekranem OLED, dwa akumulatory, 3 × przewód USB, przewód mini-jack 3,5 mm, filtr pop • **Waga:** 339 g

Słuchawki z prawie że najwyższej półki SteelSeries. Dlaczego tak? Bo wyżej w ofercie tego producenta jest kosztujący horrendalne pieniądze flagowy model Elite. Różnice? Przede wszystkim dostajemy gorsze – co nie znaczy, że złe! – przetworniki. We wspomnianym urządzeniu za 2700 zł zastosowano membrany z włókna węglowego i choć tutaj musimy się obejść smakiem, to tak czy inaczej Omni grają wyśmienicie. W porównaniu z flagowcem dźwięk jest ogółem podobny, ale trochę bardziej „rozrywkowy", mamy zatem nieco ostrzej zaznaczony profil V, co przejawia się mocniejszym basem i wyraźniejszymi wysokimi tonami. W żadnym razie jednak nie ma na co narzekać: **brzmienie cechuje się świetną separacją, czystością i... poczuciem przestrzeni**, co rewelacyjnie sprawdziło mi się w *CS2*. Słowem – to dość uniwersalny zestaw, nakierowany co prawda na zabawę, ale muzyki też słuchałem z przyjemnością. Tyle że mimo wszystko w ogólnej jakości widać różnicę w stosunku do droższego modelu. Przyjmując szkolną skalę, jeśli w kategorii „słuchawki gamingowe" Omni są na piątkę, Elite, cóż, zasługują na szóstkę.

Tak samo jak u mocniejszego brata cieszy za to uniwersalność techniczna. Zacznijmy jednak od minusów. **Jak na słuchawki za 1700 zł, to... dość dużo tu tworzywa.** Nie zrozumcie mnie źle: wszystko z nim w porządku, całość wygląda estetycznie, solidnie, jest bardzo wygodna i ogólnie sprawia dobre wrażenie. Wydając jednak taką kasę, chciałbym zostać dopieszczony, trochę jak w przypadku wspomnianego modelu Elite. Choć pałąk wzmocniono tu stalą, nieco brakuje mi „poczucia" premium. Same muszle, mimo że bardzo komfortowe, grzeją w uszy – wentylacja nie jest silną stroną tego zestawu.

Plusy? Niemal nieskończone działanie na baterii. **Dostajemy dwa akumulatory – gdy jeden zasila słuchawki, drugi spoczywa sobie grzecznie w stacji dokującej i czeka na podmiankę.** SteelSeries korzysta z tego patentu od lat i wcale się nie dziwię: to pomysł w dechę. Tym bardziej że sama stacja jest w praktyce prawdziwym centrum dowodzenia, które umożliwia m.in. podłączenie różnych źródeł dźwięku, wprowadzanie korekt brzmienia, mieszanie pasm gry i czatu, a nawet sygnałów z różnych źródeł. Wyśmienita rzecz!

Czy jednak warta swojej ceny? Moim zdaniem na pewno bardziej niż w przypadku o tysiaka droższego modelu flagowego. W praktyce różnice pomiędzy Omni a Elite są stosunkowo niewielkie i choć doceniam ten drugi model, to osobiście bym nie dopłacił. Niemniej to wciąż naprawdę duża kasa. Decydujcie sami. **Krigor**

PODSUMOWANIE

+ w praktyce niemal nieskończony czas działania bezprzewodowo • stacja GameHub i multum opcji • balans gra/czat • cztery źródła dźwięku w stacji, BT, mini-jack • niezwykle wygodne • solidna konstrukcja • bardzo fajne brzmienie ukierunkowane na rozrywkę

− cena • trochę grzeją w uszy • ANC i tryb przezroczystości jednak dość przeciętne

8+

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

eprasa.pl d6f3b6771d

PREORDER

MAGAZYN DLA FANÓW KLASYCZNYCH GIER

132 STRONY PEŁNE NOSTALGII

- Powroty do gier sprzed lat
- Recenzje remasterów, remake'ów i współczesnych tytułów retro
- Publicystyka o grach i branży
- Dział technologiczny: wspominamy, testujemy, doradzamy
- Felietony i kąciki cenionych autorów

PREMIERA: PAŹDZIERNIK 2026





Zamów Retro #11 przed premierą, a otrzymasz darmowy plakat 54 × 80 cm!

Zamów preorder:

PREORDER

eprasa.pl d6f3b67714

Jazda Dowolna

Karol Laska — Castle Party. Diabeł ubiera się na prowincji



Wiecie, co wytwarzają zestawione ze sobą światło i mrok? Kontrast. Centrum tych przeciwnych, wydawałoby się, prądów staje się co roku – od 32 lat – Bolków. To właśnie w owym urokliwym, spokojnym miasteczku – złożonym z malowniczych terenów zielonych, przytulnego rynku i położonego na wzgórzu zamku – odbywa się jeden z największych festiwali muzyki gotyckiej w Europie, Castle Party. Pojawiłem się na nim po raz pierwszy w życiu, nie zapomnę go nigdy i wrócę na pewno.

Oto bowiem **zielona prowincja Dolnego Śląska oblężona zostaje przez technoświrów, metali, punków i gotów**. Obok Dino przez 24 godziny na dobę żyje pole namiotowe z przybyszami karmiącymi się Żubrami i żurkiem oraz puszczającymi z głośników operowe *Elizabeth*. Obok komisariatu policji, w parku, i to w samo południe, odbywają się tańce rodem z klubów nocnych w *Vampire: The Masquerade*. A zamek przeobraża się w zamczysko, zamiast duchów i demonów są jednak ludzie z irokezami, kolczykami i tatuażami. Noszą stroje wampirów, skrytobójców, wojskowych, hrabin, a czasem po prostu paradują z gołą klatą. Subkultura kwitnie, a co z... POLSKĄ TRADYCJĄ?

Jeszcze w latach 90., kiedy Castle Party raczkowało, lokalsi nie wiedzieli, co począć, i po zbliżeniu się do nich w stroju wcale nie przypominającym SS-mana można było wyłapać plaskacza w twarz. Dziś jednak Bolków żyje festiwalem, zarabia dzięki niemu i bierze w nim aktywnie udział. Koło gospodyń wiejskich karmi schabowymi strudzone gotyckie dusze. Miejscowe biznesy z odzieżą reklamują się gorsetami w kolorze atramentowym. Ba, nawet lody sprzedawane na rynku są smoliste, bo o smaku czarnego kokosa. Tutejsi mieszkańcy przybywają na koncerty, wchodzą w interakcje z festiwalowiczami, fotografują różnorakie stylizacje. Nie boją się inności, uznając ją za normalność i wiedząc już, że nie jest niebezpieczna, tylko... przyjazna. W kontraście, jak się okazuje, tkwi magia i stara prawda: przeciwieństwa się przyciągają. Doświadczenie tego na własnej skórze jest dla mnie bezcenne, zwłaszcza w erze powszechnej polaryzacji.

Gruby AL — Samobójstwo seriali



W ubiegłym roku zostałem ojcem. Przepraszam osoby zmęczone wspominaniem przeze mnie tego faktu na każdym kroku, ale to wydarzenie tak dla mnie ważne, że zwyczajnie nie mogę zacząć niniejszego tekstu inaczej. Dziecko wywraca życie do góry nogami. Obowiązków przybywa, a doba nagle staje się krótsza o kilka godzin. Wieczorne wylegiwanie się na kanapie należało znacząco ograniczyć. A przecież jest tyle gier, które chciałoby się przejść, tyle komiksów do przeczytania, tyle nowych filmów i seriali do obejrzenia. Te ostatnie zostają najczęstszymi ofiarami krwawych walk o mój czas wolny. I wiecie co? Wcale nie żałuję. Bo same sobie na to zasłużyły.

616 dni minęło od premiery pierwszego do debiutu drugiego sezonu *Fallouta*. Ostatnia odsłona *The Boys* ukazała się 629 dni po tym, jak wyszły poprzednie odcinki. Finał *Stranger Things* kazał czekać na siebie aż 1244 dni. Nie uważam się za najgłupszą osobę w pokoju, ale **jeśli ktoś oczekuje ode mnie, że będę pamiętał szczegóły jakiegoś tworu popkultury, który trzy i pół roku wcześniej umilił mi kilka wieczorów, to zdecydowanie przecenia moje możliwości**.

Pisanie tego felietonu zbiegło się w czasie z informacjami o gigantycznych spadkach oglądalności kolejnych sezonów seriali Netfliksa. *One Piece*, którego pierwsza odsłona była bardzo przyjemnym popcorniakiem, zanotował o 30% mniejszą widownię, *Avatar: Ostatni władca wiatru* stracił 59% widzów, a drugi sezon zdobywcy trzech Złotych Globów, *Awantury*, aż 70%. Jaka przyszłość czeka te produkcje? Czy w obliczu tak ogromnego odpływu oglądających dorobią się następnych odcinków? I czy jest sens ponownego angażowania się w zapomniany serial, jeśli jego potencjalna nowa odsłona – po kolejnych trzech latach przerwy – stoi pod znakiem zapytania?

Krótsze sezony, dłuższy okres oczekiwania, niepewność co do przyszłych losów. Coraz częściej mówię takim praktykom pas, sięgając do ogromnej kupki wstydu po perełki, na które kiedyś brakło czasu. Ich przynajmniej nikt mi już nie anuluje z powodu spadającej oglądalności.

Koniu — Nie mam czasu



Ostatnio miałem dużo wyjazdów: rodzinnych, rozrywkowych czy związanych z pracą. Większość nie była planowana wcześniej i dochodziło do takich sytuacji, że w jednym tygodniu zaliczałem trzy-cztery miasta. Podziwiam ludzi, co bawią się tak zawodowo, np. muzyków, którzy podczas trasy koncertowej codziennie odwiedzają nowe miejscówki. Szacun, mnie te przygody nieźle wymęczyły. Ale za to przynajmniej więcej pograłem na Switchu 2 i jeszcze bardziej polubiłem się z tą konsolą. Tylko niech mi dadzą w końcu tego duchowego spadkobiercę *Bloodborne'a*!

Dobra, tutaj miało być mniej o grach, to wspomnę, że mam gigantyczne zaległości w komiksach. Totalna apokalipsa, kilkadziesiąt kilo kolorowej lektury czeka i nierzadko odnoszę wrażenie, że dla wielu pozycji nigdy nie znajdę czasu. **Nastąpiła taka klęska urodzaju na różnych płaszczyznach popkultury, że coraz częściej rezygnuję z serii, które nie dostarczają mi odpowiedniej rozrywki.** Właśnie, to może coś o tych lepszych – parę miesięcy temu Egmont wypuścił samplera z uniwersum Absolute (czarno-białe wersje pierwszych zeszytów) i jeszcze w tym roku doczekamy się pełnych albumów *Batmana*, *Supermana* i *Wonder Woman* z polskim przekładem. Każda z serii w ciekawy sposób modyfikuje lore tych superbohaterów, w USA kolejne numery sprzedają się niczym świeże bułeczki, a cena pierwszego *Absolute Batmana* wystrzeliła tak, że chyba stanę się bogaty (mam trzy egzemplarze, nie planowałem, serio!).

Ostatnio też nie miałem czasu iść do kina, ale udało mi się (w Londynie, okazałem się najmłodszym widzem na sali, ha!) wybrać na *Władców Wszechświata* i... jaka to była piękna katastrofa. W tym kontekście, że film bardzo mi się podobał: cringe wylewa się z ekranu, jest dokładnie tak, jak powinno. Do tego Szkieletor wypadł GENIALNIE! Niestety produkcja na siebie nie zarobiła... Wynika to pewnie z tego, że nie wiadomo, do kogo ten tytuł kierowano – stare dziady albo już się tematem od dawna nie interesują, albo obejrzą „nowego *He-Mana*" dopiero w domu, z kolei dla większości dzieciaków to zupełnie obca, mało atrakcyjna marka. A może po prostu nie mają czasu...

eprasa.pl d6f3b6771d

Paweł Kicman — Nikt tego nie przeczyta



Kiedy Moraś pyta, czy nie chciałbym napisać krótkiego felietonu „o wszystkim innym, tylko nie o grach wideo", to – jak zwykle – z automatu się zgadzam. A potem siedzę nad klawiaturą i główkuję, o czym mam się produkować, do diabła. Łapię się na tym, że czuję jakiś wielki opór przed tym, aby się uzewnętrzniać, że nie mam nic do powiedzenia, że pewnie nikogo kompletnie to nie interesuje. Nieszczególnie pożądane myśli u dziennikarza, co?

Ale wiecie, ja bym chętnie rozwodził się godzinami nad wieloma różnymi rzeczami: od NBA, przez seriale o szpiegach, po technikę robienia makaronu biang biang. Problem w tym, że internet zabija we mnie całą przyjemność z dzielenia się pasjami, dyskutowania na tematy wszelakie, wymiany poglądów. Przecież sami to widzicie, prawda? Najbardziej neutralne rzeczy, niewinne opinie, zwyczajne pytania puszczone w cyfrowy eter błyskawicznie mogą się spotkać z hejtem, stać się pożywką dla algorytmów, a w najlepszym (!) przypadku kompletnie zniknąć, przykryte sponsorowanymi postami o najgorszych idiotyzmach, jakie da się sobie wyobrazić. Po co więc się starać?

Kiedyś internet stanowił miejsce, w którym można było odnaleźć „swoje plemię". Ludzi myślących podobnie i dzielących pasje. Czy to na wybranych social mediach, czy za sprawą blogów. Teraz, odnoszę wrażenie, lwia część interakcji to te z botami, reklamami, randomami i tymi, którzy mają najwięcej hajsu na promocje.

Ja wiem, wiem, to problemy pierwszego świata. Przecież wystarczy odłożyć ekran i wyjść do ludzi. Na szczęście tego nikt nas nie pozbawi, bo obawiam się, że społeczną rolę mediów – nomen omen – społecznościowych i łączącą funkcję internetu korporacje już nam odebrały. Co jest coraz trudniejsze właśnie dla dziennikarzy, którzy muszą walczyć o uwagę z brainrotem, TikTokiem i grifterami. Czyż taka jest kolej rzeczy? Może nie warto mieć nic do powiedzenia, ponieważ po prostu się to nikomu nie opłaca? No cóż, tym bardziej doceniam, że istnieje prasa. Jeszcze bardziej doceniam, że czytacie to akurat w druku – bo chcecie, a nie dlatego, że podpowiedział wam to algorytm.

Ninho — Starość nie radość



Wydawać by się mogło, że dopiero co mieliśmy 2002 rok, a ja wracałem autobusem ze szkoły i pytałem kierowcy o wynik pierwszej połowy meczu Polski z Koreą Południową. Tymczasem wyrosło już całe pokolenie kibiców, które nigdy nie uwierzy, że my naprawdę jechaliśmy na ten turniej po medal (a przynajmniej tak nam wmawiano). Albo nie zrozumie, dlaczego z wypiekami na twarzy sprawdzaliśmy w Telegazecie (czym? – mogliby zapytać młodzi), czy Żurawski znowu strzelił gola w Celticu i jak poszło w holenderskim Nijmegen Niedzielanowi. Dla nich Lewandowski to nie „ten łysy z Szachtara", ale Robert – najlepszy piłkarz w naszej historii. Boniek? Boniek jest dla nastolatków postacią równie przedpotopową, jak dla mnie Ernest Wilimowski, który w 1938 roku strzelił cztery bramki Brazylii.

A skoro już o Brazylii mowa – dla mnie piłkarze z tego kraju zawsze będą wirtuozami. Włosi? Na turniejach zazwyczaj dowożą, podobnie zresztą jak Niemcy. Tymczasem pierwsi pożegnali się z mundialem w jednej ósmej finału, drudzy na mistrzostwa nawet nie pojechali, a nasi zachodni sąsiedzi wstydliwie odpadli z Paragwajem od razu po wyjściu z grupy. Nic więc dziwnego, że wspomniane pokolenie Lewego nie ma prawa pamiętać wielkich Canarinhos – z Ronaldinho, Ronaldo, Roberto Carlosem i całą resztą. Co najwyżej z YouTube'a kojarzy słynne wrzaski („Andiamo a Berlino, Beppe!") Fabio Caressy po awansie Włochów do finału MŚ w 2006 roku. Dla tych ludzi Italia to ekipa, która trzy razy z rzędu nie awansowała na mundial, a Brazylia na największej ze scen jest synonimem rozczarowania, nie magii i joga bonito.

Jednak **zamiast pisać „kiedyś to było", chcę podkreślić, że dawno nie bawiłem się równie dobrze w trakcie oglądania MŚ**. Brak Polski oznacza mniej emocji, to prawda, ale w przeszłości częściej występom naszych Orłów towarzyszyły uczucia negatywne, więc nie narzekam, że tym razem mnie to ominęło. Szczególnie że wówczas musiałbym wstawać w środku nocy, by obejrzeć mecze kadry, a na to jestem już za stary. Za niewysypianie się płacę cenę coraz wyższą, a piłka nożna nie leży już na tyle blisko mego serca, by bilans zysków i strat wypadał na jej korzyść. Bo to już nie to samo, acz problem tkwi nie tylko we współczesnym futbolu, ale również (a może przede wszystkim) we mnie.

rajmund — Poradnik zdrowego chłodzenia



Fale upałów już za nami. Przetrwaliśmy, mimo że tak upragnione w wysokich temperaturach jedzenie lodów może prowadzić do szoku termicznego, a nadużywanie klimatyzacji grozi zapaleniem zatok. Dlatego **na przyszłość polecam bezpieczną metodę schładzania się, którą sam stosuję od lat: słuchać polskiego coldwave'u!**

O *Nowej Aleksandrii* Siekiery, kultowym albumie tego nurtu, przeczytacie w *Retro* #11, tutaj więc już evergreeny z lat 80. pozwolę sobie pominąć. Na pierwszy lód pójdzie MIP – Make Impossible Possible, nowy projekt dawnych muzyków Made in Poland i Agressivy 69. Zimny wokal Artura Hajdasza może zmrozić aż za mocno, ale chwytliwe kompozycje z debiutanckiego *Passing By*, pokroju *Look Left Look Right* czy *Black Winter from the Sun*, raczej nie pozwolą zamarznąć.

Nie dajcie się zwieść szyldowi rzeszowskiej Cieplarni: to dwie płyty podszytego niepokojem chłodu nagrane w tradycji najwybitniejszych przedstawicieli zimnej fali. Znajdziemy tu kompozycje na temperatury ekstremalne: *Płoń, płoń* czy ostatecznie *Boję się ognia*. Wolicie konkretniejszy przekaz w zwięźlejszych słowach? No to polecam Wieże Fabryk – *Pali się dom* to sytuacja, jakiej doświadczyło pewnie wielu z nas w minione wakacje, a *Kosmos* zdaje się jedynym bezpiecznym kierunkiem w obecnym klimacie.

Jeśli spoglądacie raczej w stronę Puław, skąd pochodziła Siekiera, sięgnijcie po twórczość również wywodzącego się stamtąd i podobnie zakochanego w Killing Joke DHM-u. *Jak długo jeszcze?* – zastanawiało się wielu z nas, patrząc pod koniec czerwca na termometr. Ale na przyszłość warto też uzbroić się w odpowiedź na pytanie: *Czy masz coś, czego się trzymasz?* Piszę to wszystko oczywiście w trosce o wasze zdrowie psychiczne, gdyby więc zaszła potrzeba upewnienia się co do jego stanu, odpalcie *Sanity Check*, jedyny album śląskiego Aiselis.

Uważajcie tylko, by nie zagubić się w hutach i kopalniach. *Siła* Nowego Horyzontu i *Potęga ludu* Düsseldorfu mogą do tego zachęcać, ale tam na pewno się nie schłodzicie! |CDA|

eprasa.pl d6f3b6771d

ACTION REDACTION

PISZCIE DO NAS: CDACTION@CDACTION.PL LUB PRYWATNA WIADOMOŚĆ PRZEZ FANPAGE CD-ACTION ALBO SMUGGLERA NA FACEBOOKU

Hej, niniejsze Action Redaction będzie dość specyficzne, bo raz, że urodzinowo-jubileuszowe (wiecie, 30 lat...), a dwa – wydałem swoją książkę. Te tematy często się powtarzały w waszych listach, a niekiedy wręcz splatały, dlatego właśnie wokół nich kręci się całe AR. Wybaczcie więc nieco prywaty, ale raz na trzy dekady chyba można, co?

Zza oceanu

Drogie CDA! Z racji konfliktu terminów, zamiast do Łodzi, obchody 30-lecia magazynu musiałem przenieść do upalnego Nowego Jorku (ponad 90 stopni Fahrenheita!), wraz z 10. rocznicą ślubu, ale to tak na marginesie ;) Mam nadzieję, że na kolejne Expo już dotrę. Patrząc na relację – było godnie, ale jakoś nie jestem zdziwiony. Tymczasem numer rocznicowy wyszedł absolutnie kapitalnie, więc musiał mi towarzyszyć w podróży do Ameryki. Więc – jeszcze raz wszystkiego dobrego z okazji pięknego jubileuszu i – miejmy nadzieję – do zobaczenia na kolejnym Expo.

Morać: *„Numer rocznicowy wyszedł absolutnie kapitalnie" – już wiem, co sobie wytatuuję. Dzięki!*

Kłaniam się i obiecuję [Jerzego] poprawę!

Krzycztow

PS. Statua Wolności w środku wcale nie ma bijącego serca! Rockstar w GTA IV zrobił nas wszystkich w balona.

MrJedi: *Dobra, dobra, nie przykryjesz tymi „rewelacjami" akt Epsteina.*

CDA w wannie

Ceádmil!

tak, witam się używając Starszej Mowy z Wiedźmina, a co?

Ú tasta nyen? Lá canin hrango (czy jakoś tak). To w tolkienowskiej quenyi, a co?

Morać: *Chyba Ci kot wskoczył na klawiaturę!*

Na wstępie powiem, że regularnym czytelnikiem CDA byłem w latach 2014-18, potem jakoś przestałem, chociaż zdarzyło mi się kupić pojedyncze numery w 2019 i 20, jeśli mnie pamięć nie myli. Dlaczego? Ciężko stwierdzić, w tym okresie doszło do redakcji sporo nowych osób i ogólnie zaszło sporo zmian, między innymi odejście od pełniaków, nowe magazyny tematyczne czy wyrwanie się ze szponów Bauera. I tak jak pewnie ten ostatni przykład był raczej pozytywny bo uzyskaliście większą swobodę tak czuć było, że pismo się zmieniło i może nie do końca czułem ten „wajb". Nostalgia to straszna suka jest, nie ma co winić danego redaktora, że porzuca pracę w magazynie bo chce robić większe i lepsze rzeczy (wybaczcie straszną kalkę językową) gdzieś indziej ani oczekiwać, że ktoś, kto dołącza będzie powielał styl recenzji takiego np. Papkina zamiast pisać po swojemu. Albo to po prostu kwestia tego, że odstawiłem prasę papierową w ogóle na rzecz internetu. Wtedy niezagracanie sobie miejsca dziesiątkami gazet i czasopism miało jakiś sens, ale dziś w dobie wszechobecnego slopu, niezweryfikowanych informacji i clickbaitu jednak człowiek zaczyna bardziej doceniać wartość słowa przelanego na papier przez prawdziwą osobę.

O, to, to!

MrJedi: *Ja bym chciał tylko nieśmiało zauważyć, że zalew internetowej papki dezinformacyjnej to wina tzw. prawdziwych osób, a nie AI.*

Jakiś czas temu udałem się na Targi Fantastyki, gdzie mieliście swoje stoisko i urodzinowy panel dyskusyjny (prowadzony przez wspomnianego już Papkina, co bardzo mnie pozytywnie zaskoczyło). Zamieniłem tam parę słów z Plushowym, którego z racji tego, że dołączył do pisma już po moim exodusie, nie rozpoznałem (i przez resztę dnia zastanawiałem się czy to Spikain tak posiwiał xd). W każdym razie to doświadczenie było iskierką, żeby zakupić ostatni numer, w trakcie lektury którego właśnie jestem.

Morać: *Plushowy nawet papieża przekonałby do zrobienia fikołka, taką ma gadkę.*

CormaC: *Skoro kupiłeś tylko jeden magazyn, to Plushowy potraktował Cię lajtowo. ;)*

W końcu CDA było istotną częścią moich lat nastoletnich i pewnie w jakimś stopniu ukształtowało moje growe gusta. Obiecać, że wrócę do regularnego czytywania nie mogę bo teraz jako dorosły mam niestety dużo mniej czasu niż wtedy, zwłaszcza że poza pracą zawodową mam ambicję sam być niezależnym twórcą gier, ale tak od czasu do czasu to jak najbardziej.



Morać: *Spokojnie, nie musisz regularnie czytać (choć warto). Ważne, żebyś regularnie kupował!*

CormaC: *Jakby co, kartkówki ze znajomości treści robimy bardzo rzadko.*

9kier: *Nie można nas zostawiać z takim suspensem, bo teraz siedzimy jak na szpilkach i czekamy na maila z wrażeniami z rocznicowego numeru. I oczywiście na indyczy hit.*

Z tego miejsca gratuluję Wam 30 lat na rynku i życzę co najmniej 30 kolejnych. Dalej róbcie dobrą robotę i kształtujcie kolejne pokolenie graczy.

Morać: *Challenge accepted!*

P.S.: Ale, że Smuggler to MacAbra to się nie spodziewałem. Ciekawe, ile ciał musiał wrzucić do Odry Kaloryferowy, żeby utrzymać tajemnicę ;-)

Ale tygodniowo czy miesięcznie?

MrJedi: *I dlaczego tylko do Odry? Kaloryferowy ambitny jest i lubi podróżować.*

Pozdrawiam!

Wojtek

eprasa.pl d6f3b6771d

Dzięki, ale nie licz za to na lepszą recenzję swej gry, jakby co. :)

Moraś: *Dzieła polskich twórców i tak z założenia oceniamy o wiele gorzej, żeby rodzimym devom nie żyło się za dobrze w naszym kraju. Nie mogą mieć lepiej od nas. (To żarty, jakby co).*

Jubileuszowo (i książkowo)

Pamiętam dokładnie moment gdy dorwałem pierwsze CD-Action w swoje łapska. To było jakoś w 1998, miałem 12 lat. W domu jedyny komputer, który posiadałem to nasza rodzina podróba NESa czyli Pegasus. Nie wiem dlaczego rodzice mi je kupili, całkiem możliwe, że nie mogli znieść mojego marudzenia. No ale stało się, po kilku miesiącach czytania i przeglądania magazynu u kumpla miałem swój własny egzemplarz. Już w tej chwili wiedziałem, że to przygoda na dłużej. Mała popegeerowska wieś nie posiadała czegoś takiego jak kiosk z gazetami więc wyprawa po kolejne numery okazywała się comiesięcznym taskiem w coopie z tatą: „Tato bo jest nowe CD-Action, pojedziemy do Bydgoszczy?"

Moraś: *BYYYDGOOOSZCZYYY???!!! (Wybacz, mieszkam w Toruniu i bawi mnie ta wojenka między miastami).*

I zawsze jechał, marudząc później, że „znowu czyta tą „gazetę" w wannie i nie można nawet z kibla skorzystać". Tak, lubiłem czytać w wannie

Ja też! Aż do czasu, gdy w trakcie lektury *Das Boot* owa książka dokonała awaryjnego zanurzenia. Dodajmy, że była z biblioteki, wypożyczana „spod lady" tylko zaufanym czytelnikom. Nie dlatego, że zawierała jakieś niecne treści, ale dlatego, że była bezcenna, nie do kupienia wtedy. Na giełdach płacono za nią potworną kasę, stąd wypożyczano ją wyłącznie takim ludziom, którym ufano, że jej nie „zgubią", by potem zapłacić karę w wysokości 1/50 tego, co na niej zarobią. Morderczy wzrok bibliotekarki, gdy książkę oddawałem – dwa razy grubszą, niż była – pamiętam do dziś... I po tym wypadku ochota na czytanie w wannie jakoś mi przeszła.



MrJedi: *No ale przecież oddałeś więcej, niż wziąłeś. Poza tym tytuł zobowiązuje. Nawet nie chcę pytać, co zrobiłeś z* Ogniem i mieczem.

9kier: *Też lubię czytać w wannie. Jedną z powieści Jane Austen połknęłam w całości podczas długiej kąpieli, tylko dolewałam ciepłej wody.*

Moraś: *W wannie nigdy nie czytałem, ale za to grałem na PSP w* Silent Hilla: Origins. *Przy zgaszonym świetle, żeby był lepszy klimat. Choć jak tak teraz sobie myślę, to więcej sensu miało siedzenie na sedesie.*

(większości treści nie rozumiałem) godzinami, nie przeszkadzała mi nawet zimna woda.

9kier: *Nie czuje się, że jest zimna, dopóki się z niej nie wyjdzie.*

Nie było rady, moje marudzenie przeszło na poziom wyżej „Tatooooo kup komputer!!!". Odłożyłem 480zł (co na tamte czasy było kwotą wręcz zaporowa dla 13 latka), resztę dołożyli rodzice, dziadkowie i cholera wie kto jeszcze. Do dzisiaj mam nadzieję, że ten komputer to był prezent za dobre wyniki w nauce a nie powód do tego abym w końcu zamknął japę („Stachu kup mu już ten komputer bo wszyscy mamy dość tego marudzenia"). Po roku jest, sukces, zwycięstwo. Nowe biurko, stare krzesło od stołu pod tyłkiem a na biurku On. Monitor 15 cali z dupa, mała szara skrzynka a w niej morderca, P166 MMX, 32MB Ram, 4GB dysku wspomagane przez 4MB kartę graficzną. Podziałało 2 dni (wywaliłem wszystkie pliki systemowe z katalogu Windows bo potrzebowałem miejsca na gry, skąd mogłem wiedzieć, że nie wolno?).

Początkowo magazyn kupowany wyłącznie dla gier, gdzie treści pisane miały drugorzędne znaczenie (czytaj fajne obrazki dają), a wraz z „rozwojem" mojej postaci zmieniło się również podejście. Nie pamiętam, kiedy pierwszy raz zetknąłem się z treściami Smugglera (mówię o AR), ale pamiętam moja pierwsza reakcje - „co za buc".

He, he, tak samo zareagowałem przy pierwszym spotkaniu z EGM-em. Swoją drogą, w okolicach Krakowa słowo „buc" ma nieco inne znaczenie niż w reszcie Polski, więc tam używaj go raczej z rozwagą.

Pamiętam również gdy mając 17-18 lat wujek dał mi pierwszy raz posmakować whisky..."Fuuj,



straszna perfuma jak możesz to pić?", pamiętam również jego odpowiedź - „Dorośniesz to docenisz" I wiecie co miał rację, dziś bardzo lubię whisky i temu podobne napitki. Smuggler jest taką whisky/whiskey właśnie.

9kier: *Co za dużo, to niezdrowo? Hy, hy.*

Gdy jesteś młody wykrzywia ryj, powoduje dziwne odczucia, dopiero po czasie, gdy masz szerszy punkt widzenia stwierdzasz powoli eeejjj fajne to, nie taki ten Smuggler zły jak się wydawał. (Swoją drogą Old Smuggler był jedną z częściej wybieranych budżetowo whisky mojego wczesno dorosłego życia. Nie był tak chamski w smaku jak Czerwony Dżony no i miał wyglądającą na drogą butelkę!).

To nie jest jakaś dobra whisky, ale to też nie jest zła whisky. W każdym razie warta swej ceny.

MrJedi: *To mi pozostaje tylko doradzić w kwestii szklanki i lodu – obie rzeczy powinny być.*

Ale lód w lodówce. Lód dodany do whisky... to jak posłodzić bigos.

Lata mijały, człowiek dorastał, zmieniły się priorytety. Szkoła, praca, rodzina, dzieci. Nawet nie wiem kiedy w całym tym zgiełku zabrakło czasu dla CDA (pewnie jakoś koło 18 gdy pojawiły się „dziewczyny"). Jedyne, kontakty z „przeszłością" to jakieś tam odpowiedzi na posty na FB Smugglera czy CDA. No i believe me or not, ale jakoś umknął mi "coming out" Smugglera. Na informację w dniu 1 kwietnia o wydawanej książce zareagowałem podobnie jak większość użytkowników - „pfff moglibyście się bardziej postarać, od razu widać, że robicie sobie jaja". Dzisiaj te „jaja" stoją na mojej półce,

Moraś: *Szlag, mam zdecydowanie zbyt bujną wyobraźnię...*

podpisane i przeczytane, co wcale nie było takie łatwe przy dwójce dzieci i żonie, która pytając o autora jedyna odpowiedzią jaką dostawała było „...nie zrozumiesz kim on jest..."

MrJedi: *Tak to działa – żyjemy tak długo, jak długo żyje pamięć o nas.* »

Listy publikujemy, zachowując oryginalną (a czasami bardzo oryginalną) pisownię.

eprasa.pl d6f3b6771d



Poniżej kilka słów o tym czym ta książka była dla mnie. (...) Ta książka to lustro, w którym ja czytając wielokrotnie widziałem odbicie samego siebie, te same problemy, rozterki czy wybory, z którymi przyszło mi się borykać. Chęć opowiedzenia historii człowieka i ukazania go takim jakim jest w swej istocie, w całej prostocie i skomplikowaniu jednocześnie. To historia z podróży jaka przechodzi każdy z nas, i każdy z nas znajdzie w niej coś dla siebie. Coś co sprawi, że na naszej twarzy pojawi się uśmiech a czasami smutek.

(...) Ja podszedłem do niej bardzo emocjonalnie, od wspomnień dzieciństwa, wspomnień o nieżyjącym już ojcu, który mówił „czytanie tej gazety nie da ci pracy, a nauka tak..." I wiecie co, nie uczyłem się wybitnie a mimo to jednak dążyłem powoli do celu. Dzisiaj zajmuje się serwerami, wirtualizacja i technologiami chmurowymi. Czy bez tej całej fascynacji, bez CDA w wieku nastu lat byłbym dzisiaj tym kim jestem? Nie wiem, aczkolwiek się domyślam :)

Drogi Panie Jerzy, Smugglerze... z tego miejsca bardzo dziękuję za to Opus Magnum, za wiele godzin uśmiechu, powrotów do czasów, gdy jedynym problemem był brak hajsu na kolejne CDA, za przypomnienie, że jeśli czegoś chcemy i dążymy do tego to przy odrobienie dobrej woli i szczęścia można osiągnąć wiele. Można by pisać jeszcze wiele, myślę, że kończąc wystarczy po prostu zwykłe - DZIĘKUJĘ. TWOJE ZDROWIE! Co niniejszym czynię „odrobiną" 18yo Glennfiddich, którego dostałem na 30 urodziny 10 lat temu.

Gracz, mąż, ojciec, informatyk



Ludziska, wasze zdrowie i nasze zdrowie! 100 lat wam i *CD-Action*! Slàinte mhath! (Toast 30-letnim single maltem Benriach four cask, jaki dostałem od redakcji na naszym Expo).

MrJedi: *Nie znacie się. Najlepsze jest Awamori. Rzekłem.*

Niejaka Angoulême (fani Geralta znają...) stwierdziła, że po drogim alkoholu i tak rzyga się tak samo jak po jabolu.

Morać: *Potwierdzam. Niestety.*

Niekoniecznie tylko o jubileuszu

Jako wasz czytelnik (od numeru 02/2010 wyrywkowo a od 04/2017 stały), maila tego pisałem do was przez ostatnie 2 miesiące w wolnych chwilach między najpierw szukaniem pracy a następnie już pracowaniem, zastanawiając się czy w ogóle trafił by na łamy AR, ale w końcu poczułem się zmotywowany żeby go skończyć i wysłać.

Pewnie słyszeliście/czytaliście już wiele takich pochwał, ale chciałem was pochwalić na początku za całokształt zmian jakie przeprowadziliście po rozwodzie z Bauerem. Po odnowieniu formy jestem wielkim fanem szczególnie waszej publicystyki a w szczególności sekcji Magazyn Kulturalny z którego regularnie czerpię kolejne tytuły (głównie anime) do obejrzenia. Format Kontrapunktu jest równie świetny, stąd mój cichy postulat, może by tak 2 tematy do omówienia w jednym numerze hmmmm?

Morać: *Hmm, jest to jakiś pomysł. Nie mówię, że dobry, ale jest. Grzesiu, co Ty na to?*

Krigor: *Dzięki za miłe słowa! Co do poszerzenia – nie da rady niestety. Taka jest formuła tego kącika, że bierzemy na warsztat najgłośniejszy aktualnie temat i go obszernie omawiamy. Z tego ostatniego względu nie przejdą również próby zmieszczenia dwóch tematów na obecnej przestrzeni. A gdybym jakimś cudem wywalczył te dwie dodatkowe strony, zapewne musiałbym się maczetą opędzać od tych, którym je zabrałem. :)*

Kolejna pochwała za dywersyfikację, to chyba najtrafniejsze słowo, wydań CD-A. Specjale o Heroesach, Wiedźminie i Dragon Ballu były doskonałe i czekam na więcej takich w przyszłości (może by tak kiedyś o Total War?). Wypełniając lukę



między „głównymi" wydaniami nawet nie mam poczucia że przeszliście już parę lat do tyłu na formę kwartalnika. A może to przez mój brak czasu i związane z tym zaległości w czytaniu? Muszę się jednak pochwalić że z zaległych 5 numerów w połowie ubiegłego roku zszedłem do bycia zaledwie 1 w plecy.

Dość jednak o mnie i moich przemyśleniach, skupię się teraz na Was. Chciałem wam przede wszystkim pogratulować wytrwałości w pchaniu tego wózka (choć już bez dyskobola) naprzód. Dziękuję za umilanie wolnego czasu i podtrzymywanie mojej pasji do gier już od niemal 9 lat, za zmiany które były tak potrzebne magazynowi oraz po prostu za waszą pracę. W moich podziękowaniach chciałbym wyróżnić małe grono moich ulubieńców.

Smugglerowi dziękuję za wyborną sekcję Szpil, wszystkie cięte riposty w AR (również ubolewam nad wymarciem anty-fanów i popieram Twój stary pomysł hodowli takowych na potrzeby AR, choć w dobie AI może po prostu nakarmimy GPT ich starą twórczością a nuż się uda?)

Nie no, do końca nie wymarli, zobaczysz ich nawet w tym AR. :)

i łączę się w nadziei że doczekamy kolejnego Mass Effecta przed 40-tymi urodzinami CD-A i że będzie on równie dobry co 3ka.

Może się doczekamy, ale to już nie będzie to. Nie ten czas, nie ci twórcy, nie ci my. Ale ogram, wiadomo.

9kier: *Jeśli będzie tak samo dobry jak „trójka", którą odstawiłam po paru godzinach, to nie chcę!*

Kchchchch*! <kocie syczenie>*

Lencowi za doskonałe rysunki które tak świetnie, przez lata oddawały clou listów, że równie dobrze mogły by służyć za streszczenie np. recenzji (ten pomysł macie ode mnie za darmo). 9kier za świetne recenzje indyków których za twoją sprawą ograłem już naprawdę sporo a jeszcze więcej trafiło na listę „do zagrania" (szczególnie dzięki za pokazanie mi Dave the Diver <3)

eprasa.pl d6f3b6771d

9kier: *Akurat mało indyczy przykład wybrałeś, ale naprawdę szalenie mi miło! Gdyby to ode mnie zależało, ten dział miałby 10 stron co kwartał, bo naprawdę jest z czego wybierać.*

Pozdrawiam serdecznie cały zespół, trzymajcie się mocno i powodzenia na szlaku.

PS. Pytanie, w związku ze zmiennym wychodzeniem kolejnych wydań CD-A, jaki format przechowywania numerów na półce zaleca Redakcja? Chronologiczny? Osobne półki do trzymania osobnych wydań? Czy może mój obecny jest dopuszczalny tj. najpierw kolejne numery kwartalnika a następnie kolejne po sobie numery wydań specjalnych i retro?



Morać: *Chwilowo, z braku miejsca,* CDA *z ostatnich lat trzymam na jednej kupce. Na samym dole leżą wszystkie wydania specjalne, na nich* Retro, *a na górze kwartalnik. Plus zawsze najnowszy numer głównego wydania na biurku, żebym miał pod ręką podczas pracy.*

Przypomina mi się anegdota, gdy pewien polski magnat postanowił „wybrukować" salę balową w swym pałacu złotymi monetami z wizerunkiem cara (bo to w czasie zaborów było). Ale że miał zagwozdkę, czy monety dać twarzą cara do góry, czy do dołu, to napisał do imperatora z prośbą, by ten zdecydował. Car okazał się niezłym trollem, bo odpisał: „Mają być na sztorc!".

PPS. Czy są jakieś plany dotyczące wznowienia wydawania talii kart, choćby jako dodatek do prenumeraty?

P. „Overek" S.

CormaC: *Nie mamy obecnie takich planów.*

Książka niezgody

Nie podoba się, więc kupiłem!

Pamiętacie jeszcze Frustrat Zone w dawnych AR? No to chyba na chwilę ten kącik reaktywujemy. :) A to wszystko z powodu mojej książki. Jej lektura dla niektórych jest ewidentnie mocno traumatyczna i owi ludzie, z tego, co widzę, potrzebują tę traumę odreagować. Na portalu Lubimy czytać doświadczyłem więc klasycznego antyfańskiego review bombingu z gatunku „w ręku nie miałem i nie zamierzam, ale dam 1/10, bo go nie lubię". Przytoczę jedną, ale obszerną recenzję kogoś, kto jednak moją książkę przeczytał. Chyba. Wklejam opinię w całości, bez najmniejszych ingerencji w jej treść.

Lektura tej książki to jak spotkanie z wujkiem-alkoholikiem i brutalem, po wieloletniej przerwie. Widzisz podstarzałego i zniszczonego człowieka który uśmiecha się, próbuje udawać fajnego gościa, opowiada ci różne mniej lub bardziej ciekawe historyjki ze swojego życia i wspomina jak kiedyś wyglądało jego życie. Ale przy tym starannie unika rzeczy wstydliwych, bolesnych i niewygodnych.

Przyznaję się, pominąłem w niej wstydliwy, niewygodny i bolesny dla mnie epizod, jak w przedszkolu kiedyś nie mogłem zdążyć do kibelka i w desperacji wysikałem się do kosza na śmieci...

MrJedi: *Phi! Ja postawiłem dwójkę podczas leżakowania. Parę lat później zaliczyłem kontrolowane podpalenie klatki schodowej. Mógłbym tak długo wyliczać.*

Na rozliczenie się i rachunek sumienia nie masz co liczyć. Autor pewnie by się pokazowo oburzył gdyby coś takiego usłyszał - bo niby za co miałby się usprawiedliwiać albo rozliczać? No cóż, uważam że jest za co.

Z niczego się nie usprawiedliwiam w tej książce. Jest tam opisanych parę rzeczy, których się teraz wstydzę, i owszem, ale nie oczekuję od nikogo rozgrzeszenia. To zdecydowanie nie jest spowiedź.

Z CD-Action dorastałem i kończyłem szkoły, to czasopismo było jedną z ważniejszych rzeczy w mojej naiwnej młodości. Wywarło ogromny wpływ na moje poglądy i gusta. Zresztą nie tylko moje - każdy nowy numer był dyskutowany w szkole, w gronie kolegów. Ten temat był jednym z niewielu który naprawdę łączył młodych ludzi i ułatwiał nawiązywanie przyjaźni. Statystyki sprzedaży to byłą u nas tylko liczba - każdy numer wielokrotnie przechodził z rąk do rąk. Teksty z CDA czytało się z wypiekami na twarzy, a redakcja po pewnym czasie zaczynała być postrzegana niemal jak druga rodzina. Tyle, że gdy człowiek wydoroślał i zrozumiał pewne rzeczy - zaczął też dostrzegać, jak bardzo toksyczna i patologiczna była ta rodzina. A to, co za młodu w piśmie się ceniło i uważało za fajne - tak naprawdę często było niestosowne, a czasami po prostu złe.

Wychodzi na to, że gość uważa, iż *CD-Action* to ja. Cokolwiek tam popełniono, cokolwiek go tam uraziło czy dotknęło – idzie teraz na moje konto. Okej, niech będzie – jam Konrad, cierpię za miliony. :) Ale tak, w jednym ma rację: to, co kiedyś było fajne, dziś może budzić niesmak. Mnie np. kiedyś bawił Benny Hill i uwielbiałem książki Karla Maya.

9kier: *Mnie kiedyś – naprawdę dawno, dawno temu – bawiły seksistowskie i rasistowskie żarty. Wzdryga mnie na samą myśl.*

CormaC: *Ja wyznaję filozofię Ricky'ego Gervaisa, w myśl której można nabijać się ze wszystkiego i wszystkich pod warunkiem, że żart jest śmieszny – bo śmiech rozbraja. Ale hardkorowy dowcipas, po którym zapada cisza ociekająca zażenowaniem... Auć!*

Action Redaction dzisiaj wywołałoby ogromną awanturę. Pocięte listy i odpowiadanie wyłącznie na starannie wyselekcjonowane fragmenty, robienie z ludzi idiotów, forsowanie własnych tez i całkowity brak szacunku do drugiego człowieka.

Dobra, to pokaż teraz na gumowej lalce, gdzie cię ten wuj degenerat dotknął w AR. :) Swoją drogą, z wielu ludzi naprawdę nie musiałem i nie muszę robić idiotów. Po co się wysilać? Po prostu, jak widać, wystarczy publikować to, co napisali. I przyznaję, że zamiast pokornie odpowiadać „szanowny czytelniku, masz absolutną rację", to ja – gdy się z tezami piszącego nie zgadzałem – „forsowałem własne tezy". Niektórzy degeneraci nazywają to „polemiką" albo „dyskusją". Inni zaś „bezczelnością" albo „chamstwem".

To dotyczyło nie tylko AR - na forum i YT wszelkie komentarze z krytyką, nawet konstruktywną, były usuwane i cenzurowane.

A autorom łamano ręce i wyrywano języki. Jak mógł o tym nie wspomnieć? Acz uczciwie przyznam, że na naszym forum, gdzie sięgała moja moc, sam sporo takiej konstruktywnej i wyważonej krytyki („ten wasz @#$% szmatławiec to najwienkszе guwno na śfiecie!!!") posłałem do piachu. Biję się w piersi.

„Dziwne" recenzje i oskarżenia o przyjmowanie łapówek.

Spoko. To ja cię oskarżam o rozpowszechnianie pornografii. Dowodów na to nie mam oczywiście żadnych, ale skoro samo rzucone przez kogoś oskarżenie jest dla ciebie sensownym dowodem, to proszę bardzo, teraz udowadniaj, że się mylę. ...Milczysz? Ha, nawet nie próbujesz zaprzeczać! ...Mówisz, że to totalna brednia i oszczerstwo? He, he, tylko winni się tłumaczą.

9kier: *Nikt mi nigdy nie zaproponował czegoś takiego – może wspomniane łapówki dla redakcji* CD-Action *były z nami w pokoju już po tym, jak przeszłam na pracę zdalną.*

CormaC: *Jestem związany z* CDA *bardzo blisko od ćwierć wieku i nigdy nie miałem nawet podejrzenia, że ktokolwiek od nas wziął za coś w łapę.* »

Listy publikujemy, zachowując oryginalną (a czasami bardzo oryginalną) pisownię.

eprasa.pl d6f3b6771d



Oni się z tym nawet specjalnie nie kryli - recenzja Tiberian Sun z października 1999 była przedzielona obszerną relacją z luksusowego (jak na tamte czasy) i wypełnionego atrakcjami wyjazdu do Czech zafundowanego redakcji przez wydawcę gry.

Mhm. Był to event związany z premierą gry, na który zaproszono kilkanaście redakcji z całego świata. Z Polski pojechał ktoś z *CDA*, a byli tam jeszcze bodaj ludzie *ŚGK* albo *Reseta*, już nie pamiętam. A owe opisane ogromne, jak na owe czasy, atrakcje to – wyobraźcie sobie – nocleg w hotelu, mecz paintballa i nielimitowane ilości czeskiego piwa do posiłku. No więc nie ma bata, każdy uczciwy recenzent po czymś takim po prostu musiał wystawić co najmniej dziewiątkę z plusem. A my daliśmy żałosną ósemkę. Czyli macie tu ewidentny dowód, że wręczona łapówka była zdaniem recenzenta za mała, więc złośliwie obniżył ocenę!

Swoją drogą, recenzja jest autorstwa Simkina, czyli EGM-a, który na tej imprezie w Czechach w ogóle nie był. Właśnie dlatego on ocenił tę grę – by nie było żadnych podejrzeń, że ten, co pojechał na event, spłacał jakiś dług wdzięczności. No ale to są drobiazgi niegodne uwagi w tej historii. :)

PS W serwisie Metacritic średnia ocena graczy to aż 87%, a na GameRankings średnia recenzji w czasopismach to zaledwie 80/100. Rozumiecie!? Ależ tu musiało pójść kasy na łapówki dla graczy, żeby takie noty dali, ja pierdziu!!!

CormaC: *Według mnie ludzie przekonani, że da się nas kupić za zagraniczny wyjazd (i to de facto służbowy), mierzą nas po prostu własną miarą. Wiedzą, co oni byliby gotowi zrobić za dzień w, dajmy na to, Paryżu, i zakładają, że wszyscy inni zniżyliby się do tego samego.*

Jeśli o niesprawiedliwe recenzje mowa - szczególnie pamiętam „Rezerwowe psy". Recenzja to były dwie strony jadowitego bełkotu i wylewania pomyj, m.in. za goliznę (nawet nazwa producenta gry padła ofiarą krytyki!),a o samej grze napisano fragment umieszczony w ramce wielkości pudełka zapałek. Ale już kilka miesięcy później recenzowano prostacką gierkę o układaniu erotycznych puzzli z kilkunastu kawałków - tu już golizna nie przeszkadzała, ocena była bardzo wysoka.

Bełkotał i wylewał pomyje „hejter i beztalencie" o ksywce EGM. Poza tym jest oczywiste, że jesteśmy hipokrytami, bo narzekamy na film w stylu *Atak lesbijskich ośmiornic z Marsa*, że wulgarny i prymitywny, a potem chwalimy np. oscarowe *Biedne istoty* z 2023 – a przecież w obu jest sporo golizny! I tu już golizna nam nie przeszkadza! I jak powszechnie wiadomo, *Rezerwowe psy* były najlepszą polską grą do czasu *Wiedźmina 3*, bardzo wysoko wszędzie ocenianą, a tylko w *CDA* po niej tak srogo pociśnięto. Widać producenci nie chcieli dać EGM-owi łapówki...

PS Z czystej ciekawości przejrzałem rocznik 2000 w poszukiwaniu „erotycznych puzzli" i znalazłem *Strip Puzzle* na jedną stronę. W grze faktycznie układało się panie... ale w kostiumach kąpielowych. Erotyka na całego! Czarny Iwan dał bardzo wysoką ocenę – „aż" siódemkę.

Takich zarzutów można wrzucać więcej. Głupie i niestosowne żarty. Niski poziom tekstów, wtrącanie polityki i poprawności politycznej zamiast zachowania neutralności.

No nie moja wina, że EGM i reszta patusiarskiej bandy pisali takie kiepskie teksty za łapówki! Swoją drogą, oczekiwanie „neutralności" od nas jest zupełnie idiotyczne – gdybyśmy pracowali w mediach publicznych, dostając pieniądze z abonamentu RTV, to jasne, wypada zachować neutralność. Ale w mediach prywatnych mamy prawo do własnych poglądów, nawet jeśli się komuś nie podobają. Czemu mamy być neutralni? I jestem absolutnie przekonany, że gdybyśmy mieli poglądy zbieżne z tymi wyznawanymi przez autora, to uważałby to za zaletę, a nie wadę pisma.

Morać: *A najlepsze jest to, że w redakcji każdy z nas ma własne poglądy. Jedne są zbieżne, inne nie i jest to w zupełności normalne. Bo czemu wszyscy mają myśleć jak autor X, skoro mają własne zdanie na dany temat? A potem chętnie się tym zdaniem dzielą w recenzjach czy publicystyce.*

9kier: *Odnoszę wrażenie, że zawsze trzeba to będzie powtarzać: nie ma czegoś takiego jak neutralna recenzja, kontekst społeczno-polityczny bywa istotny, a* CDA *to czasopismo opiniotwórcze.*

Morać: *Poproszę wzór na obliczenie neutralności opinii.*

Nierzetelne recenzje (pamiętacie „Monsters Inc."?).

Ach, kurde, od ponad 20 lat milczymy na ten temat jak głaz, licząc, że o całej sprawie zapomnicie. Stąd ani słowa o tym nie było w albumie *Chwile chwały i przypały*, w mojej książce, na ekspozycji *CDA* na naszym ostatnim Expo (wcale nie wisiał wielki plakat z tą recenzją) czy w rozmaitych rocznicowych wspominkach... Ech, wszystko by nam się udało, gdyby nie ten wścibski dzieciak, szlag. No ale widać lepszego przykładu nie mógł, biedaczysko, znaleźć. Co chyba dobrze o nas świadczy. :) Pominę to, że akurat recka *Potworów i spółki* była rzetelna (tzn. grę opisano zgodnie z prawdą), a tylko nota końcowa z dupy wzięta. Recenzja to nie jest wyłącznie ocena na jej końcu, drogi krytyku... Rzekłbym nawet, że to jedna z mniej ważnych rzeczy w recenzji.

Tak więc, powtórzę: lektura tej książki to jak spotkanie z toksycznym wujkiem po latach. Niby jest fajnie, niby wracają wspomnienia z fajnych czasów - bo człowiek naturalnie woli pamiętać tylko o tym co dobre. Ale po rozstaniu przychodzi wraca niesmak do świata. I do siebie samego gdy dociera, że ten toksyczny wujek nic a nic się nie zmienił. W dodatku właśnie wyciągnął od ciebie sporo forsy - i pewnie się śmieje z kolejnego frajera który ZNOWU dał się ograć.

Jak to mówią – jeśli raz pozwoliłeś komuś się oszukać, to jesteś ofiarą oszusta, ale jeśli znowu dałeś się nabrać tej samej osobie, to jesteś już tylko ofiarą losu. :) Gość nie lubi *CD-Action* (90% recenzji książki to marudzenie na *CDA*), ewidentnie nie lubi mnie, ale i tak kupuje moją książkę. A potem narzeka, że mu się nie spodobała i że został naciągnięty na „sporo forsy". Jeeezu.

Nie warto było ulegać starym sentymentom. Kierowałem się uczuciami i zdusiłem rozum, wbrew logice miałem nadzieję na nie wiadomo co - i oczywiście oberwałem po łapach. W sumie to nie wiem czy powinienem za to mieć pretensje do autora książki czy raczej do siebie. 1/10

Oczywiście, że musisz mieć pretensje do mnie, bo nie napisałem takiej książki, jaką ty miałeś ochotę przeczytać, nie wytłumaczyłem się w niej z każdej recenzji, która ci nie przypadła do gustu, z brania łapówek czy bezczelnego „forsowania" swych opinii. I przepraszam też za to, że cię podstępnie skłoniłem do jej zakupu. A potem, trzymając twą rodzinę na muszce M16, zmusiłem do przeczytania od A do Z. Wstyd mi za to wszystko. W ramach ekspiacji gotów jestem więc na własny koszt kupić ci dużą tubkę maści na ból dupy, bo mam wrażenie, że bardzo jej potrzebujesz, a że wydałeś na tę książkę „sporo forsy", to na taki lek już cię nie stać.

eprasa.pl d6f3b6771d

PS Napisałeś, że „zdusiłeś rozum" (cokolwiek to znaczy), a ja mam dziwne wrażenie, że nie musiałeś się przy tym przesadnie wysilać.

PPS Mów mi „wuju"!

A jeśli myślicie, że głupiej już nie można, to powiem tylko, że owszem – można. Przykładowo: „Szkoda, że nie ma tego w wersji elektronicznej, no cóż. Nie będzie dane mi przeczytać" skwitowane oceną 1/10. Nie brakło też jedynek z typowo antyfańskimi tekstami, jak ten: „Kupiłem tylko po to by sobie tym dupę podetrzeć". I od razu poczułem się o te 25 lat młodszy, gdy antyfani słali takie listy do AR.

EGM... W tym roku minie 10 lat odkąd odszedł EGM. W CDA nr 04/2021, tj. 5 lat temu, przy okazji 25 lecia CDA wspomniano o Panu Andrzeju w krótkiej ramce. Może z okazji 30-lecia CDA udałoby się zagospodarować choćby jedną stronę dla Ś.P. Pana Andrzeja?

Pozdrawiam

J. Ch.

Zasłużył na sporo więcej niż jedna stroniczka w AR. Andrzejowi poświęciłem więc cały długi rozdział w mej książce. Ale to nie jest laurka, uprzedzam.

Pod wpływem

Witam redakcję! Z góry sorki za literówki - uwaliłem się łychą - nie próbujcie tego w domu ale ponoć słowa pijanego i dzieci są szczere.

Uwalenie się widelcem jest moim zdaniem dużo lepsze. Poza tym po whisky ma się strasznego kaca. To nie jest alkohol do „uwalania się".

Pojechałem w rodzinne strony wschodniego województwa Mazowieckiego posiedzieć z kotem mojej mamy i wygrzebałem stare nr CD-A (w miarę stare, bo z 03. Za stare chyba uważam te z początku mojego kupowania, czyli z 97). Kurde, ale to był klimat. Czytam gamewalkera z 91 nr i po prostu czuję ból Allora po utracie auta-pakowozu (gamewalkera). Nie wiem, czy to alkohol przeze mnie przemawia (może mnie nie cytujcie) czy też wiek/sentyment/dziaderstwo, ale dużo łatwiej mi się utożsamiać z tamtymi czasami niż z dzisiejszymi. Małżonka po psychologii twierdzi, że w wieku naście-dzieścia mózg wciąż się rozwija, i nie mam w zasadzie podstaw, żeby w to wątpić, ale strasznie tęsknię za ekipą, za beztroską, za czasem wrażeniem prowizorki czy „politycznie--niepoprawnymi" tekstami (Eld, łobuzie!).



Wszyscy chyba tęsknimy za „dawnymi (bardziej) beztroskimi czasami"...

Jam rocznik 87, pierwszy numer CD-A, który rodzice mi kupili (bo przecież nie ja), był nr łączony 06-07.97 z dżemem Koala Lumpur.

...Hę?! Chyba to była spora łycha tej łychy. :)

Brakuje mi Gema, Czarnego Ivana, Yasia, i gdy czytam stare pdfy (ulubiona recka to chyba Postal z 12.97 i zdanie z chłodnym porankiem), autentycznie łezka mi się w oku kręci. Setki wspomnień, znajomości zawarte z powodu np. posiadania jednego z pierwszych kompów na osiedlu (resortowe dziecko z miasta do 80k). Nawet ankiety i Królestwo Chaosu miło wspominam.

A czemu by je źle wspominać?

No i z bełkotu wychodzi jedno pytanie - gdzie podziała się radość? Gdzie podziały się gry, które zachwycały nowościami?

9kier: *W dziale z „indykami", który nieskromnie polecam.*

Wiem, że przy Mr Jedi czy Mac Abrze jestem gówniarzem, ale autentycznie tęsknię za czasami, gdy CD-A było może mniej profesjonalne, ale za to bardziej luzackie. Nie zrozumcie mnie źle - cenie obecną ekipę, ale nie przemawia przeze mnie sentyment. Dalej świetnie mi się czyta dawne teksty. Dodatkowo dochodziły super wywiady (Wołoszański, chyba numer z Dark Earth na okładce, ale głowy nie dam).

Przeminęło z wiatrem i 30 kolejnymi latami na karku. Ale zawsze miło powspominać, nie?

MrJedi: *Ja chciałbym tylko dla porządku dodać, że Smuggler jest ode mnie starszy.*

Ale tylko o niecałe 65 lat.

Czy wy, jako osoby starsze ode mnie, macie jakąś receptę na wyjście z pułapki „kiedyś to było?"

Tak. Mieć w dupie to, co było, i cieszyć się tym, co jest, bo to też minie, a z perspektywy lat może się okazać najlepszym czasem w życiu...

Pozdrawiam - autor kilku listów (nawet w panopticum)

Radosław W.



I na zakończenie...

Wspaniałe lata

Kolejny mit z dzieciństwa obalony. św. Mikołaj, zajączek wielkanocny, skąd-się-biorą--dzieci, wróżka zębuszka, a teraz twarz/tożsamość Smugglera (znaczy się wyszło to dawno, poszlaki jeszcze dawniej, ale niepewność była najfajniejsza). Entzauberung pełną gębą. W każdym razie fajnie było z Wami dorastać i dojrzewać. Jak powiem, że w jakiejś części kształtowaliście pokolenie, to nie powinno nawet brzmieć górnolotnie. Dzięki za te wspaniałe lata :) Książka w punkt, szczególnie dla sentymentalnych jednostek. To po trochu pomnik wspaniałego dzieciństwa, pokolenia, branży, GAZETY (nie mogłem się powstrzymać ;)) i najciekawszego redaktora w Polsce :) Trafiliście jako drużyna do ludzi jak mało kto, zarażaliście pasją i wzbudziliście w czytelnikach wręcz emocjonalny związek. Wyjątek wśród wyjątków, czapki z głów. A Wy po prostu byliście sobą; efekt był wypadkową. Książkę zamawiam i jak kiedyś będę chciał pokazać młodszym pokoleniom realia swojego dorastania, to wcisnę takiemu do rąk „masz, czytaj, tak było". Jak sądzę, wielu Waszych/Twoich fanów ma tak samo. Po prostu dziękuję.

Bartosz Płotka

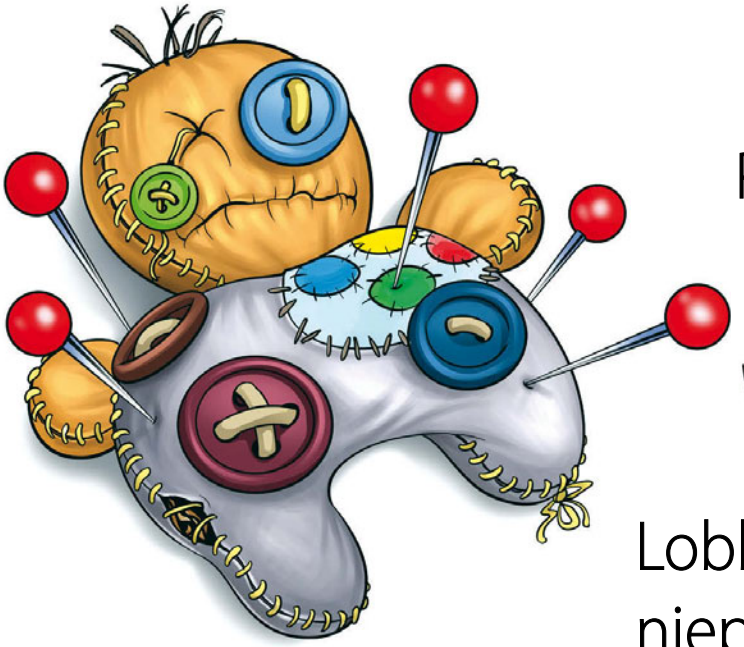
Jajakobyły (naczelny) i my jako redakcja – dziękujemy za wszystkie listy z okazji 30-lecia *CD-Action*. Wzruszenie nie pozwala nam ścisnąć was za gardło czy jakoś tak. To do następnego jubileuszu!

NA LISTY ODPOWIADALI SMUGGLER, MRJEDI, 9KIER, MORAŚ, KRIGOR I CORMAC.

ZILUSTROWAŁ MAREK LENC.

Listy publikujemy, zachowując oryginalną (a czasami bardzo oryginalną) pisownię.

eprasa.pl d6f3b6771d



Przegląd Kwartału Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Odyseja Christophera Nolana spowodowała, że *Assassin's Creed Odyssey* nagle znów jest bardzo chętnie ogrywany – na trzech największych platformach (Steam, Xbox i PlayStation) odnotowano 90-procentowy przyrost grających w ten tytuł osób. Podobno Ubi trzyma kciuki, by premiera drugiego sezonu *Szoguna* odbyła się jak najprędzej.

Przeważająca część ludzi zamawia *GTA VI* w droższej edycji *Ultimate*. Innymi słowy, sugerujemy wam, kochani twórcy, że 100 dolarów za grę to wcale nie jest dla nas dużo. Chętnie zapłacimy tyle i za inne hity, a potem po prostu za każdy większy tytuł. Śmiało, producenci, nie krępujcie się...

Analityk twierdzi, że koniec wspierania wydań pudełkowych przez Sony jest analogiczny do sytuacji na rynku pecetowym. „Dziś już nikt na to nie narzeka". To prawda niestety. Ponarzekają, poklną, pobojkotują z miesiąc albo dwa i polecą robić preordery, a potem będą rzewnie wspominać stare, dobre czasy... Jak my obecnie.

Ubisoft nie twierdzi już, że mikropłatności „czynią grę przyjemniejszą". To irytujące graczy sformułowanie zniknęło z najnowszego raportu finansowego spółki. W przeciwieństwie do rzeczonej frazy mikropłatności w grach jednak pozostały i niewątpliwie czynią ów raport znacznie przyjemniejszym do czytania dla zarządu.

Wszyscy w branży zwalniają, redukują koszta, optymalizują, a Nintendo... zwiększa pensje pracownikom o konkretne 10%, dużo powyżej rocznej inflacji w Japonii. To miłe, acz sam fakt, że coś takiego jest obecnie newsem godnym odnotowania, pokazuje chyba, jak bardzo ta branża zeszła na psy. To coś jakby: „Zatrzymano kierowcę MPK do rutynowych badań i wyobraźcie sobie, że okazał się zupełnie trzeźwy".

Gracze anulujący subskrypcję PS Plus w proteście przeciwko polityce Sony często otrzymują propozycję przedłużenia abonamentu w promocyjnej cenie (od 25% do 50% taniej – nie wiadomo, jakie są kryteria doboru tych graczy i wysokości zniżek). Więc teraz tak: z jednej strony protesty przynoszą jakiś efekt, a z drugiej każdy, kto skorzysta z takiej oferty, udowadnia sobie i nam, że jakże łatwo i tanio można sprzedać swe ideały i sprawiedliwy gniew wymienić na niedużą garść srebrników...

Szef PlayStation pozbył się ponad połowy posiadanych akcji Sony tuż po decyzji o zakończeniu produkcji płyt. Przypadek? Nie sądzę. Prawdopodobnie spodziewał się, że stracą na wartości. A tu kicha, bo cena akcji wzrosła. Mogę tylko śmiać się z „cwanego" prezesa. Swoją drogą, kiedyś przyłapany na takiej zagrywce japoński CEO pewnie popełniłby rytualne seppuku, by zmyć z siebie hańbę, albo chociaż złożył dymisję... Ale – jak widać – Japonia się mocno „zwesternizowała".

Może i Sony pozbawia użytkowników swoich konsol fizycznych wersji gier, ale za to chociaż podwyższa cenę abonamentu PlayStation Plus, więc już tak nie narzekajcie...

W zeszłym roku Microsoft mocno zaskoczył graczy, ogłaszając 50-procentową podwyżkę ceny usługi Xbox Game Pass. Efekt? Matthew Ball, dyrektor ds. strategii Xboksa, przyznał, że gigant z Redmond „stracił miliony subskrybentów w ciągu kilku miesięcy". Zarząd zapewne w szoku. No kto by przypuszczał, że ludzie tak zareagują, zamiast jak zawsze to „łyknąć". A potem szybko ową podwyżkę zredukowano o trzy czwarte...

Akcjonariusze domagają się odejścia szefa spółki matki FromSoftware. Powód? Niewystarczające ich zdaniem wykorzystanie sukcesu *Elden Ringa*. Czyli: „Spadaj, za mało wycisnąłeś kasy z tych głupków, co kupują gry, chcemy kogoś lepszego w te klocki".

Copa City, polski symulator piłkarski – o tyle specyficzny, że nie skupia się na meczach, tylko na organizowaniu turniejów – miał budżet rzędu 50 mln zł. W pierwszy dzień po premierze zagrało zaś w niego... 365 graczy w tzw. peaku, a recenzje są „mieszane". Krótko mówiąc, *Copa City* to raczej *Cupa City*. A znając życie, ludzie je tworzący zaraz dostaną „copa" i pójdą na zieloną trawkę – poharatać w gałę.

Gracze oskarżają twórców *Warhammera 40,000* o używanie sztucznej inteligencji. A konkretnie chodzi o rękę Space Marine'a na grafice promującej nadchodzące figurki do *Warhammera: The Horus Heresy*. Bo ma on sześć palców u dłoni. Co nasuwa pewne podejrzenia, że stworzono go za pomocą AI właśnie. Wydawca zaprzecza. Twierdzi, że to efekt „połączenia przez artystę miniaturowej fotografii ze sztuką, aby stworzyć dramatyczną scenę". Mhm. Tłumaczenie też brzmi dramatycznie, jakby wcale nie było wygenerowane przez sztuczną inteligencję, co nie?

Xbox może szykować opcję dla graczy, których nie stać na gry – ci kupią je na raty. Ciekawe, jakie RRSO zostanie naliczone. I jakoś przypominają mi się w tym momencie

eprasa.pl d6f3b6771d

ludzie po rozwodzie nadal spłacający kredyt za wesele.

Komisja Europejska odrzuciła żądania ruchu Stop Killing Games. Okej, to teraz chyba pora na Stop Buying Games, nie uważacie? A raczej „stop kupowaniu licencji na czasowe użytkowanie gier do momentu, aż zamknięte zostaną ich serwery".

Do debiutu nowego *Fable* zostało ponad pół roku, a twórcy już zapowiedzieli pierwsze DLC. Jego tytuł to zapewne *Zobaczcie, co wycięliśmy z „podstawki"*. Swoją drogą, ogłosić rozszerzenie jeszcze przed premierą – przesuniętą! – gry to chyba lekka przesada.

PS Dobra, a teraz na serio – tytuł tego DLC to *Order of the Hero*. W sumie to raczej *pre-Order of the Hero*...

CD Projekt Red zapewnia, że nie popełni błędów *Cyberpunka 2077* w jego sequelu i *Wiedźminie 4*. „Odrobiliśmy naszą lekcję". No fakt, w tym ostatnim raczej nie będzie dziwnie jeżdżących taksówek, policji spawnującej się za plecami bohatera ani zaskakująco funkcjonujących implantów, w to akurat nie wątpię. I na bank nikt nie będzie narzekał, że nowy „Wiesiek" kiepsko chodzi na PlayStation 4.

W 2023 roku Amazon zapowiedział, że zamierza podjąć kolejną próbę przeniesienia uniwersum Władcy Pierścieni do gry MMO. Po trzech latach projekt idzie w piach. Po obejrzeniu dwóch sezonów *Pierścieni Władzy* uważam, że to dobra wieść.

Bungie zakończyło rozwój *Destiny 2*. Wedle pogłosek firma przygotowuje się do „znaczącej redukcji zatrudnienia". Swoją drogą, większość pracowników studia dowiedziała się o tych planach z sieci. Gdzie te stare, dobre czasy, gdy obowiązywała jakaś kultura w relacjach – zrywało się przez SMS-a, a zwalniało ludzi za pomocą działu HR...?

Crimson Desert sprzedaje się tak dobrze, że szef studia postanowił dodatkowo wypłacić każdemu pracownikowi (a jest ich ponad 700) premię w wysokości ok. 12 tys. zł. Dziwne obyczaje mają w tej Korei, dawać twórcom hitu premie zamiast wypowiedzeń...

Przeszło 120 użytkowników Steama ma po ponad 20 tys. gier na swoich kontach, a co najmniej trzy osoby uzbierały ok. 40 tys. tytułów. Rekordzista zaś może się pochwalić obecnie 43 120 grami o łącznej wartości ok. 2,7 mln zł. Gdyby każdą przechodził w jeden dzień, grałby przez blisko 120 lat. A w międzyczasie pewnie dokupiłby jeszcze ze 100 tys. nowych. To się dopiero nazywa „kupsko wstydu".

Szefowa Xboksa uważa, że *Minecraft*, gra przynosząca Microsoftowi wielkie pieniądze, był przez lata niedoinwestowany. Dlatego teraz zamierza... zwalniać ludzi z Mojanga. No czego nie rozumiecie? Jak będzie mniej pracowników, to te za małe dotąd pieniądze im wystarczą i nie będą już niedoinwestowani. Nigdy nie zostaniecie Ważnym Kimś w korpo, jeśli nie zaczniecie myśleć kreatywnie!



To zapewne najbardziej gówniany gadżet dla fanów *Pokémonów*.

Poczujcie ekskluzywną woń średniowiecza. *Kingdom Come: Deliverance* z własnymi drogimi perfumami! Za marne 156 dukatów... znaczy się... euro za buteleczkę. Hmm, to dużo taniej wyjdzie po prostu długo się nie kąpać i też będziemy odpowiednio klimatycznie pachnieć. ***[Smuggler]***

ŚLEDZIU NA ZAGRYCHĘ



eprasa.pl d6f3b6771d



WIRED PRODUCTIONS

THE ARK

Zbuduj przytulną chatkę,
w której poczujesz się jak w domu!

DOSTĘPNE NA: gog.com

REKLAMA

REKLAMA

Prenumeruj CD-Action i zgarniaj bonusy!

Prenumerata CD-Action to nie tylko wygoda. Do każdego egzemplarza drukowanego magazynu dorzucamy w prezencie jego kompletną wersję cyfrową w pliku PDF, a jeśli zdecydujesz się na wysyłkę do paczkomatu InPost, opłacimy za Ciebie koszt dostawy. Z prenumeratą wiążą się też poniższe korzyści niedostępne w przypadku tradycyjnej sprzedaży.



\+ GRA +



Kolekcjonerska okładka bez napisów i kodów kreskowych

Wkładka z alternatywną okładką

Dostęp do cyfrowego archiwum wydań magazynu



SPRAWDŹ NA SKLEP.CDACTION.PL!

eprasa.pl d6f3b6771d


JBL
pl.jbl.com
JBL
QUANTUM
GAMINGOWE
ZESTAWY SŁUCHAWKOWE


FPS SOULSLIKE
PREMIERA 13.10.2026
ONE MORE LEVEL
Lyrical Games