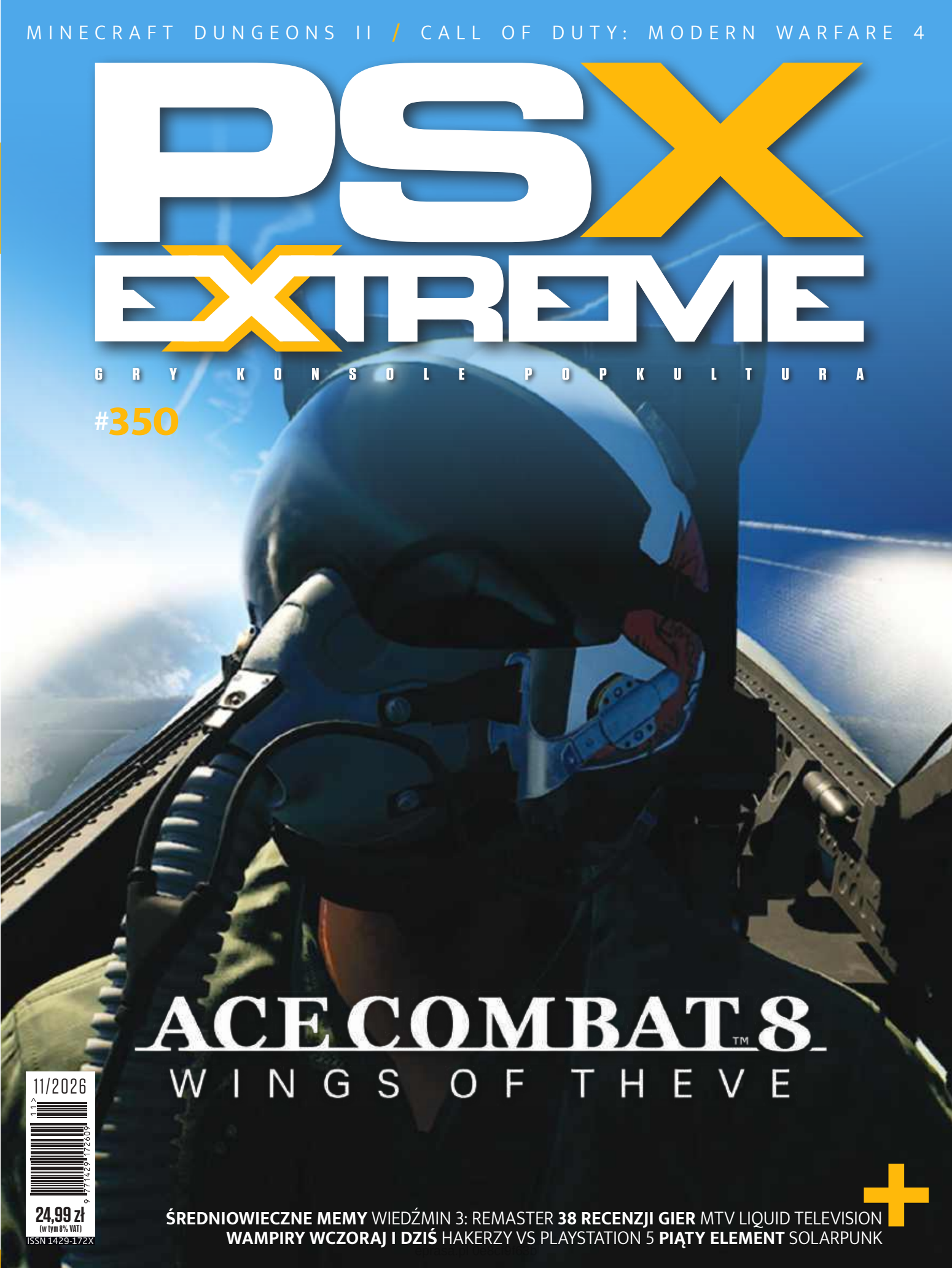
MINECRAFT DUNGEONS II / CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 4

PSX EXTREME

GRY KONSOLE POPKULTURA

#350



ACE COMBAT™ 8
WINGS OF THEVE

11/2026

24,99 zł
(w tym 8% VAT)

ISSN 1429-172X

ŚREDNIOWIECZNE MEMY WIEDŹMIN 3: REMASTER **38 RECENZJI GIER** MTV LIQUID TELEVISION
WAMPIRY WCZORAJ I DZIŚ HAKERZY VS PLAYSTATION 5 **PIĄTY ELEMENT** SOLARPUNK

SŁYNNA SERIA KOMIKSOWA

The BOYS
ChłoPAKI



PLANETA KOMIKSÓW

DO KUPIENIA W PLANECIE KOMIKSÓW

© 2026 Dynamic Forces Inc. All Rights Reserved. © for the Polish edition by Planeta Komiksów 2026



Nie wszystek ograsz

Przyznam bez bicia, że w PSX Extreme dawno nie było tak obfitego w gry miesiąca. Dział recenzji został powiększony do oporu, a część gier musiała przejść na kolejny numer. Co jednak najbardziej cieszy, nie pamiętam numeru, w którym w recenzjach wystawiono by tyle dziewiątek i ósemek. Oczywiście taki stan rzeczy zawdzięczamy paradoksalnie GTA VI, bo masa hitów chciała się po prostu zmieścić z premierą w październiku. Pozostaje tylko nieśmiertelne pytanie – kiedy to wszystko ograć?

W numerze czeka więc na Was blisko 40 recenzji i choć bywało ich więcej, to liczba głośnych hitów przekracza wszelką skalę. Phantom Blade Zero, Gears of War: E-Day, Star Wars: Galactic Racer, remaster Wiedźmina 3, Call of Duty: Modern Warfare 4, The Legend of Zelda: Ocarina of Time Remake, Castlevania: Belmont's Curse, Valor Mortis czy Final Fantasy Resonance to gry nie w kij dmuchał, a do bazy dojechało też kilka znakomitych tytułów niezależnych, o których również poczytacie w tym wydaniu. Z tego też względu tym razem Temat Numeru jest tylko jeden. Z okazji premiery Star Wars: Galactic Racer serwujemy Wam słoneczny bunt, czyli solarpunk i futurystyczne wizje świata, w których technologia może współpracować z naturą. Pomysły na żaglowce, odnawialną energię czy wyścigi przyszłości pokazują, że ta przyszłość może być bliżej, niż myślimy.

W Hardkorze z racji przepełnienia działu recenzji miejsca trochę mniej, ale i tak udało się zmieścić sporo dobra. W „Średniowiecznym settingu" zaglądamy do słynnej „Wieży Babel" Pietera Bruegla starszego. Wśród monumentalnej budowli, króla Nimroda i tysięcy robotników artysta ukrył detal znacznie bardziej przyziemny – faceta robiącego kupę nad strumykiem. Zaintrygowani? W „Wampirycznych tropach", z okazji premiery nowej Castlevanii, cofamy się o setki, a nawet tysiące lat, żeby poszukać korzeni krwiopijców. Zanim pojawili się Dracula i Belmontowie, wampiry zdążyły już obrosnąć w niezliczone mity, legendy i historie. Piszemy też o tym, jak Sony rozjuszyło scenę hakerską PS5, która przez lata cierpliwie czekała na okazję, by dobrać się do bebechów konsoli. Cyfrowa przyszłość bez płyt i coraz większa kontrola nad grami przelały czarę goryczy, a dotychczasowa twierdza PlayStation zaczęła pękać.

W Retro kończymy przygodę z Lightning. Jednak Lightning Returns: Final Fantasy XIII to nie tylko zakończenie trylogii, lecz także ciekawy zapis momentu, w którym branża gier mocno się zmieniała. Z kolei w artykule o MTV Liquid Television pokazujemy, jak telewizja muzyczna postanowiła wyjść poza teledyski i dać antenę kompletnie odjechanym animacjom. To właśnie w tym eksperymentalnym tyglu powstali między innymi „Beavis i Butt-head" oraz inne produkcje, które na długo zmieniły oblicze telewizji. No i jest jeszcze „Piąty element". Kultowy film trafia do tego numeru nieprzypadkowo – dzieło Luca Bessona było wyświetlane w polskich kinach dokładnie wtedy, gdy do kiosków trafił pierwszy numer PSX Extreme, a my sprawdzamy, dlaczego ta kosmiczna mieszanka akcji, humoru i totalnego odlotu tak dobrze przetrwała próbę czasu. Na koniec Retro wracamy zaś do czasów pierwszego PlayStation i Sheep, Dog 'n' Wolf, jednej z najbardziej nietypowych gier inspirowanych kreskówkami.

Oczywiście jak zawsze czeka na Was więcej niespodzianek, w tym dwa wywiady, test kolejnej retrokonsolki i oczywiście szczypta felietonów komentujących branżową rzeczywistość. Co warto zaznaczyć, nie świętujemy wydania 350. numeru magazynu, ponieważ zbieramy siły i materiały do wyjątkowego jubileuszu w 2027 roku – 30-lecia naszego magazynu!



ACE COMBAT 8: WINGS OF THEVE™
& ©Bandai Namco Entertainment Inc.
CORE IMAGERY – VIEW-READY © 2025 Vantor.
All trademarks and copyrights associated



Roger Zakrowski

Redaktor Naczelny
roger@psxextreme.pl

Kolejny numer PSX EXTREME ukaże się 3 grudnia

eprasa.pl 0e8cf9f63b

PSX EXTREME 350



18 SŁONECZNA PRZYSZŁOŚĆ

Temat Numeru

Z okazji premiery Star Wars: Galactic Racer ruszamy w stronę przyszłości, w której technologia zamiast dominować nad naturą, próbuje się z nią dogadać. Przyglądamy się solarpunkowym wizjom świata, od odnawialnych źródeł energii i futurystycznych żaglowców po wyścigi przyszłości.



26-67 WIELKA OFENSYWA HITÓW

Recenzje

Dział recenzji ledwo mieści się w numerze. Blisko 40 tekstów, a wśród nich produkcje, obok których trudno przejść obojętnie. Phantom Blade Zero, Gears of War: E-Day, Call of Duty: Modern Warfare 4, The Legend of Zelda: Ocarina of Time Remake, Valor Mortis czy Final Fantasy Resonance – tym razem naprawdę jest z czego wybierać.



74 PLAYSTATION KONTRA HAKERZY

Hardkor

Sony przez lata budowało wokół PlayStation kolejne warstwy zabezpieczeń, ale w końcu ktoś znalazł sposób, by poważnie naruszyć tę konstrukcję. Rosnąca cyfryzacja, brak fizycznych nośników oraz coraz większa kontrola nad kupowanymi grami zaczęły działać na niekorzyść producenta.



80 WAMPIRY STARSZE NIŻ DRACULA

Hardkor

Z okazji premiery Castlevania: Belmont's Curse cofamy się daleko przed czasy Draculi i Belmontów. Zaglądamy do dawnych wierzeń, podań i opowieści, w których krwiopijcy pojawiali się na długo przed tym, zanim popkultura nadała im dobrze znany kształt.



84 TELEWIZJA NA PEŁNYM ODLOCIE

Retro

Zanim MTV kojarzyło się wyłącznie z muzyką i teledyskami, stacja postanowiła zrobić coś znacznie bardziej szalonego. Liquid Television stało się laboratorium dla twórców animacji, dając antenę produkcjom, które trudno było pomylić z czymkolwiek innym.



88 KOSMICZNY ODLOT

Retro

Czy „Piąty element" to film kultowy? Po latach sprawdzamy, co sprawiło, że ta wybuchowa mieszanka science fiction, akcji, humoru i kompletnie niepoważnego podejścia do przyszłości wciąż potrafi bawić.

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

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

SPIS TREŚCI



TEMAT NUMERU
Słoneczny bunt 20

CO NOWEGO
BioWare – ostatni rzut kością 08

TESTY
Evercade Nexus 15
Lenovo Idea Tab Pro Gen 2 17

HARDKOR
Przebudzenie potwora – jak Sony rozjuszyło scenę 74
Średniowieczny setting 76
Wampiryczne tropy 80

RETRO
Retrocenzja – Sheep, Dog 'n' Wolf 72
MTV Liquid Television 84
„Piąty element" – kombinacja idealna 88
Lightning Returns: Final Fantasy XIII – rezonans napięć 92

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

STAŁE RUBRYKI
Co nowego 06
Ohayo Nippon 10
Dobre, bo polskie 12
Hyde Park 26
Headshot 27
Replay 70
Myszaq lubi 96
Region Filmowy 98
Comix Zone 99
Bardzo Ambitny Kącik Anime 100
Graczpospolita 108
Głos Ludu 110
Patronite 111
Listy 112

GRY

CO NOWEGO
Black Myth: Zhong Kui 14
Decapolice 18
Hunter: The Reckoning – Deathwish 16

RECENZJE
Ace Combat 8: Wings of Theve (multiplayer) + wywiad 28
AION 2 49
Aniimo 44
BeamNG.drive 61
Call of Duty: Modern Warfare 4 30
Castlevania: Belmont's Curse + wywiad 34
Clive Barker's Hellraiser: Revival 48
Dog Man: Bark in Action 64
Dragon's Dogma 2: Dark Arisen 53
Dynasty Warriors 3 Complete Edition Remastered 62
End of Abyss 50
Enshrouded 63
Final Fantasy Resonance 40
Forever Ago 68
Gears of War: E-Day 46
Ghost of Yōtei: Echoes of Sekigahara 58
Harvest Moon: Echoes of Teradea 65
Mewgenics 43
Minecraft Dungeons II 45
MXGP 26 42
Nintendo Switch Sports Resort 59
One Piece: Grand Gourmet 60
Order of the Sinking Star 51
Phantom Blade Zero 32
Planet Zoo 2 69
Ratatan 58
Remothered: Red Nun's Legacy 64
Retro Roundup! + Toy Story 3 Complete Edition Double Pack 55
Silver Pines 52
Star Wars: Galactic Racer 38
Stupidity Never Dies 42
SURI: The Seventh Note 68
Tales of Eternia Remastered 60
Thank You Bus Driver 54
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 66
Valor Mortis 56
Warhammer 40000: Boltgun 2 54
Wiedźmin 3: Dziki Gon – Remaster 37

eprasa.pl 0e8cf9f63b

EVERCADE® NEXUS

RETRO KONSOLA DO GIER NA KARTRIDŻE

- GRY NA KARTRIDŻACH
- BIBLIOTEKA PONAD 80 KARTRIDŻY
- GOTOWA DO GRANIA
- WIELOOSOBOWY TRYB EVERSYNC
- GRY NA OFICJALNYCH LICENCJACH

KONSOLA EVERCADE NEXUS ZAWIERA KARTRIDŻ Z NOWYMI WERSJAMI DWÓCH HITÓW, BANJO-KAZOOIE I BANJO-TOOIE OD FIRMY RARE





JUŻ DOSTĘPNE!



JUŻ DOSTĘPNE!



PREMIERA 4.12.2026



PREMIERA 4.12.2026

PREMIERA 30.10.26

©Blaze Entertainment Ltd. All rights reserved. All trademarks and copyrights are the property of their respective owners.



Piraci trafili do Japonii

Sony mogło otworzyć prawdziwą Puszkę Pandory, zapowiadając rezygnację z produkcji gier na płytach. Gracze coraz śmielej eksperymentują z zabezpieczeniami PS5, a efekty pokazują, jak wiele możliwości skrywa ta konsola. Jednym z największych osiągnięć jest uruchamianie gier z PS2 i PS3 na PlayStation 5 – emulator PS5SX2 pozwala nawet korzystać z oryginalnych płyt PS2, podnosić rozdzielczość do 4K i w wybranych produkcjach uzyskać 60 FPS-ów. To szczególnie interesujące, ponieważ Sony nadal nie oferuje pełnej wstecznej kompatybilności z tymi generacjami. Na tym jednak nie koniec. Na zmodyfikowanych PS5 uruchomiono również Xbox Cloud Gaming, zapewniając dostęp do gier Microsoftu w 1080p i 60 klatkach. Powstał nawet Overdrive – nieoficjalny sklep umożliwiający pobieranie nieautoryzowanych kopii gier i dodatków bez płacenia. Ten ostatni projekt już przestał działać, a jego strona zniknęła z GitHuba. Pojawiły się podejrzenia o interwencję prawników Sony, choć nie zostało to potwierdzone. Sytuacja jest o tyle ciekawa, że hakerom udało się już złamać zabezpieczenia PS5 po aktualizacji 14.10 – to bardzo kłopotliwa sytuacja dla PlayStation, ponieważ właśnie ten firmware ma być potrzebny do uruchomienia Grand Theft Auto 6.

KOMODO: Od dawna już gardzę wszelkim piractwem, ale tutaj, na wyraz sprzeciwu, nawet śmiechłem. Istnieją granice, pewne siebie PlayStation jednak zbyt zuchwale je przekracza.

Only on Xbox?

Microsoft może szykować wielki powrót do pełnej ekskluzywności. Według Windows Central firma rozesłała uczestnikom Xbox Insider ankietę, w której pyta o możliwość zatrzymania największych marek wyłącznie na Xboksach. Wśród wymienionych gier pojawiają się Fallout, The Elder Scrolls, DOOM, Diablo, Minecraft i PHYSINT. Jeden ze scenariuszy zakłada nawet całkowitą ekskluzywność przyszłych produkcji Xbox Game Studios, z wyjątkiem Call of Duty. Microsoft sprawdza, czy takie decyzje zachęciłyby graczy PlayStation i Nintendo do zakupu Xboksa. Na razie to tylko badanie opinii, ale Gears of War: E-Day może zapoczątkować większe zmiany.

MACIEJ: Bardzo chciałbym powrotu pełnej konsolowej ekskluzywności na konsolach MS. Częściowo wrócilibyśmy wtedy do czasów X360 i PS3, a Sony miałoby w końcu potężny powód, by zacząć się bardziej starać.

Kto ma numer do Keanu?

Night City trafi na wielki ekran! Paramount Pictures oficjalnie przygotowuje aktorski film w uniwersum Cyberpunka 2077, a CD Projekt RED będzie współproducentem widowiska. Za projekt odpowiada również Lorenzo di Bonaventura, ale na razie nie wiemy, kto zajmie się scenariuszem i na jakich bohaterów zdecydują się twórcy.

GRABA: Uniwersum CP2077 ma duży potencjał. Oczywiście nie wyobrażam sobie tej historii bez naczelnego rockera, Johny'ego Silverhanda, więc i samego Reevesa. Jednak chyba wybrałbym serial ze względu na rozmiar świata – zagęszczenia postaci, miejsc i korporacji.



Co z tym bojkotem?

Bojkot PlayStation miał pokazać Sony, że gracze nie zaakceptują rezygnacji z fizycznych wydań gier. Najnowsze badanie sugeruje jednak, że internetowy protest był sztucznie napędzany. Według firmy Cyabra niemal połowa komentarzy pod wpisami PlayStation pochodziła z fałszywych kont. Wykryto blisko tysiąc takich profili, które wygenerowały ponad milion wyświetleń i 100 tys. udostępnień. Nie oznacza to, że niezadowolenie graczy jest fikcją, ale skala protestu mogła być mocno zawyżona. Jednocześnie możemy potwierdzić, że bojkot nie przyniósł zauważalnych rezultatów.

SOQ: Kiedy czytałem w sieci pytania ludzi typu „rozumiem, że odłączam konsole od netu, ale grać nadal mogę", to czułem, że z tego wiele nie będzie. Zresztą nie łudziłem się, że taka akcja cokolwiek da. W korporacji klamka zapadła i decyzji się nie cofnie.

Ile za PROsiaka?

Szał na PS5 Pro wciąż trwa, a ceny konsoli osiągają absurdalne poziomy. W Empiku sprzęt przez kilkanaście godzin kosztował ponad 11 tys. zł, a wcześniej gracze mogli go kupić za ponad 8 tys. zł. W momencie pisania tej wiadomości cena wynosi 6499 zł, ale sytuacja nadal nie wygląda dobrze. Rosnące koszty podzespołów i problemy z dostępnością bardzo komplikują sytuację... a przecież przed nami premiera GTA VI, która może jeszcze bardziej nakręcić zainteresowanie PS5 Pro. Jeśli trend się utrzyma, do debiutu gry możemy zobaczyć kolejne ekstremalne podwyżki.

GRUCHA: Patrzę, patrzę i myślę o jednym – ile my zapłacimy za te next-geny? Odnoszę wrażenie, że nawet jeśli te konsole trafią na rynek, to liczba graczy będzie tak skromna, że twórcy będą musieli wspierać aktualną generację. Dotarliśmy chyba do jakiejś ściany.



Krótka seria

- Pierwsi gracze potwierdzili otrzymanie banów za złamanie zabezpieczeń PS5. Jailbreak może spowodować odcięcie konsoli i konta od sieci PlayStation.
- 10 listopada zadebiutuje Shrek 2 Remastered. Gra otrzyma ulepszoną grafikę, ale zaoferuje także ulepszoną kooperację (czterech graczy) i zapewni Photo Mode.
- 007 First Light zadebiutuje na Switchu 2 już 18 marca 2027 r. Twórcy wciąż ulepszają grę i dbają o optymalizację.
- EA potwierdziło prace nad nową częścią serii Fight Night. Na dobry początek otrzymaliśmy tylko teaser, ale według plotek premiera ma się odbyć w przyszłym roku.
- Trzy gry z serii Silent Hill odniosły sukces, więc Motoi Okamoto ujawnił w wywiadzie dla Famitsu, że Konami myśli już o przyszłości IP. Firma ma planować kolejne części.
- 26 stycznia zadebiutuje Forza Horizon 6 na PlayStation 5. Wyścigi Xboksa to kolejna gra Microsoftu, która trafi na sprzęt Sony.

eprasa.pl 0e8cf9f63b



Ciche Wzgórze



Bloober Team może wydać Silent Hill 1 Remake już w 2027 roku – donosi MP1ST. Konami ani polskie studio nie potwierdziły jeszcze terminu premiery, ale prace nad grą mają trwać od 2022 roku. Produkcja funkcjonuje podobno pod kryptonimem „Project Noise". W castingu uczestniczą Gabrielle Fritz (voice aktorka w Battlefield 2042, Wolfenstein II: The New Colossus czy EVE: Valkyrie) i Jade Matthew, jednak nie wiadomo, jakie postacie odegrają. Wśród potencjalnych bohaterek wymienia się Cybil Bennett, Lisę Garland i Dahlię Gillespie. Remake ma być częścią strategii Konami zakładającej regularne rozwijanie marki Silent Hill. Oryginał z 1999 roku zapoczątkował kultową serię, a jego odświeżenie to kolejny duży projektem polskiego studia.

ROGER: Pierwsza część to legenda, ale i spore wyzwanie. Oby tylko Konami nie poganiało Bloobera z premierą i nie zabiło marki, dojąc ją co roku, bo pośpiech to ostatnie, czego ta seria potrzebuje.

1

mld dol. ma stracić amerykańska gospodarka w dniu premiery GTA VI. Aż 1,5 mln Amerykanów planuje wziąć wolne z powodu gry.

DICE nie narzeka na brak pracy

Electronic Arts poinformowało, że Respawn Entertainment i DICE wspólnie pracują nad tajemniczą grą. Według informatorów Variety jest nią Star Wars: Battlefront 3 – twórcy Battlefielda i SW Jedi mają połączyć swoje umiejętności, by przywrócić graczom widowiskowe bitwy w odległej galaktyce. DICE ma jeszcze rozwijać nową część serii Battlefield, ale strzelanka znajduje się we wczesnej fazie produkcji. Na obie propozycje przyjdzie nam zaczekać – nie brakuje opinii, że strzelanki trafią dopiero na next-geny.

MACIEJ: Obydwie gry są na szczycie mojej top listy najbardziej oczekiwanych tytułów i obydwie zawojują rynek. Nowe możliwości, next-geny, kosmiczne technologie. Przecież to będzie epickie!

Było studio. Nie ma studia

Samson miał umilić oczekiwanie na GTA VI i przyciągnąć fanów „Mad Maksa", Drivera czy Maksa Payne'a, ale ambitny projekt nie uratował swojego studia. Christofer Sundberg, współtwórca Just Cause, oficjalnie potwierdził zamknięcie Liquid Swords po sześciu latach działalności. Mimo że Samson: A Tyndalston Story niedawno trafił na konsole i poradził sobie tam lepiej niż na PC, nie wystarczyło to, by zapewnić zespołowi przyszłość.

GRABA: Przypadek MindsEye jeszcze nikogo niczego nie nauczył? Taki format gier wymaga gigantycznych nakładów i umiejętności. Gdy cały świat czeka na nowe GTA, takich produkcji się nie robi.

1

mln sprzedanych egzemplarzy zanotował Control Resonant. Gra osiągnęła ten wynik po niespełna miesiącu od premiery.

5,4

mln sztuk Ghost of Yotei kupili gracze od debiutu tytułu. Produkcja wygenerowała ok. 407 mln dol. przychodu.

51%

europejskiej sprzedaży Marvel's Wolverine stanowiły fizyczne egzemplarze. Gracze wciąż sięgają po płyty.

Premiery LISTOPADA

02 **GRAVHOUNDS** [XSX, PC]
03 **GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS MELEE REMASTERED** [PS5, XSX, SWITCH 2, PC]
ZERO PARADES: DIRECTOR'S CUT [PS5, XSX, SWITCH 2]
04 **LIGHTYEAR FRONTIER** [XSX, PC]
VOID/BREAKER [PS5, XSX, PC]
WORLD OF WARCRAFT: FOREVER [PC]
05 **CHIVALWARE** [SWITCH 2, PC]
K-POP RISING: DREAM TO SHINE [PS5, SWITCH, PC]
THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME [SWITCH 2]
MARVEL'S GUARDIANS OF THE GALAXY ENCORE EDITION [SWITCH 2]
06 **STELLAR BLADE COMPLETE EDITION** [SWITCH 2]
11 **SHREK 2 REMASTERED** [PS5, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC]
FOOTBALL MANAGER 27 [PS5, XSX, PC]
WARHAMMER SURVIVORS [PS5, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC]
12 **HAROLD HALIBUT** [SWITCH 2]
METAPHOR: REFANTAZIO [SWITCH 2]
PIKMIN 4 – NINTENDO SWITCH 2 EDITION + DANDORI ACADEMY [SWITCH 2]
19 **GRAND THEFT AUTO VI** [PS5, XSX]

Cytat numeru



Ken Kutaragi

„Ojciec PlayStation" uważa, że produkcja fizycznych płyt nie jest już dla Sony ekonomicznie uzasadniona, ale rozumie negatywne nastawienie fanów.

„Rozumiem, że fizyczne płyty stały się metaforą «posiadania» gier. Naprawdę rozumiem tę mentalność… Ale nikt nie uważa, że [nośniki fizyczne] są konieczne w przypadku urządzeń podłączonych do sieci, takich jak na przykład smartfony, ponieważ ludzie mają poczucie, że zachowają swoje treści. Jest to więc kwestia mentalności (…) Naprawdę rozumiem [dlaczego niektórzy są niezadowoleni], ale nie sądzę, by było to ekonomicznie uzasadnione. Być może jest to kwestia mentalności".



MACIEJ: Widzieliśmy już wiele przypadków usuwania gier z cyfrowej dystrybucji mimo faktu, że ktoś te gry wcześniej kupił. Sprzedaż cyfrowa w przypadku Sony jest najgorsza z możliwych, bo tu nie ma konkurencji, nie ma żadnej alternatywy. Sony może dyktować ceny, jakie chce, wprowadzając minimalne obniżki po wielu miesiącach, a nawet latach. Zabiera nam wybór, nie mówiąc o prawie do własności, i zabija przy tym rynek gier używanych, dla wielu przecież bardzo istotny. Całkowicie się nie zgadzam, że to kwestia mentalności.



KOMODO: Nieekonomiczne z perspektywy finansowej jest też wydawanie książek, czasopism, muzyki na płytach, utrzymywanie przy życiu kin, sal koncertowych, a w sumie to pewnie i restauracji. Zostańmy wszyscy w domach, jedzmy tam, bawmy się, spotykajmy ze znajomymi i płaćmy korporacjom abonamenty. Pan Japończyk zapomniał albo udaje, że nie wszystko musi mieć ekonomiczne uzasadnienie, a półki służą do tego, by coś na nich układać. Nintendo twierdzi, że 38% ich publiczności nadal wybiera pudełka. To jak to w końcu jest?



SOQ: Oczywiście, że to kwestia mentalności. Mnie na przykład brak płyt nie przeszkadza zupełnie, ale też nigdy przesadnie nie zbierałem gier. Niemniej pominięta jest tu kluczowa rzecz – posiadania wyboru. Kolejną kluczową rzeczą w tej wypowiedzi jest to, że płyty nie są opłacalne dla korporacji. A my niestety jesteśmy na jej łasce.

eprasa.pl 0e8cf9f63b



BioWare® Corp

OSTATNI RZUT KOŚCIĄ

Jeszcze w styczniu 2025 r. Gary McKay zapewniał, że BioWare stanie się „zwinniejszym, bardziej skoncentrowanym studiem". Część pracowników odchodziła, innych przenoszono do pozostałych zespołów Electronic Arts, a weterani mieli stworzyć kolejną część Mass Effect. 21 października 2026 r. EA ogłosiło zamknięcie studia i zakończenie prac nad grą. Za tą decyzją ciągnęły się jednak lata problemów, o których opowiadali sami twórcy: od fatalnej organizacji produkcji po zarzuty politycznego sprawdzania kandydatów do pracy.

Założone w Edmonton w 1995 r. BioWare zdobyło kapitalną reputację dzięki Baldur's Gate, Knights of the Old Republic i serii Mass Effect. Pamiętaliśmy bohaterów i decyzje, o których dyskutowano długo po zakończeniu gry. Także po przejęciu przez EA w 2007 r. studio wydało Dragon Age: Origins, Mass Effect 2 i nagrodzone na The Game Awards Dragon Age: Inquisition. Właśnie te sukcesy pozwalały bagatelizować problemy narastające podczas produkcji. W firmie nazywano to pieszczotliwie „magią BioWare". Mark Darrah, producent Dragon Age, tłumaczył w 2022 r., że projekt długo nie nabierał właściwego kształtu, a dopiero przed premierą zaczynał przypominać gotową grę. Z zewnątrz podziwiano efekt końcowy. Wewnątrz nadrabiano opóźnienia nadgodzinami i podejmowano ważne decyzje bez czasu na ich weryfikację. Pomyślna premiera utwierdzała kierownictwo w przekonaniu, że wszystko znów uda się poskładać. Darrah uważał ten proces za szkodliwy, bo wcześniejsza działająca wersja pozwoliłaby poprawiać produkcję bez liczenia na ostatni zryw zespołu.

W reportażu Jasona Schreiera z 2019 r. pracownicy opisywali wielotygodniowe zwolnienia lekarskie wskutek stresu oraz niechęć kierownictwa do porównywania Anthem z Destiny. Reakcja studia dość jasno pokazywała, że bardzo trudno znosili krytykę. BioWare publicznie stanęło za kierownictwem i wyjaśniło, że odmówiło udziału w materiale ze względu na niesprawiedliwe skupienie uwagi na konkretnych pracownikach. Zapewniało również, że nadgodziny nie były głównym tematem uwag podczas wewnętrznych podsumowań. Podobną rozbieżność między dawnymi atutami a nowymi priorytetami opisywał David Gaider. Współtwórca Dragon Age wspominał w 2023 r., że przed jego odejściem w 2016 r. rozbudowaną narrację zaczęto traktować jako kosztowny ciężar. „Jak możemy mieć MNIEJ pisania?" – tak przytaczał nastawienie kierownictwa. Była to jego osobista ocena, ale dotyczyła sprawy zasadniczej: studio zdobyło publiczność dzięki opowieściom, a nagle pracę nad nimi zaczynało postrzegać jako przeszkodę w sprawnym produkowaniu kolejnych gier.

REAKCJA STUDIA JASNO POKAZYWAŁA, ŻE BARDZO TRUDNO ZNOSILI KRYTYKĘ

Kryzys gonił kryzys

W sierpniu 2023 r. reorganizacja uderzyła w najbardziej doświadczonych pracowników. BioWare ogłosiło likwidację ok. 50 stanowisk, a wśród zwolnionych znaleźli się Mary Kirby i Lukas Kristjanson. Kirby pracowała w firmie przez 17 lat i stworzyła Varrica, krasnoluda z serii Dragon Age. Kristjanson miał ponad ćwierć wieku stażu, a gracze zawdzięczali mu między innymi Minsca z Baldur's Gate oraz Jokera, pilota Normandii z Mass Effect. Firma deklarowała, że chce nadal tworzyć wyjątkowe przygody dla jednego gracza, pozbywając się zarazem ludzi, którzy potrafili takie przygody napisać. McKay już wtedy przeko-

eprasa.pl be8cf9f63b

nywał, że studio stanie się zwinniejsze i bardziej skoncentrowane. Te same słowa powrócą przy następnej reorganizacji.

Problemy rosły również dlatego, że kolejne projekty ratowano kosztem pozostałych. Andromeda w 2017 r. dostarczyła mnóstwa błędów i animacji twarzy nadających się do memów, a Anthem dwa lata później nie potrafił utrzymać zainteresowania graczy z powodu diabelnie ubogiej zawartości. Pierwszą wersję Dragon Age 4, Joplin, skupioną na szpiegach i skokach w Tevinterze, skasowano w 2017 r. Zastąpił ją Morrison z elementami sieciowymi, z których ostatecznie zrezygnowano. Powrót do gry wyłącznie dla jednego gracza ujawniono w 2021 r. Dziesięć lat po Inkwizycji obejmowało więc kolejne zmiany koncepcji, a nie spokojne dopracowywanie jednej wizji. Darrah przyznawał, że w latach 2017–2019 pomagał przy Anthem, przez co Dragon Age traciło doświadczone kierownictwo. Opisywał też terminy przesuwane małymi krokami: produkcja trwała latami, ale dla zespołu premiera ciągle wydawała się bardzo bliska. Trudno wówczas przebudować fundamenty gry, skoro każdą decyzję podejmuje się pod presją szybkiego zakończenia prac.

Dragon Age: Veilguard zadebiutował 31 października 2024 r. i nie odbudował zaufania na skalę oczekiwaną przez wydawcę. W styczniu EA poinformowało o ok. 1,5 mln graczy w kwartale zakończonym w grudniu, czyli niemal 50% poniżej założeń. Była to liczba graczy, a nie podana sprzedaż egzemplarzy. Tym razem kłopot dotyczył również scenariusza. Dostaliśmy sztywne rozmowy drużyny, niczym statystów gadających pod nadzorem działu HR. Zamiast charakterów ścierających się w obliczu katastrofy widzieliśmy zbyt wiele płytkich emocji i wygładzania sporów. Bohaterowie mieli być sympatyczni, lecz brakowało im wiarygodności wynikającej z konfliktu.



Równouprawnienie podstawą funkcjonowania

Dochodzi do tego także spór o „woke”, który miał konkretniejszą podstawę niż sama obecność różnorodnych postaci. Zevran mógł romansować z męskim bohaterem już w Origins, a Dorian w Inkwizycji opowiadał o ojcu chcącym zmienić orientację syna za pomocą magii krwi. Ten wątek wynikał z rodzinnego dramatu i obyczajów Tevinteru. W Veilguardzie Isabela po użyciu niewłaściwego zaimka wobec Taash robi pompki, a następnie wyjaśnia zasady przepraszania. Przygodę zatrzymano, żeby bohaterowie mogli objaśnić odbiorcy właściwą postawę, co wielu odebrało jak sposób na moralizowanie i narzucanie graczowi światopoglądu. Inkluzywność, od dawna przecież obecna w grach BioWare, została podana z dydaktyczną przesadą, która szkodziła naturalności dialogów.



Poważny zarzut przedstawił też Chris Avellone, współzałożyciel Obsidiana i scenarzysta Planescape: Torment. W listopadzie 2024 r. zapowiadał opisanie praktyk rekrutacyjnych producenta BioWare, a 21 października 2026 r. opublikował szczegóły. Według jego relacji producent przeglądał aktywność kandydatów na LinkedIn, sprawdzając polubione wpisy. Jeżeli nie zgadzał się z odczytanymi z nich poglądami politycznymi lub społecznymi, miał opowiadać się przeciwko zatrudnieniu danej osoby. O przydatności do pracy nad grą rzekomo współdecydowało więc to, komu kandydat przyznał rację w internecie.

Avellone nie podał nazwiska producenta ani przykładów kandydatów, których odrzucono wskutek takich rekomendacji. Jego relacja dotyczyła zachowania jednej osoby i nie potwierdzała istnienia firmowego regulaminu politycznej selekcji. Sam podkreślał jednak, że można wspólnie tworzyć gry mimo odmiennych przekonań. „Nie oczekuję, że wszyscy będą mieć takie same poglądy polityczne jak ja” – napisał. Od dawna mogliśmy zaobserwować dobieranie współpracowników pod kątem ideologicznej zgodności. Dla studia słynącego z wyrazistych postaci i przekonujących konfliktów to był fatalny i zgubny kierunek.

Selekcja {nie}naturalna

Obraz problemów pogłębia jeszcze wątek odbieranych kodów recenzenckich przed premierą Dragon Age: Veilguard. Twórca WolfheartFPS napisał 25 października 2024 r., że on i dwóch innych twórców, bardziej krytycznych wobec najnowszego Dragon Age po przedpremierowym pokazie, nie dostaną już kopii gry, żeby móc wcześniej przygotować recenzję. Fextralife sugerowało, że EA rzekomo dobierało recenzentów zgodnie z własnym widzimisię, analizując, którzy z nich wystawią wysokie noty. Co prawda potem wyszło, że pomijano także entuzjastów pokazu, ale spory niesmak pozostał. Selekcja kodów stała się kolejnym powodem nieufności wobec studia.

Jak połączyć różnorodność z bardzo dobrym RPG-iem, pokazało Baldur's Gate 3. Larian pozwoliło bohaterom mieć sprzeczne interesy, a graczowi odmawiać im racji. Inkluzywność mieściła się w szerokiej swobodzie odgrywania roli, obejmującej również konflikt i popełnianie błędów. Nagroda gry roku 2023 na The Game Awards pokazała, że takie podejście świetnie zdało egzamin. Kiedy Swen Vincke, założyciel i dyrektor generalny (CEO) Larian, żegnał BioWare słowami „Co za strata dla nas wszystkich”, przemawiał jako twórca, który potrafił wykorzystać jego dziedzictwo lepiej niż samo studio. Ostatecznie EA zamknęło firmę, która przez ostatnie lata i tak była już tylko ćwiartką tego, za co ją pokochaliśmy. ⊗ **Zabłocki**





MAZZI: Wygląda na to, że najwięksi wydawcy w Japonii w końcu przypomnieli sobie o kreatywności w grach. Square Enix rzuca na stół miliard jenów w poszukiwaniu świeżych pomysłów, a w tym samym czasie twórcy indie udowadniają, że do świetnej zabawy wystarczy... krajalnica do makaronu. Zapraszam do pachnących jesiennymi kwiatami wończy nowinek z KKW!



Square Enix rozgląda się za nowymi talentami i tym razem nie szczędzi na to środków. W puli nagród SQUARE ENIX GAME CONTEST 2026 czeka okrągły miliard jenów – główny zwycięzca zgarnia 300 mln, cztery kolejne ekipy po „stówce", a 10 następnych po 30 mln. Zgłoszenia ruszą w grudniu i potrwają do marca, ale organizatorzy zaznaczają, żeby wybić sobie z głowy kolejne Final Fantasy. Yosuke Saito i Takashi Tokita wprost radzą, żeby nie próbować na siłę kopiować typowego stylu gier ze stajni Square Enix – tu liczy się autorski, świeży pomysł. Saito podrzuca przy tym przykład NieR: Automata jako idealny dowód na to, że nawet z pozoru niszowy projekt potrafi wyrosnąć na globalny hit. Jeśli chcecie spróbować sił, to w zupełności wystarczy prototyp. Square wymaga jedynie krótkiego, maksymalnie 10-stronicowego dokumentu projektowego, działającej wersji demonstracyjnej i do 20 minut niepublicznego nagrania z rozgrywki. A wisienka na torcie? Zwycięzcy dostają pełne wsparcie przy wydaniu i marketingu gry, no i oczywiście odpowiednie tantiemy ze sprzedaży.

Tymczasem Cygames, gigant znany z lukratywnych Granblue Fantasy, Umamusume: Pretty Derby czy Shadowverse, postanowił zakręcić kurek z pieniędzmi na duże produkcje. Firma powołała markę CygamesEdge, pod którą mają powstawać eksperymentalne gry tworzone przez kilkuosobowe zespoły. To rzadki przypadek, gdy potężny deweloper celowo nakłada na siebie ograniczenia, by ratować innowacyjność. Zamiast udawać niezależnych twórców z garażu, korporacja woli po prostu podkręcić tempo pracy. Krótszy czas produkcji to o wiele większa szansa na to, że jakiś dziwny, ale genialny pomysł nie zostanie przygnieciony ciężarem budżetu gigantycznego projektu. Brutalnie mówiąc, im większy budżet, tym mniejsza tolerancja na ryzyko i nieszablonowe pomysły. Pierwszym testem będzie Houraku no Kuni, debiutująca właśnie przygodowa gra akcji na PS5 i Switcha 2. Wcielamy się w żołnierza, który wraz z tajemniczym dzieckiem przypominającym mu zmarłą córkę przemierza rozpadający się świat. Aby dotrzeć dalej, musimy umiejętnie wykorzystywać kruszące się pod nogami otoczenie. Ten koncept brzmi jak mechanika, która w standardowym molochu zostałaby szybko odrzucona przez inwestorów jako zbyt niszowa. CygamesEdge chce w miarę możliwości zamykać produkcje w około rok–półtora i docelowo wypuszczać po dwa lub trzy tytuły rocznie.

BIBILAB postanowiło rozwiązać problem znany każdemu graczowi z kotem: jak trzymać pada, kiedy futrzak wgramolił się na kolana i domaga się pieszczot? Odpowiedzią jest Nyangaroo Hoodie 3, czyli bluza z ogromną kieszenią na brzuchu, w której może rozgościć się prawdziwy pan domu (bo przecież nie my). Przy kapturze znalazły się sznurki do zabawy, a specjalna kieszonka na smartfon pozwala filmować mruczka bez odrywania rąk od gry. Wkład kociej komory można wyjąć i wyprać, więc producent pomyślał nawet o sierści. Pozostaje tylko przekonać kota, żeby zamiast nowego gadżetu nie wybrał kartonu, w którym go dostarczono.

Japończycy po raz kolejny udowadniają, że w kwestii pokręconych kontrolerów nie mają sobie równych. Skoro branża dawno oswoiła się z matami do tańca i plastikowymi gitarami, najwyższa pora zabrać się za wyposażenie kuchni. Ekipa Sanuki GameN z prefektury Kagawa zaprezentowała światu Udon Pusher, czyli grę obsługiwaną za pomocą prawdziwego noża do krojenia makaronu! Zasady są genialne w swojej prostocie: rytmiczne uderzanie ostrzem o specjalną deskę sprawia, że na wirtualną planszę spadają kolejne porcje grubych kluch udon. Całość przypomina popularne automaty typu „coin pusher", w których wrzucane monety spychają pozostałe w stronę nagród. Wreszcie mamy więc idealną wymówkę, żeby zamknąć się w kuchni i krzyknąć domownikom, żeby nie przeszkadzali, bo robimy obiad. To prawdopodobnie jedyny przypadek, gdzie do platynowego trofeum zaprowadzi nas zespół cieśni nadgarstka.



Na sam koniec przygotowaliśmy smakowity kąsek dla wszystkich, którzy zdążyli zgłodnieć. Seria Ace Attorney obchodzi właśnie swoje 25-lecie, a Capcom postanowił świętować jubileusz przy suto zastawionym stole. Od niedawna w oficjalnych kawiarniach firmy, zlokalizowanych w tokijskim Ikebukuro oraz osakijskiej Umedzie, serwowane jest specjalne menu inspirowane słynną serią. Fani mogą przebierać łącznie w 13 tematycznych pozycjach (w tym aż w siedmiu napojach) i przy okazji zgarnąć okolicznościowe gadżety z ulubionymi bohaterami.

NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER TOP 10 WEDŁUG FAMITSU.COM

01.	Kingdom Hearts Collection [I–III]	Square Enix / Switch 2
02.	Rhythm Heaven Groove	Nintendo / Switch
03.	Ace Combat 8: Wings of Theve	Bandai Namco / PS5
04.	Dragon's Dogma II: Dark Arisen	Capcom / Switch 2
05.	Kingdom Hearts Collection [I–III]	Square Enix / PS5
06.	Fire Emblem: Fortune's Weave	Nintendo / Switch 2
07.	Earth Defense Force 5 for Nintendo Switch 2	D3 Publisher / Switch 2
08.	Dragon's Dogma II: Dark Arisen	Capcom / PS5
09.	Splatoon Raiders	Nintendo / Switch 2
10.	Tomodachi Life: Living the Dream	Nintendo / Switch



Kolekcja Kingdom Hearts trafia na Switcha 2 jako kompletna brama do jednej z najbardziej pokręconych sag RPG: od pierwszej części po Kingdom Hearts III wraz z dodatkiem Re Mind. Najważniejsze, że tym razem gry działają natywnie, a nie w chmurze – poprzednie wydania na zwykłym Switchu wymagały stabilnego internetu i ostatecznie okazały się klapą finansową.

eprasa.pl 0e8cf9f63b



MICHAŁ „KROOLIK" KRÓL: Wiedźmin 3: Dziki Gon powrócił w glorii i chwale, a dla CD Projektu RED to preludium przed kolejnymi, zapewne pełnymi sukcesów latami. Mam nadzieję, że też przed sklepem GOG, który dalej dba o dorobek polskiej kultury, ożywiając praktycznie martwe rodzime produkcje. Na koniec szczegóły o Dniach Polskich Gier Wideo.

CD Projekt RED po raz kolejny zawładnął mediami i sercami graczy. Wszystko przez premierę remastera i tak już świetnie wyglądającej gry Wiedźmin 3: Dziki Gon. Nie ma co ukrywać, że przy 65 mln sprzedanych kopii i miłości grających do tego tytułu była szansa na coś wyjątkowego. 29 września darmowy dla posiadaczy gry remaster wyszedł i zaczął się wyścig z rekordem. Nie trzeba było długo czekać, by ponad 11-letnia produkcja pobiła swój blisko siedmioletni rekord równocześnie grających na platformie Steam. Szkoda, że nie dało się zliczyć konsolowców, bo wynik byłby jeszcze bardziej imponujący. Mimo to blisko 138 tys. grających robi kolosalne wrażenie, tak samo jak utrzymująca się długo średnia dzienna w wysokości kilkudziesięciu tysięcy. I teraz najlepsze. Przecież to dopiero (kolejny) początek świetnego okresu dla CD Projektu RED. Wiedźmin 3: Dziki Gon Remaster wyszedł na Switcha 2. W przyszłym roku dostaniemy dodatek **Wiedźmin 3: Pieśni przeszłości**, który zapewne sprzeda się jak szalony przy tej liczbie posiadaczy podstawki. Analitycy szacują, że w ciągu roku znajdzie się 11 mln chętnych na to DLC. Potem dostaniemy Wiedźmin Remake, które przygotowuje studio Fool's Theory, a w 2028 r. Wiedźmina 4 z Ciri w roli głównej. Mało? Zapewne rozpoczną się prace nad remakiem Wiedźmina 2: Zabójcy królów, w przyszłości jest jeszcze kolejny Cyberpunk. CD Projekt RED po katastrofie z premierą C2077 na starych konsolach odbudował zaufanie, którym darzą go gracze, a to przełoży się na sukcesy kolejnych odsłon znanych nam marek. A przecież każdy zdaje sobie sprawę, że mają plany długofalowe, muszą się pojawić nowe IP i jeśli utrzymają jakość, do której się przyzwyczailiśmy, kolejne sukcesy są tylko kwestią czasu. Jedynie życzyłbym sobie, by kolejne polskie studia osiągały choćby 10% takich sukcesów. Myślenie życzeniowe, ale kto mi – czy nam – zabroni marzyć i trzymać kciuki?

W minionym miesiącu pisałem o GOG-u i jego wspaniałej inicjatywie przywracania starych polskich gier do życia. Myślałem, że będzie się to dziać małymi kroczkami, a tu rodzimy sklep pozytywnie mnie zaskoczył. Na przykład w ramach GOG Preservation Program pojawiła się przygodówka point & click Schizm II: Kameleon. Produkcja



studia Detalion Games z 2003 r. jest dostępna za grosze, w cenie niższej niż jakikolwiek burger w fast foodach. Jak pisałem w minionym miesiącu, trzeba kupować i wspierać, bo dzięki temu zyskują wszyscy. GOG widzi, że akcja ma sens, zarabia, choć płacimy mało, my mamy fajne produkcje do ograna, a polski dorobek kultury gier wideo jest zachowany. Ja to widzę jako sytuację win-win, choć zauważyłem, że części graczy przeszkadza, że nie ma ich na Steamie. Serio? Przywiązaliście się do jednej megakorporacji, chcecie jej wkładać do kieszeni kolejne pieniądze i ona jest dla Was ważniejsza niż rodzimy dorobek? Też mam Steama, ale w sercu polskie gry i to one są dla mnie najważniejsze. Ale wracając do przyjemniejszych kwestii, GOG ma w ofercie ZA DARMO zręcznościówkę Heartlight z 1992 r., którą opracowało studio xLand. Jest to dzieło legendarnego Janusza Pelca, któremu w pracach pomagała m.in. kolejna legenda polskiego gamedevu – Maciej Miąsik, którego z tego miejsca serdecznie pozdrawiam. No i Maciej kilka miesięcy temu postanowił przeportować Heartlight na konsolę z korbką – Playdate. Tytuł ten jest dostępny za darmo na jego koncie w serwisie itch (tosiabunio.itch.io), podobnie jak kultowe Robbo. Miąsik jako jeden z prekursorów polskiego gamedevu i twórca wielu rodzimych produkcji także dba o nasz historyczny dorobek. W latach 90. pracował w studiu Chaos Works, które w 1996 r. (pod skrzydłami Electronic Arts) wypuściło izometryczną strzelankę Fire Fight. Latało się statkiem, oprawa była wyjątkowo dobra, stąd współpraca z EA, ale także z Epic Megagames. Dla wielu graczy w wieku 40+ jest to gra wręcz kultowa. I Maciej Miąsik postanowił przeportować ją i udostępnić w darmowej przeglądarkowej wersji! Papier nie lubi linków, ale co tam. Bawcie się: tosiabunio.github.io/firefight-port/

Na koniec kolejna pozytywna informacja. 9 października wystartowały Dni Polskich Gier Wideo, przedsięwzięcie Instytutu Przemysłów Kreatywnych we współpracy z polskimi studiami deweloperskimi i organizacjami branżowymi, które ma łączyć m.in. promocję, kulturę i edukację. Celem jest pokazanie skali i różnorodności rodzimego sektora gier wideo oraz jego znaczenia dla współczesnej polskiej kultury i gospodarki. Program obejmuje działania prowadzone jednocześnie w internecie, przestrzeni miejskiej, wystawienniczej i edukacyjnej. Od listopada do grudnia dostępny będzie bezpłatny pokaz immersyjny „Z Polski do miliona światów", który przeniesie nas do światów najważniejszych polskich produkcji. W kilku polskich miastach pojawią się rzeźby m.in. przedstawiające postaci z gier, a ich lokalizacje będą związane z miejscowościami, w których powstawały poszczególne tytuły. Do projektu dołączono najważniejsze nagrody dla gier wideo w Europie Środkowo-Wschodniej – Central & Eastern European Game Awards (CEEGA), Student Games Festival, a także międzynarodową akcję promocji polskich gier i wydawców w sklepie GOG.com. Nadal mało? W pięciu miastach pojawi się wystawa „Join the Game: 40 lat polskich gier", odnosząca się do 40-lecia powstania Puszki Pandory – pierwszej polskiej produkcji przygodowej stworzonej przez Marcina Borkowskiego (też pozdrawiam!). Niestety krótko była też wystawa „Digital Dreamers" na murach warszawskiego Barbakanu, a jej cyfrową namiastkę znajdziecie na stronie digitaldreamers.games. Mocno polecam. Postaram się też dołożyć swoją cegiełkę do Dni Polskich Gier Wideo, by ta inicjatywa na stałe wpisała się w polski i – mam nadzieję – światowy kalendarz ważnych wydarzeń.

PREMIERY

PAŹDZIERNIKA: Airport Contraband (PC), EarthX 2 (PC), Fire Fight (PC), Frostpunk (SWITCH), House Flipper 2 (SWITCH 2), Insanitorium – Don't Be Afraid (PC), Mr Toilet (PS5), Permafrost (PC), Truckful (PC), Valor Mortis (PS5, XSX, PC)

LISTOPADA: The End of the Sun (XSX)

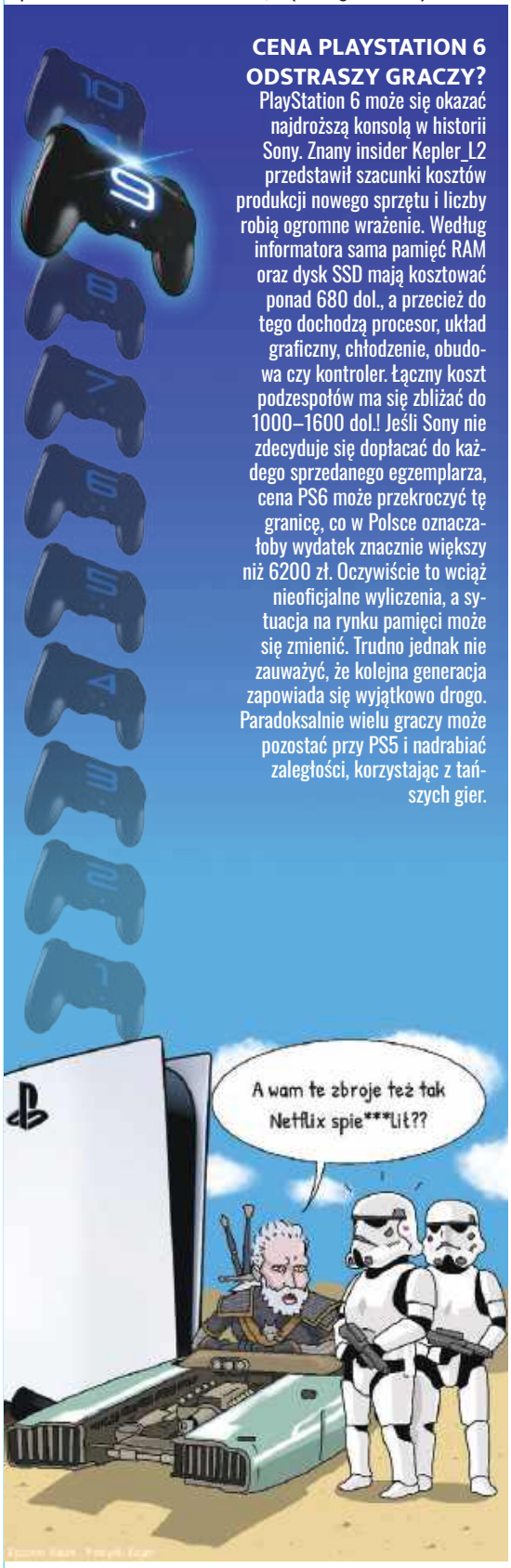
Po informacje o polskich grach zapraszam na Graczpospolita.pl i PolskiGamedev.pl oraz do audycji Giermasz w Radiu Szczecin (także online).

eprasa.pl 0e8cf9f63b

Kondycja konsoli w tym miesiącu

PLAYSTATION

Sprzedaż konsoli PS5 w mln sztuk: 96,10 (dane vgchartz.com)



CENA PLAYSTATION 6 ODSTRASZY GRACZY?

PlayStation 6 może się okazać najdroższą konsolą w historii Sony. Znany insider Kepler_L2 przedstawił szacunki kosztów produkcji nowego sprzętu i liczby robią ogromne wrażenie. Według informatora sama pamięć RAM oraz dysk SSD mają kosztować ponad 680 dol., a przecież do tego dochodzą procesor, układ graficzny, chłodzenie, obudowa czy kontroler. Łączny koszt podzespołów ma się zbliżać do 1000–1600 dol.! Jeśli Sony nie zdecyduje się dopłacać do każdego sprzedanego egzemplarza, cena PS6 może przekroczyć tę granicę, co w Polsce oznaczałoby wydatek znacznie większy niż 6200 zł. Oczywiście to wciąż nieoficjalne wyliczenia, a sytuacja na rynku pamięci może się zmienić. Trudno jednak nie zauważyć, że kolejna generacja zapowiada się wyjątkowo drogo. Paradoksalnie wielu graczy może pozostać przy PS5 i nadrabiać zaległości, korzystając z tańszych gier.

Black Myth: Zhong Kui



PS5, XSX, PC | BRAK DATY PREMIERY | GAME SCIENCE

Do przyciągnięcia uwagi milionów graczy wcale nie potrzeba biuściastych piękności ani kipiących testosteronem mięśniaków z dymiącymi giwerami. By rozbić bank, wystarczy w roli protagonisty obsadzić szpetnego małpoluda z drewnianą lagą w garściach. I cyk, dwójeczka z przodu!

Black Myth Wukong to triumf chińskiego gamedevu, ze sprzedażą przekraczającą już poziom 20 mln kopii. W Chinach gra stała się przy tym kulturowym fenomenem. W Państwie Środka kupić można nie tylko klawiatury, kontrolery, napoje, znaczki pocztowe, książki czy biżuterię, ale nawet samochody elektryczne z wizerunkiem głównego bohatera Black Myth. Małpi biznes na całego!

Interes się kręci, a chińskie studio Game Science kuje żelazo póki gorące, szykując kontynuację Wukongu. Tym razem już bez małpy w roli głównej. Protagonistą sequela jest Zhong Kui, uzbrojony w miecz łowca demonów. Bohater znany jest w chińskiej mitologii z potyczek z demonicznymi siłami. Spodziewajcie się zatem motywu zejścia do liczącego 18 poziomów podziemnego piekła. W tych walkach pomogą nam zapewne kompani. W chińskiej mitologii tytułowy bohater jest bowiem dowódcą całej armii sprzymierzonych duchów chroniących ludzi.

Chiński zespół, z plemnikiem umieszczonym w firmowym logo, zademonstrował już 15 minut rozgrywki z pecetowej wersji Zhong Kui. I trzeba powiedzieć, że jest to imponujący pokaz. Nie lubię ordynarnie przeostrzonej, ziarnistej oprawy graficznej z Wukongu (ta gra nawet na PC z detalami Ultra nie wygląda dobrze). Tym razem jednak Game Science zachwyca wizualiami w Unreal Engine 5.

Black Myth: Zhong Kui wygląda w akcji jak film wuxia. Chińska ekipa poprawiła oświetlenie i tekstury, zapewniając przy tym tak płynne animacje, że jesteśmy już blisko fotorealizmu. Na konsolach gra zapewne rozwinie skrzydła dopiero na nowej generacji, czyli na PS6 i Xbox Helix. Autorzy celowo nie podali docelowych platform, wspominając tylko, że ich projekt trafi na wszystkie mainstreamowe konsole.

Oprócz pięknej grafiki wrażenie robi udoskonalony system walki. Zamiast koncentrować się na solowych konfrontacjach, tym razem Game Science rzuca przeciwko nam duże grupy oponentów. Tutaj na pierwszy plan wysuwa się pięknie animowana mechanika parowania (bohater zbija swoim mieczem ataki adwersarzy) i subtelne uniki. Zamiast nienaturalnie rzucać się po planszy, protagonista, niczym wprawiony bokser, usuwa się odrobinę na bok przed ogromnym toporem czy tasakiem. I wygląda to fenomenalnie. Szczególnie że ciosy mają teraz ogromny impet, a przy kontratakach w ruch idzie już nie drewniany „kijek" małpiszona, lecz ostry jak brzytwa miecz. Krew sika z ran potokami.

W pokazie gameplayu zabrakło mi tylko tematu eksploracji. Mam nadzieję, że tym razem Chińczykom uda się uniknąć niewidzialnych ścian i przesadnie liniowych miejscówek, które przemierzaliśmy w Wukongu. ⊗ Zax

Dlaczego /nie/czekamy

- bo gra wygląda w akcji znacznie lepiej od Wukongu
- bo parowania i uniki w walkach to poezja
- bo studio Game Science już pokazało klasę
- bo znowu mogą być problemy z wydajnością UE5

eprasa.pl 0e8cf9f63b



PHILIPS EVNIA 27M2N6501L

ZANIM WYMIENISZ KARTĘ

Można wydać kilka tysięcy złotych na kartę graficzną, a potem wciąż oglądać gry na monitorze, który pamięta premierę poprzedniej generacji. Przyzwyczajenie robi swoje, ale szara poświata w horrorze zaczyna już delikatnie wadzić. Właśnie dlatego przed następną przebudową peceta warto spojrzeć na ekran. Philips Evnia 27M2N6501L kosztuje niecałe 1600 zł i oferuje matrycę QD-OLED z odświeżaniem aż 240 Hz.

Przesiadkę z typowego LCD najłatwiej docenić w ciemnych scenach. Tutaj piksele mogą wygaszać się niezależnie, więc podczas wieczornego grania w Resident Evil zobaczymy piękną, głęboką czerń, a jasnego elementu interfejsu nie otacza już poświata od stref podświetlenia. Do tego dochodzą kropki kwantowe, 10-bitowa głębia koloru i deklarowane 99% pokrycia przestrzeni barw DCI-P3. Uwierzcie nam, dobry ekran znacznie podkręca wrażenia i jest jednym z najważniejszych elementów składowych nowoczesnego stanowiska do grania.

Rozsądnie dobrano też rozdzielczość. Na 26,5-calowej matrycy 2560 x 1440 pikseli daje około 111 PPI, a więc szczegółowy obraz przy typowej odległości od ekranu. Jednocześnie QHD oznacza o około 56% mniej pikseli do wyrenderowania niż 4K. Wydajność nie rośnie proporcjonalnie do tej różnicy, ale obciążenie układu graficznego jest mniejsze. Jeśli wasz obecny komputer sprawnie radzi sobie z graniem w 1440p, można poprawić jakość wyświetlanego obrazu bez dokładania do koszyka nowego GPU, pamięci czy dysku.

Odświeżanie 240 Hz przyda się przede wszystkim w szybkich strzelankach i wyścigach, oczywiście pod warunkiem dostarczenia odpowiedniej liczby klatek. Philips podaje czas reakcji matrycy 0,03 ms GtG, a to właśnie szybkie przejścia pikseli pomagają ograniczyć smużenie. FreeSync Premium oraz zgodność z G-SYNC przez DisplayPort pozwalają dopasować odświeżanie do tempa generowania obrazu i ograniczyć jego rozrywanie. Nie trzeba jednak osiągać 240 FPS w każdym nowym hicie, żeby korzystać z czerni i kolorów QD-OLED-a. Te zalety dostępne będą zawsze.

Na biurku Evnia ma do zaoferowania więcej niż sam panel. Dwa HDMI 2.1 oraz DisplayPort 1.4 pozwalają podłączyć peceta i konsole, a hub USB ułatwia zebranie akcesoriów w jednym miejscu. Podstawa ma 130 mm regulacji wysokości, obrót i pivot, więc ustawienie ekranu nie wymaga podkładania książek. Trójstronny Ambiglow rzuca na ścianę światło dopasowane do obrazu, wizualnie rozszerzając scenę poza ramkę matrycy. To dodatek, ale podczas wieczornego grania doskonale buduje atmosferę i podkręca nasze wrażenia.

ODŚWIEŻANIE 240 HZ PRZYDA SIĘ PRZEDE WSZYSTKIM W SZYBKICH STRZELANKACH

Są też funkcje o bardziej praktycznym charakterze. Stark ShadowBoost rozjaśnia ciemne fragmenty sceny, ułatwiając wypatrzenie przeciwnika, natomiast MultiView pozwala wyświetlić obraz z dwóch różnych źródeł jednocześnie. Ustawienia można zmieniać z poziomu aplikacji Evnia Precision Center, bez przeklikiwania menu monitora. Do obsługi codziennych drobiazgów przydaje się też uchwyt na słuchawki.

Przy tej cenie trzeba jednak znać granice sprzętu. Deklarowane 200 nitów w SDR i 400 nitów w HDR pokazują, że najmocniejszą stroną tego modelu pozostają kontrast i kolory. W odprowadzaniu ciepła pomaga warstwa grafenowa. OLED wymaga też korzystania z funkcji ochrony panelu. Trzyletnia gwarancja obejmuje wypalenia przy przestrzeganiu zaleceń producenta. Evnia znakomicie sprawdzi się przede wszystkim jako przesiadka ze starszego LCD, zwłaszcza gdy komputer wciąż dobrze radzi sobie z nowszymi grami. Za ułamek kosztu nowej konfiguracji można wówczas zmienić bardzo istotny element zestawu komputerowego, który znacząco poprawi nasze wrażenia, bez konieczności wymiany innych komponentów.



prasa.pl pekcpr.pl

Kondycja konsoli w tym miesiącu

XBOX

Sprzedaż konsoli XSX w mln sztuk: 35,45 (dane vgchartz.com)



XBOX IDZIE NA CAŁOŚĆ

Microsoft szykuje wielką przebudowę Xboksa, ale najnowsze doniesienia mogą zaniepokoić graczy. Według Fortune nowy handheld zadebiutuje pod koniec 2027 r., a Xbox Project Helix dopiero w 2028 r. Największe emocje budzi jednak cena konsoli, która według wewnętrznych prognoz może wynieść od 1200 do nawet 1800 dol.! To oznacza, że najdroższy wariant mógłby kosztować ponad 7 tys. zł. Asha Sharma planuje również przebudowę Xbox Game Pass, pozwalając użytkownikom wybierać i dokupować poszczególne funkcje abonamentu. W tle trwają spory między zespołami Xboksa i Windowsa dotyczące systemu operacyjnego, a Microsoft szykuje kolejne zwolnienia. Łącznie redukcje mają objąć 3200 stanowisk. Trudno nie odnieść wrażenia, że firma stawia wszystko na jedną kartę. Pytanie tylko, czy gracze zaakceptują tak drogiego Xboksa i kolejne zmiany w Game Passie.



Hunter: The Reckoning – Deathwish



PS5, XSX, PC | III KWARTAŁ 2027 | TEYON

Krakowski Teyon od 2006 r. zdążył się już wpisać w globalny krajobraz gamedevu. Po niezłym RoboCopie oraz Terminatorze teraz rodzima ekipa wypływa na szerokie wody gatunku RPG.

Hunter: The Reckoning – Deathwish to posunięcie bardzo ryzykowne. Na temacie klasycznych RPG-ów z uniwersum World of Darkness dopiero co wyłożyły się studia Hardsuit Labs oraz Chinese Room. Obie firmy nie sprostały bowiem wyzwaniu w nowym Vampire: The Masquerade. Teyon bierze się teraz za bary z tym samym, gotycko-punkowym Światem Mroku, który zwiedzaliśmy niedawno w Bloodlines 2. To alternatywna wizja współczesności, gdzie na najwyższych szczeblach społeczeństwa rozsiadły się wilkołaki, wampiry i inne bestie, udające zwykłych ludzi. Większość obywateli nie zdaje sobie z tego sprawy. Głównemu bohaterowi, który doznał osobistej tragedii, spadają natomiast łuski z oczu. Protagonista staje się łowcą, przysięgając krwawą wendetę wilkołakom i wampirom.

Akcja Hunter: The Reckoning – Deathwish rozgrywa się w Nowym Jorku. Nie tylko w nocy, kiedy grasują potężne potwory, ale też za dnia. W tej fazie Hunter przypomina kryminalną przygodowkę, bo bierzemy tutaj regularnie udział w śledztwach w sprawie morderstw, przepytujemy podejrzanych i zbieramy wskazówki co do tożsamości potworów. W końcu wampirem może być nawet sympatyczny ksiądz lub policjant. Wiele takich stworów totalnie góruje siłą nad przeciętnym człowiekiem. Nawet 500-letnie zakapiory mają jednak zwykle jakieś słabości. To właśnie w trakcie prywatnych śledztw zdobędziemy cenne informacje na temat wrażliwych punktów bestii, wyrównując w ten sposób szansę w walce z nadludzko potężnymi istotami. Ryzyko w tych bataliach zmniejszą też kompani, którzy prawdopodobnie będą towarzyszyć bohaterowi w nocnych akcjach bojowych. Z takimi NPC-ami zbudujemy przyjacielskie, a nawet romantyczne relacje.

Krakowskie studio nie chwali się przepastnymi, otwartymi miejscówkami. Wygląda na to, że szykowane RPG akcji zaoferuje hub w postaci zrujnowanego baru, który będziemy poddawać renowacji. Z poziomu tej kryjówki-bazy wybierzemy następnie lokacje, do których będziemy się udawać. Gdy znajdziemy się już w strefie bojowej, prawie zawsze najlepszym rodzajem działania będzie stealth. Po wykryciu postaci przez potwory lub sprzymierzonych z nimi ludzi można oczywiście sięgnąć po broń palną i białą, ale sytuacja może się wtedy szybko wymknąć spod kontroli. Dlatego nie należy wykluczać pokojowych pertraktacji. Część konfliktów można w Hunterze zażegnać umiejętną rozmową.

To wszystko serwowane jest w bogatej szacie graficznej z ujęciem FPP, co kojarzy się z RPG-ami kalibru AAA. Czy krakowski zespół wyrasta na ekipę, która zapewni nam RPG-a na miarę Wiedźmina 3? Nie szalałbym z pompowaniem balonika hype'u. Jest natomiast szansa, że Teyon pożre mizerne Bloodlines. I to bez popitki. ⊗ **Zax**

Dlaczego /nie/czekamy

- bo Teyon pokazał już, co potrafi w RoboCopie i Terminatorze
- bo Świat Mroku to doskonałe, dojrzałe uniwersum RPG
- bo motywy kryminalno-detektywistyczne intrygują
- bo RPG akcji o takiej skali to ryzykowne przedsięwzięcie

eprasa.pl 0e8cf9f63b



PAMIĘTASZ CZASY OSIEDLOWYCH WYCIECZEK DO KUMPLA Z NAJNOWSZĄ KONSOLĄ?

W latach dziewięćdziesiątych i dwutysięcznych najnowszy sprzęt był prawdziwym luksusem. Zbieraliśmy się całą ekipą w dusznym pokoju, rozświetlonym blaskiem telewizora kineskopowego, żeby łupać w Tekkena, masterować levele w Tonym Hawku albo przechodzić Crasha na zmianę. Z wypiekami na twarzy nosiliśmy w kieszeniach fizyczne karty pamięci, a ten jeden kolega, który miał multitapa i cztery pady, był traktowany jak absolutny król osiedla. Marzyliśmy o szafie pełnej gier i gadżetów, z której można wyciągać wszystko, bez czekania na swoją kolej. Dzisiaj jesteśmy dorośli, ale pragnienia zostały. Różnica polega na tym, że zamiast prosić rodziców o elektronikę pod choinkę, musimy sami wydać na nią potężne pieniądze.

Problem w tym, że obarczeni pracą i obowiązkami mamy coraz mniej czasu. Sprzęt kupiony za grube tysiące po miesiącu ląduje w szafie obok starych ładowarek. Gogle VR wykręcają mózg na lewą stronę, ale po przejściu kilku tytułów często idą w odstawkę. Steam Deck kupiony na wakacyjny wyjazd kurzy się przez resztę roku, a rzutnik odpalamy dopiero, gdy zjeżdża się rodzina. Kupka wstydu rośnie, portfel płacze przy kolejnej premierze.

Dlatego stworzyliśmy Plenti. Działamy jak wymarzona z dzieciństwa szafa z zabawkami, a właściwie cały magazyn elektroniki wypchany technologią pod sufit. W naszej ofercie znajduje się już prawie trzy tysiące różnych produktów, więc wykraczamy daleko poza sam świat gier. To prosty sposób korzystania z urządzeń, skrojony pod dzisiejsze tempo życia. Zamiast kupować i zamrażać gotówkę, wynajmujesz to, na co akurat masz ochotę.

Potrzebujesz drona albo kamery sportowej na wyjazd w Alpy? Bierzesz sprzęt, nagrywasz materiały i po powrocie go oddajesz. Chcesz zająć dzieciaki w deszczowy weekend? Zamawiasz dodatkowe pady i wyścigową kierownicę pod same drzwi, bawicie się świetnie, a później kurier zabiera sprzęt z powrotem. Masz ochotę sprawdzić drogi odkurzacz albo ekspres do kawy? Po prostu je wynajmujesz. Korzystasz z elektroniki w takim zakresie, na jaki pozwalają Ci wolny czas i budżet.

A jeśli pad wyfrunie z rąk na kafelki albo gogle VR spotkają się z podłogą? W standardzie masz Plenti Care, w którym pokrywamy 80% kosztów naprawy ewentualnych uszkodzeń. Plenti Care Premium rozszerza tę ochronę do 100%. Grawitacja nie oszczędza nawet najdroższej elektroniki, ale dzięki ochronie możesz spokojniej skupić się na rozrywce.

Ten elastyczny model wynajmu świetnie pasuje do zbliżającej się premiery GTA 6. Powrót do skąpanego w neonach, palmach i absurdalnym humorze Vice City to jedno z najważniejszych wydarzeń w branży od ponad dekady. Wszyscy pamiętamy, gdzie byliśmy, kiedy na półki trafiała piąta część. Teraz historia rozrywki znów pisze się na naszych oczach, a Ty pewnie chcesz zobaczyć ją na odpowiednim sprzęcie.

Jeśli grasz na mocnym pececie i nie masz konsoli obecnej generacji, kupowanie jej wyłącznie pod jedną grę brzmi jak mało sprytny plan finansowy. Po napisach końcowych nowa zabawka może zacząć zbierać kurz i tracić na wartości. Zamiast zamrażać kilka tysięcy złotych,

DZIAŁAMY JAK WYMARZONA Z DZIECIŃSTWA SZAFA Z ZABAWKAM

zamawiasz u nas PlayStation 5 Pro na trzy lub sześć miesięcy. Płacisz część sklepowej ceny i ruszasz zwiedzać Vice City.

Końcówka roku i świąteczny urlop to idealny moment, żeby odciąć się od obowiązków i zanurzyć w hicie Rockstara. Przez kilka miesięcy zdążysz bez pośpiechu zwiedzić mapę, odkryć sekrety i wymaksować statystyki. Przy okazji możesz ograć God of War, Spider-Mana czy Gran Turismo. A kiedy wyciśniesz z tych światów wszystko, pakujesz sprzęt do pudełka i oddajesz kurierowi. Odhaczasz wielką premierę, bawisz się po królewsku i zostawiasz sporą gotówkę w portfelu. Poznaj Plenti!

Sprawdź naszą usługę, skanując kod, i przeglądaj tysiące produktów.

eprasa.pl 0e8cf9f63b

Kondycja konsoli w tym miesiącu

SWITCH

Sprzedaż konsoli Switch 2 w mln sztuk: 24,17 (dane vgchartz.com)



KIEDY TEN OLED?

Switch 2 doczekał się odświeżonej wersji, ale nie liczcie na większą wydajność czy lepszy ekran. Nowa rewizja powstała przede wszystkim w związku z unijnymi przepisami dotyczącymi wymiennych baterii. Technik Modyfikator89 rozebrał konsolę i porównał ją z premierowym modelem, odkrywając kilka dodatkowych zmian. Nintendo zastosowało zmodyfikowaną płytę główną, inny wariant wentylatora oraz pamięć RAM od nowego dostawcy. Najważniejsze jest jednak ułatwienie wymiany akumulatora. Pod względem możliwości sprzęt pozostaje identyczny: nadal wykorzystuje ten sam układ NVIDIA i 12 GB RAM. Niestety nie poprawiono również ekranu LCD, którego czas reakcji może powodować smużenie. Właściciele pierwszej wersji nie mają więc powodów do wymiany konsoli... na zapowiedź i premierę wersji OLED musimy zaczekać. Według plotek sprzęt może się pojawić na rynku w 2027 r.



Decapolice



PS5, SWITCH 2, PC | 2027 | LEVEL-5

Co wy tam wyprawiacie w Fukuoce, oprócz zbijania bąków przy generatorze AI? Chciałbym zadać to pytanie szefowi Level-5, bo mam wrażenie, że słynne japońskie studio, odpowiedzialne za doskonałe Dragon Quest VIII oraz Dark Chronicle, w ostatnich latach kompletnie się pogubiło.

Decapolice miało trafić na rynek już w 2023 r., ale wciąż nie podano konkretnego dnia premiery tego detektywistycznego RPG-a. Jest za to kolejna obsuwa – gra ma wylądować w sklepach dopiero w 2027 r. Brak konkretów wydawniczych to jednak najmniejszy z problemów tego projektu.

Panie i Panowie, to jest niestety downgrade na miarę pierwszej odsłony Watch Dogs. Pomimo wycofania się z wydawania gry na PS4 i NS1 obiekty 3D, oświetlenie oraz tekstury wyglądają w Decapolice, jakby zostały żywcem wyjęte z tandetnej gry mobilnej. Zachwalane w reklamach „otwarte miasto" w nowym demie z TGS 2026 składało się z pustych, sterylnych ulic, ograniczonych przez masę niewidzialnych ścian. Z kolei walki, z animacjami sztywnymi jak taniec zardzewiałego C-3PO, przebiegały w wyjątkowo ślamazarnym tempie.

Demo Decapolice z 2023 r. miało werwę, oferowało szybsze animacje i intrygowało oświetleniem barwnej metropolii. Z tego wizualnego przepychu nie zostało już dzisiaj prawie nic. Swobodną eksplorację miasta zastąpiły korytarze wyznaczane przez niewidzialne ściany, a w trakcie detektywistycznych śledztw oraz turowych walk ogranicza nas czas. Nie wiem jeszcze, jakie są konsekwencje zejścia z nim do zera, ale już mnie irytuje ten dziwaczny pomysł, który pasuje do gatunku RPG jak pięść do nosa.

Sporo jadu wylało się na autorów NTE, że stosują AI w swoim procesie produkcyjnym. Ale Hethereau to arcydzieło przy ordynarnie wykonanym mieście, które serwuje Level-5. Decapolice wygląda jak owoc pracy Claude Opus 5.5 i dotyczy to nie tylko pudełkowych budynków, ale nawet mizernych modeli 3D bohaterów oraz NPC-ów. Downgrade zaliczyły chyba nawet turowe walki. W 2023 r. widzieliśmy, jak gracz może zmieniać pozycje wojowników na arenie, a teraz postacie stoją w miejscu jak słupy soli.

Level-5 będzie mieć kłopot nie tylko w starciu z pięknym miastem z NTE. Na rynek za moment trafi darmowe Silver Palace, które oszałamia detektywistycznymi śledztwami w stylistyce anime. Tam gdzie szykowana chińska gra oferuje grozę i makabrę, choćby sekcję zwłok, Decapolice w swoich scenach zbrodni serwuje klimaty jak z „Wieczorynki" dla małego Jasia. Badane ofiary zabójstw to nawet nie ludzie, ale jakieś zabawkowe misie pluszaki wypchane watą poliestrową. Rudymentarny system detektywistycznej dedukcji, rodem z serii Sherlock Holmes od Frogwares, też nie porywa, a brak głosów postaci w wielu scenach jest po prostu żenujący. Reasumując, nie wróżę temu japońskiemu projektowi sukcesów. ⊗ Zax

Dlaczego /nie/czekamy

- bo detektywistyczne RPG to fajny pomysł na grę
- bo gra zaliczyła downgrade względem 2023 r.
- bo powolne, turowe walki wyglądają źle
- bo w pustawym mieście jest masa ograniczeń

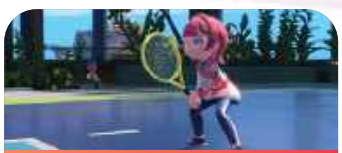
eprasa.pl 0e8cf9f63b

NINTENDO SWITCH 2

GRA Z POLSKIMI Nnapisami!

NINTENDO SWITCH Sports Resort™

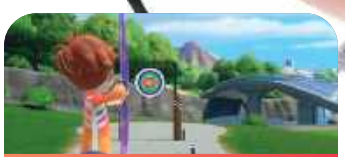




TENIS



KRĘGLE



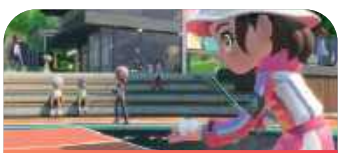
ŁUCZNICTWO



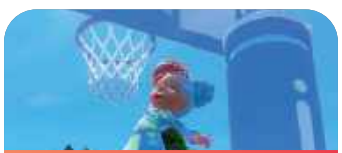
BOKS



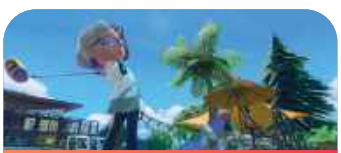
SIATKÓWKA



TENIS STOŁOWY



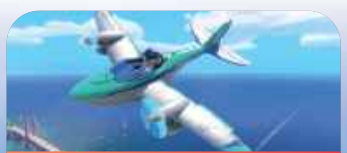
KOSZYKÓWKA



GOLF



ZAPASY NA KCIUKI



LOTNICTWO



DESKOROLKA



SKUTER WODNY

ZAGRAJ W 12 SPORTÓW NA WYSPIE WUHU!



7+ www.pegi.info

22 PAŹDZIERNIKA

Więcej sportu. Więcej akcji.

WIĘCEJ ZABAWY DLA WSZYSTKICH



© Nintendo

www.mojenintendo.pl

TYLKO DLA NINTENDO SWITCH 2

Nintendo

eprasa.pl 0e8cf9f63b

Evercade Nexus



Evercade Nexus to najnowsze wcielenie przenośnej retrokonsoli od brytyjskiego Blaze Entertainment, choć bardziej na miejscu byłby chyba termin „ekosystem". Niezależnie od serii urządzenia – czy to przenośnego, czy stacjonarnego – ani jego iteracji mamy bowiem do czynienia z uniwersalnym środowiskiem, w którym wszystkie gry wydane pod szyldem Evercade pasują do wszystkich maszyn z tej rodziny. A że takich pudełkowych retropakietów mamy na sklepowych półkach już blisko 90, a zawarte w nich kartridże mieszczą w sumie ponad 700 pozycji, producent coraz częściej pozyskuje licencje na tytuły z platform 32- i 64-bitowych, co z oczywistych przyczyn zaczyna wołać o gałki analogowe i większą przekątną obrazu.

Duży może więcej

Stąd i pomysł na Nexusa, skrojonego właśnie pod gry z czasów piątej generacji konsol, choć rzecz jasna równie doskonale radzącego sobie z tytułami z wcześniejszych epok. Na tle oryginalnego przenośnego Evercade'a oraz jego usprawnionej wersji EXP wyróżnia go przede wszystkim większy rozmiar. Konsolka jest od swojego poprzedniego wcielenia o 23 mm szersza, 32 mm wyższa i 13 mm grubsza, w rezultacie osiągając rozmiary odrobinę pokaźniejsze od Switcha w wersji Lite. Waży przy tym 410 g, a zatem mniej więcej tyle co premierowa edycja pierwszej hybrydy Nintendo. Dzięki temu sprzęt nie tylko dobrze leży w dłoniach, ale także proponuje bardzo czytelny obraz, co kluczowe w przypadku branżowych dinozaurów, z myślą o których powstała cała idea Blaze Entertainment. A ekran jest tutaj naprawdę znakomitej jakości. Niemal sześciocalowy (ostatnim razem 4,3") wyświetlacz LCD w technologii IPS i rozdzielczości 840x512 (poprzednio 800x480) oferuje poziom zdecydowanie przewyższający natywną jakość gier tamtych czasów. Ma przy tym wyjątkowo żywą kolorystykę i podświetlenie na poziomie 500 nitów. To o jakieś 150 jednostek więcej niż w przypadku pierwszej generacji Switcha i ok. 50 lepiej niż przy Switchu 2. Obraz jest więc ostry jak brzytwa i mocno nasycony kolorystycznie, starocie z pierwszego PlayStation oraz Nintendo 64 nigdy nie prezentowały się lepiej.



Nowe technologie w służbie retro

Sama bryła urządzenia jest całkiem solidna, choć nie mogę pozbyć się wrażenia, że jakość tworzywa obudowy mogła być odrobinę lepsza. Żadnych zastrzeżeń nie mam natomiast do przycisków – frontowe wciskają się miękko, tylne satysfakcjonująco klikają, a krzyżak pracuje obłędnie gładko, podobnie zresztą jak fajnie wyprofilowane, powleczone gumą drążki analogowe. Mam jednak problem z ich ulokowaniem. Jak na mój gust są trochę za nisko, przez co wymuszają alternatywny, nie do końca naturalny chwyt całej konsoli. Producent uzasadnia to priorytetem dla d-pada, który jest domyślnym sposobem sterowania w przypadku większości gier z biblioteki Evercade. Skoro jednak coraz bardziej skupiamy się na tytułach 3D, rozsądniej było po prostu zamienić miejscami krzyżak z lewą gałką. Mimo to obecność drążków jest w przypadku wielu „nowszych" gier zbawienna, fajnie więc, że nareszcie się pojawiły. Nowożytnych aktualizacji technologicznych jest zresztą więcej. Oprócz tradycyjnego portu jack 3,5 mm na słuchawki przewodowe mamy wsparcie dla zestawów Bluetooth, baterię o pojemności 5 tys. mAh, przekładającą się na dobre pięć godzin zabawy, a także podświetlane na dowolny odcień logo na froncie, które jednak można częściowo przygasić lub wyłączyć. Jest też nowy patent znany jako Eversync, pozwalający na komunikację z drugim Nexusem i bezprzewodową zabawę z całkowitym pominięciem internetu. Jak za starych, dobrych czasów. I to bez konieczności posiadania dwóch egzemplarzy gry, gospodarz streamuje ją bowiem do drugiego gracza bez dostrzegalnych opóźnień! Bardzo przyjemne zaskoczenie.

Retro next-gen

Ze znanych już rozwiązań nadal mamy tutaj świetną funkcję TATE umożliwiającą „przekręcenie" ekranu o 180 stopni w przypadku gier arcade o pionowych proporcjach obrazu. Nadal mamy też niestety USB-C ulokowane w dolnej części sprzętu oraz brak możliwości uśpienia konsoli. Wyparował gdzieś przy tym port mini-HDMI umożliwiający transmisję na telewizor, jest to więc tym razem doświadczenie całkowicie przenośne, jak w modelu EXP-R. Jak na moje oko warte swojej ceny, zwłaszcza że przybywa w zestawie z pudełkową dylogią przygód Banjo i Kazooie. I to w edycji usprawnionej o szereg niuansów (domyślne panoramiczne proporcje obrazu, wsparcie dla dwóch gałek, przycisk skradania, pomijalne scenki, szybki powrót do huba, poprawki bugów). Kusi, co? Mnie owszem! ⊗ **Komodo**



CENA: 899 ZŁ

\+ rozmiar, doskonała jakość obrazu, bezprzewodowy, lokalny multiplayer, szereg nowożytnych aktualizacji technologicznych, dylogia Banjo w zestawie

– przeciętne ulokowanie analogów i portu USB-C, nadal brak trybu funkcji uśpienia, nieobecność złącza mini-HDMI

eprasa.pl 0e8cf9f63b

Lenovo Idea Tab Pro Gen 2



Trzynaście cali to już kawał ekranu, na którym można wygodnie pograć, obejrzeć film i otworzyć dokument obok przeglądarki. To również gabaryty, które najlepiej sprawdzają się na biurku. Idea Tab Pro Gen 2 kosztuje 2599 zł w wersji 8/256 GB z rysikiem i posiada kilka sensownych argumentów, żeby zainteresować zapalonych graczy.

Aluminiowa obudowa ma 6,2 mm grubości i waży 598 g, a cztery głośniki JBL z Dolby Atmos potrafią zagrać donośnie, z czytelnymi dialogami i podkręconym bassem. Do serialu czy rozgrywki bez słuchawek wystarczają z zapasem. Łączność obejmuje Wi-Fi 7 i Bluetooth 6.0. Złącza słuchawkowego nie ma, jest za to USB-C o przepustowości 5 Gb/s z wyjściem obrazu DisplayPort, więc tablet można podłączyć do monitora. W podróży przyda się hotspot z telefonu, bo modemu LTE/5G nie przewidziano.





Najważniejszy pozostaje ekran IPS o rozdzielczości 3504 x 2190, proporcjach 16:10 i odświeżaniu 144 Hz. Tekst jest ostry, miejsca na dwie aplikacje nie brakuje, a przewijanie stron jest bardzo płynnie. Ekran wykręca do 600 nitów jasności na białej planszy i brak migotania PWM, co ucieszy osoby wrażliwe na taki sposób regulacji podświetlenia. Błyszcząca powierzchnia odbija jednak światło dzienne, a kontrast o wartości ok. 1250:1 sprawia, że wieczorem czerń jest szarawa. Rozdzielczość robi wrażenie, ale kinowej czerni OLED-a tu nie dostaniemy.

Ośmiordzeniowy Snapdragon 8s Gen 4 z grafiką Adreno 825, wspierany przez 8 GB RAM LPDDR5X, oferuje znacznie więcej swobody niż układy z tanich tabletów. W Geekbench 7 uzyskaliśmy 1781 punktów dla jednego rdzenia i 6356 dla wszystkich, czyli wyniki bliskie Snapdragonowi 8 Gen 3 w Honorze MagicPad 3. Przełączanie aplikacji i praca na podzielonym ekranie mają więc solidne zaplecze. Wariant 256 GB korzysta z szybkiej pamięci UFS 4.0, tańszy opcja wyposażona w 128 GB ma niestety UFS 3.1. Jest też czytnik kart microSD o pojemności do 2 TB, co zawsze się przyda.

Wbudowane GPU Adreno 825 potrafi dobrze wykorzystać szybki ekran. Przykładowo w Fortnite wykręcimy około 90 kl./s przy niskich detalach i natywnej rozdzielczości, a po włączeniu zrównoważonego skalowania Qualcomma nawet około 120 kl./s, niestety kosztem ostrości obrazu. Delta Force zadziała w 60 kl./s przy ustawieniu HD lub w 120 FPS przy profilu „standard". Oczywiście nie każda gra pozwoli przekroczyć 60 klatek. Pod długim obciążeniem obudowa miejscowo się nagrzewa, ale spadek wydajności nie powinien przekroczyć 10%, więc zapas mocy nie znika po kilku minutach.

Android 16 obsługuje wielozadaniowość, a opcjonalna klawiatura z gładzikiem ułatwia pisanie dłuższych tekstów. Tryb komputerowy pozwala pracować z aplikacjami w kilku oknach, choć ich możliwości nadal wyznaczają wersje mobilne. Dołączony Tab Pen Plus rozpoznaje 4096 poziomów nacisku, nachylenie i rozpoznaje nawet dotyk dłoni (którego wówczas nie uwzględnia). Do notatek jest sensownym dodatkiem, choć precyzją i wygodą rysowania ustępuje lepszym rozwiązaniom od Apple i Samsunga. Aparaty 13 i 8 Mpix spełnią rolę skanera dokumentów oraz kamerki do rozmów. Większy zgrzyt dotyczy aktualizacji, bowiem Lenovo obiecuje tylko Androida 17 i 18 oraz poprawki bezpieczeństwa do 2030 roku. Przy takim sprzęcie chciałoby się dłuższego wsparcia.

Akumulator 10200 mAh powinien wystarczyć na ok. 14h ciągłego przeglądania internetu, a przy maksymalnej jasności ekranu, tablet wytrzyma jakieś 4 godziny ciągłego grania w Fortnite czy inną, wymagającą produkcję. Ładowanie obsługuje moc 45W, lecz zasilacz trzeba dokupić osobno. Bohater niniejszego testu w pozytywny sposób łączy granie, filmy i pracę z dokumentami, a dopłata do 256 GB ma sens również ze względu na szybszą pamięć. ⊗ **Zabłocki**

CENA: 2599 ZŁ

\+ ekran 144 Hz bez PWM o wysokiej rozdzielczości, wysoka wydajność w grach, rysik w zestawie
– tylko dwie duże aktualizacje Androida, odbicia i przeciętny kontrast ekranu, brak ładowarki w pudełku

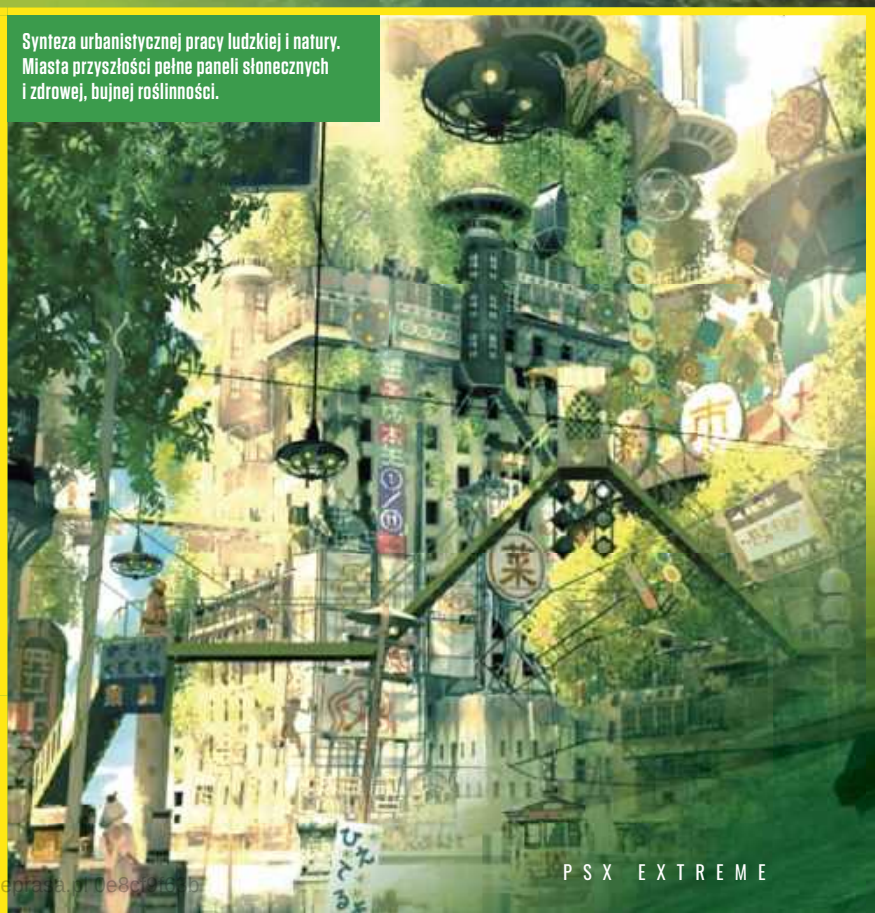
eprasa.pl 0e8cf9f63b

SŁONECZNY BUNT

O pszczołach, solarpunku i wyścigach futurystycznych



Wakanda na zawsze? W sercach zwolenników idei solarpunka na pewno!



Synteza urbanistycznej pracy ludzkiej i natury. Miasta przyszłości pełne paneli słonecznych i zdrowej, bujnej roślinności.

eprasa.pl/e8c1a3b



Choć Gwiezdne wojny nie są zainteresowane solarpunkową ideologią, ciekawie potrafią pokazać świat science-fiction niemal przytłoczony przyrodą.

„Od pewnego czasu chodzi mi po głowie myśl, że gospodarka oparta na odnawialnej energii mogłaby powrócić do wykorzystywania żaglowców jako statków towarowych. Najwyraźniej inni ludzie też wpadli na ten pomysł i ludzie ci posiadają odpowiednią wiedzę inżynierską, wystarczający kapitał oraz chęć do ciężkiej pracy”.

TEKST:
PIECHOTA

Słowa ze wstępu rozpoczynają krótki wpis na blogu „Republic of the Bees” z 30 kwietnia 2008 r., z obrazkiem koncepcyjnym statku towarowego podpiętego do olbrzymiego spadochronu – ich autorem jest osoba o nazwisku lub pseudonimie John Robert(s) (sieć nie jest zgodna co do poprawności wieńczącego nazwę konta „s”, nawet jeśli postawione tam zostało przecież naumyślnie). Dalej czytamy: „Statek, który tu widzicie, to Beluga Skysail, statek hybrydowy, który używa siły wiatru jako wspomagania dla silników. Według informacji prasowej SkySails GmbH, niemieckiej korporacji opracowującej ten żaglowy system, oczekuje się, że statki zaoszczędzą od 10% do 35% zużycia paliwa, «zależnie od obranej trasy oraz warunków pogodowych». Beluga Skysail odbył swój pierwszy rejs z Niemiec do Wenezueli, Stanów Zjednoczonych oraz Norwegii, zużywając o 20% mniej paliwa”. I nagle przeskok do jednozdaniowego akapitu: „Oddając hołd pierwszej podróży Belugi Skysail, zaproponuję nowy gatunek literacki: solarpunk”.

Gatunki „punkujące” to, podobnie jak punk sam w sobie, symbol lat 80. Ich absolutnym fundamentem jest oczywiście cyberpunk, w przypadku którego po premierze gry CD Projektu nagle każdy okazał się znawcą, fanem, aktywnym badaczem co najmniej od pierwszego seansu „Łowcy androidów” późną nocą na Polsacie. Ale na cyberpunku nie koniec, gdyż jeszcze tej samej dekady narodziły się pierwsze popularne pozycje steampunkowe, tak silnie inspirujące medium gier wideo, albo splatterpunkowe (tutaj akurat horror, nie science fiction!). Wszystko, co odważne i zbuntowane, wszystko, co pokazywało środkowy palec systemom, korporacjom, konsumpcjonizmowi. Niezależnie od rodzaju butów na nogach albo sposobu nastroszenia włosów na głowie, bo „punkiem” jest się przede wszystkim w sercu. Muzycznie kontrkultura zdążyła w ciągu następnych dwóch dekad zaliczyć jeszcze kilka różnych rewolucji, zaś „punk” stał się być może synonimem wielu rzeczy, z którymi walczył, gdy Green Day, Fall Out Boy czy My Chemical Romance nagrały swoje najważniejsze krążki – przeprodukowane, przyjazne rozgłośniom radiowym, boleś-

GATUNKI „PUNKUJĄCE” TO, PODOBNIE JAK PUNK SAM W SOBIE, SYMBOL LAT 80.

eprasa.pl/be8ofdrab

nie wręcz melodyjne, sprzedające miliony. Ot, chichot losu.

Glany i wiatraki

Skorzystanie zatem ze słowa o określonym kodzie kulturowym do próby opisania literackiego zjawiska innej epoki ma być sygnałem, nieść się jak swoisty manifest, rozpalać potencjalny ogień. Robert(s) uważał, że tworzenie solarpunkowych światów może przypominać protest. W jego odczuciu literatura powinna wyprzedzać trendy prawdziwego świata albo do nich inspirować. Wyjaśniając podstawowe założenia nazwanego gatunku, porównywał go ze steampunkiem. Światy, w których nigdy nie porzucono rozwoju maszyn parowych, w których na zasadzie zabawy w historię alternatywną powstanie w końcu parowy komputer, łączą nowoczesną myśl z tradycyjną technologią. Solarpunk miałby do tradycyjnych technologii zwracać się tymczasem sam z siebie, zauważając po prostu cenę (dla gospodarek, ale też dla świata) eksploatacji ropy. Pokazywać przyszłość, w której silnik wspierany jest energią odnawialną. Jak wielki statek towarowy wspierający się siłą wiatru.

„Znaczącą różnicą między solarpunkiem a steampunkiem jest, rzecz jasna, fakt, iż technologie solarpunkowe nie muszą być kompletnie wymyślone – stwierdza – i ja mam nawet nadzieję na życie w solarpunkowym świecie. Oba gatunki cechują się cynicznym, przypominającym kino noir podejściem do polityki. Trudno uwierzyć, by przejście na energię odnawialną mogło się odbyć bez poważnych starć politycznych między uczciwymi obywatelami świata i zepsutymi potęgami, które nie przestaną sabotować tego procesu wyłącznie dla własnych korzyści". Człowiek kontra pozbawiona twarzy korporacja. Ale w walce, którą można wygrać – by zarysował nam się tutaj kontrast do cyberpunka. Bunt w ciepłych promieniach słońca. Sprzeciw na własnym ogrodzie działkowym. Protest podczas jazdy rowerem do pracy.



Mrok, brud. Oto jedna„droga" dla wyścigów futurystycznych.

cuchów i przekładni rowerowych. Trudno o coś bardziej solarpunkowego". Wymysł, który w 1980 r. był raczej po prostu „zabawny", przerzucony do XXI w., w czasach coraz trudniejszej rozmowy o zmianach klimatu, może intrygować. Symbolizować ideał, którego z egoistycznej wygody nie bralibyśmy pod uwagę.

Zaistniał więc termin. Teoretycznie po to, by zaszufladkować wystarczająco odrębne zjawisko obecne już wcześniej. Praktycznie – by wraz z nabraniem wiatru w żagle (to najlepsza tu metafora, przyznajcie!) zachęcać następnych twórców do eksploracji swoich gatunkowych założeń i eksperymentów narracyjno-formalnych w ramach ruchu solarpunkowego. Szczególnie że otaczający nas świat nie należy do przesadnie optymistycznych, a coś, co zaledwie KILKA dekad wcześniej wydawało się fantastyczną przesadą wybujałej fantazji – jak dystopijne megamiasta cyberpunku – zaczęło przypominać rzeczywistość. Blog „Republic of the Bees" powstał lata przed potężną falą niepokojących doniesień, w świetle których coraz trudniej nie czuć się jak bohater prozy science fiction. Nadchodząca dekada lat dziesiątych miała gruntownie zweryfikować zasadność prostych nadziei na uniknięcie kryzysu ekologicznego, a zamykająca ją pandemia COVID-19 spowodowała wręcz potrzebę szukania nowych dróg mentalnej ucieczki. Dokonując tu olbrzymiego uproszczenia: potrzebę „pozytywnych" tekstów kultury w nurtach fantastyki naukowej.

W 2020 r. na portalu SingularityHub Carin Ism traktuje ugruntowany już termin solarpunk jako zbiorcze określenie dla działań ideologicznych i estetycznych. To coś, co „kładzie nacisk na biomimikrę, na zieleń oraz imponujące konstrukcje architektoniczne stworzone z myślą o samowystarczalności. To secesja w wydaniu high-tech. To nie hipisowskie marzenie o spędzeniu swego krótkiego życia na ciężkiej uprawie roli, lecz rolnictwo oparte na zautomatyzowanych technologiach. To nie «powrót do natury», tylko krok naprzód, ku udoskonalonej, inżynieryjnej wizji tego, co «naturalne»". Bez problemu zestawiając swoje duże słowa z prostym przykładem z popkultury – Wakandą z filmów Marvela. Państwa synchronizującego olśniewającą nowoczesność z cyklem przyrody.

Osobiście, w oderwaniu od pięknej warstwy ideologicznej, której nie umiem rozpatrywać bez głębokiego żalu związanego z przekonaniem o porządku świata, postrzegam solarpunk – którego nazwę usłyszałem zapewne kilka lat po wspomnianym „manifeście" Johna Robert(s)a – jako świadomy wybór estetyczny jakiegoś artysty. Widzę jego cząsteczki w tak odległych już klasykach science fiction jak Lucasowskie „Gwiezdne wojny". Owszem, na przestrzeni oryginalnej trylogii wielokrotnie decydowano się pokazać czasy podróży międzyplanetarnych nie jako koszmarną przyszłość zniszczonych (liczba mnoga) światów naturalnych, ale pełną zgodę pomiędzy podróżującym w kosmosie człowiekiem i naturalnymi środowiskami, które ten zdobywa i zamieszkuje. Zdaję sobie sprawę, że to głównie zasługa „fantastyczno-

SPÓJRZCIE NA WODNE PIĘKNO TORÓW W JET MOTO

Słoneczna pantera

Jako że „żaden gatunek nie jest kompletny bez rzeczywistego dzieła literackiego", Robert(s) wskazał powieść „Songs from the Stars" Normana Spinrada, książkę raczej niszową, nieprzetłumaczoną jak dotąd na język polski. Przedstawiającą społeczeństwo przyszłości już po wojnie nuklearnej, które ogranicza się do czterech źródeł energii, wszystkich odnawialnych: mięśni, słońca, wiatru i wody. „Przeczytałem tę książkę 25 lat temu i choć jej fabuła wypada dość przeciętnie, nigdy nie przestałem myśleć o osobistych maszynach latających, które czerpały siłę nośną z połączenia skrzydeł szybowcowych wypełnionych helem, energii wiatru oraz napędu śmigłowego korzystającego z poczciwych pedałów, łań-

eprasa.pl 0e8cf9f63b

ści" sagi („Star Wars" wymienia się jako fundamentalne „science fantasy"), lecz co jedno szkodzi drugiemu.

Dwie trasy

Zresztą inspiracją do zgłoszenia czytanego przez Was tekstu Naczelnemu było właśnie odświeżanie ściganych „Gwiezdnych wojen" w przygotowaniu na istotną dla mnie premierę Galactic Racera. Jako gracz, który nigdy na dłużej nie potrafi odejść od futurystycznych, antygrawitacyjnych wyścigów i zawsze ma jakieś odpalone „w tle" swojej cyfrowej podróży, dekady temu zauważyłem wyraźny estetyczny dualizm w gatunku. Dwie drogi. Albo podążanie tropami cyberpunkowej klasyki – tak w wydaniu azjatyckim, rodem z „Akiry" czy „Ghost in the Shell" (patrz: dobór kolorystyki „miejskich" torów w F-Zero), jak i zachodnim, ewidentnie zainspirowanym „Łowcą androidów" (morze tytułów piątej generacji) – albo podobne do solarpunku patrzenie w przyszłość z pewnym optymizmem, z wiarą, że uda nam się inżynieryjnie udoskonalić naturę bez wycinania jej w pień i zalewania betonem. Spójrzcie na różne produkcje z PlayStation, które kreśliły futurystyczne wizje na bardzo ograniczonej technologii – jak te ciemności nad trasą lub wymuszona prędkością doładowywania danych mgła dodawały drugiemu WipEoutowi, Rollcage'om czy Motorheadowi dystopijnego mroku. Piętrzące się do chmur metropolie, wielgachne dzielnice przemysłowe, buchające kominy, błyszczące w ciemnościach neony. Widzieli tam ewidentnie rzeczy, którym my, ludzie, nie dalibyśmy wiary.



Światło, życie. I oto ciekawa alternatywa, gdy ma się dość przygnębiających wizji rodem z cyberpunka.

Jest to jednak konsekwencja wyboru artystycznego. Można spróbować czegoś przeciwnego. Wysłać zahaczające o fantastykę naukową, zdolne rozpędzić się do prędkości dźwięku bolidy poza mury miast, szukać promieni słonecznych, miejsc pełnych natury. Pokazywać czasy, które dopiero mają nadejść, w przewrotnie zbuntowany sposób – z wiarą, że nie zaoramy wszystkiego. A kto wie, może docenimy piękno, ograniczymy się do idącej z nim potęgi odnawialnej energii. Mówiąc niepoważnie: będziemy bardziej eko, niż jesteśmy. PlayStation stawiało twarde ograniczenia wizualne, ale nawet w tej bibliotece byłbym w stanie udowodnić, że drugi nurt estetyczny istniał w gatunku od jego początków. Spójrzcie na wodne piękno torów w Jet Moto albo zdecydowaną autonomię wizualną trzeciego WipEouta, który podkreśla zielone obszary niesamowitych miast albo sili się, by nad oświetloną zachodem słońca drogą przelatywało stado białych ptaków. Ta lepsza przyszłość. Chciałoby się złośliwie dodać: „która nigdy nie nadejdzie".

Wraz z postępem mocy obliczeniowej nie było już potrzeby obchodzenia jakichkolwiek braków sztuczkami wizualnymi. Trzeba było świadomie zdecydować się na bardziej intrygujący (autorów; ewentualnie wydawcę) kierunek stylistyczny. Taka Kinetica pokazywała kilometrowe wieżowce, wielopoziomowe plątaniny szerokich autostrad z kłębami dymu lub smogu w górze, podczas gdy G-Surfers zależało, by czyste niebo regularnie oślepiało gracza letnim słońcem. Tymczasem niedoceniony WipEout Fusion próbował szukać czegoś pośrodku – budować przyszłość bliską natury, ale w świecie,



Energia odnawialna. Słowo-klucz w budowaniu światów zainteresowanych tym podgatunkiem.

który być może zbudował ją za późno. Sprawdzanie, do którego „obozu" trafiały kolejne futurystyczne wyścigi, stało się przyjemnością niemniejszą od samego grania w nie. I powróciło wraz z gatunkiem, gdy scena niezależna zaczęła ożywiać wszystko to, co zaorały rosnące budżety głównego nurtu w erze siódmej generacji.

Wkrótce minie 20 lat od popularnego wpisu na „Republic of the Bees". Beluga SkySails nie potrafiło przekonać rynku, jego twórcy porzucili żaglową technologię i w 2022 r. rozpoczęli gruntowną restrukturyzację. Blog Johna Robert(s)a zatrzymał się 1 lutego 2009 r., po całkiem słusznym wpisie, że „nawet jeśli Grecy nie dadzą światu niczego poza demokracją i serem feta, będą zasługiwali na wieczną cześć". Internet nie jest tym samym miejscem, jakim był w połowie lat zerowych. W świecie rzeczywistym, nierozerwalnie już z tym wirtualnym związanym, trudno nam stworzyć solarpunk, nawet jeśli inspirujące go tematy są teraz na nagłówkach nieporównywalnie częściej. Obserwujemy jednakże bardzo ciekawy zwrot w kulturze, częściowo związany zapewne z ogromem niepokojących informacji, z niepokojem, który otacza „przyszłość", oraz bolesnym wspomnieniem 2020 r. Zwrot polegający na szukaniu w science fiction światła. Czasem metaforycznego – nadziei dla ludzkości i Ziemi (czego dowodem sukces boxoffice'owy „Projektu Hail Mary") – czasem dosłownego. Spójrzcie w gry wideo. Cozy gaming, nawrót kolorów lub cel shadingu. Wysokobudżetowy Star Wars Racer w kalendarzu premier? Zaledwie rok po Fast Fusion? Wygląda na to, że poetyka arcade będzie naszą własną energią odnawialną. ⊗

ZWROT POLEGAJĄCY NA SZUKANIU W SCIENCE FICTION ŚWIATŁA

PS Na razie przemilczałem trzeci nurt estetyczny futurystycznych wyścigów (nurt wirtualny). To coś, do czego można jeszcze wrócić, jeżeli będą chętni na kontynuację!

Jasna strona Mocy
Futurystyczne gry wyścigowe bliskie idei solarpunka

Redout



Wipeoutowy pęd o prędkości dźwięku po futurystycznych torach rozsianych wokół globu. Zobaczycie farmy wiatrakowe stojące na obrzeżach nowoczesnych metropolii, stacje obserwacyjne na kole biegunowym, podwodne tunele skryte głęboko w tętniącej życiem dżungli. Wszystko skąpane w słońcu, wsparte niesamowicie energetyczną ścieżką dźwiękową. Nie tylko wizytówka solarpunku, ale też niemal perfekcyjna gra wyścigowa.

Fast Fusion



W ogóle seria Fast, ale jej najnowsza odsłona pokaże Wam w olśniewających detalach porośnięte drzewami tory, serpentyny wijące się w przesmykach pradawnych kanionów, deszczowe lasy, rozległe pustynie, dymiące wulkany. Ograniczając wizyty we wszelakich fabrykach oraz to jedno, pogrążone w smogu miasto do minimum służącego zapewne tylko różnorodności.

Star Wars: Galactic Racer



Opieram się na materiałach przedpremierowych, ale dawne odsłony Racera też tutaj przecież pasują. „Gwiezdne wojny", jak piszę w tekście, bywały blisko estetyki solarpunka, uwielbiając przepastne, naturalne krajobrazy. Za sprawą niesamowitej oprawy wizualnej nowa odsłona powoduje opad szczęki – ścigacze z „Mrocznego widma" wydają się czymś wręcz niepożądanym w tak naturalnych środowiskach.

Ciemna strona Mocy
Futurystyczne gry wyścigowe czerpiące z cyberpunka

F-Zero (SNES)



Ten klasyczny. Szare, betonowe miasta ciągnące się po horyzont, choć płaskie jak deska i wymagające dużego wkładu wyobraźni, mają w sobie coś z kultowych anime. Seria eksplorowała tę wizję później w 3D, ale SNES-owski Mode 7 pozwala na swoistą anachroniczność.

WipEout/WipEout 2097



ndustrialne metropolie, plątaniny rur przemysłowych, czarne niebo i wymuszony technologią wczesnego trójwymiaru smog. Pierwsze WipEouty wylatywały czasem z terenów zabudowanych, nie ma co próbować tego przemilczeć, jednak przecież nawet wtedy stawiały na rozwałkę, rakiety i elektryczność. Futuryzm scen klubowych połowy lat 90.!

GRIP Combat Racing



Duchowy spadkobierca Rollcage'a bierze na nowoczesny warsztat cały brudny potencjał cyberpunkowych tras ze starych gier. Kurz, brud, ciemna paleta barw i ogromna destrukcja towarzysząca ściganiu. Ludzkość w wersji klasycznej, która najpierw wysadza, a potem myśli, czy było to potrzebne.

eprasa.pl 0e8cf9f63b



TARGI FANTASTYKI ZIMA 2026

5–6 GRUDNIA

EXPO XXI, WARSZAWA

Targi Fantastyki to coś więcej niż tylko zakupy!

Czekają na Ciebie: cosplay, automaty arcade i gry, spotkania z autorami, kreatywne warsztaty i mnóstwo atrakcji. Odkrywaj, graj i poznawaj twórców oraz artystów. Znajdź coś wyjątkowego dla siebie lub bliskich!

Sobota	10:00–20:00
Niedziela	10:00–18:00

Zapraszamy do świata fantastyki!

www.targifantastyki.pl



PYTANIE MIESIĄCA:
Najgorszy film na podstawie gier?

PEREZ
AKTUALNIE: to by się przydał urlop...



W październiku mieliśmy okazję wziąć udział w dwóch imprezach targowych – najpierw we Wrocławiu, a potem w Poznaniu. Nie będę ukrywał, że to zawsze trochę gimnastyki – pakowania, wyjazdy (do Wrocławia ruszyłem po 4 rano), potem 2-3 intensywne dni i powroty zazwyczaj w niedzielę późnym wieczorem, gdzie w poniedziałek od rana znowu ogień. Z drugiej strony jest to niepowtarzalna okazja spotkać się z Wami na żywo, z czego – co niezmiernie cieszy – bardzo chętnie korzystacie :) Rozmowy, zbite piątki, wspólne zdjęcia i dziesiątki historii o Was i PSX Extreme, które sprawiają niesamowitą frajdę. Coraz częściej zdarza się, że z niektórymi jestem już wręcz jak starzy znajomi, bo widzimy się przy kolejnej okazji – pozdrowienia m.in. dla Zbyszka!

Coś pewnie było, ale żeby od razu najgorsze...

KOMODO
AKTUALNIE: The Legend of Zelda: Ocarina of Time (remake), Castlevania: Belmont's Curse



W chwili gdy to czytacie, książka „Grand Theft Auto: Ulice bezprawia" jest już w drodze do naszego magazynu, drugi numer wydania specjalnego PC Extreme znajduje się na finiszu prac, my z kolei odpoczywamy po udziale w Poznań Game Arena i zbieramy siły przed piątym, ostatnim już punktem naszej jesiennej „trasy targowej" – widzimy się 5–6 grudnia na Warszawskich Targach Fantastyki. Dzieje się więc, zwłaszcza że dodatkowo ruszyły właśnie prace nad książką o kolejnej legendarnej serii, a przecież na przyszły rok szykujemy dla Was kolejne papierowe niespodzianki do postawienia na półce. I obserwujcie nasze social media, bo sporo Was omija!

„Alone in the Dark", „Resident Evil: Afterlife", „Max Payne"

SOJER
AKTUALNIE: Gears of War: E-Day, GTA: Trilogy, Cyberpunk2077 (Switch2)



Jesienne rowerowe kręcenie trwa w najlepsze. Zdecydowanie czuć chłód, szczególnie podczas porannych wycieczek. Wyznaczyłem sobie jednak cel jak w ubiegłym roku, że nie kończę sezonu rowerowego, a jadę dalej. Kluczowy jest tutaj dobór odpowiedniej garderoby, no i chęci – skoro przy -12°C się dało, to co może pójść nie tak. Ceny konsol zwariowały – zarówno PS5 Pro, jak i XSX osiągają zawrotne kwoty. Sprzęt Sony to aktualnie równowartość takiego iPhone'a Duo, czyli z 10 koła. Ja wiem, że wszyscy czekają na GTA VI, no ale żeby aż tak? Z ciekawości zajrzałem ostatnio do sekcji komentarzy pierwszego z brzegu sklepu i po datach wpisów wnioskuję, że, cholera, ludzie to naprawdę kupują. A ja upolowałem Switcha 2 i mam wyjebkę!

„Alone in the Dark"

ADAMUS
AKTUALNIE: Silver Pines, Silent Hill: Townfall, Star Wars: Galactic Racer



Sześć rozdziałów, 100 tys. znaków (co daje ponad dwa arkusze wydawnicze) i jedno ważne wydarzenie fabularne za mną. Z racji celowania w 10 arkuszy wychodzi, że wyrzeźbiłem ponad 20% surówki. Zaskakujący to proces, rozpisany na miesiące, sinusoidalny. Na zmianę czuję ekscytację i tracę wiarę w siebie – dlatego też postanowiłem się podzielić informacją o swojej pisaninie, bo gdy coś się upubliczni, to głupio zrezygnować w połowie. W każdym razie trzymajcie kciuki. Do PE coś na pewno naskrobię niedługo, bo chwila luzu (względnego – coś tam do PC#2 też piszę) i już człowiek ma milion pomysłów na artykuły. Z fartem!

„Alone in the Dark: Wyspa cienia"

OSTASZ
AKTUALNIE: Resident Evil 2 Remake, The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom



Wszystkiego najlepszego, Szmatławcu! Może to nie okrągłe urodziny, ale dobicie do 350 numerów jak najbardziej zasługuje na życzenia. Na chwilę zdejmę maskę skromnego chłopaka i otwarcie przyznam, że Extreme, podobnie jak ja, jest teraz w naprawdę świetnej formie. U mnie pękają kolejne życiówki na półmaratonach (zrobiłem wymarzone 1:35!), a po redakcji też nie widać, aby chciała zwolnić. Wręcz przeciwnie! Dzięki za każde dobre słowo w komentarzach i na forumku. Myślę, że nie tylko mnie dajecie pozytywnego kopa do działania!
PS Ostatnio obiecałem, że skończę Wiedźmina 3. Nic z tego, jestem z naszym dziełem narodowym totalnie niekompatybilny.

„Street Fighter: Legenda Chun-Li"

ROGER
AKTUALNIE: Star Wars: Galactic Racer, Phantom Blade Zero, Final Fantasy Resonance



Ruch na stronach internetowych pada. Za kilka lat wiele serwisów może zostać zamkniętych. Big techy nie oszczędzają nikogo – Google kradnie ruch i zabija go, pozwalając obecnie praktycznie wszystko znaleźć w wynikach wyszukiwania SI, z kolei Meta za chwilę zażyczy sobie kupę kasy za możliwość linkowania do materiałów. Zastanawiam się tylko, co stanie się w momencie, gdy masa stron pozbawiona ruchu, a tym samym reklam, przestanie istnieć. Gemini czy ChatGPT będą miały tym samym coraz mniej opcji ściągania informacji, co zapewne skończy się spadkiem jakości odpowiedzi samych modeli i monopolizacją treści przez kilka największych serwisów, które przetrwają. Czeka nas smutna rzeczywistość.

„Max Payne"

PIECHOTA
AKTUALNIE: Esoteric Ebb, Air Combat, Croc, Castlevania: Belmont's Curse



Jest to ostatni Hyde Park, który napiszę przed premierą GTA VI, więc ostatni ze „starego świata". Śmiesznie się patrzy na biblijną skalę tej premiery z nieco bezpieczniejszej odległości. I cieszy nowym życiem, o którym chyba tu nie wspominałem. Kompletne zmiany zawodowe, nowe miejsce zamieszkania (daleko od gwaru miasta), ciekawe studia (logopedia), sporo satysfakcjonującej realizacji w ukochanym medium podcastu (zarówno w starych odsłonach, jak i z debiutującym powoli „zgRedcastem" – dzięki za serdeczne przyjęcie!). Miło, że chwilowo może być właśnie tak. Każdemu, kto marzy o jakimś rodzaju uwolnienia, gorąco, gorąco kibicuję.

Najgorszy, ale też jednocześnie „najlepsze 1/10 ever": „RE Retrybucja"

GRABA
AKTUALNIE: zapomniał napisać (Roger)



Powróciłem silniejszy i mądrzejszy (chyba). Lato upłynęło mi pod znakiem literackiego letargu, częściowo tworzyłem treści „na autopilocie" (proszę nie mylić z SI). Po Extreme Party dostałem mocnego kopa do działania. Ogarnął mnie szał pisania – o wszystkim, gdziekolwiek. Roger ucieka ode mnie, bo zasypuję go pomysłami, a biedak ma na głowie jeszcze inne dinozaury poza mną. Korzystając z okazji, wybrałem się do jednego z kaliskich kin, aby dopingować Brianowi w ekranizacji Resident Evil. Reżyser Zach Cregger zrobił, co chciał z uniwersum i wykorzystał gry jako materiał referencyjny. Bez supergwiazd pokroju Leona i Chrisa, za to z wyrazistym, bardzo ludzkim bohaterem. BRAWO!

„Tekken"

BUCZYŃSKI
AKTUALNIE: urlop ojcowski



W tym miejscu pierwotnie miała się znaleźć osobista historia związana z The Darkness II, którą to zapowiadałem w artykule na temat growych okładek, ale w międzyczasie... zostałem ojcem. Wspominki będą musiały więc jeszcze nieco poczekać, ponieważ obecnie cała energia idzie w próbę odnalezienia się w nowej rzeczywistości. Być może w najbliższych miesiącach będzie mnie przez to w piśmie nieco mniej, ale biorąc pod uwagę fakt, że żona zaczekała z porodem, aż skończę tekst do PC Extreme #2, to sprawa nie wydaje się wcale przesądzona. Zobaczymy, czy dziecko okaże się równie wyrozumiałe. Tymczasem: mecz za meczem, dzień za dniem.

„Dungeon Siege: W imię króla"

KONSOLITE
AKTUALNIE: Marvel Tōkon, Guilty Gear – Strive – 2.0, BoltGun II, Castlevania



Po spędzeniu tygodnia w moim drugim „domu", czyli w Irlandii, szkoda było wracać. Niestety trzeba było zakończyć relaks i pożegnać (na jakiś czas) ten piękny kraj, w którym popłynęły hektolitry Guinnessa, dostępnego w każdym sklepie. Przytaszczyłem masę gadżetów z muzeum, bo w końcu wypadało wydać nieco kasy na jakieś pamiątki. Do tego fiordy i inne atrakcje, by nie było, że tylko się nawadniam. Mnóstwo Guinnessa, śmiechu i zabawy sprawiły, że tydzień zleciał błyskawicznie. Trzeba to powtórzyć w niedalekiej przyszłości, a tymczasem po powrocie do szarej rzeczywistości wsiąkłem w giereczki ze świata Warhammer 40K. A historii tego zdjęcia i tak nie zrozumiecie...

Trudne pytanie... Tyle crapu od Uwe i nie tylko...

eprasa.pl 0e8cf9f63b

Headshot

O gierkach od serca



ANONIM

AI slop dla mas

Znacie Astrocade? Ja też nie znałem, dopóki nie przeczytałem, że to portal, na którym 10 mln użytkowników miesięcznie gra w AI-owe gierki. Czy to początek końca branży gier, jaką znamy? Granie to jednak za dużo powiedziane. Według twórców Astrocade oferuje „playables", czyli proste gry, ale podane w formie feedu a la TikTok. Czyli 10 sekund pykania, scrollujemy dalej, gramy 20 sekund albo znów scrollujemy. Wśród contentu m.in. klony Minecrafta, jawnie łamiące prawa licencyjne, bo używające oryginalnego logotypu, czy kopie popularnych gier z Robloksa, więc nietrudno sobie wyobrazić, iż niedługo i większe hity będzie się dało podrobić. A gdy znudzi się scrollowanie, to można samemu zrobić swoje „playable".

Co dalej? Google uruchamia, na razie „eksperymentalnie", platformę Playground, która pozwala tworzyć gry na podstawie tekstowych promptów. I mówi, że to „obniżanie barier kreacji, bo nie musisz umieć kodować". Trochę racji mają. Unity natomiast ma w tym roku odpalić Unity Spark – silnik oparty na kilku modelach AI, pomagający tworzyć nie „jednorazówki" jak Astrocade, tylko bardziej złożone projekty, nad którymi będzie można pracować grupowo. Przynajmniej nie brzmi jak fabryka AI slopu. Gracze płaczą, że wyjdzie na jaw, że ktoś w preprodukcji użył AI do wygenerowania artworku, który nawet nie znalazł się w finalnym produkcie. Albo odważył się zrobić tłumaczenie na język, w którym sprzedaje się 2 tys. kopii, poprzez ChatGPT. Tymczasem dorasta pokolenie graczy – dzisiejszych siedmio – czy ośmiolatków – którym za kilka lat będzie wszystko jedno. Również jakość gier AI-owych do tego czasu znacznie się poprawi, tak jak przez ostatnie lata poprawiła się jakość AI-owego wideo z Willem Smithem jedzącym makaron.

Śmiem twierdzić, że jeśli nawet część tego pokolenia zwróci się z czasem w stronę gier „hand-made", to studia szybciej niż później i tak będą musiały korzystać z AI na produkcyjnych etapach, aby nadążyć za tempem wypluwania tego AI slopu. Taki paradoks.



KONSOLITE

Na każdego cwaniaka...

Sony ma chyba najgorszy moment w historii marki PlayStation. Jedna debilna decyzja prześciga drugą, i kolejną, i kolejną. Można by rzec, że czara goryczy się przelała i co zdolniejsze jednostki wzięły sprawy w swoje ręce. W efekcie prace nad emulacją PlayStation 5 idą cholernie szybko, a w międzyczasie udało się złamać konsolę. Bez niezwykłych kombinacji, chipów czy innych wynalazków. Praktycznie każdy może sobie złamać PS5 i cieszyć się sprzętem w pełni. Emulatory, w tym PlayStation 2 i nie tylko, oraz oczywiście „kopie zapasowe" od kolegów z internetu. Niby jest ograniczenie, gdyż jeśli zrobiło się aktualizację do 14. wersji systemu, to złamanie nie przejdzie. Jednak zakładam, że to tylko kwestia czasu i tak jak w przypadku innych konsol szybko znajdzie się rozwiązanie na stałe lub ekipa odpowiedzialna za Relapse będzie wypuszczać nowe wersje, tak jak Sony będzie wymuszać kolejne aktualizacje. Podobnie było w przypadku choćby PSP i paru innych sprzętów. Jednak jeśli raz się udało, to teraz żadna zmiana zamków wiele nie da. Od lat konsole praktycznie były pozbawione problemu piractwa, ale teraz te czasy, przynajmniej dla PlayStation, chyba powrócą. Żarciki zadowolonych użytkowników, aby Sony oswoiło się z faktem, że jego konsole nie są jego, to tylko wisienka na torcie.

OD LAT KONSOLE BYŁY POZBAWIONE PROBLEMU PIRACTWA

Przy ciągle rosnących cenach, zarówno gier, jak i sprzętu, absolutnie się nie dziwię, że będzie sporo chętnych na przerobienie konsoli. Pewnie nie będzie można zagrać w Wolverine'a czy inne nowe giereczki, ale w większość całkiem świeżych już tak. Zresztą jeśli ktoś piraci, to raczej by tej gry i tak nie kupił, natomiast teraz to bardziej kwestia odwetu. Ludzie, delikatnie mówiąc, mają dość, Sony od dłuższego czasu traci resztki zaufania, które budowało przez lata. Protesty i petycje nic nie dały, więc może ta sytuacja coś zmieni? W końcu chodzi o kasę...



KOSO

350 i mijanka!

Cztery lata temu w tym miejscu wybiegłem daleko w przyszłość. Napisałem, że jesienią 2026 r. dojdzie do mijanki. Oto nasi szanowni koledzy i szanowne koleżanki z CD-Action w związku z kwartalnym cyklem będą tuż przed wydaniem 350. numeru, podczas gdy PSX Extreme będzie już po wydaniu takowego. I tym samym po tych 30 latach dla nich (a 29 dla nas) dojdzie do mijanki – nasz magazyn będzie tym, który doczekał się większej liczby numerów. Ale za to nigdy nie będzie najstarszy, więc umówmy się, że laury podzielono sprawiedliwie.

Takie wróżenie z fusów cztery lata temu w branży, którą COVID-19 doświadczył boleśnie i gdzie widoków na lepszą sprzedaż nie ma, bo trwać można wyłącznie dzięki ograniczaniu spadków i dywersyfikowaniu się (np. inspirując się Wydawnictwem Open Beta i wydając książki!), brzmiały odważnie. Ale oto jesteśmy. I CDA, i my. Dwaj ostatni Mohikanie gierkowej prasy. Świat dawno już zapomniał o Top Secrecie, Gamblerze czy Secret Service (ten jednakowoż bywa aktualnie remake'owany), przeminęły NEO Plus, Świat Gier Komputerowych czy PSX Fan. Wciąż są jednak zapaleńcy gotowi wydać pieniądze na czasopismo o grach. Bo lubią papier, czują się związani z magazynem, bo śledzą wybranych autorów od lat. Bo w pewnym wieku rutyna i powtarzalne zwyczaje są tym, co nas trzyma przy zdrowych zmysłach.

Dobrze, że jesteście, drodzy czytelnicy. I obyście byli jak najdłużej. Ostatnio tłumaczyłem 10-letniej córce, dlaczego na kubku PSX Extreme trzymam zlew, czemu Myszaq jest w kaftanie bezpieczeństwa i co robimy na krzesłach. Trochę się pośmiała, czytelniczką raczej nie zostanie, bo dla młodych ogólnie prasa jest tak atrakcyjna jak telefon bez ekranu dotykowego i gry, w których po stracie trzech żyć trzeba zaczynać od początku. Nie ma się co obrażać na rzeczywistość. Trzeba się raczej cieszyć, że przez tyle lat byliśmy jej częścią i gościem w tylu plecakach, kieszeniach czy gdzie tam kitraliście Szmatławca. I wciąż kitracie, co – zupełnie szczerze, bez ściemy – wzrusza mnie do głębi.

TAK OCENIAMY GRY

10 bliska ideału w swojej klasie | 9 super, nowe pomysły w gatunku | 8 bardzo dobra | 7 dobra | 6 ponadprzeciętna
5 średnia | 4 poniżej średniej | 3 słaba | 2 bardzo słaba | 1 żenada | 0 dno, gorzej być nie może

Ceny gier podane w recenzjach pochodzą z oficjalnych sklepów Sony (PS Store), Microsoftu (Sklep Xbox Games) i Nintendo (eShop). W przypadku dwóch lub więcej cen ich kolejność odpowiada kolejności platform przy ocenie końcowej.

eprasa.pl 0e8cf9f63b



MULTIPLAYER

Cena: 339 zł Gatunek: strzelanina, symulator Deweloper: Namco Bandai Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 16

Długo wyczekiwane Ace Combat 8 pozamiatało swoją jakością. To gra, która będzie u mnie walczyła o podium GOTY 2026. Nad samą produkcją rozpływałem się już miesiąc temu, tylko wtedy jeszcze nie działał tryb multiplayer. Wjechał po premierze, a wrażenia spisuję poniżej.

Jak można tak kapitalną grę zrobić jeszcze lepszą?

Jak zazwyczaj w AC grałem na Hard, by później masterować na najwyższym poziomie trudności Ace, tak ósma odsłona dała mi w pysk. Najtrudniejsza i najdłuższa kampania w całej serii – przy niektórych misjach musiałem odpuścić grania na poziomie Hard – doczekała się także trybu multiplayer. Nie jest to nowością w serii, ale tym razem wjechała niemalże taranem w podejście do zabawy. Jak można tak kapitalną grę zrobić jeszcze lepszą?

Namco Bandai znalazło na to odpowiedź, przygotowując właśnie tryb multiplayer, rozbudowany na potęgę. Pierwszy szok – poruszanie się własną postacią w trybie TPP. Oczywiście możemy skorzystać z kreatora do ustalenia prezencji naszego awatara, bawiąc się też odblokowanymi z czasem elementami stroju. Trzeba zaznaczyć, że będą one widoczne tylko w trakcie poruszania się po hubie i aktualnym lobby.



To jeden z dziwniejszych hubów multi, jakie widziałem. Na początku można być pogubionym ze względu na liczbę opcji, do których trzeba dobiegnąć w trybie TPP. Tu jest nawet stanowisko do prezentowania najnowszych odsłon techniki, bar i energy drink bar, a nawet... salon arcade. Można w nim pograć w oryginalną Galagę, Pac-Mana, shmup

W TRYBIE MULTIPLAYER MOŻNA DOCENIĆ NOWY „SYSTEM CHMUR”

Dragon Spirit czy Rally-X (zbugowane, potrafi wyłączyć grę). Zakładałem, że to sposób na przeczekanie matchmakingu, ale przy takim ruchu online nie zdążysz dobiec do salonu arcade ani przejść pierwszej fali przeciwników w Galadze, bo zaraz pojawia się alarm i przerzuca Cię do „zarezerwowanego” trybu multi, do którego się zgłosiłeś. Gry w salonie są jednak arcade perfect, musisz wrzucić żeton(y) poprzez naciśnięcie touchpada, a tablice highscore też wypełniasz jak na automatowych wersjach.

Oprócz awatara możemy też stworzyć swoją eskadrę, która nie tylko ma wspólną nazwę, ale i emblematy na samolotach. Dziwnym trafem nie ma liczby 69, którą zazwyczaj wybieram nie tylko ze względu na preferencje seksualne, ale na nazwę pierwszego wydawcy PSX Extreme – Grupę 69. W AC8 online możemy edytować masę rzeczy, nie tylko wygląd awatara. System wyzwań (także dziennych) pozwala odblokować nowe, coraz bardziej zaawansowane maszyny, uzbrojenie i specjalne części do samolotów, ale nawet takie trywialne, acz widowiskowe drobiazgi jak np. zmiana koloru smug, które zostawiają po sobie wystrzelone rakiety. W hubie możesz nie tylko określać parametry swoich samolotów, ale też skorzystać z zapasów, które dostarcza C5 Galaxy – różne skórki i inne duperele, które można obejrzeć tylko na wstępie lub w podsumowaniu walki. Zwłaszcza jeżeli zostałeś MVP danego starcia, co zawsze sprawia radość i pozwala innym graczom docenić, jakim samolotem tego dokonałeś.

Za chmurami

W trybie multiplayer można też docenić nowy „system chmur”. Są one przepięknie i gustownie odwzorowane, tylko w grze dla jednego gracza stanowiły tylko ciekawostkę graficzną. Oblodzenia kokpitu czy deszcz co najwyżej powodowały dezorientację. W multi chmury nabierają konkretnego znaczenia, gdy mamy nie tylko ograniczoną widoczność i możliwość zalockowania się na przeciwniku, ale można też uciec w nie przed wrogiem, który namierzył Cię i chce wystrzelić w Twoją stronę naprowadzane pociski.

Online oferuje kilka trybów, z których trzy są główne i zawsze dostępne (o bonusach dostajemy alert na całą bazę). Zazwyczaj gra się w nich w łącznie ośmioosobowym składzie. Co-op assault wypuszcza obie eskadry w celu zniszczenia sił przeciwnika, podczas gdy Co-op warfare stawia na dwa teamy po czterech graczy, którzy nie tylko zwalczają NPC-ów w powietrzu i na ziemi, ale też walczą między sobą. Są też oczywiście tryby deathmatch, dogfight, każdy na każdego albo drużynowe, o ile mamy zarejestrowaną własną eskadrę. Wisienką na torcie są ostatnie dwa tryby, nie zawsze dostępne. Jednak gdy są, odzywa się alarm na całą bazę. Najczęściej Scramble, w którym wszyscy zgodnie polują na bardzo mocnych przeciwników powietrznych, w walce z którymi trzeba się napocić, po Emergency Sortie. To akurat nawiązuje do elementów sci-fi z podstawowego trybu na jednego gracza, gdzie musimy zniszczyć jakiegoś potężnego wroga – jak np. uberokręt podwodny, którego systemy dostępne są tylko wtedy, gdy wynurzy się z odmętów. A przy tym, by nie było łatwo, w powietrzu rozgrywa się masakra z wrażymi jednostkami powietrznymi.

Absolutnie zachwycająca gra otrzymała wsparcie w sferze multi. Tego nie trzeba reklamować – miłośnicy serii docenią nie tylko masterowanie na wyższych poziomach trudności, ale też właśnie multiplayer, od którego trudno się oderwać. ⊗



PS5, XSX, PC

\+ wygląd, skala staré
– chrupiąca animacja i nic naprawdę nowego

Najlepsza „lotnicza” gra na konsolach doczekała się świetnego multiplayera!

9

eprasa.pl 0e8cf9f63b

WYWIAD

SHINRYU: Ace Combat 8: Wings of Theve ma rozwinąć serię bez naruszania fundamentów, na których stoi ona od trzech dekad. Rozmawialiśmy z Kazutokim Kono, dyrektorem marki Ace Combat, oraz Manabu Shimomoto, producentem najnowszej odsłony. Twórcy opowiedzieli nam o znaczeniu nowego systemu chmur, współpracy z producentami samolotów i zawodowymi pilotami, a także wyjaśnili, dlaczego rozbudowany tryb sieciowy okazał się ważniejszy od kolejnego modułu VR.



Shinryu: Jak nowy system chmur i warunków atmosferycznych wpłynął na projektowanie misji? Podczas pokazu można było na przykład ukryć się w chmurach przed nadlatującymi pociskami.
Kazutoki Kono: Dzięki technologii wykorzystanej w silniku Cloudly możemy przedstawiać chmury znacznie bardziej realistycznie. Mają one wiele warstw, występują na różnych wysokościach i lepiej odpowiadają warunkom, które można zobaczyć na prawdziwym niebie. Nie jest to jednak zmiana wprowadzona wyłącznie dla lepszej grafiki. Pogoda przekazuje graczowi informacje i wpływa na podejmowane decyzje. Pilot może obserwować kształt oraz położenie chmur, a następnie zdecydować, czy wykorzystać je jako osłonę, przelecieć przez wolną przestrzeń między nimi, czy obrać inną drogę ataku. Niebo stało się więc częścią pola walki, a nie tylko jego tłem.

Czy rozważaliście obsadzenie w roli głównego bohatera znanego hollywoodzkiego aktora, na przykład Toma Cruise'a?
Nie. Nigdy nie zakładaliśmy, że protagonistą Ace Combat 8 powinien zostać hollywoodzki aktor. Jedną z najważniejszych cech tej serii jest to, że głównym bohaterem pozostaje sam gracz. To on zostaje pilotem, pokonuje przeciwników, mierzy się z kolejnymi wyzwaniami i stopniowo zdobywa status asa. Ta zasada powinna pozostać obecna we wszystkich odsłonach. Gdybyśmy kiedyś zdecydowali się na współpracę ze znanym aktorem, bardziej odpowiednia byłaby dla niego rola jednego ze skrzydłowych lub innej postaci towarzyszącej graczowi, a nie protagonisty.

Jak wygląda współpraca z producentami samolotów, takimi jak Lockheed Martin czy Saab? Czy zdarzyło się, że któraś firma nie zgodziła się na określony sposób przedstawienia swojej maszyny?
W Ace Combat pojawia się wiele samolotów istniejących w rzeczywistości i jest to jedna z najważniejszych cech całej serii. Aby móc je wykorzystać, współpracujemy bezpośrednio z ich producentami, przedstawiamy przygotowane materiały i otrzymujemy szczegółowe uwagi. Następnie nanosimy poprawki, dzięki którym wygląd i konstrukcja maszyn mogą zostać odwzorowane z możliwie dużą dokładnością. To proces oparty na wielokrotnym sprawdzaniu oraz wymianie informacji. Dzięki temu samoloty prezentowane w grze są bardzo bliskie swoim prawdziwym odpowiednikom.

Czy oprócz producentów konsultujecie grę także z zawodowymi pilotami?
Tak. Pytamy ich między innymi o to, na co zwracają uwagę w czasie lotu i jak przebiega ich proces podejmowania decyzji w niebezpiecznej sytuacji. Później wykorzystujemy te informacje zarówno w mechanice rozgrywki, jak i w narracji. Piloci zwracali na przykład uwagę, że wejście w gęstą warstwę chmur jest bardzo niebezpieczne. Takie spostrzeżenia pomagają nam budować napięcie i pokazać, że pogoda nie jest jedynie efektowną dekoracją, lecz może stanowić realne zagrożenie.

Czy otrzymujecie dostęp do poufnych schematów albo niepublicznej dokumentacji technicznej? Modele samolotów i ich zachowanie są przecież odwzorowane bardzo wiarygodnie.
Dziękujemy, odbieramy to jako komplement, ale nie mamy dostępu do tajnych dokumentów. Korzystamy ze zdjęć, danych i innych materiałów dostępnych publicznie. Nie otrzymujemy poufnej dokumentacji wojskowej ani informacji objętych tajemnicą. Wrażenie autentyczności jest rezultatem doświadczenia gromadzonego przez zespół przez ostatnie 30 lat oraz uwag przekazywanych przez producentów.

Skąd czerpiecie inspiracje do fabuły oraz poszczególnych misji? Bazujecie na historii, filmach i książkach czy przede wszystkim na własnej wyobraźni?
Pierwszym etapem jest opracowanie ogólnych ram wspólnie z reżyserami oraz scenarzystą Sunao Katabuchim. Na początku ustalamy główny przebieg historii, a następnie dzielimy ją na poszczególne misje. Dla każdej z nich określamy cel rozgrywki i to, co gracz powinien przeżyć albo osiągnąć w danym momencie opowieści. Dopiero wtedy poszczególne zespoły przystępują do szczegółowego projektowania zadań. Ich twórcy korzystają przy tym z różnych źródeł inspiracji – filmów, seriali, książek i innych dzieł, z którymi zetknęli się wcześniej. Wszystkie te wpływy są później podporządkowane historii oraz funkcji konkretnej misji.

W Ace Combat 7 otrzymaliśmy misje przygotowane z myślą o wirtualnej rzeczywistości. Czy Ace Combat 8 także doczeka się wersji VR?
Ace Combat 8 nie będzie obsługiwać VR. Dostrzegamy potencjał wirtualnej rzeczywistości i wiemy, jak dobrze rozwiązanie to sprawdziło się w Ace Combat 7, ale decyzja wynikała z kilku powodów. Jednym z nich pozostaje wielkość rynku VR, a drugim ograniczone zasoby zespołu. Już na początku produkcji musieliśmy zdecydować, czy przeznaczyć je na moduł VR, czy skoncentrować się na stworzeniu znacznie bardziej rozbudowanego trybu sieciowego. Ostatecznie wybraliśmy rozwój Ace Combat Online.

eprasa.pl 0e8cf9f63b



Cena: 349 zł Gatunek: strzelanina Deweloper: Infinity Ward Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 18

Jest piątkowy wieczór, po zwariowanym tygodniu w pracy czujesz się wypompowany, więc padasz na ulubioną sofę, rozkładasz się po królewsku i odpalasz Netflix. Już pół godziny później zdecydowałeś, co chcesz obejrzeć. Klikasz i... Budzisz się nad ranem z kiblem w gębie, ogarniasz kawę i obiecujesz sobie, że seans dokończysz wieczorem. Tak też czynisz. Po wszystkim czujesz tę słodką satysfakcję, a jednocześnie jesteś na siebie wściekły, że obejrzałeś kolejny hit z worka z etykietą 6/10. Właśnie tak wypada Call of Duty: Modern Warfare 4.

Umarł wódz, niech żyje wódz!

Gdy Korea Północna rozpoczyna inwazję na Południe, do południowokoreańskich żołnierzy dołącza oddział Amerykanów, aby wspólnie walczyć o przetrwanie, matryce Samsunga, prequel „Squid Game" oraz kimchi, próbując powstrzymać nasilające się ataki. Na Północy panuje chaos po śmierci Najwyższego Przywódcy, jego następca – Ri Ju-Young – jest roztropnym młodzieniaszkiem, co nie każdemu pasuje. W rodzinie rozpętuje się zatem piekło. Tymczasem John Price oficjalnie został wyrzutkiem, degeneratem – po sprzątnięciu generała Shepherda staje się celem dawnych kompanów, żyje w konspiracji, ukrywa się przed ludźmi, z którymi niegdyś służył. Innymi słowy sprawa jest kompletnie posrana, gdyż Ghost z Garrickiem ruszają na polowanie na własnego kapitana. Po śmierci Soapa w Pradze (Modern Warfare 3) z rąk Makarova Price musi dokonać zemsty, a trop prowadzi go do międzynarodowego spisku i potężnej broni, która może przechylić szalę globalnego konfliktu. Nie mając wyboru, zawiera sojusz pisany patykiem po wodzie z dawnymi wrogami, m.in. kartelową bossówka Valerią Garzą. Okazuje się, że za sznurki pociąga Archer (w tej roli Mads Mikkelsen, doskonale sprawdzający się jako złol), szubrawy dygnitarz, a losy Price'a splatają się z inwazją, gdyż koreański front jest częścią większego planu. Archer chce przejąć broń, więc zaczyna się dramatyczny wyścig z czasem.

PRICE WALCZY ZE ŚWIATEM MOCAMI UWALNIANYMI PRZEZ SPOŻYTĄ GROCHÓWKĘ

Kampania opowiada o lojalności, zemście i cenie prowadzenia wojny poza systemem. Akcja rozgrywa się m.in. w Korei Południowej, Nowym Jorku, Paryżu i Mumbaju, a jej największą wadą oraz zaletą jednocześnie jest filmowy charakter. Tak się bowiem złożyło, że więcej jest tutaj oglądania niż soczystego strzelania i podziwiania oskryptowanych akcji. Zaraz przytoczę kilka przykładów, jednak najpierw wyrzucę z siebie następującą myśl: przy odrobinie chęci można by z tej gry zmontować film i wrzucić na platformy streamingowe. Piękne kadry, szwenkująca kamera, sensacyjny klimat i nad wyraz aktualny scenariusz to political fiction na miarę bieżącego roku. To danie można by doprawić takimi kuriozami jak uchodźcy, kosmiczne ceny ropy i Parlament Europejski, dorzucić źdźbebko Trumpa i Putina – byłoby doskonale i przesmacznie. Tymczasem jest, jak jest, gra tradycyjnie przerzuca Cię z misji na misję do nowych miejsc, wcielasz się w różne postacie, tempo jest szarpane, a jednocześnie misje cholernie zróżnicowane. Trzeba się skupić, aby połapać wszystkie wątki, bo historia Modern Warfare zostaje domknięta. Scenarzystom udało się przejść przez nią gładko, aczkolwiek momentami galopują, więc trzeba się trzymać w siodle.



Oorah!

Zaskakujący okazał się dla mnie odpowiednik misji D-Day (desant na normandzką Omaha Beach w CoD: World War II, przedostanie się pod skurwysyńskim ostrzałem niemieckich karabinów do wału przeciwpowodziowego i desperackie wysadzenie zasieków za pomocą torped Bangalore) – tyle że tutaj opór jest ciut mniejszy, ciężar potyczki przenosi się na ulice szturmowanego, zmilitaryzowanego miasta. To jest betonowy odpowiednik wietnamskiej dżungli, jednak z pomocą przychodzą pojazdy BWP, napieprzające jak szalone, wybi-

eprasa.pl 0e8cf9f63b

jające w budynkach ogromne dziury, a ludzi zamieniające we wspomnienia. W pewnym momencie widzisz z odległości kilku metrów nieszczęśnika zmiecionego z planszy przez potężny pocisk. Po kolesiu zostaje czerwonawa mgiełka – to robi piorunujące wrażenie, jednak nie ma czasu na rozpamiętywanie, trzeba dojechać kolejnych złoczyńców. Do oczu przykładasz „lornetkę naprowadzającą" i oglądasz spektakl wojenny. Zapamiętam pogoń za Makarovem ulicami Nowego Jorku, gdy Price depcze mu po piętach – jest spektakularna, samochody na ulicach powodują karambol, akcja dynamicznie przenosi się na dachy, więc nie zaszkodzi odrobina parkouru, a jej finał jest cholernie satysfakcjonujący. Scena ucieczki z elektrowni jądrowej, która się sypie, jest widowiskowa na maksa – ekstrakcja żołnierzy z dachu zapadającego się pod ich nogami to majstersztyk zarówno pod kątem technicznym, jak i artystycznym (praca kamery podbija wrażenia). W mojej łepetynie kołacze również niesamowity pościg ulicami Paryża – wychylając się przez okno, walisz seriami do oprychów,





fury się zderzają, zaliczają „rolady", jest głośno, a straty można liczyć w milionach. Nie przymierzając, jest to growy odpowiednik serii przygód Jasona Bourne'a. Problem w tym, że niewiele się tutaj robi, raczej ogląda. Mimo że trochę to przypomina Wolverine'a, to jednak w innym stylu. Na szczęście nie wszystkie misje wypadają tak „filmowo", nie zabrakło infiltracji opuszczonych i pozbawionych elektryczności kompleksów fabryczno-magazynowych, poruszanie się w egipskich ciemnościach z noktowizorem na głowie to czysta przyjemność, miarowe przeczesywanie pomieszczeń i eliminacja oprychów, brodzenie po klatę w wodzie i nurkowanie w zalanych pomieszczeniach, odrobina Uncharted, pilotowanie drona, ostrzał z pokładu helikoptera, prowadzenie pojazdów i wiele innych motywów – to wszystko sprawia, że kampania jest zróżnicowana. Przy czym nierówna pod względem tempa, grywalności, no i nie trzyma za ryj. Do głowy przyszło mi właśnie porównanie nieco z czapy, ale grając w Gears of War: E-Day, nie mogłem się doczekać, kiedy odpalę konsolę i połknę kolejną porcję opowieści, natomiast w przypadku Modern Warfare 4 nie czułem parcia. Nie mogę stwierdzić, że to syf i paździerz na miarę ubiegłorocznego Black Ops 7, lecz zabrakło magii, potężnego magnesu czy Wielkiego Zderzacza Hadronów.

Wykonanie Modern Warfare 4 jest bardzo satysfakcjonujące, a momentami szczena potrafi spaść na glebę i poturlać się pod biurko. Płynna animacja to jedna strona medalu, a na drugiej widnieją takie aspekty jak świetnie wyglądające i nieziemsko poruszające się postacie, fantastycznie odegrane dialogi oraz wspomniana już praca kamery. Momentami można stracić rachubę i orzec, że to prerenderowane scenki, a jednak śmigają w czasie rzeczywistym. Design wybranych lokacji zasługuje na oklaski: pałac w Korei Północnej, rządowa limuzyna na podeście, pamiątkowe zdjęcia na ścianach, potężne pomniki rządzących wyjęte żywcem z transmisji telewizyjnych, wreszcie dzieła sztuki ustawione w przeszklonych gablotach, które ekipa zamienia w perzynę. Huh, robi to wrażenie. Z drugiej strony otwarte lokacje, ze szczególnym naciskiem na Paryż – jak to wygląda! Nawet bez rozrób na ulicach, bez spalonych samochodów i rozpieprzonych sklepów można się zakochać. Wiadomo, Paryż.

Multi

Nie mam zamiaru ściemniać, że było inaczej: z multiplayerem nie spędziłem wiele czasu. Raz, że grę dostałem zaledwie kilka dni przed oddaniem magazynu do druku, więc siłą rzeczy nie mogłem zagiąć czasoprzestrzeni, a dwa – seria potrzebuje czegoś naprawdę świeżego. Misje DMZ to fabularyzowane napady na miejscówki wroga, pokonywanie sporych połaci terenu i nawalanka z botami. Możesz grać sam, możesz współpracować z kumplami lub randomami – obie opcje są OK, ale najważniejsza jest komunikacja. Bez mikrofonu gra się mało intuicyjnie. Piszę to z pełną odpowiedzialnością, gdyż zdarzyło się, że w ferworze walki nie zauważyłem, że członek ekipy postanowił się ulotnić i wezwać helikopter, aby zakończyć misję, ratując swoje tchórzliwe, włochate dupsko. Gdy się połapałem, było już za późno, aby dotrzeć do miejsca ekstrakcji. Nie widzę większego potencjału w tym trybie, na dłuższą metę niekoniecznie chciałbym zaliczać rzeczone misje wielokrotnie. Multiplayer to doskonale naoliwiona machina z mnóstwem trybów zabawy, walkę sprowadzono do parteru, potyczki są wyraźnie wolniejsze niż w ostatnich odsłonach, nie ma superżołnierzy skaczących po ścianach i chodzących na rzęsach. Jest solidnie, a młócka „32 na 32" to spektakl destrukcji. Kto kupuje jedną czy dwie gry rocznie, ten będzie się bawił doskonale. Ja mam za sobą zbyt wiele godzin spędzonych online w CoD-ach, więc wszelkie drobne zmiany czy nowe mapy (fajowe zresztą) nie są w stanie przykuć mojej uwagi. Wracam do gearsowej Hordy.

„Warto było?"

Tryb fabularny jest dla mnie najważniejszy w Call of Duty. Poważna, dojrzała i filmowa fabuła przekonała mnie do siebie, szczególnie że podana bez zbędnego nadęcia czy przesadnej propagandy. Cementowe buty dla Activision chwilowo zostawiam więc w piwnicy. Akcent położono na filmowe doznania i szanuję to, ale dopóki ja podpisuję się pod oceną końcową, dopóty nie będę tryskać nadmiernie entuzjazmem. Jest wystarczająco solidnie, aby poznać ten bardzo ważny etap opowieści, a kwestię multiplayera uznaję za otwartą, bo jest to przednia zabawa, tyle że wylewająca się już przez dziurki w uszach. All Ghillied Up, No Russian czy Mile High Club nie znalazły tutaj konkurencji, choć momentami jest widowiskowo jak cholera. Tyle że ciut za mało gry w grze. ⊗ MV



PS5, XSX, PC

+ solidne zamknięcie historii, dobry multiplayer, ale...
– ...za mało zmian, zbyt filmowa kampania

Price ma przesrane, walczy sam z całym światem, jednocześnie ratując go. Paradoks na miarę popieprzonej i bezwzględnej Korei Północnej.

7+

eprasa.pl 0e8cf9f63b



PHANTOM BLADE Ø

Cena: 299 zł Gatunek: soulslike, RPG, akcja Deweloper: S-GAME Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 16

Chińczycy szturmują rynek już od pewnego czasu. Gdy ujawniono Phantom Blade Zero, wyskoczyłem z kapci. Ponownie, gdy dostałem samą grę. Serio, chińscy deweloperzy wkroczyli na arenę Triple-A z przytupem, od razu wykorzystując silnik Unreal Engine 5.

Początek gry to realizacja doktryny Alfreda Hitchocka. Najpierw trzęsienie ziemi, a później atmosfera tylko wzrasta. Zaczyna się od szalonej walki z najeżdżającymi kawalerzystami w trakcie rajdu na wozie. Dopiero później rozkręca się właściwa zabawa w trybie soulslike, bardzo bliska innej chińskiej produkcji: Black Myth: Wukong. Twórcy połączyli po prostu Devil May Cry z Demon/Dark Souls z naciskiem na to drugie.

Gra nie spełnia wszystkich wymogów gatunku soulslike, najbliżej jej jest do wspomnianego Black Myth: Wukong. Pokonani wrogowie nie generują dusz i nie ma też żadnego grindowania. Jeżeli zabiłeś ich w danym obszarze, nie respawnują się. Tego, co osiągnąłeś przed danym bossem, nie można już podbić. A bossowie stanowią clou tego tytułu, zwłaszcza przez poziom wyzwania. Są momentami bardzo trudni, ale pomysłowo zaprojektowani. Każdy działa inaczej, czy to stawia na potężne ataki bezpośrednie, czy też może sięgnąć Cię atakami dystansowymi. Najtrudniej jest z przeciwnikami humanoidalnymi, ale i przy nich pojawiają się problemy. Nie wiem, jak będzie wyglądał day one patch, ale na razie mam wielkie zastrzeżenia co do skoków trudności przy bossach.

Trzeba jednak przyznać, że gra ma jedną z najlepiej rozwiązanych kwestii backtracingu. Mapa pomaga w powrotach w odkryte już miejsca, które wymagają specjalnych rzeczy jak klucz do otwarcia zamkniętych drzwi czy też umiejętności specjalnych jak np. możliwość podskoczenia z wykorzystaniem oręża na łańcuchach czy też zestrzelenia danego obiektu za pomocą broni dystansowych. Checkpointy są tu rozsądnie rozmieszczone, po porażce nie musisz przebiegać kilometrów, pokonując tych samych przeciwników. To najlepszy backtracking, jaki widziałem od lat. Nie powoduje znużenia, tylko przeciwnie – zachęca do eksploracji niezaburzonej powtarzającymi się walkami. Do tego jest sporo bossów spoza głównej fabuły, choć – jak wspominałem – są bardzo wymagający.

Znowu zombie? Trochę tak, trochę nie

Wcielamy się w postać, którą napotkane osoby nazywają Master Soul. Trafiamy w obszary konfliktu The Mandate, koalicji różnych sekt z inwazją Maskwalkers, czyli w skrócie demonów i zombie. Soul powinien zresztą nie żyć. Po zdradzie i śmiertelnym ciosie zostaje jednak przywrócony do życia. Cena jest wysoka – ma tylko 66 dni, by dokończyć swoją historię. Każdy kolejny dzień przybliża go do nieuchronnego końca. Nie jest anonimowym bohaterem, a cała fabuła skupia się na walce z zagrożeniem, rozpadem duszy i próbą odkupienia. Liczni NPC-e, choć świetnie wykonani, są zaledwie tłem dla naszych przygód. Nie ma postaci, do których można się mocniej przywiązać, to jednostki nie drugo-, ale wręcz trzeciorzędne. Trochę szkoda.

System walki opiera się na oryginalnej formule. Nie mamy ukazanej stamiony, tylko system energii Sha-Chi. Umożliwia ona specjalne combosy, ale jest też kluczowa przy blokowaniu. Zwykłe trzymanie bloku ją zużywa, a tym bardziej obrywanie atakami na bloku. Kluczowe jest kilka rzeczy. Zamiast blokowania należy robić parry albo uniki, sygnalizowane odpowiednimi rozbłyskami. Nie-

bieski rozbłysk jest do sparowania, a czerwonego można uniknąć tylko poprzez unik. Notabene po jednym z patchy przed premierą rozbłyski zostały wyłączone, podobnie jak ataki Phantom Edge – trzeba było usunąć grę i zainstalować ją od nowa. To jednak do czasu premiery powinno zostać poprawione.

System nakłania do zmieniania broni, których wraz z atakami specjalnymi mamy kilkadziesiąt. Są podzielone na jednoręczne, potężne dwuręczne, jak i dual wield, które pozwalają na szybkie, słabe cięcia. W trakcie walk z bossami kluczowe jest, by eksperymentować z orężem i żonglować w trakcie odpalania combosów. Bossami ta gra żyje, co nakręcają świetnie zaprojektowane areny, często z filmowymi sekwencjami rodem z filmów kung-fu. Miałem do czynienia z oponentami, którzy zabierali dwa dni z życia, po kilkadziesiąt podejść – tu trzeba cierpieć i masterować zachowania przeciwników. Nasz bohater jest bardzo zręczny, szybko porusza się po drabinach (nie tylko się zsuwa, ale i wspina w szybkich skokach), ale może także się skradać, ukryć w wysokiej trawie i zakraść się do wroga, by wykończyć go z miejsca skrytym zabójstwem. Ba, są nawet efektowne finishery na dwóch wrogach.





Krew i flaki

Walczymy w zróżnicowanych lokacjach, od wiosek, przez jaskinie, po wielokondygnacyjne budynki, często z mechanizmami z innej epoki, co wprowadza udane zagadki środowiskowe. Są nawet tereny w śniegu, w którym zostają ślady walki, a na blisko 40 godzin gry składa się kilka klimatycznych, półotwartych regionów. Mnie najbardziej ujął Karmazynowy Las, zabarwiony krwią umarłych, który wygląda lepiej niż „jesień średniowiecza". Niejednokrotnie przekraczamy różne strumyki i małe rzeki, przy których deweloperzy mogli się popisać fizyką wody. Co więcej, zabici przeciwnicy zostawiają za sobą krew w wodzie, ale niestety jest to tylko „naklejka" – krwawa plama nie rozmywa się z biegiem strumienia czy rzeki, tylko jest przyklejona na stałe. Niemniej jednak i tak robi to wrażenie. Gra ma kapitalne, dynamiczne oświetlenie (na PS5 Pro można włą-

WYKOŃCZENIA ZAZWYCZAJ OZNACZAJĄ ROZPOŁOWIENIE WYPRUWAJĄCE FLAKI

czyć ray tracing). Modele postaci i ich twarze stoją na poziomie CGI, choć są osadzone na silniku gry – Unreal Engine 5. W bambusowym lesie spadają liście, biegając, podnosisz listki na drodze, w wioskach uciekają przed nami kury, a napotkane stada ptaków podrywają się do lotu w naszej obecności – w tym białe gołębie, nadające grze stylizację z filmów Johna Woo. Sporo jest elementów, czasami skrywających jakieś znajdźki, które możesz rozbijać – nie tylko skrzynki i dzbany. Choćby ulepszenia ekwipunku czy kwiaty odgrywające opowieści mieszkańców z minionych lat, które zwiększają przy okazji pasek zdrowia. Pomijając ograniczoną zniszczalność środowiska, to jedna z najładniejszych gier, których możemy uświadczyć na tej generacji. Ma niesamowite oświetlenie nie tylko przy przemieszczaniu się, np. możemy oglądać na ścianie jaskini cień wroga katującego więźnia.

Poza tym Phantom Blade Zero jest brutalne na potęgę. Wykończenia zazwyczaj oznaczają dekapitację lub rozpołowienie wypruwające flaki, a na trasie naszej podróży widzimy drastyczne obrazy. Osoby powieszone, a nawet ukrzyżowane. Mnie najbardziej uderzył koń z urwaną głową (inspiracja „Ojcem chrzestnym" z Marlonem Brando?), podwieszony na łańcuchach. Brutalność możemy ograniczyć w opcjach. Przemoc w grze robi wrażenie nawet na osobach wychowanych na Mortal Kombat. Wyrwanie przeciwnikowi maczugi, którą później niszczymy jego głowę, to tutaj chleb powszedni, o brutalniejszych wykończeniach nie mówiąc. Tytuł jest też świetnie udźwiękowiony. Wszelkie zwarcia mieczów brzmią świetnie. Poza samymi odgłosami i ambientowymi podkładami możemy posłuchać chińskiego heavy metalu – nawet nie wiedziałem, że coś takiego istnieje. Ale brzmi dobrze!

Chińczycy zdążyli już zaznaczyć swoją obecność na międzynarodowym rynku gier w kategorii Triple-A. Z Phantom Blade Zero stawiają mocny krok, by zostać najlepszym deweloperem na świecie. To jeszcze nie jest poziom Naughty Dog czy Rockstara, ale jestem tą grą absolutnie zachwycony. Ma swoje grzechy, podobnie jak wspomniany Wukong. Niemniej jednak to jedna z najlepszych pozycji 2026 r. i jedna z najładniej wykonanych. Absolutnie polecam! Nawet dla osób niebędących fanami soulslike'ów – rozgrywka na poziomie Easy idzie gładko, na Normal stanowi duże wyzwanie, a można też wystartować w trybie, w którym mamy tylko... 66 żyć, by ukończyć całość. ⊗ **Kali**



PS5, PC

+ zachwycający wygląd, bossowie i rozwiązania
– balans rozgrywki, bugi

Jedno z największych zaskoczeń 2026 r. Najciekawszy soulslike po Elden Ring.

9

Wizualna petarda

MOJE 3 GROSZE



ROGER: Walka w Phantom Blade Zero potrafi być genialna: uniki, kontry, zmiana broni i płynne animacje sprawiają, że czujesz się jak mistrz kung-fu z ulubionych filmów z Hongkongu. Dopóki nie pojawia się boss. Starcia z szefami to czasem katorga, z czym niestety kontrastują proste pojedynki ze zwykłymi przeciwnikami. Największym problemem jest jednak fabuła. Gra zasypuje nas nazwami frakcji, postaci, konfliktów i wydarzeń, ale rzadko daje powód, żeby się nimi przejmować. Momentami masz wrażenie, jakbyś dołączył do serialu w ósmym sezonie. Lore jest obszerne, ale mnie nie wciągnęło. Szkoda, bo lokacje wyglądają świetnie, a arsenał daje mnóstwo frajdy. Gameplayowo i w kwestii eksploracji – petarda. Fabularnie – mnie nie porwało.

8+

eprasa.pl 0e8cf9f63b

Castlevania Belmont's Curse

Cena: 129 zł Gatunek: metroidvania Deweloper: Evil Empire Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 16

Osiemnaście lat. Dokładnie tyle musieliśmy czekać na pełnoprawną, dwuwymiarową odsłonę serii, od kiedy Order of Ecclesia w 2008 r. pożegnało epokę Nintendo DS (darujmy sobie remake Castlevania: The Adventure ReBirth z WiiWare). W branży gier to cała wieczność – dzieciaki urodzone w tamtym roku zdążyły już zdać prawo jazdy i opić je z kumplami. Kiedy Konami po latach letargu postanowiło wreszcie wywietrzyć kryptę i oddać stery w ręce Evil Empire – francuskich wyjadaczy od genialnych DLC do Dead Cells – serca fanów zabiły mocniej. Zawirowała też jednak uzasadniona obawa: czy ekipa nie przesadzi z własnym doświadczeniem i nie zamieni kultowej marki w kolejnego rogalika? Na szczęście nie. Nie da się jednak ukryć, że przemycono tu solidną dawkę soulsowych patentów: są fiolki leczące, tworzenie skrótów przy checkpointach, parowanie ciosów czy wymagające starcia z bossami, gdzie bez studiowania ich wachlarza ruchów szybko pójdziemy do piachu.



Paryż w ogniu

Zapomnijcie na moment o klasycznej Transylwanii. Zegar cofa nas do 1499 r., dokładnie 23 lata po wydarzeniach z NES-owej Castlevania III: Dracula's Curse. Zamiast rumuńskich lasów dostajemy płonące, zmasakrowane przez hordy potworów ulice Paryża – wybór lokacji nieprzypadkowy, zważywszy na francuski rodowód dewelopera. W epicentrum tego koszmaru wkracza Trevor Belmont, ale weteran walk z siłami ciemności robi tu raczej za surowego mentora i tło. Prawdziwą gwiazdą i naszą przewodniczką po tym gotyckim piekle jest jego latorośl – Rose Belmont.

Rose to postać, którą kupuje się właściwie od pierwszej minuty. Nie jest płaczącą w kącie panną na wydaniu ani posągową, nieomylną heroiną bez skazy. To twarda, zdeterminowana dziewucha z widocznym kompleksem dźwigania najsłynniejszego nazwiska w branży łowców wampirów. Bywa porywcza, czasem dostaje bolesną nauczkę, ale w jej ruchach czuć ducha dawnej Sonii Belmont. Jej matka, potężna czarodziejka Sypha Belnades, zmarła przy porodzie, zostawiając córce tajemniczą talię kart tarota – magiczny artefakt grający pierwsze skrzypce w całej przygodzie. Przemierzając kolejne lokacje, Rose trafia na wskazówki prowadzące do bossów, a w talii stopniowo pojawiają się wpisy – a to o sekretnym przejściu, a to podpowiedź, że kluczem do zagadki jest obrotowy wysięgnik. Pokonanie maszkary oznacza uwięzienie jej duszy w karcie: zaczynamy słyszeć w głowie ich mądrości i przejmujemy ich magiczne zdolności, przed którymi chwilę wcześniej musieliśmy spalać kalorie. Co ciekawe, moce te mają ukryte wytyczne, których spełnienie pozwala je dodatkowo udoskonalić. Bardzo miodny patent. Wątek główny pęka po około 15 godzinach (choć na uparte go da się go zamknąć znacznie szybciej, jeśli zadowala Was bad ending) i sprowadza się do klasycznego schematu: „Dracula znowu fika, więc trzeba wbić mu kołek w serce". Scenariusz potrafi jednak zaskoczyć kilkoma zwrotami akcji i oczkami puszczonymi do fanów – nawiązaniami do poprzednich odsłon czy kapitalnymi, nowymi aranżacjami kultowych utworów. Mimo to zabrakło mi większej liczby NPC-ów czy chociażby handlarza.



eprasa.pl 0e8cf9f63b

Super Metroid w gotyckim sosie

Strukturalnie Belmont's Curse to fascynujący mariaż tradycji z nowoczesnością, choć z mocniejszym przechyłem w stronę... Super Metroida niż Symphony of the Night. Wciąż przeczesujemy labiryntowe zakamarki i zdobywamy zdolności dające dostęp do wcześniej niedostępnych obszarów (co dostarcza masę frajdy!), ale zamiast jednego, gigantycznego zamczyska świat podzielono na wielkie, samowystarczalne strefy nadzorowane przez potężnych bossów, spięte ze sobą mostami czy przejściami. Zaczynamy od Paryża, który działa niczym miniaturowa metroidvania na rozgrzewkę, by dopiero potem zanurzyć się w gargantuicznych korytarzach fortecy i bardziej surrealistycznych lokacjach, jak wieża zegarowa czy mroczna biblioteka. Evil Empire wyszło naprzeciw wszystkim, którzy cierpią na syndrom błądzenia w kółko, serwując zestaw zbawiennych udogodnień: dokładne liczniki procentowego ukończenia dla każdego rejonu, konfigurowalne pinezki na mapie (idealne do oznaczania zablokowanych przejść) oraz system szybkiej podróży ukryty w... savepointach (wystarczy kucnąć przed lustrem). Dziwnym trafem gra nawet o tym nie wspomina – być może dlatego, że proces ten trwa nawet 15 sekund! W dobie dysków SSD i mocarnego PS5 oglądanie statycznego malowidła przez ćwierć minuty wywołuje uśmiech politowania. Co więcej, przechodzenie „z buta" między obszarami także okupione jest loadingami (choć krótszymi). Nawet w leciwym SotN dało się to zręczniej zamaskować!

CASTLEVANIA WRÓCIŁA NICZYM STARY KUMPEL

W kwestii samej walki twórcy poszli po całości, drastycznie rozbudowując oręż. Rose nie jest przykuta wyłącznie do rodowego bata. Do dyspozycji dostajemy aż siedem kategorii uzbrojenia: tradycyjne miecze, wielkie dwuręczne oręże, zestawy z tarczą, włócznie do rzucania, zabójczo szybkie podwójne ostrza, broń na pięści oraz – rzecz jasna – klasyczne bicze. Każda kategoria ma cztery poziomy ulepszeń ukryte w skrzyniach lub wypadające z bossów. Tłuczenie demonów kastetami, wybijanie ich w powietrze podbródkowym i żonglowanie nimi niczym w rasowym beat 'em upie daje masę dzikiej, arcade'owej frajdy. Każdy oręż zmienia mechanikę, więc każdy skroi styl walki pod własne preferencje.

Sam bicz zyskał zresztą zupełnie nową, akrobatyczną tożsamość – działa tu niemal jak linka z hakiem. Rose może się huśtać na podwieszonych punktach, przyciągać do obiektów, a co najważniejsze – wystrzeliwać go w stronę wrogów, błyskawicznie skracając dystans i wyprowadzając potężne uderzenie z doskoku. Do tego dochodzi Holy Light, pozwalające parować ataki, odsyłać pociski i przenikać przez niektóre ściany, a także relikty – itemy dające pasywne bonusy (np. zamrożenie wroga po odebraniu obrażeń albo pełne leczenie z każdej fiolki). Żeby je zdobyć, trzeba zazwyczaj ukończyć śmiertelnie trudne tory przeszkód, nafaszerowane kolcami i przepaściami, gdzie jeden błąd cofa nas na sam początek. Mnie – jako fanowi starej szkoły – bardzo się to podobało, choć mniej cierpliwi mogą rzucać padem w tynk.

Syndrom Diablo III

Wizualnie to absolutna czołówka dwuwymiarowego rzemiosła. Ręcznie rysowane, nasycone, momentami wręcz przejaskrawione barwy w połączeniu z fenomenalną grą świateł sprawiają, że każdy kadr wygląda jak obłędnie animowany komiks. Niestety w tym spektaklu pojawia się zgrzyt – klimat. To dokładnie ten sam przypadek co w Diablo III: kolorystyka jest ładna dla oka, ale nijak ma się do mrocznej, ciężkiej otoczki, z którą od zawsze kojarzyliśmy tę serię. Wierny fan taki jak ja potrzebował sporo czasu, żeby się do tego przełamać i przekonać, dlatego za sam klimat stawiam mały minusik. Na koniec ostrzeżenie czysto techniczne: wydanie na pierwszego Switcha działa w odczuwalnie niższej rozdzielczości, ze słabym oświetleniem i ząbkami straszącymi na modelach bohaterów. Na szczęście na Switchu 2 gra ma odblokowany klatkaż i śmiga w pięknych, stabilnych 60 klatkach na sekundę.

Dla mnie Castlevania wróciła niczym stary, dawno niewidziany kumpel, który po 18 latach niebytu wreszcie wbił z powrotem na imprezę. Trudno nie bawić się wybornie. Nowa bohaterka ma charakter, eksploracja i prucie ścian w poszukiwaniu sekretów wciąga jak bagno na długie wieczory, a rzeźbienie potworów zróżnicowanym arsenałem daje czystą satysfakcję. Konami i Evil Empire udowodniły, że ta marka wciąż ma w sobie mnóstwo życia. Bierzcie i sieczcie wampiry! ⊗ Bajk

O krok od ideału

MOJE 3 GROSZE



KOMODO: To nie do wiary, ale po Belmont's Curse zupełnie nie czuć, że klasyczny odłam serii był nieobecny na rynku od 18 lat, ponieważ jak gdyby nigdy nic korzysta ze wszystkich rozwiązań nowożytnej metroidvanii. Od odbijania się od ścian, przez zrywy w powietrzu, po huśtanie się za pomocą bicza. Castlevania leżała w śpiączce, ale nie gatunek, w czym zresztą spory udział miał jej nowy deweloper. Rezultatem jest tytuł zgrabnie łączący tradycję z nowoczesnością, szybki, płynny, dynamiczny, satysfakcjonujący. Kulejący tylko pod względem kiepsko rozłożonych punktów kontrolnych i niezbyt pomocnego systemu szybkiej podróży. Instant classic!

9-





PS5, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC

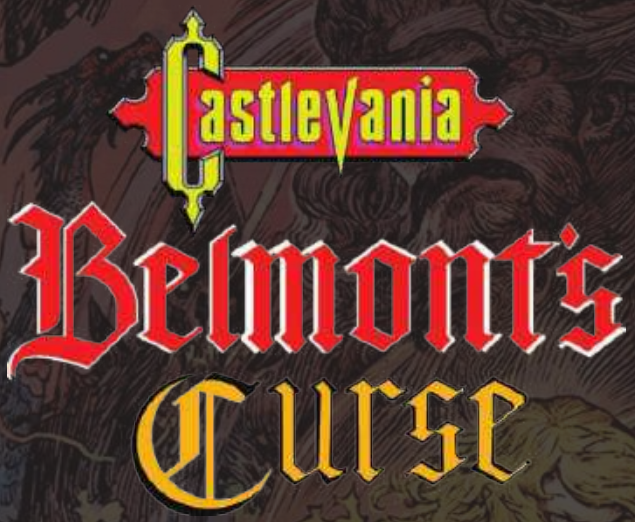
+ uzależniające przeczesywanie zakamarków zamku, karty tarota, nowa bohaterka
– oprawa, do której trudno się przyzwyczaić, niemające prawa bytu loadingi

Genialny powrót Castlevanii, który odważnie miesza klasyczną formułę z arcade'ową rzezią i soulsowymi patentami.

9–

eprasa.pl 0e8cf9f63b

WYWIAD Z TWÓRCAMI



Jakiś czas temu mieliśmy okazję spotkać się osobiście z ekipą odpowiedzialną za wskrzeszenie Castlevanii i przepytać ją na tę okoliczność. Na nasze pytania odpowiadali Sandro Bordier (główny projektant), Bérenger Dupré (dyrektor marketingu) oraz Tsutomu Taniguchi (producent z ramienia Konami).

Komodo: Nie mogę na początek zadać innego pytania – która część serii jest Waszą ulubioną?
Bérenger Dupré: Mam 41 lat, więc pierwsza część była jednocześnie moją pierwszą grą z cyklu, dlatego zajmuje szczególne miejsce w moim sercu. Ale ta seria jest tak rozbudowana i różnorodna, że jest wiele powodów, dla których ją kocham. Uwielbiam animowane intro w Rondo of Blood. Ogromne wrażenie wywarło też na mnie Symphony of the Night. Dracula's Curse także bardzo mocno do mnie przemówiło, przede wszystkim ze względu na różnorodność postaci i stojącą za nimi historię. Trudno mi wskazać tylko jedną ulubioną odsłonę.

To może pytanie uzupełniające – z których odsłon czerpaliście najwięcej inspiracji przy projektowaniu Belmont's Curse?
Sandro Bordier: Cóż, to zależy od tego, o jakim aspekcie mówimy. Jeśli chodzi o samą rozgrywkę czerpaliśmy wiele inspiracji z Super Castlevanii IV, szczególnie w kwestii bicza i mechaniki posługiwania się nim. Jeśli chodzi o ogólną strukturę gry, inspiracją były też późniejsze odsłony, takie jak Symphony of the Night czy Order of Ecclesia. W przypadku niektórych mechanik, takich jak Arkany, wzorowaliśmy się na Circle of the Moon i Aria of Sorrow, które oferowały odpowiednio system kart oraz system zaklęć oparty na duszach. Inspiracje czerpaliśmy więc z różnych części serii.

Tsutomu Taniguchi: Fabularnie gra jest przy tym mocno związana z Dracula's Curse oraz Curse of Darkness, ale pod względem sposobu eksploracji największą inspiracją pozostaje chyba Symphony of the Night.

Opowiedzcie coś więcej o waszej współpracy. Jak to się stało, że to właśnie Evil Empire przywraca markę do życia?
T.T.: Na początku zastanawialiśmy się, czy stworzyć coś własnymi siłami, czy może nawiązać współpracę z zewnętrznym studiem. Kiedy jednak zagrałem w Dead Cells, pomyślałem „Wow, oni naprawdę potrafią stworzyć rozgrywkę, która daje mnóstwo frajdy". I co ciekawe, to właśnie Evil Empire odezwało się do nas jako pierwsze z pytaniem: „Hej, może stworzylibyśmy razem DLC?" (chodziło o Return to Castlevania – rozszerzenie do Dead Cells). Odpowiedzieliśmy więc „Okej, świetnie! Ale może zamiast tego stworzylibyśmy razem zupełnie nową grę?". Oni zareagowali mniej więcej tak: „Okej... no dobra". (śmiech) Jeśli się nad tym zastanowić, w naszych pierwotnych planach najpierw pojawił się więc pomysł na samodzielną, pełnoprawną grę, a dopiero później narodziła się koncepcja DLC.

B.D.: Jeśli mogę się podzielić jedną anegdotą, to opowiem o sytuacji, kiedy pracowaliśmy już nad dodatkiem Return to Castlevania. Prace nad nim były wtedy na bardzo zaawansowanym etapie, podczas gdy nowa Castlevania była jeszcze w powijakach. Ludzie z Konami przyjechali do nas, żeby zagrać w dodatek. Pan Taniguchi grał na oczach całego naszego zespołu. W pewnym momencie zorientował się, że umieściliśmy w grze coś, o czym wcześniej w ogóle nie rozmawialiśmy. Odwrócił się wtedy w naszą stronę, a następnie podniósł kciuk! Właśnie w tamtej chwili zdałem sobie sprawę, że być może ta współpraca naprawdę się uda.

Zakładam, że umiejscowienie akcji gry we Francji ma oczywisty związek z pochodzeniem Evil Empire, ale może kryje się za tym coś więcej? Czy na jakimś etapie rozważaliście również inne lokalizacje?
S.B.: Właściwie to dobrze zgadłeś. Na samym początku akcja wcale nie miała rozgrywać się we Francji. Rozważaliśmy różne lokalizacje, między innymi Wenecję. Ostatecznie jednak, jako że jesteśmy Francuzami, zdecydowaliśmy się na naszą ojczyznę. A tak już całkiem serio, chodziło nam przede wszystkim o Paryż. W czasach, w których rozgrywa się akcja gry, czyli w XV w., miasto było pełne gotyckiej estetyki, która doskonale pasowała do tego, co chcieliśmy przekazać w naszej interpretacji Castlevanii. Mamy oczywiście zamek, który jest jednym z głównych bohaterów serii, podobnie jak sam Dracula. Chcieliśmy jednak, żeby również Paryż, nasza druga główna lokacja, stał się na swój sposób jednym z bohaterów gry.

PS Więcej ciekawostek z tej rozmowy znajdziecie na naszych profilach społecznościowych na Facebooku, Instagramie, X, TikToku oraz YouTubie.



Cena: 149 zł Gatunek: RPG Deweloper: CD Projekt RED Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 18

Wojna nigdy się nie zmienia i to samo można powiedzieć o CD Projekt RED. Zgodnie ze swoim osobliwym zwyczajem warszawskie studio znów wprowadziło na rynek produkt nie do końca zdatny do konsumpcji, by następnie dziarsko naprawiać go kolejnymi patchami.

Wiedźmin 3 Remaster zadebiutował w stanie dalekim od ideału. Gra serwowała w wersji 5.0 na PS5 i XSX zacięcia animacji, efekt rwania kadru i inne niedoróbki takie jak zawieszanie software'u czy zanikające audio. Po dwóch tygodniach od premiery remastera sytuacja wygląda na szczęście już znacznie lepiej. Po poprawkach Wiedźmin 3 działa prawie tak samo dobrze na konsolach jak we wcześniejszej wersji Next-Gen (4.04), pomijając naprawdę sporadyczne przypadki zawieszania.



Lepsze wrogiem dobrego

Czy polski roleplay wygląda w zremasterowanej wersji lepiej? Tutaj mam wątpliwości. Zmiany wizualne na konsolach są często tylko kosmetyczne. Deweloperzy poprawili tylko małą część tekstur (głównie ubrania bohaterów), w związku z czym przykładowo strzecha pokrywająca dachy nadal prezentuje się jak relikt z epoki Piasta Kołodzieja, który rzucał kamieniami w dinozaury. Modyfikacje dotyczące gradacji barw i oświetlenia też nie zawsze wypadają pozytywnie. Krajobrazy regionu Touissant przypominają w remasterze zdjęcia zmasakrowane w Photoshopie przez domorosłych fotografów, zakochanych w efekcie sztucznego HDR.

KONSOLOWCY NIE MAJĄ CZEGO ZAZDROŚCIĆ GRACZOM PC

Remaster rozwija skrzydła dopiero w wersji pecetowej, imponując bogatszą roślinnością, zredukowanym pop-inem, udoskonalonym LOD oraz podbitym realizmem środowiska po włączeniu path tracingu. Tutaj jednak też nie obyło się bez komplikacji. Pełny ray tracing cieszy oko, ale z drugiej strony koszt jego używania jest absurdalnie wysoki. Oceniam, że framerate jest z path tracingiem w Wiedźminie 3 o 30–40% niższy od wyników, które uzyskujemy w Cyberpunku 2077. Jeśli nie masz pod ręką komputera buchniętego z serwerowni NASA, to za wiele tutaj, drogi czytelniku, nie ugrasz. Nawet z RTX 5090 na pokładzie remaster wymaga w 4K używania generatora klatek w połączeniu z upscalingiem DLSS Performance, by przebić się przez poziom ok. 40 FPS-ów w Novigradzie. To zupełnie niedorzeczne. Szczególnie że path tracing w tym remasterze wypada blado w porównaniu z pięknym efektem tego typu w Cyberpunku. Konsolowcy nie mają czego zazdrościć graczom PC.

Ależ wieje

Co ze zmianami gameplayowymi? Polskie studio obiecywało przede wszystkim nowe animacje i zachowania potworów. Niestety kompletnie ich nie zauważyłem; nawet po kilkunastu godzinach testów. Fajne zmiany zaszły natomiast w responsywności Geralta, który z werwą pokonuje teraz przeszkody terenowe i sprawniej wdrapuje się po drabinach. Zmodyfikowany system kamery daje obecnie również lepszy pogląd na pole bitewne.

Pozytywnie oceniam też korekty w sterowaniu wierzchowcem i poprawki interfejsu. Nie dość, że korzystanie z menu, i przede wszystkim z mapy, jest teraz znacznie wygodniejsze, to Płotka zaczęła w końcu w miarę normalnie reagować na sterowanie. Nawet siedząc w jej siodle, możemy teraz zbierać łupy czy ziółka – dzielna nasza szkapa! Modyfikacje systemu zdolności Geralta też są pozytywne, choć nie zawsze dobrze zbalansowane. Twórcy wzmocnili Znaki aż do przesady, osłabiając jednocześnie ciut zbyt mocno alchemię. Generalnie cały system rozwoju bohatera jest teraz elastyczniejszy, pozwalając na łatwiejsze mieszanie znanych schematów budowy bohatera.

Teatrzyk wiedźmaka

Niestety reakcje Geralta na sterowanie podczas walk i jego przesadnie teatralne, oskryptowane animacje bojowe pozostają piętą achillesową Wiedźmina 3. CDP RED nie udało się prawie nic ugrać na tym polu. Ale umówmy się – ta gra to arcydzieło atmosfery, fabuły i mistrzowskich zadań pobocznych, gdzie walki nigdy nie znajdowały się na pierwszym planie (i bardzo dobrze).

Na szczególną pochwałę zasługuje udostępnienie za darmo nie tylko samego remastera, ale też dwóch rozszerzeń, czyli Krwi i wina oraz Serc z kamienia. Osoby, które posiadały tylko najtańsze, standardowe wydanie Wiedźmina 3, otrzymały takie prezenty gratisowo. W dobie wyciskania pieniędzy z graczy za byle „zbroję konia" taka prokonsumencka postawa jest godna odnotowania. Sam remaster genialnego polskiego roleplaya jednak nie porywa i stąd ocena niższa od tej, którą wystawiłem w recenzji Dzikiego Gonu, opublikowanej w 2015 r. (10-/10). Mam nadzieję, że szykowane finalne rozszerzenie Wiedźmina 3, w które zagramy w 2027 r., będzie już godne największych pochwał. ⊗ Zax



PS5, XSX, SWITCH 2, PC

+ darmowa aktualizacja z DLC, poprawa grafiki, korekty gameplayu
– problemy na konsolach, wydajność z PT, część tekstur, system walki

Pomimo upływu lat W3 wciąż zachwyca. Sam remaster już niekoniecznie.

9

STAR WARS GALACTIC RACER



Cena: 259 zł Gatunek: wyścigowa Deweloper: Fuse Games Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 12

Jeśli wyścigi, to wyłącznie arcade. Niestety Burnout umarł, WipEouta zarżnięto, a MotorStorm to mgliste wspomnienie. Nawet Forza Horizon zdradza powoli swoje korzenie. I wtedy debiutanckie Fuse Games wyskakuje z zapowiedzią Galactic Racera. Mimo że studio firmują weterani z Criteriona (Burnout, NFS), przyznaję bez bicia: byłem nieufny do końca. Dostałem jednak jeden z największych sztosów w historii gatunku. Antygrawitacyjne wariactwo WipEouta, agresję Burnouta, środowiskowe pułapki MotorStorma i strukturę roguelite, gdzie jeden błąd może przekreślić wszystko. Szaleństwo – w najlepszym tego słowa znaczeniu.

Zero Mocy, pedał w podłodze

Imperium upadło, Nowa Republika próbuje pozamiatać galaktyczny bałagan, a Zewnętrzne Rubieże pozostają krainą bezprawia, hazardu i szemranych interesów. W takich okolicznościach wyrasta Galaktyczna Liga – nielegalny cykl wyścigów sponsorowany przez Syndykaty. Wcielasz się w tajemniczego Shade'a, który wraz ze swoją mechanik Hibi próbuje dobrać się do mistrza ligi, Kestara Boola – typa, którego z przyjemnością i wielokrotnie będziesz wbijał w bandę. Fabuła nie zamierza rywalizować z KotOR-em. To sportowa historyjka o zemście i wspinaniu się po szczeblach ligi, podana w krótkich scenach pomiędzy zawodami. Możliwość spacerowania w TPP po swoistym hubie spełnia zadanie: nadaje znaczenie maszynom i miejscom, daje twarze rywalom, buduje animozje i sprawia, że finał znaczy więcej niż kolejny puchar (nawet jeśli całość jest momentami zbyt teatralna). Najlepiej wypada barwna zbieranina kosmitów, komentatorów i mechaników. Sebulba nadal emanuje energią cwaniaka, który sprzedałby własną matkę za lepszy silnik. Są też nowe pokraki, w tym genialny, wiecznie wkurzony Biddy Blas – dowód, że Star Wars potrzebuje czasami mniej Jedi, a więcej dziwnych stworów wrzeszczących w huttańskim.



Świat nie jest tylko tapetą naciągniętą na wyścigi, bo – podobnie jak u tuzów gatunku – to właśnie pokręcone jak jelita trasy na sześciu planetach dodają smaku całości i tworzą wyzwanie. Jakku prowadzi między wrakami imperialnych kolosów, gdzie walący z nieba żar przegrzewa silnik. Skute lodem Ando Prime szybko zmraża systemy, Sentinel I to kąpiele w kwasie, a Lantaana na przemian gotuje pojazd nad lawą i chłodzi go w wodzie. Crait dusi wszystko czerwonym pyłem, zaś finałowy stadion na Derven Acos skleja wcześniejsze zagrożenia w galaktyczny tor przeszkód. Każda planeta wymaga innych odruchów, umiejętności oraz usprawnień maszyny.

Rogalik z dopalaczem

Kampania jest największą niespodzianką. Zamiast zaliczać liniową listę zawodów wybierasz serię wyścigów spośród kilku „drzewek" (czasami podmieniasz eventy), zbierasz części, rozwijasz parametry i budujesz maszynę pod własny styl. Porażka może zakończyć cały bieg i odesłać Cię na początek. Nie tracisz jednak wszystkiego – pozostają stałe ulepszenia, nowe odblokowania i najważniejsze: wiedza o trasach. Pierwszy kontakt z ciasnym tunelem kończysz eksplozją. Drugi otarciami. Przy trzecim wpadasz na dopalaczu, wciskasz rywala w ścianę i wychodzisz na prowadzenie. Nie zawsze musisz wygrać, ale warto znać cel i ryzyko. Czasami bardziej opłaca się dowieźć trzecie miejsce, niż rzucić wszystko na ostatni zakręt i zakończyć godzinne zma-

eprasa.pl 0e8cf9f63b

gania w płonącym wraku. Innym razem sponsor płaci za eliminacje, więc zdejmujesz rękawice. Różne planety to różne wyzwania i cenne nagrody sponsorów, więc z własnej chciwości pakujesz się w tarapaty. I zaraz po porażce natychmiast chcesz zacząć ponownie.

Narzędzia zbrodni? Do wyboru są maszyny z trzech kategorii. Śmigacze lądowe są cięższe, stabilne i cudownie nadają się do taranowania (pamiętasz furę Luke'a z „Nowej nadziei"?). Skutery repulsorowe („Powrót Jedi" i pościg wśród drzew Endoru) pięknie wyją, reagują na każdy ruch i są najszybsze, ale łatwo skończyć w kuli metalu i ognia. Ślizgacze („Ostatni Jedi" i bitwa na Crait) brylują manewrem Knife Edge, składając się niemal bokiem i ścinając ostre łuki bez utraty prędkości. Osobną kategorią są znane z „Mrocznego widma" ścigacze (podracery – boczna ścieżka kampanii): szybsze, bardziej nerwowe i wymagające korzystania z niezależnych hamulców. Tutaj gra całkowicie zdejmuje kaganiec. Model sterowania jest łatwy do zrozumienia i pięknie satysfakcjonujący. Uczysz się zarządzać energią gadżetów, temperaturą, dopalaczem i silnikiem strumieniowym, który daje długi zastrzyk prędkości kosztem kontroli oraz przegrzania. Do tego gadżety ofensywne i defensywne, osłony, skille pasywne, środowiskowe i setki części zmieniających zachowanie maszyny. Możesz stworzyć delikatną rakietę, pancernego brutala przepychającego się łokciami albo technicznego dziwoląga wykorzystującego statusy planety do ładowania dopałek. W menu możesz spędzić więcej czasu, niż wypada przyznać, ale każdą zmianę czujesz na trasie.



Takedown w odległej galaktyce

Historia studia zobowiązuje, więc Fuse Games dostarcza. Rywali spychasz, dociskasz do przeszkód czy taranujesz, aby ich własna prędkość zrobiła resztę. Udany takedown to zastrzyk satysfakcji, kamera na moment celebruje katastrofę, szczątki przelatują obok, a Ty wracasz do jazdy z bananem na ryju. Co ważne, rywale nie pozostają dłużni. Handicap to puste słowo (może poza wątkiem Sebulby), a SI potrafi dać do wiwatu, ściągając Cię na skraj fotela chamskimi zagrywkami. Największy komplement od fana WipEouta? Rewelacyjne poczucie pędu, które zrywa grzywkę przy samej dupie. Tory są pełne zwężeń, rozwidleń, sprytnych skrótów (doceniasz w czasówkach i końcowych zmaganiach), skoczni i pułapek. Chociaż przez większość czasu droga jest czytelna, zdarzają się gorzej oznaczone fragmenty i kończysz na ścianie (aż nauczysz się trasy). Po kilkunastu próbach zapamiętujesz niuanse torów niczym serie combosów w Tekkenie.



Oprawa audiowizualna gniecie mosznę. Unreal Engine 5 rzuca na ekran piach, lód, kwas, lawę, iskry i wraki, a całość zachowuje płynność nawet w największym chaosie. Dźwięk dopełnia orgii. Każdy rodzaj maszyny ma własny pomruk, świst i metaliczne charczenie. W tunelach huk jest zduszony, po wyjściu na otwartą przestrzeń silniki eksplodują w głośnikach, a muzyka podbija kluczowe momenty. Co może szokować ortodoksów, motywy Williamsa to rzadkość i generalnie muzyka jest na drugim planie. I siedzi mi to idealnie, bo tutaj rządzą inne dźwięki. Polecam dobre słuchawki lub kino domowe.

Szaleństwa poza kampanią to 53 czasówki (sprawdzą Twoją znajomość skrótów), Scenariusze (pięciowyścigowe walki w skórze 13 bohaterów kampanii) oraz multiplayer. Tutaj Quick Race oferuje rozwałkę dla 8–12 graczy, natomiast sieciowy Turniej przenosi strukturę kampanii do rywalizacji nawet 12 osób. Między zawodami inwestujesz punkty, dobierasz podzespoły, obstawiasz własny wynik i próbujesz zbudować przewagę przed finałem na Derven Acos. Multi to iście wybuchowa mieszanka, gdzie zmagania z innymi graczami podbijają emocje do potęgi entej. Niestety prywatne lobby dla dwóch kumpli to za mało (trwają prace nad poprawkami), nie ma split-screena, a planet mogło być więcej (choć wiele konfiguracji tras czy odwracanie kierunku robią robotę). Ale to bardziej rysy niż pęknięcia, bo rdzeń zabawy jest genialny. Każda klasa prowadzi się inaczej, każdy build prowokuje do eksperymentów, a każda porażka rodzi potrzebę rewanżu. Licencja nie ciągnie gry na plecach; ta bez trudu wybroniłaby się jako nowa marka. Znane IP dodaje rozpoznawalne światy i dźwięki, ale sercem pozostają szalone wyścigi. Roguelite to wisienka na torcie, która definiuje całość i dorzuca syndrom „jeszcze jeden raz".

REWELACYJNE POCZUCIE PĘDU ZRYWA GRZYWKĘ PRZY SAMEJ DUPIE

Fuse Games przypomniało mi czasy, gdy spędzałem całe dnie, poprawiając jeden zakręt i polując na ułamki sekund. Galactic Racer jest szybki, brutalny, piękny oraz drapieżnie inteligentny. To jedna z najlepszych gier w uniwersum SW ostatniej dekady i najlepsza ze ścigałek od wielu lat. Powrót do pięknych czasów, gdy wyścigówka nie potrzebowała otwartego świata ani sezonowego karnetu, tylko świetnych torów, dobrego modelu jazdy i rywali do miażdżenia. ⊗ **Butcher**



PS5, XSX, PC

+ poczucie prędkości, model jazdy, kampania roguelite, świetne trasy
− miejscami słabiej czytelne trasy, braki w multi, powtarzalność scenek w kampanii

Bękart WipEouta i Burnouta w świecie Star Wars – takiego sztosu nie miałem w tegorocznym bingo.

9+

Burnout w kosmosie

MOJE 3 GROSZE



ROGER: Galactic Racer świetnie łączy chaos i frajdę klasycznych arcade racerów z nowoczesnym podejściem do rozgrywki. Pęd jest niesamowity, sterowanie to miód malina, a widowiskowe kraksy sprawiają, że każdy wyścig jest nieprzewidywalny i efektowny niczym Burnout. Bałem się o formułę, ale roguelite'owa struktura zaskakująco dobrze pasuje do wyścigów, zachęcając do uczenia się na błędach i dopasowywania zabawy do własnego stylu gry. Dzięki temu każda kolejna próba daje poczucie progresu. Do tego dochodzi świetnie oddany klimat Star Wars, sporo zawartości i trybów, również multi. Poczułem się niczym w czasach świetności wyścigów arcade, gdzieś na przełomie PS2 i PS3. Najlepsze wyścigi w tym roku? Bezsprzecznie.

9-

eprasa.pl 0e8cf9f63b



Cena: 259 zł Gatunek: jRPG Deweloper: Square Enix Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 12



Square Enix długo szukało przyszłości Final Fantasy w widowiskowej akcji. Resonance przypomina, że serii równie dobrze służą taktyczna turówka i satysfakcja z dobrze przygotowanej drużyny. Mimo że nie wszystko zagrało idealnie, dawno żadna nowa odsłona nie przypomniała mi tak wyraźnie, za co pokochaliśmy tę serię.

Mobilne gry gacha rzadko umierają godnie. Zazwyczaj gasną po cichu, zostawiając po sobie smutne wspomnienia. Square Enix postanowiło jednak wskrzesić denata znanego jako Final Fantasy Brave Exvius, wycinając mikropłatności i przerabiając go na pełnoprawne, staroszkolne jRPG. Brzmi to jak przepis na katastrofę, zwłaszcza że fundament tej historii stanowią kryształy i wojny imperiów, czyli zestaw motywów tak zużytych, że powinny leżeć zakopane na pustyni razem z kartridżami od E.T. A jednak, ku mojemu zdumieniu, wyszło to zaskakująco dobrze. Problem zaczyna się wtedy, gdy spod sympatycznego retro wyłażą fabularne archaizmy, które straciły świeżość już dekadę temu.

Słodko-gorzkie retro

Rain to kolejny szlachetny młodzieniec, który zawsze postępuje właściwie, a jego towarzysze również nie wykraczają poza typowe klisze. Samo w sobie nie byłoby to wielką wadą – w końcu wiele klasycznych jRPG-ów opierało się na podobnych archetypach – ale tamte produkcje potrafiły tchnąć w bohaterów trochę życia i sprawić, że z czasem zaczynało nam na nich zależeć. Niestety tutaj dialogi są zwyczajnie miałkie, a perypetie naszego teamu nie budzą większych emocji. Bohaterowie mają irytujący zwyczaj głośnego deklarowania tego, co czują, zamiast pozwolić, by wynikało to z ich zachowania. Wielokrotnie, gdy po raz kolejny musiałem wysłuchiwać patetycznej przemowy o sile przyjaźni i wspólnym pokonywaniu przeszkód, miałem ochotę puścić tęczowego pawia. Nie pomaga też przewidywalność niektórych zwrotów akcji. Historia potrafi co prawda zainteresować, zwłaszcza gdy zaczyna odsłaniać kolejne tajemnice, ale rzadko wychodzi poza bezpieczne ramy sztampowej opowieści o ratowaniu świata. Mocno brakuje scen, które rzeczywiście zmieniałyby nasze spojrzenie na bohaterów. Szkoda, bo materiał wyjściowy dawał spore możliwości i widać, że twórcy mieli chwilami ambicję opowiedzieć coś więcej niż kolejną historię o wybrańcach walczących ze złem.

Jeszcze większe zastrzeżenia mam do eksploracji, bo choć świat Resonance wygląda pięknie, jego konstrukcja pozostawia sporo do życzenia. Po latach spędzonych w grach z setkami znaczników na mapie chętnie wróciłem do zwartej konstrukcji przygody, ale liniowość nie zwalnia projektantów z obowiązku przygotowania interesujących lokacji. Dawne Final Fantasy zaskakiwały patentami na miejscówki, które wyraźnie odróżniały poszczególne etapy podróży. Tutaj takich przebłysków kreatywności zwyczajnie brakuje, a zapuszczenie się poza główny korytarz w lochu prowadzi co najwyżej do odnalezienia kolejnej, niewiele znaczącej skrzynki. Na szczęście Resonance ma kilka klasycznych asów w rękawie. Gdy w końcu przejmujemy stery statku powietrznego, świat staje przed nami otworem, a większość Esperów (poza obowiązkową Siren) musimy wyśledzić i pokonać samodzielnie. To niezwykle przyjemny powrót do epoki, gdy zwykła ciekawość mogła zaprowadzić nas do ukrytego bossa. Szkoda tylko, że takich perełek jest tu jak na lekarstwo. Większość lochów to do bólu liniowe korytarze służące jako areny dla kolejnych starć. Podobny los spotkał zadania poboczne. Mimo że część z nich zgrabnie uzupełnia główny wątek, często trafiamy na typowe zapychacze jak przyniesienie konkretnego przedmiotu albo ubicie wskazanego stwora. Po tylu latach ewolucji gatunku można było oczekiwać czegoś na ambitniejszym poziomie.

RESONANCE MOMENTAMI WCIĄGA JAK BAGNO

Wszystko to mocno rzutuje na tempo zabawy. Resonance momentami wciąga jak bagno, zwłaszcza ciekawym zwrotem akcji lub starciem z twardym bossem. Problem w tym, że chwilę później gra zaciąga hamulec ręczny, a my odhaczamy kolejne aktywności. Nie mam nic przeciwko jRPG-owym kobyłom, o ile czas spędzony przed ekranem wypełnia konkretne mięcho, a nie lanie wody. Ewidentnie zabrakło tu kogoś, kto bez skrupułów chwyciłby za nożyczki i powycinałby te nudne przestoje. Żeby jednak nie wyjść na malkontenta, muszę przyznać, że te słabsze momenty rekompensuje trzon rozgrywki. Na-

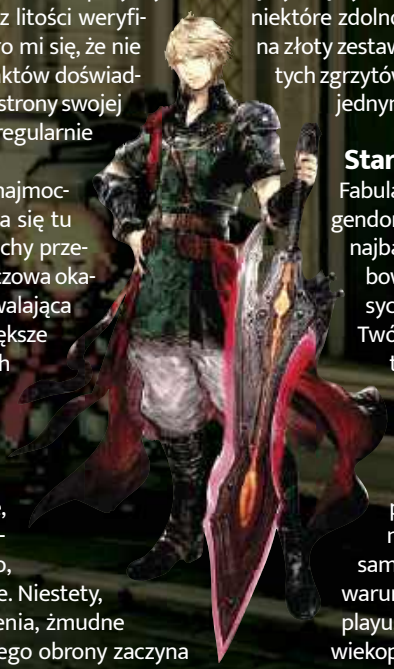
eprasa.pl 0e8cf9f63b

wet gdy główny wątek wyraźnie zwalniał, ja z dziką przyjemnością grzebałem w statystykach i żonglowałem ekwipunkiem, szykując się do trudniejszych starć. Zupełnie jak za starych, dobrych czasów Final Fantasy IV czy VI, a ta staroszkolna swoboda wciąż dostarcza mnóstwa czystej frajdy.

Oprawa HD-2D robi doskonałe wrażenie, a pikselowe sprite'y naturalnie wpisują się w trójwymiarowe lokacje, gdzie nastrojowe oświetlenie nadaje całości unikalny szyt. Mimo że Octopath Traveler zdążył nas do tego stylu przyzwyczaić i o graficznej rewolucji nie ma mowy, Resonance wyciska z tej technologii siódme poty. Rewelacyjnie wypadają zwłaszcza miasta, oddające unikalny klimat swoich regionów. Choćby zmechanizowana Dilmagia, która aż kipi od buchającej pary, pracujących trybów i industrialnego brudu, podczas gdy skąpana w eterycznym świetle Mysidia czaruje mistyczną atmosferą. Nie puste makiety rozstawione przed kolejnym lochem, ale miejsca, w których aż chce się zatrzymać na dłużej. Muzyka również trzyma fason. I choć nie wszystkie kompozycje będziecie nucić pod nosem, spokojniejsze nuty świetnie budują tło do eksploracji, a kawałki w trakcie starć z bossami pompują adrenalinę. Pod tym względem to stuprocentowy powrót do złotej ery gatunku.

Najpierw pomyśl, potem atakuj

Fabularne smęty schodzą na dalszy plan, gdy tylko zaczyna się walka – tutaj gra wciska pedał gazu w podłogę. Potężne czary i ataki specjalne zalewają ekran feerią barw, ale mimo tego wizualnego przepychu pole bitwy pozostaje czytelne. W trudniejszych starciach liczy się chłodna kalkulacja. Czasem lepiej zacisnąć zęby i chomikować najmocniejszy cios do momentu, aż przełamiemy gardę oponenta. Taki manewr odbiera wrogowi najbliższą akcję, zwiększa otrzymywane przez niego obrażenia, a postaci odpowiedzialnej za przełamanie daje dodatkowy ruch. Dobrze wymierzony czar potrafi więc przerwać przygotowywany atak, zanim zdąży zdemolować drużynę; jedna zła decyzja równie łatwo może jednak posłać całą ekipę do piachu. Siódme poty wyciskają z nas starcia z bossami, gdzie gra już bez litości weryfikuje obeznanie z systemem. Strasznie spodobało mi się, że nie wystarcza tu tępe grindowanie i pakowanie punktów doświadczenia. Albo nauczysz się wykorzystywać mocne strony swojej drużyny i słabości przeciwników, albo będziesz regularnie oglądał ekran Game Over.



Klasyczny system turowy to zdecydowanie najmocniejszy element Resonance. Walka nie ogranicza się tu do bezmyślnego atakowania – trzeba czytać ruchy przeciwnika i mądrze szafować umiejętnościami. Kluczowa okazuje się mechanika przełamywania obrony, pozwalająca przez krótki czas zadawać wrogom znacznie większe obrażenia. Jeśli uda się naraz złamać wszystkich przeciwników, cała drużyna dostaje dodatkową fazę ruchów, a na jej końcu możemy odpalić potężny atak Resonance powiązany z wybraną Vision (o tym niżej). Właśnie takie momenty sprawiają, że człowiek szybko przypomina sobie, za co kiedyś uwielbiał turowe jRPG-i. Sukces rodzi się tu z taktyki i chłodnej głowy, a nie z tego, jak szybko potrafisz katować przyciski na padzie. Niestety, gdy przeciwnik nie stanowi większego zagrożenia, żmudne przechodzenie przez kolejne etapy osłabiania jego obrony zaczyna mocno nużyć. O ile przy bossach daje to ogromną satysfakcję, o tyle konieczność odklepywania tego samego schematu na grupce szeregowych potworów zabija entuzjazm, a pojedynki trwają po prostu dłużej, niż powinny.

Znacznie lepsze wrażenie pozostawia patent z przywoływaniem legendarnych bohaterów, czyli wywodzący się z Brave Exvius system Visions. Mechanika ta pozwala zasilić naszą drużynę mocami kultowych postaci z poprzednich odsłon serii. Obecność znajomych twarzy to jednak nie tylko tani lep na nostalgię, ale przede wszystkim potężne narzędzie taktyczne. Każdy podopieczny może zostać powiązany z jednym Visionem, co natychmiast gwarantuje mu dostęp do nowych umiejętności oraz solidny zastrzyk do statystyk. Co więcej, im dłużej korzystamy z danej postaci, tym więcej jej talentów odblokowujemy, a część z nich zachowujemy nawet po zmianie herosa na innego. Visions to zatem nie efektowny dodatek, ale rdzeń elastycznego systemu rozwoju postaci. Kiedy po przełamaniu wrogiej gardy Sephiroth opada z nieba, by zrównać arenę z ziemią, albo Terra odpala swoją niszczycielską magię, animacje ogląda się z nieskrywanym uśmiechem (chwała deweloperom za to, że przy setnym razie można je zwyczajnie przeklikać). To właśnie na żonglowaniu klasycznymi mocami spędziłem najwięcej czasu, ponieważ gra nieustannie zachęca do eksperymentów. Gdy tylko zdobywałem nową legendę cyklu, od razu odpalałem menu, by sprawdzić jej bojowy potencjał. Znalezienie odpowiedniej synergii drastycznie podnosi skuteczność ekipy, co w starciach z trudniejszymi bossami okazuje się po prostu sprawą życia i śmierci. Jednak przy tak szerokim wachlarzu możliwości chciałoby się, by więcej kombinacji miało rację bytu przez całą grę. Tymczasem niektóre zdolności są na tyle przegięte, że z czasem i tak trafiamy na złoty zestaw, którego zwyczajnie nie opłaca się już ruszać. Mimo tych zgrzytów w balansie zbieranie kultowych herosów pozostaje jednym z najbardziej angażujących elementów Resonance.

Stara miłość nie rdzewieje?

Fabularnie Resonance nie dorasta do pięt największym legendom serii, ale ostatecznie broni się tam, gdzie liczy się to najbardziej. Pod warstwą sztampowej opowieści kryje się bowiem solidny system walki, udowadniający, że klasyczne turówki wciąż mają potężną siłę przyciągania. Twórcy zaserwowali nam list miłosny do złotej ery gatunku, rozpisany na około 40 godzin zabawy. Mimo że tekturowi bohaterowie oraz sztucznie przeciągane fragmenty potrafią zgrzytać, czysta radość z optymalizowania statystyk to rekompensuje. W efekcie otrzymujemy produkcję pełną kompromisów, a zarazem kawał świetnego, staroszkolnego RPG-a. Warto po niego sięgnąć w ciemno dla samego pomysłu na walkę i przepysznej oprawy – pod warunkiem że odpalacie ten tytuł dla czystego gameplayu, a nie po to, by przez te kilkadziesiąt godzin chłonąć wiekopomną historię. ⊗ **Mazzi**



PS5, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC

+ świetny system walki, rozbudowane Visions, klimat klasycznych Final Fantasy
– sztampowa fabuła, papierowi bohaterowie, liniowe lochy

Udany powrót do korzeni Final Fantasy. Świetna walka i oprawa wynagradzają fabularną sztampę.

8

Lepsze niż szesnastka

MOJE 3 GROSZE



ROGER: Final Fantasy Resonance to ukłon w stronę klasycznych jRPG-ów. Turowy system walki, efektowna oprawa HD-2D, świetna muzyka i liczne nawiązania do poprzednich odsłon serii tworzą wyjątkowo nostalgiczne doświadczenie. System walki oferuje sporo możliwości taktycznych, a zbieranie Wizji kultowych bohaterów sprawia mnóstwo frajdy. Mimo że fabuła bywa przewidywalna, postacie są sympatyczne, a zadania poboczne potrafią zaskoczyć dojrzałą tematyką. Co prawda grę trochę trapi grind, ale eksploracja świata i jego sekretów to paliwo dla świetnej przygody, która dla fanów gatunku będzie pięknym pomnikiem dla klasyki.

8+



Cena: 189 zł Gatunek: RPG akcji, przygodowa Deweloper: GPTrack50 Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

Oto gra od kolejnego znanego twórcy, który wymyślił sobie, że przejdzie na swoje i rozpocznie bujną karierę z dala od monitoringu wielkich korporacji. Doceniam chęć niezależności, lecz wielu już próbowało, np. Toshihiro Nagoshi z Gang of Dragon, w które raczej nie zagramy. Na szczęście Stupid Never Dies stało się faktem i do tego okazało się całkiem apetyczną przygodą. W grze tej będziemy bić, gryźć i jeść. Wcielamy się w zombiaka imieniem Dave, który znalazł się na samym dnie niezwykłej hierarchii. Do tej pory ludzie żyli w symbiozie z potworami, dopóki z czeluści mroku nie wyłonił się KOM (King of Monters) i pozostawił całe 2% globalnej populacji. Jednak z lekka podgniły Davy tylko przypadkiem zamierza ratować ludzkość. Tak na serio rusza on na ratunek Julii, nieumarłej i zamrożonej dziewczynie z centrum handlowego. Na szczęście dla bohatera spotyka on szalonego naukowca, który wręcza mu magiczne „jako", przez co Davy zyskuje dawno utraconą sprawność. Aby pokonać KOM-a, protagonista musi się przebić przez kilka metaświatów i uwolnić ukochaną.

Studio GPTrack30 powstało z inicjatywy Hiroyukiego Kobayashiego, legendarnego twórcy związanego przez większość zawodowego życia z Capcomem. Stupid Never Dies faktycznie przypomina serię Devil May Cry, choć twórcy zakwalifikowali tytuł jako RPG akcji. System walki opiera się tutaj na ciągłej ofensywie i pożeraniu trucheł powalonych przeciwników. Davy, pożywiwszy się nową tkanką, zyskuje dawne umiejętności połkniętego oponenta. To jednak nie koniec, bo jego „ciało" da się zmodyfikować – zamiast ręki możemy przyczepić szablę lub broń palną. Złożona natura bohatera pozwala tutaj na ciekawe kombinacje (Davy może się zmienić w wilkołaka lub wampira, zależnie, co pożre), lecz sam system starć nie zna pojęcia uniku ani bloku. Atakujemy, atakujemy i atakujemy. Kobayashi ewidentnie robi tutaj wszystko po swojemu. W licznych aspektach ta swoboda wychodzi grze na dobre. Są jednak kategorie, w których Stupid Never Dies odstaje od innych produkcji. Nie spodobała mi się liniowość tej gry i traktowanie odbiorcy jak dziecka we mgle. Za dużo tutaj samouczków sprawiających, że tytuł wydaje się nazbyt skomplikowany, co trochę mija się z prawdą. Niespecjalnie przemawia do mnie stylistyka gry, zdecydowanie zbyt wiele w niej groteski, za mało ciężkiego klimatu. Ta gra wygląda trochę jak szkolny projekt. Kobayashi sam przyznał, że jego studio nie ma jeszcze fanów. Stupid Never Dies wciąga dzięki walce, mimo wszystko, przypominającej o korzeniach reżysera, o Devil May Cry. Warto sprawdzić. ⊗ **Graba**



PS5, PC

+ pomysł, system walki, wydajność
– przekombinowany styl, denny scenariusz i główny bohater

Najsłabszy zombie bawi się w Romea. Można się przyłączyć.

6

Cena: 277,49 zł Gatunek: wyścigi Deweloper: Artefacts Studio Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 3

Wspominałem niejednokrotnie, że cholernie tęsknię za tytułami pokroju MotorStrom, dlatego obok najnowszej odsłony MXGP tym bardziej nie mogłem przejść obojętnie. Po fatalnym odbiorze przez graczy MXGP 24 przyszedł czas na powiew świeżości i totalny reset serii – takie były deklaracje twórców. Sprawdzamy zatem dokładnie, czy edycja 2026 eliminuje dotychczasowe babole starszej siostry. Najnowsza odsłona MXGP skierowana jest głównie do miłośników motocrossu. A skoro skierowana jest do fanów, to oczywiście w pełni licencjonowana – i to się ceni. Dokładnie 20 oficjalnych torów klasy MXGP i MX2 z pełnoprawną strukturą mistrzostw. Niestety nie ma trybu fabularnego dla naszego zawodnika, auć. Owszem, jest tryb Championship, który otwiera przed nami kalendarz sezonu 2026 z możliwością personalizacji – dobór toru, liczby rund i rodzaju rozgrywki. Poza tym w menu czeka na nas Quick Race, czyli szybki wyścig z 20 gogusiami w stawce. Time Trial to typowe czasówki do masterowania. Wcześniej jednak warto odwiedzić strefę Compound (taki free-roam), gdzie możemy się oswoić z techniką jazdy po torze bez czasowej napinki.

Sterowanie samym motocyklem na początku kopie nas po tyłku. Wchodzenie w zakręty to istna rzeźnia, która sprawiła, iż zacząłem wątpić w swoje zdolności manualne. Całość utrudnia nam natomiast dynamiczna deformacja toru, która dzięki silnikowi Unreal Engine 5 zmienia zachowanie nawierzchni w czasie rzeczywistym. Efekt prezentuje się wyśmienicie, niemniej zapomnijcie o jednej, sprawdzonej linii jazdy. Przed startem tor ma niemal idealną taflę, a po chwili tworzą się potężne koleiny, powstają rowy, a w deszczowych warunkach zbiera się w nich woda. Koniec końców ma to swoje plusy, szczególnie podczas pokonywania zakrętów. Wystarczy odpowiednio wjechać kołami w wyżłobiony rów i jedziemy niczym lokomotywa po szynach. Wspomniana deformacja ma także znaczenie w momencie wybijania się w górę na hopach i podczas samego lądowania – operowanie prawą gałką analoga, która odpowiada za balans, jest tutaj kluczowe. I wszystko byłoby pięknie, gdyby nie kulejąca fizyka. Często podczas wyścigu trafiamy na jakieś dziwne odchylenia od normy w postaci niewidzialnych ścian, a upadki z wysokości z reguły kończą się glebą. Trudno ocenić tytuł, który z jednej strony stawia na realizm, a z drugiej strony jest cholernie frustrujący przez niedociągnięcia techniczne i zaburzone prawa fizyki. Gra prezentuje się świetnie dzięki UE5, a widok z kasku sprawia, że gracz niemal odczuwa jego ciężar na własnej głowie. Wygłodniałym miłośnikom motocrossu polecam sprawdzić. Nie jest to jednak produkcja bez skazy – ma, i to niejedną. No, ale jak to mówią – z braku laku dobry kit! ⊗ **Sojer**



PS5, XSX, PC

+ deformacja terenu, UE5 robi robotę, animacje zawodników, personalizacja
– brak trybu kariery, kolizje kontra prawa fizyki, frustrująca

Bierzesz maść na ból d**y i nie ma, że boli – jedziesz!

6

eprasa.pl 0e8cf9f63b

MEWGENICS!

Cena: 179 zł Gatunek: strategia turowa, roguelike Deweloper: Edmund McMillen Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 18



To, że Mewgenics jest jedną z największych gier niezależnych roku, zostało przesądzone miesiące temu, 10 lutego, gdy w ciągu jednej doby od premiery pecetowej całkowicie wyrównało koszty ponad dziesięcioletniej produkcji (co osiągnęło, sprzedając 150 tys. kopii), a swój pierwszy milion egzemplarzy odfajkowało przed końcem inicjacyjnego tygodnia. Wyczekiwana wersja konsolowa rozpoczyna okres radosnego dyskontowania rozdmuchanego przez miesiące statusu i powrotów na nagłówki i do działów recenzji przed nieuchronnym szeregiem wyróżnień w podsumowaniach roku. Co się dziwić, gdy mamy nazwisko Edmunda McMillena. Gracze z naszych środowisk uważają zwykle, że jego szczytowym osiągnięciem growym był towarzyszący krystalizacji sceny indie Meat Boy, ale gracze ci zazwyczaj nie wiedzą, jak formatywną produkcją dla młodszych pokoleń okazało się rozbudowywane latami The Binding of Isaac. Ba, nie wiedzą, jak popularny Isaac wciąż jest, nieprzerwanie, od ponad dekady. To rzecz skazana na sukces.

Aryskotraci z miausztoku

Ale żeby nie było – Mewgenics jest też szalenie konkretną, wyraźną, dziwną, wybitnie autorską grą. Elementy jej struktury da się spokojnie rozpoznać, prześledzić wszystkie inspiracje, aczkolwiek efekt ich połączenia przekracza wszelkie oczekiwania. Oto posthadesowy roguelike (jakżeby inaczej!) ściera się ze strategią turową, niczym w Into the Breach, dorzucając jednak do niego tyle elementów „pokémonowych" lub niemal mobilnych, by poważnie zawrócić w głowie. Rozgrywka teoretycznie oparta jest na „przebiegach", sesja trwa do kilkudziesięciu minut, choć w miarę kolejnych prób otwiera coraz ciekawsze opcje, zmienia swoje tempo, zwiększa poziom trudności i potajemnie prowadzi za rękę od wstydliwych, początkowych prób do potężnego, świadomego wymiatania ze znajomością wszystkich systemów. A wszystko w McMillenowskich oparach tęsknoty za Newgrounds, za grami we Flashu, tylko że z niegrzecznymi kotkami. Sierściuchami, które ze sobą parujemy (oglądając na ekranie nocne parzonko), przekazując losowe umiejętności następnym pokoleniom, które zaczynają od taktycznych potyczek ze szczurami i komarami w wielkomiejskich zaułkach, które miauczą nieustannie, często wyglądają jak po misjach specjalnych, a na domiar wszystkiego nucą do rozjazzowanych melodii (by w pojedynkach z bossami uruchamiać pełnoprawny musical). Estetyka ojców The End is Nigh (Emundowi znów pomagał Tyler Glaiel) jest gówniarska, niepoprawna, ale też niepowtarzalna. Mewgenics wygląda jak wyrwana ze swojej epoki przedwojenna animacja, którą ktoś próbował „zrimejkować" na potrzeby XXI w. Bez użycia SI.

LUZEM 100 GODZIN „PODSTAWOWEGO" PRZEJŚCIA!

Bolączki gigantów

Jedyny w swoim rodzaju miks taktycznej klasyki z nowocześnie rozumianym roguelikiem na luzem ponad 100 godzin „podstawowego" przejścia. Brzmi jak tytuł idealny? Tylko pozornie. Mechanizmy rozmnażania pchlarzy, zarządzania domowym stadem, hodowania przekotów na te wyjątkowe runy, które „muszą, już muszą!" zakończyć się powodzeniem – wszystkie po kilkudziesięciu godzinach wychodzą bokiem. Losowość wynikająca z rogue'owego DNA także, bo nie raz, nie dwa godzinne przygody przeznaczone są wyłącznie na przemiał, by złapać maszynę losującą za stery. Czym innym Hades czy Dead Cells, w których od naszych umiejętności manualnych zależy dużo więcej, czym innym oparta na liczbach strategia. Warto też unieść wzrok nad recenzowaną pozycję i zauważyć, że docieramy z rogalikami do kompletnego przesytu i człowiek aż się zaczyna zastanawiać, jak Mewgenics wypadałoby w tradycyjnej strukturze, jako „FF Tactics pokolenia Z".

O wiele przyziemniejsze są już bolączki portu konsolowego, próbującego okiełznać wybitnie „kursorową" naturę Mewgenics i radzącego sobie z tym... różnie. O ile w walkach jakoś nie boli konieczność dodatkowych kliknięć, by wybrać, co się chce, o tyle łapanie kociaków w sekcjach „menedżerskich", ich przerzucanie lub wertowanie krzyczą „powinieneś mieć myszkę!" z odległości 20 kuwet. Nic, co mocno psułoby rozgrywkę, jednak nie wystarczy poudawać, że jeśli ktoś nie chce męczyć się gałką, to na pewno zadowoli go opcja smyrania panelu dotykowego DualSense'a. Właściciele Switcha 2 mają przynajmniej alternatywę „systemową", nawet jeśli nie działa równie precyzyjnie, co pecetowa mysz za pięć dyszek.

Gra momentami bywa surowa lub niewdzięczna. Polecałbym nie tracić dla niej całych miesięcy. Najdoskonalsza i zgodna z wystawioną oceną jest wtedy, gdy wlatuje na jedną lub dwie próby co kilka dni i pozwala rozpłynąć się w tej przedziwnej stylistyce, zacząć pstrykać do rytmu, uczyć się słów piosenek i przyjemnie bawić z turówką o drużynie erpegowych dachowców. Gdy jednak po 30–40 godzinach odkryjecie, że ten wielki boss, którego pokonujecie po raz trzeci, jest zaledwie wstępem do następnych, dużo trudniejszych rozdziałów całości, nie bójcie się też powiedzieć „dość". ⊗ **Plecheta**



PS5, XSX, SWITCH 2, PC

+ niesamowita stylistyka, świetne potyczki, masa zawartości
– mechaniki rozmnażania, maszyna losująca ma duży wpływ na powodzenie

Największy rogalik roku – na dobre i na złe.

8–

eprasa.pl 0e8cf9f63b



Cena: darmowa Gatunek: RPG akcji Deweloper: Pawprint Studio Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 16

Podobno prezydent Xi Jinping ogląda zdjęcia nagich meduz, które wykonałem na plaży w Stegnie. Wszystko za sprawą złośliwego software'u, który ma być instalowany razem z darmowym Aniimo. Chiński Kubuś Puchatek wzdychający do selfie wykradzionych z mojego komputera? Tego jeszcze nie grali!

Cała szpiegowska historyjka, którą obecnie kolportują krytycy Aniimo, nie ma oczywiście wiele wspólnego z prawdą. Gra używa standardowego systemu anti-cheat, a tracker zagląda nie w prywatne fotki, tylko wysyła do studia Pawprint telemetrię rozgrywki. Podejrzewam więc, że to konkurencja próbuje narobić przy Aniimo smrodu. Czemu? Pewnie ze strachu, bo gra jest szokująco mocna. Nie dość, że świat zbudowany na silniku Unity wygląda przepięknie, to jeszcze tytuł działa z doskonałą wydajnością na PC. Chińskie studio zignorowało przereklamowany ray tracing, stawiając na dobry system LOD i gigantyczny dystans rysowania trawy i pozostałych obiektów. I to naprawdę robi wrażenie. Na konsolach widoczne są natomiast drobne kompromisy wizualne i sporadyczne zacięcia animacji (szczególnie w mieście). Nawet na PS5 i XSX tytuł wygląda jednak jak nowość AAA za 250 zł, a nie jak darmowy szpil.



Z kamerą wśród zwierząt

Wyjątkowo dobrze wykonano tytułowe stworki, które łapiemy, rzucając w nie „pojemnikami" w stylu podobnym do Pokémonów. Futerka tych zwierząt są tak puszyste, że aż chce się je przytulić. Bardzo zróżnicowane gatunki aniimo nie stoją przy tym w miejscu, lecz ciągle oddają się różnym aktywnościom w swoich ekosystemach. Przykładowo za dnia małe szczeniaki podążają za rodzicami-wilkami, a w nocy pulchne wydry zasypiają albo grzebią w piasku plaż w poszukiwaniu muszelek.

Wszystko to możemy fotografować, a nawet osobiście wkroczyć do społeczności tych zwierząt. Bohater potrafi się zmieniać w złapane wcześniej stwory w stylu znanym z gdy Tchia. Dzięki takim metamorfozom możemy podejść do aniimo z tego samego gatunku, nie wzbudzając w nim niepokoju, a nawet w niektórych przypadkach pogadać z takim ziomalem i rozwiązać jego życiowy problem, wsłuchując się przy tym w kojącą nerwy, przyjemną muzykę. W grze nie stykamy się tylko ogonkami, śpiewając przy tym „Kumbaję". Czasami dochodzi do ostrych walk w czasie rzeczywistym, które bardzo mocno przypominają mechanikę z Genshin Impact. Do aktywnej drużyny wystawiamy cztery stwory aniimo, a między tymi zawodnikami przełączamy się dokładnie w stylu znanym z hitu HoYoverse.

Potyczki wydają się początkowo banalnie proste, ale później – szczególnie w starciach z innymi trenerami – zmuszają już do taktycznych zagrywek i szukania odpowiednich synergii członków drużyny. Aniimo nie rzuca jednak nigdy zbyt dużego wyzwania. Na hardkor trzeba poczekać do 29 października, kiedy otrzymamy tryb walk PvP w aktualizacji wprowadzającej nowy region i aż 51 świeżych stworków.

Rozsądna monetyzacja

Aniimo mocno naśladuje Genshin Impact w zakresie walk, ale za to uwalnia się od najgorszego motywu z tego RPG-a free-to-play. Wszystkie zwierzaki zdobywamy za darmo, bez irytujących „losowań" gacha. Chińska ekipa Pawprint postawiła w swoim modelu monetyzacji na sprzedaż ślicznie wykonanych strojów i elementów kosmetycznych. Za pieniądze można też przyspieszać wykluwanie się jaj aniimo i kilka innych motywów, które są nieistotne dla normalnej, niespiesznej rozgrywki. Ja zaliczyłem całą podstawową zawartość Aniimo bez wydania ani grosza i nie miałem przy tym wrażenia, że jestem zmuszany do grindu czy blokowany w żaden sposób. Tak jak w Genshin mamy tutaj do czynienia w 90% z doświadczeniem singleplayer. Kooperacyjną rozgrywkę możemy zatem prowadzić podczas swobodnej eksploracji, ale nie w zadaniach fabularnych. Gra wypada jednak pod względem funkcji społecznościowych lepiej od swoich rywali f2p. W mieście i obozowiskach widzimy dziesiątki innych osób, z którymi można się zaprzyjaźnić i przykładowo wymienić posiadanymi stworami.

TRYB FARMY JEST TAK MOCNY, ŻE MÓGŁBY ZOSTAĆ WYDANY JAKO ODDZIELNA GRA

Infantylna fabuła Aniimo nie porywa, a edytor wyglądu postaci jest dosyć ubogi. Razi też przesadnie zagmatwane sterowanie konsolowym kontrolerem w niepotrzebnie skomplikowanym menu. Kto by się jednak tym przejmował, kiedy w grze jest tak cudny, żywy świat do zwiedzania? Nie zmieściłem już nawet osobnego akapitu o fenomenalnie wykonanym, rzemieślniczym trybie farmy, który jest w Aniimo tak mocny, że mógłby zostać wydany jako oddzielna gra. Zamiast dalej zastanawiać się nad sensem egzystencji, po prostu odpalcie to wesołe cudo. Poprawa humoru gwarantowana. ⊗ Zax



PS5, XSX, PC

+ grafika, lokacje, walki, farma, muzyka, rozsądna monetyzacja
– fabuła, zacięcia animacji na PS5/XSX, obsługa menu na kontrolerze

8+ dla wersji konsolowej, a na PC nawet 9-. Nowy standard jakości w gatunku!

8+

eprasa.pl 0e8cf9f63b



Cena: 219 zł Gatunek: RPG akcji Deweloper: Double Eleven Wersja PL: TAK Multiplayer TAK PEGI: 7

Produkcja, której nie trzeba nikomu przedstawiać. Gra, którą kojarzy nawet moja 85-letnia babcia. 420 mln sprzedanych kopii, a jej spin-off został okrzyknięty klonem Diablo dla najmłodszych. Jak się szybko okazało, przyciągał do siebie nie tylko miłośników rasowego „stawiania klocków", ale też zagorzałych fanatyków gatunku action RPG i hack'n'slash. Nie lubisz Diablo? To lubisz Minecrafta – proste! Minecraft Dungeons charakteryzowała dość prymitywna mechanika poruszania się i samej walki. Zarzucano twórcom także karygodne uproszczenia w kwestii rozwoju postaci. Nowa produkcja studia Double Eleven jest dokładnie tym, czym powinien być Minecraft Dungeons dokładnie sześć lat temu.



Nowy wymiar stawiania klocków

Dla wszystkich nieznających fabuły mam dobrą wiadomość – nie musicie mieć ogranej jedynki, żeby złapać za dwójkę. Owszem, jest to kontynuacja, niemniej głównym motywem przewodnim opowieści staje się zupełnie nowy wymiar o wszystko mówiącej nazwie The Sift. A pokrótce... Trzech potężnych buntowników, tzw. Złosadników, trafiło na trop ukrytego głęboko pod ziemią portalu. Po przejściu na drugą stronę odkryli bowiem złowrogą, nieznaną do tej pory magię dusz, której wchłonięcie zmieniło ich w przepotężne, niemal boskie istoty, tytułując ich jako Wysoka Rada. Świat Minecrafta od tego momentu staje się zupełnie innym, nieznanym miejscem. Pojawiają się tajemnicze szczeliny i zaczynają się dziać niepojęte rzeczy. To dzięki szczelinom nasi bohaterowie wchodzą do Siftu, które masowo otwierają złowrodzy magowie, członkowie rady. I tutaj ciekawostka, bo nowy wymiar jest cholernie kolorowy i przyjazny dla oka. Przemierzamy bowiem pastelowe, barwne tereny, gdzie napotkane na naszej drodze stworki sprawiają wrażenie bardzo przyjaznych. Wszystko jednak do czasu. Mieszkańcy nowego wymiaru sami w sobie nie są agresywni – chyba że zostaną sprowokowani do użycia siły.

TWÓRCY ODDALI NAM PÓŁOTWARTY ŚWIAT NICZYM W DIABLO

System Tubeless

Zanurzając się w odmętach samej rozgrywki, mamy tutaj idealny przykład rowerowego, bezdętkowego systemu opon pod nazwą Tubeless – tutaj w roli sequela łatającego dziurawy system poprzednika. Począwszy od konstrukcji świata, która w jedynce opierała się na wypadzie z głównej bazy na konkretną misję i tak wkoło Macieju. W Minecraft Dungeons II twórcy oddali nam półotwarty świat niczym w Diablo, z punktami oznaczonymi specjalnymi wagonikami (prawie jak na PKP), które przenoszą nas do wyznaczonego miejsca na mapie. Misje tworzą pewien schemat, który może się wydawać nieco oklepany. Jednak przemieszczanie się z jednego punktu do drugiego, a przy tym naparzanie w złowrogie zastępy napotkanych zombiaków, może i wydawać się zbyt oczywiste, niemniej tak jest w każdej tego typu produkcji. W kwestii poruszania się zyskaliśmy dodatkowo mechanikę skoku, którą możemy też wykorzystać podczas ataku. Kolejnym elementem, który rozbudowano, jest pancerz – do tej pory stanowił jedną całość. Teraz podzielono go na cztery elementy – hełm, klatkę piersiową, nogi oraz buty. Każdy z nich wraz z postępem możemy dowolnie podmieniać i ulepszać, dokonując zakupu np. u pobliskiego handlarza. W grze nie ma podziału na klasy postaci, tutaj wszystko opiera się na zebranym wyposażeniu. Sporym uproszczeniem podczas starć jest wdrożony system cooldownu takiego np. łuku, który daje nam nielimitowaną liczbę strzał. To samo tyczy się naszego zdrowia, które po pewnym czasie samo się uzupełnia. Z bebechów naszych złowrogich denatów często wypadają kawałki żarła, którymi możemy uzupełnić nasze zdrowie. Novum stanowią bez wątpienia talizmany dające potężne bonusy pasywne. Poza tym są też artefakty, czyli skille jak wybuchowe świeczki Creeper Candle czy trujące chmury, a to tylko niektóre smaczki. Podczas przechadzki odkrywamy także specjalne księgi z enchantami, które wprowadzają ulepszenia do naszego ekwipunku i są jednym z ciekawszych elementów w grze.

Kanapa musi być!

Myślałem, że nigdy tego nie napiszę, ale Minecraft w końcu zaczyna dobrze wyglądać. Double Eleven stworzyło kawał efektownej produkcji, która dzięki Unreal Engine 5 zyskała na grze świateł i nowej jakości tekstur. Rozgrywka wciąga dzięki kanapowej kooperacji, którą to namiętnie testowałem z Juniorem i małżonką z doskoku ;) Dodatkowo tryb local możemy miksować z graczami online, co bez wątpienia wydłuża zabawę. Sama fabuła pęka w 12 godzin i w porównaniu do poprzednika to dobry wynik. Niestety praca kamery potrafi momentami zirytować, a misjom pobocznym nieco brakuje polotu. Jeśli jednak przebywasz na tacierzyńskim albo macierzyńskim? Nawet się nie zastanawiaj! ⊗ **Sajer**



PS5, XSX, SWITCH 2, PC

+ nowy silnik, nowy wymiar, dynamika rozgrywki + co-op, więcej slotów
– balans poziomu trudności, momentami praca kamery, misje poboczne.

Najlepszy klon Diablo dla dzieciaka...? Dla Ciebie...? DLA WAS!

8

eprasa.pl 0e8cf9f63b

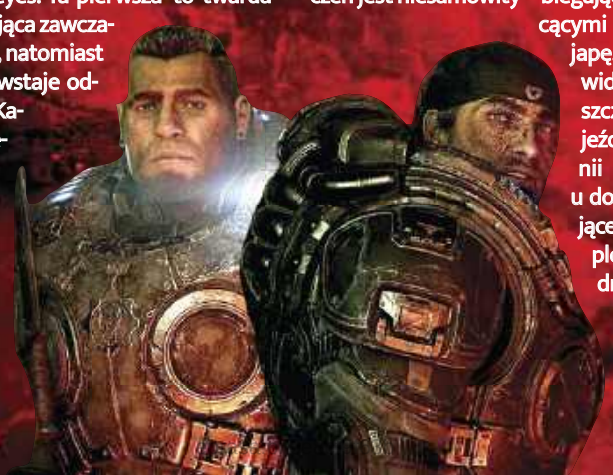


Cena: 299 zł Gatunek: strzelanina Deweloper: The Coalition Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 18

Oto jedna z najbardziej wyczekiwanych przeze mnie gier w 2026 r. Kontynuacja (jednocześnie prequel) jednej z najważniejszych marek w historii Xboksa, z którą bujam się od początku jej istnienia (20 lat!). Z każdą odsłoną spędziłem mnóstwo godzin, doskonale bawiłem się w kooperacyjnej młócce, a sentymentem mógłbym obdarzyć kilka innych serii. Ogromne oczekiwania mieszały się z podnieceniem, a zatem na Tinderze byłaby to pewna randka. No to zarandkowałem.

Akcja została osadzona 14 lat przed wydarzeniami z jedynki. Poznajesz młodych Marcusa Feniksa oraz Dominica Santiago, którzy wybrali się do knajpy, aby w zadumie pożegnać poległego Carlosa, brata Doma. To była flauta, spokój i cisza. Chłopaki to młodzieniaszki wyglądający jak maszyny do zabijania, z plecami gabarytów bramy garażowej, ale ich psychiki zostały już solidnie przeorane. Marcus jest samotnikiem, natomiast Dominic ma rodzinę, więc cieszy się na powrót do domu po skończonej wojnie Koalicji. Sera zazna spokoju. Tyle że niekoniecznie, bo w trakcie nasiadówki ziemia drży i spod jej powierzchni wypełzają Locusty. Szarańcza rozlewa się po mieście, brutalnie obchodząc się z mieszkańcami i siejąc zniszczenie. Chaos ogarnia miasto, a dzielni wojacy ruszają z pomocą. Można działać albo robić bałwanki z nosa, więc muszą się uzbroić, aby sprostać coraz liczniejszym zastępom wroga. Gdy na ich drodze stają większe wyzwania, lekko obsrywają zbroje, lecz walczą dzielnie – pierwsza potyczka z Brumakiem jest zaskoczeniem wielkim jak stodoła. Do pary wojaków dołączają nowe charakterki: Mags Carter oraz Lucas Reyes. Ta pierwsza to twarda dziewucha z gearsową przeszłością, tyrająca zawczasu w rafinerii, która wróciła do wojaczki, natomiast Lucas jest czynnym żołnierzem. Tak powstaje oddział Bravo, włóczący się po mieście Kalona oraz przylegających do niego terenach. Kampania podzielona została na pięć długich aktów, a jej zaliczenie zajęło mi 16 godzin. Sporo czasu poświęciłem na poszukiwanie wziątek, lecz udało mi się zdobyć zaledwie połowę, nie odpuszczałem również w kwestii odkrywania skrzyń z upgrade'ami. Każda broń ma bowiem cztery sloty na perki, które można wpinać, tworząc zestawy dopasowane do własnych preferencji. Zabójstwo piłą łańcuchową zapewniające idealne przeładowanie, szybciej uruchamiająca się piła, stabilizacja podczas strzelania, większa luneta w snajperce czy powiększony magazynek – warto, po prostu warto się dozbrajać, aby skuteczniej walczyć. Upgrade'y dostał również pancerz, oferujący np. lepsze właściwości obronne podczas chowania się za osłonami. Na tym nowości się nie kończą. Przemodelowany system poruszania się wywarł na mnie ogromne wrażenie. Koniec biegania po wciśnięciu i przytrzymaniu klawisza! Teraz, jak w każdej cywilizowanej grze, wystarczy wcisnąć gałkę analoga, aby ruszyć z kopyta. Płynne poruszanie się, gdy tkwimy za osłoną, robi robotę, a największym power-upem jest skakanie. Nie chodzi tylko o przeskakiwanie przez przeszkody, ale i wyskoczenie przez okno na pierwszym piętrze na glebę. Albo przeskakiwanie nad przeszkodami w powietrzu (np. po skrzyniach). Mózg przyzwyczajony do skostniałego systemu poruszania się najpierw stawia opór, lecz w pewnym momencie przebija się przez tę ścianę i ochoczo korzysta z nowych możliwości.

EKIPA THE COALITION MOŻE WYSTAWIAĆ PIERSI DO ORDERÓW



Invaders must die!

Kalona wygląda niczym Nowy Jork sprzed 100 lat (King Kong wspinający się na Empire State Building i te sprawy), momentami mroczne Gotham City, to znów Wenecję zmiksowaną z Paryżem. Zachowano przy tym typowy dla serii sznyt artystyczny, industrialną tożsamość, w towarzystwie drapaczy chmur stoją magazyny i dźwigi. Nawet luksusowy, strzelisty i reprezentacyjny hotel wygląda jak warownia. Początkowo wszystko jest w porządku, małe zasrańce wypełzają z dziur w ziemi, krajobraz upstrzony jest głównie rozbitymi samochodami, lecz miasto szybko zaczyna przypominać pobojowisko. Design zniszczeń jest niesamowity – biegając pomiędzy wybrakowanymi czy kopcącymi się budynkami, można rozdziawić japę. Beznadzieję pobojowiska wzmaga widok zalegających wszędzie ciał nieszczęśników ukatrupionych przez najeźdźców. Zalani są krwią, zastygli w agonii – siedzą, leżą. Na zawsze. Niczym u dobrego reżysera po zadymie otwierającej zabawę akt II wyraźnie zwalnia, eksplorujesz Kalonę, poznajesz członków drużyny, wreszcie udajesz się pod ziemię, gdzie poznajesz omnipotentnego szefa kurwiów, niejakiego Vraahka zwanego Palownikiem. Jego





bezwzględność i brutalność odwzorowano tak sugestywnie, że podczas gry odczuwałem prawdziwą chęć zemsty, totalnego dopierdolenia mu i zbezczeszczenia jego ścierwa. Organizmy żywe z płynami ustrojowymi traktuje jak zabawki. Nie spojleruję, życząc dobrej zabawy. W kolejnych aktach akcja rzuca Cię do nowych miejscówek na obrzeżach miasta, a tempo miarowo przyspiesza, aby końcówkę sadystycznie napędzić. Adrenalina pompowana jest regularnie: bossowie (szczególnie bawi patent z przerośniętym pająkiem – Trupiarzem), mięsne ostrzeliwanie z pokładu śmigłowca transportowo-bojowego (Kruk) czy przejażdżka pociągiem (RAAM się kłania) to klimatyczne zagrania. Jest nostalgicznie, a zarazem nowocześnie. Tocząca się historia jest prosta, nieprzegadana i z grubsza przewidywalna, czyli w sam raz. Motyw budowania więzi i wspierania się członków oddziału, rozrywające ich wewnętrznie dramaty i przyświecający cel – wszystko się zazębia, kolejne strony opowieści cedzone są w odpowiednim tempie, ta żaba gotuje się idealnie. Przy czym Unreal Engine zasuwa jak na sterydach. Grafika prezentuje się wyśmienicie – chodzi o design lokacji, tekstury, obiekty oraz oświetlenie i szeroko pojmowane animacje. Poczciwy i leciwy już Series X daje radę aż miło!

W sieci, czyli feta na planecie Sera

Wielkość Gearsów trzeba mierzyć nie tylko przez pryzmat kampanii, w tym przypadku bardzo udanej i z pokaźnym ładunkiem emocjonalnym, ale i zabawy sieciowej. Należy ją rozbić na trzy składniki: kampanię w trybie kooperacji, Hordę oraz Kontrę. Kampanię rozgrywa się w czteroosobowej grupie, z dowolną liczbą graczy. Możesz zacząć sam, ustawić publiczny serwer i czekać na dołączenie nawet trzech ziomków. Gearsowanie we czworo to wspaniała zabawa, zaznaczanie i flankowanie przeciwników zapewnia niesamowite emocje. Weterani wiedzą doskonale, że punktem honoru jest ukończenie gry na Wariackim (Insane) poziomie trudności i tym razem tytuł dowozi. Jest trudno, cholernie trudno, szczególnie w początkowej fazie zabawy, gdy nie ma czym porządnie strzelać, ale siły szybko się wyrównują. Rzadko kiedy pojawia się możliwość podniesienia rannego kumpla, gdyż szarańcza bije mocno i zazwyczaj kończysz żywot w okamgnieniu. Na szczęście przeładowanie punktu kontrolnego nie trwa długo. Doskonałym rozwiązaniem jest wybieranie poziomu trudności niezależnie od pozostałych członków zespołu – zadawane/przyjmowane obrażenia są skalowane, więc nikt nic nie traci. Lecimy dalej, czas na Hordę. Jestem zawziętym fanem tego trybu, dlatego wybałuszyłem gały, gdy zorientowałem się, jak mocno go przebudowano, gdyż ekipa designerska zdjęła gorset duszący kreatywność. Hm, w zasadzie przejechano się buldożerem po stacjonarnym charakterze rzeczonego i zbudowano od nowa. Hordę podzielono na kilka podtrybów, a najważniejszym jest Oblężenie (Siege). Trafiasz na miejską mapę (miejscówki z kampanii) i wykonujesz kilka zadań głównych oraz poboczne, wedle uznania. Po drodze pojawiają się losowi przeciwnicy, z którymi można się skonfrontować lub totalnie ich olać. Uwaga, na mapie jednocześnie walczą trzy oddziały wykonujące swoje zadania, aczkolwiek można sobie pomagać, wspierać się i podrzucać wyposażenie. Czasami Twój oddział dostaje pomoc, bo inny przebiega do swojego znacznika przez teren potyczki, to znów pojawi się zbłąkany wojak, który odłączył się od swojego oddziału. Zadania są proste, lecz przewaga liczebna przeciwników przytłaczająca. Swoboda działania jest ogromna, a rozwój postaci zachęca do „jeszcze jednego meczu".

Dostępne są cztery klasy postaci, w miarę postępów odblokowują się gadżety w składzie broni (np. kolce pełniące funkcję zasieków, działka i cudownie niszczące moździerze), coraz większego poweru nabierają też umiejętności poszczególnych klas (np. wymaksowany medyk może uleczyć poległych członków drużyny choćby na drugim końcu mapy). Do tego dochodzą dopakowywanie broni (równolegle we wszystkich trybach gry!) oraz nieprzyjemne modyfikatory misji jak zwiększone obrażenia zadawane przez przeciwników czy mocno zaniżona energia (waluta) wypadająca z pokonanych wrogów. Grande finale to ucieczka z pobojowiska – należy dotrzeć do punktu ewakuacyjnego, obronić teren i wejść na pokład śmigłowca. Ufff, dzieje się! Wariacją Oblężenia jest Spalony Legion, czyli z grubsza to samo, tylko z hasającym po mapie Palownikiem. Sukinsyn jest tak twardy, jak twardym można być, nie robią na nim większego wrażenia nawet pociski moździerzowe – grupa musi się solidnie nastrzelać, żeby położyć to bydlę. Tryb ten wydaje się czasowy i będzie rotować z innymi, więc zacieram łapska. Na koniec klasyczna Horda, przy czym zbudowana na kanwie Oblężenia – w mieście należy bronić określonej miejscówki, obstawiając ją kolcami oraz wszelkimi narzędziami zniszczenia, budować działka szybkostrzelne, przejmować ciężkie granatniki od poległych Boomerów i zmagać się z 10 falami. Byłbym zapomniał o zmaganiach społecznościowych – od czasu do czasu pojawia się Inwazja, czyli napad największych bossów (pokroju Brumaka) na konkretną miejscówkę. Do walki mogą się zbiegnąć wszystkie trzy oddziały buszujące na mapie, co jest zresztą wysoce rekomendowane, aby dołożyć skubańcom. Są ogromni, mają miliardy HP, a wszelkie mobki pałętające się pod nogami potrafią napsuć sporo krwi. No, ale satysfakcja z zaliczenia takiego wyzwania jest nie do opisania. Ponad 110 godzin zabawy na moim liczniku nie wzięło się znikąd, a wciąż jestem głodny.

E-Day to konkretne pier***nięcie – gra, na jaką czekałem, w której znana ekipa rzeźniczy, z dopakowanym wykonaniem i unowocześnionymi mechanikami. W głębi duszy liczyłem na rozwiązanie zagadki ze sceny otwierającej pierwszą odsłonę Gears of War, ale musiałem obejść się smakiem. E-Day doskonale mnie rozbujał widowiskową kampanią i zajebistą Hordą. Dusza się nie starzeje, a Xbox potrzebuje gier tego kalibru, aby #branżuni napluć w ryj. ⊗ HIV



XSX, PC

+ Girsy na miarę Girsów – kozak!
– dawać więcej map do Hordy!

Przybijająca opowieść o braterstwie, beznadziei wojny oraz poświęceniu. Polana paliwem rakietowym i podpalona.

9+

eprasa.pl 0e8cd1e0



Cena: 169 zł Gatunek: survival horror, FPP Deweloper: Saber Interactive Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 18

Marka Hellraiser przez lata wydawała się wręcz stworzona dla gier wideo, a mimo to długo pozostawała na nie odporna. Nic dziwnego. Jak przełożyć na język gier świat, w którym granica między makabrą a najczystszą ekstazą po prostu nie istnieje?



Resident Evil w skórze Hellraisera

Revival nie próbuje wymyślać survival horroru od nowa. Zamiast tego bierze jego sprawdzony szkielet i wbija w niego kilka solidnych ćwieków. Amunicja znika szybciej, niż byśmy chcieli, broń do walki wręcz z czasem rozpada się w rękach, a agresywnych przeciwników trzeba okładać wszystkim, co akurat mamy pod ręką. Warto przy tym zwracać uwagę na ich osłony i dobierać odpowiednie narzędzia do zadawania bólu. W świecie Hellraisera brzmi to zresztą wyjątkowo naturalnie. Duch Resident Evil unosi się tu niemal na każdym kroku. Krążymy po zamkniętych lokacjach, kombinujemy z kluczami, zaglądamy w każdy podejrzany kąt i dwa razy się zastanawiamy, zanim zmarnujemy kolejny nabój. Nawet na niższych poziomach trudności zapasy szybko topnieją, więc każde większe starcie może zostawić po sobie bolesną dziurę w ekwipunku. Jest też sympatyczna handlarka, prawdopodobnie ciocia pana znanego z czwartego Residenta, która regularnie stawia nas przed dylematem: na które ulepszenie wydać ostatnie resztki gotówki.

Do tego dochodzi Konfiguracja Genezy, czyli znana z filmów kostka, która oprócz otwierania drzwi do koszmaru potrafi nam w nim całkiem nieźle pomóc. Pozwala korzystać z nadnaturalnych mocy, manipulować otoczeniem, a z czasem odpalać widowiskowy atak specjalny. Nie oznacza to jednak, że nagle zaczynamy rozdawać karty. Kiedy na scenę wchodzą Cenobici, zamiast się zastanawiać, ile jeszcze mają życia, lepiej brać nogi za pas.

Próg bólu rośnie

Poziom trudności potrafi mocno zmienić charakter gry. Na niższych można się skupić na historii i eksploracji, ale im wyżej, tym mocniej Revival dokręca śrubę. Walka staje się brutalniejsza, możliwości zapisu bardziej ograniczone, a na najwyższym poziomie znika również autosave. W świecie Hellraisera takie podejście wyjątkowo dobrze współgra z klimatem. Kiedy mam mało amunicji, kilka wolnych miejsc w torbie i świadomość, że ostatni zapis został gdzieś daleko z tyłu, każde kolejne drzwi otwieram już trochę mniej ochoczo. Zresztą cierpienie jest tutaj częścią zabawy, a krew potrafi bluzgać ze ścian strumieniami.

Najbardziej charakterystyczne jest jednak to, czym Revival oblepia znajome mechanizmy. W tej zdeprawowanej grze seksualność miesza się z przemocą, skóra z metalem, a jęki z groźbami. Niektórzy przeciwnicy wręcz proszą, żeby zadać im ból, a dialogi czasami zapuszczają się w miejsca, w które większość horrorów nawet nie zagląda. Autorzy sami się odgrażali, że pójdą tak daleko, jak pozwoli im wydawca. Nie żartowali. Sadomasochistyczny klimat bywa mocny, czasami wręcz nieprzyjemny. Momentami aż chciałoby się krzyknąć bezpieczne słowo, żeby ten ból wreszcie się skończył (na wszelki wypadek ustalmy, że to „kalafior").

Przyjemność. Ból. Cenobici

Dużo robi też sam Pinhead, niekwestionowana gwiazda serii. Powrót Douga Bradleya słychać od pierwszych kwestii, bo ten głos nadal ma w sobie coś ceremonialnego. Pinhead może spokojnie stać i mówić, a ja i tak mam ochotę znaleźć się kilka pomieszczeń dalej. Cenobici są zresztą najciekawsi właśnie wtedy, kiedy gra nie robi z nich kolejnych potworów do odstrzelenia. Powinni sprawiać wrażenie czegoś, z czym człowiek zwyczajnie nie powinien zadzierać. Revival zazwyczaj o tym pamięta.

Gorzej, kiedy gra zaczyna za bardzo delektować się własną makabrą. Kolejne korytarze ociekają mięsem, kolcami i seksualnymi deformacjami, więc po paru godzinach rzeczy, które początkowo robiły spore wrażenie, trochę powszednieją. Hellraiser zawsze balansował

W TEJ ZDEPRAWOWANEJ GRZE SEKSUALNOŚĆ MIESZA SIĘ Z PRZEMOCĄ

na tej granicy. Dlatego najbardziej podobały mi się spokojniejsze momenty: eksploracja, zagadki, szukanie zapasów i świadomość, że nie wszystko da się po prostu zastrzelić. Czasami wystarczy dziwny odgłos gdzieś dalej, niepokojąco pusty korytarz i kilka nabojów mniej, niż chciałbym mieć. Wtedy wyobraźnia wykonuje za twórców połowę roboty. Patrząc na niektóre miejsca, przez które każe nam przejść Revival, przydałoby się również kilka zastrzyków przeciwtężcowych. Bardzo wkręciła mnie jednak rozpisana na około dziewięć godzin historia oraz udręka jej bohaterów, którzy zdecydowanie nie powinni byli otwierać piekielnego pudełka. Gdzieś pod warstwą krwi, łańcuchów i porozrywanego mięsa kryje się przy tym opowieść o miłości, która chwilami przypominała mi Silent Hill 2. Nie fabułą, lecz tym, jak uczucie potrafi jednocześnie pchać człowieka naprzód i prowadzić go w naprawdę paskudne miejsca. Mimo że mechanicznie Revival często chodzi śladami innych horrorów, po kilku godzinach przestało to mieć dla mnie większe znaczenie. Zapożyczone schematy szybko toną tu w morzu potarganego mięsa i chorych fascynacji, zostawiając nas sam na sam z prawdziwym piekłem. ⊗ **Mazzi**



PS5, XSX, SWITCH 2, PC

+ klimat Hellraisera, świetny Pinhead i Doug Bradley, brutalna walka

– makabra z czasem trochę powszednieje, sporo znajomych rozwiązań z RE

Solidny survival horror, który bierze sprawdzone pomysły konkurencji i przepuszcza je przez chory, sadomasochistyczny świat Hellraisera.

8



Cena: darmowa Gatunek: MMORPG Deweloper: NC Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 16

Dziennikarze wyzywający graczy od onanistów, społeczność fanów MMORPG-ów prowadząca plemienne walki i wreszcie amok wywołany debatą na temat motywów pay-to-win. AION 2 rozgrzał branżę do czerwoności, a całe to poruszenie podpowiada, że koreański gigant naruszył status quo świata MMORPG.



AION 2 jest faktycznie groźny dla rywali. W ten projekt naprawdę można grać kompletnie za darmo. Bez konieczności opłacania co miesiąc subskrypcji, jak w WoW czy FFXIV. I prawdopodobnie właśnie to doprowadza konkurencję do białej gorączki.

Jeśli tak jak ja masz na rozgrywkę w MMORPG-i zaledwie pięć godzin tygodniowo, to pewnie nawet nie zauważysz ograniczeń czasowych, które pojawiają się w fazie endgame'u AION 2. Koreańskie studio w trybie darmowym limituje czas zabawy w opcjonalnym obszarze PvPvE do siedmiu godzin tygodniowo. W wariancie f2p nie masz też dostępu do targowiska, gdzie można handlować ekwipunkiem, i otwierasz skrzynki z cennym rynsztunkiem w wolniejszym tempie (trzeba dłużej czekać na regenerację „energii" używanej do tego celu). Kto chce trochę przyspieszyć ten proces, może wykupić miesięczną subskrypcję za 53 zł. Do tego dochodzą inne, mniej atrakcyjne cenowo pakiety i płatne stroje, dzięki którym zmienisz swoją bohaterkę w ladacznicę, a wojownika w alfonsa. Za „jedyne" 110 zł sztuka.

Spiesz się powoli

Dlaczego ten system monetyzacji mi nie przeszkadza? Bo w życiu pośpiech jest wskazany tylko przy łapaniu pcheł. Nie interesuje mnie to, że maniacy zdobyli już rynsztunek trzy razy mocniejszy od tego, co nosi moja Genowefa Pigwa. Po pierwsze, to nie wyścigi. A po drugie, w tej grze tryb PvE to 95% rozgrywki. Na motyw walki z innymi graczami przypada zaledwie 5% gameplayu. Potyczki PvP można zresztą zignorować nawet w fazie endgame – nic nie jest tutaj blokowane przez ten moduł. Zachęcam nawet słabeuszy do odwiedzenia strefy PvPvE, czyli do Abyss. Nawet jeśli Cię tam zabiją, to nie stracisz nic cennego, a skrzydlate ucieczki przed napalonymi agresorami są emocjonujące.

Afera o rzekome motywy pay-to-win w grze totalnie nastawionej na PvE jest zatem grubo przesadzona. Proponuję zaparzyć sobie cejlońskiej herbaty w koreańskim imbryku i się zrelaksować w tym darmowym tytule. Szczególnie że AION 2 koi nerwy jakością wykonania. To prawdopodobnie najmocniejsza technicznie gra MMORPG w dziejach tego gatunku. Nie napotkałem tutaj żadnych bugów, a stabilność działania serwerów jest zachwycająca, biorąc pod uwagę, że to najgorętszy okres premierowy.

Arcydzieło Unreal Engine 5

Absolutnym triumfem Koreańczyków jest też oprawa graficzna. Ta darmowa gra, oferująca przepastny świat, nad którym można latać, wygląda lepiej niż większość tytułów AAA, a przy tym oferuje przyzwoitą wydajność na PC. A to dzięki temu, że twórcy nie wpychali na siłę do Unreal Engine 5 przereklamowanego ray tracingu.

Są też niestety potknięcia. Studio NC przesadziło z tempem animacji ataków, w związku z czym przykładowo szycie z łuku wygląda jak strzelanie z karabinka automatycznego. To tandeta jak w pościgach z „Benny Hilla"! Muzyka jest niezła, ale poprawiłbym za to efekty dźwiękowe ataków. Brzmią one najczęściej po prostu słabo.

Ponarzekać muszę też na fabułę. Raz, że osoba, która nie grała wcześniej w AION 1, nic nie zrozumie z lawiny dziwnych terminów, a dwa – te dialogi są słabo napisane, a zadania sprowadzają się zawsze do tego samego: zabij potworki, zbierz przedmioty i wróć do zleceniodawcy.

W ŻYCIU POŚPIECH JEST WSKAZANY TYLKO PRZY ŁAPANIU PCHEŁ

Wara od Pigwy!

Walkom też brakuje wyrafinowania, a system drużynowy nawet w pierwszej fazie endgame'u słabo promuje współpracę różnych klas postaci, które są w AION 2 zbyt podobne do siebie. Standardowo dla MMORPG-ów najważniejsze znaczenie w tych bitwach ma jakość posiadanego rynsztunku, a nie taktyka czy wykonywanie uników. Gracz może nawet zapisać sobie całą sekwencję używania zdolności w postaci macro i odpalać taki łańcuszek jednym klawiszem. Godny odnotowania jest natomiast motyw kolekcjonowania przepięknych wykonanych potworów. Po ubiciu określonej liczby sztuk danego moba włączysz go do swojej kolekcji wierzchowców w AION 2.

Jeśli NC dalej mądrze poprowadzi swój projekt, to będę zaglądać do świata Atreia regularnie. Niech tylko wydawca usunie z regulaminu AION 2 zapis o możliwości usuwania bohatera po sześciu miesiącach przerwy w logowaniu. Koreańska firma stwierdziła co prawda, że nie zamierza podejmować takich kroków, ale jednak widmo tego, że – powiedzmy po rocznej pauzie – nie znajdę już w grze mojej Genowefy Pigwy, jest deprymujące. ⊗ Zax



PC

\+ piękna grafika, latanie, granie bez subskrypcji, stabilne serwery, brak bugów
\- mało wyrafinowane walki, fabuła, słaby nacisk na co-op i formowanie drużyn

Hejt na AION 2 jest przesadzony. To całkiem solidny MMORPG za darmo.

7-



Cena: 122 zł Gatunek: metroidvania, strzelanina Deweloper: Section 9 Interactive Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

Section 9 to małe, szwedzkie studio założone przez byłych liderów Tarsier Studios, twórców Little Nightmares. Poszli swoją drogą, gdy Bandai Namco położyło łapy na ich IP. Kilka lat przerabiali prototyp szybkiej strzelanki z góry w wolniejszą, cięższą przygodę. Mimo że End of Abyss jest debiutem nowego zespołu, to talent do tworzenia pięknych koszmarów im pozostał.



Jako Cel, młoda techniczka bojowa, schodzisz z oddziałem żołnierzy do podziemnego kompleksu. Placówka wygląda na martwą, ale szybko się przekonujesz, że to pozory. Po korytarzach włóczą się zmutowane resztki załogi (widać mocne wpływy The Last of Us i nie zamierzam narzekać), z szybów dobiegają podejrzane odgłosy, a zapiski sugerują, że ktoś przesadził z zabawą w Boga. Pierwsze godziny są mocno enigmatyczne, a fabułę składasz z otoczenia, znajdowanych dokumentów i lakonicznych komunikatów.

Zejście do piekła

Największą gwiazdą jest sam kompleks – metroidvaniowy labirynt wielopoziomowych sektorów, wind, szybów, drzwi i skrótów. Co chwilę trafiasz na przeszkodę wymagającą narzędzia, którego jeszcze nie masz, więc wracasz później z hakiem, ładunkiem C4 lub nowym modułem skafandra. Mapa (wersje 2D i 3D) wygląda jak projekt instalacji wykonany przez pijanego architekta, lecz jej rozgryzanie daje satysfakcję. Po patchach poprawiających oznaczenia, windy i blokady postępu narzekania na kłopoty z mapą możesz już wyrzucić do kosza. Nie masz kontroli nad kamerą (widoki głównie top-down oraz izometryczne), ale twórcy odpowiednio o nią zadbali – prezentacja miejscówek robi wrażenie do końca. Do tego ujęcia są zawsze tak prowadzone, aby podbijać horrorowy aspekt przygody. Cel wygląda na malutką wobec masy żelastwa, ciemności i wijących się przejść, a kamera pokazuje dość, byś bał się tego, czego jeszcze nie widzisz. Świetne oświetlenie, mnóstwo detali otoczenia, wszechobecne robaki, efekty cząsteczkowe i doskonała sfera audio robią robotę. Tutaj coś szura za ścianą, tam zgrzyta metal, a Ty zwalniasz i szykujesz broń, choć nic jeszcze nie widzisz. Klimat można kroić nożem (i masz go na wyposażeniu).

NIBY TO DEBIUT MALEŃKIEGO STUDIA, ALE KAWAŁ CHOLERNIE DOBREJ ROBOTY

Dwa analogi i pełne gacie

Walka to twin-stick shooter: poruszasz się lewą gałką, prawą celujesz, a resztę załatwiają broń, unik i gadżety. Podstawowy pistolet (energetyczny) regeneruje amunicję, ale mocniejsze zabawki wymagają zarządzania zasobami. Przeciwnicy zmuszają do czujności: jedni szarżują, część zwłok ożywa po zgonie, a mechaniczne bandziory atakują z dystansu. Gdy robi się tłoczno, eksploracja zmienia się w paniczne krążenie, przeładowywanie na nitce zdrowia oraz miks strzelania z unikami. System nie jest przesadnie głęboki, ale świetnie współpracuje z horrorem. Zgon (lub save) odradza wrogów, zachowując otwarte przejścia i zebrane przedmioty. Po aktualizacjach crafting (amunicja, granaty etc.) kosztuje mniej, zniszczalne skrzynie odnawiają zawartość po zapisie, a odłamki (surowiec) wpadają częściej, gdy jesteś biedny. Trzeba myśleć, ale nie ma kary za eksperymentowanie. Bossowie bywają nierówni i częściej testują zapasy niż pomysłowość, jednak najlepsze starcia zamieniają małą arenę w kontrolowany chaos.

Efektownym skanerem analizujesz otoczenie, obiekty i potwory, bywa też użyteczny przy paru zagadkach. Jednak gra nie prowadzi za rączkę. Nie ma wyboru poziomów trudności, a szare komórki wytężasz nie tylko podczas walk. Czasami przez kwadrans będziesz studiować mapę, szukając przegapionej drabiny – nie przez błędy w grze, lecz świadomą, oldschoolową konstrukcję. Jednych ona zachwyci, innych doprowadzi do szału. Masz gwarantowane 10–12 godzin zwartej metroidvanii (drugie tyle dla liżących ściany), z poszanowaniem zalet i wad gatunku. Sam decydujesz, jak wiele chcesz odkryć i jak daleko wracać po kolejną znajdźkę. Ten sprawny miks survival horroru, strzelanki i eksploracji ma kapitalne lokacje, dobre tempo, paskudnie piękne monstra oraz genialny klimat. Niby to debiut maleńkiego studia, ale kawał cholernie dobrej roboty. Bo doświadczenie zobowiązuje. ⊗ **Butcher**

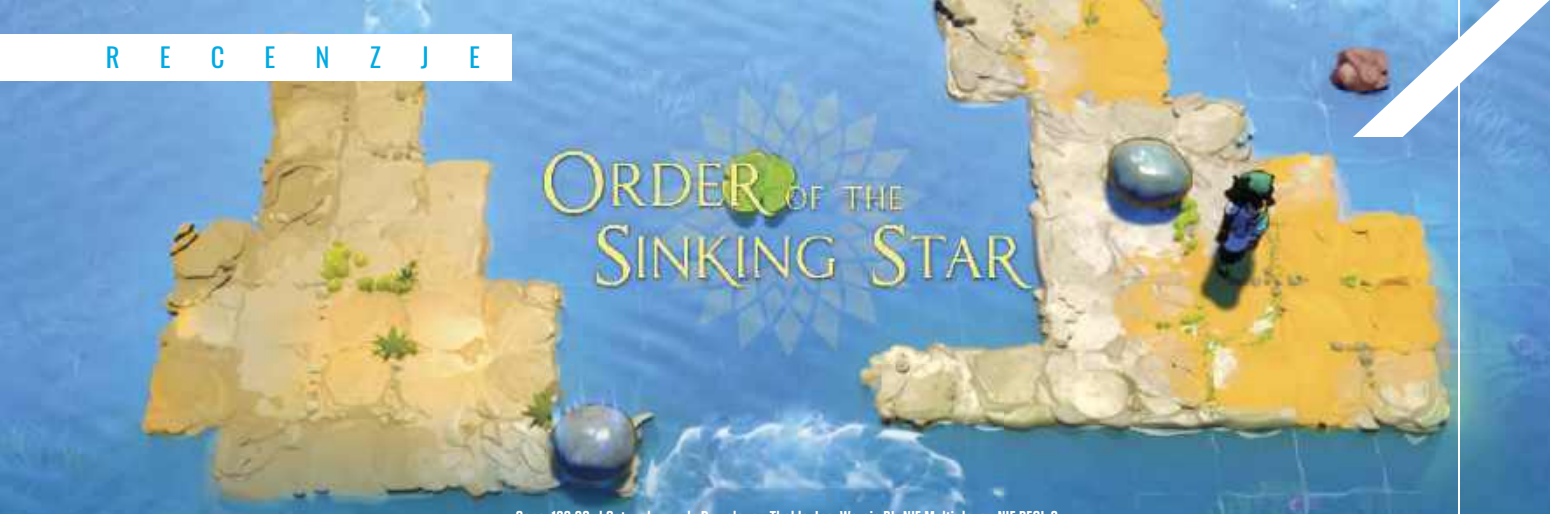


PS5, XSX, PC

+ klimat, projekt świata, oprawa AV, satysfakcjonująca eksploracja i walka
– mocno enigmatyczna fabuła, polska lokalizacja z translatora, niektóre walki

Mroczna i pięknie zaprojektowana metroidvania od ojców Little Nightmares.

8



Cena: 129,99 zł Gatunek: puzzle Deweloper: Thekla, Inc. Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 3

To bez wątpienia jeden z najambitniejszych projektów w świecie cyfrowych łamigłówek. Przez dekadę Jonathan Blow pracował nad tytułem, który zawiera bez mała tysiąc zagadek i składa się z czterech gier splecionych w jedną całość. Rozmiary produkcji są oszałamiające i trzeba przyznać, że jej rozmach robi wrażenie. Czy to jednak oznacza, że z marszu uzyskuje status Świętego Graala wielbicieli sokobanów? Jedno jest pewne – jeśli jesteście maniakami łamigłówek i chcielibyście w końcu nagrać się do woli, Order Wam to zapewni.

Nie jedna gra, ale cztery

Historia sokobanów sięga lat 80., kiedy to programista Hiroyuki Imabayashi stworzył grę o magazynierze przesuwającym skrzynie. Tytuł doczekał się wielu iteracji, zaś Order zbiera wiele z tych pomysłów w jednym miejscu. W tym celu Blow skontaktował się z twórcami czterech niezależnych gier i wcielił je do świata Order of the Sinking Star. Otrzymujemy w ten sposób ogromny glob usiany puzzlami. Poruszamy się po nim królową, która zaczyna swą podróż od centralnego miejsca zwanego Skrzyżowaniem (Crossroads). Wybiera jeden z czterech kierunków i szuka przejścia dalej, rozwiązując zagadki oraz przenosząc się do mniejszych obszarów, w których pałeczkę przejmują inni bohaterowie.

ORDER ZBIERA WIELE POMYSŁÓW W JEDNYM MIEJSCU

Poza opisanymi dalej zasadami specyficznymi dla danego regionu gra zawiera jeden kluczowy mechanizm – cofania czasu. W przypadku najłatwiejszego poziomu nie jest on tak istotny, bo zagadki w nim są krótkie i czasami lepiej zrestartować rozgrywkę. Jednak już przy większych wyzwaniach jedna pomyłka może zostać odkryta po wielu krokach, a restart do samego początku oznacza nieraz cofnięcie się o pół godziny.

Kamienie, lustra i światło

Mirror Isles oraz Skipping Stones to Lonely Homes to gry stworzone przez Alana Hazeldena i takie same nazwy noszą oparte na nich krainy. Mapy składają się z niewielkich wysepek, między którymi porusza się bohater. Do dyspozycji ma głazy, które może przesuwać, by tworzyć mosty. W drugim świecie do głazów dochodzi mechanika teleportowania się za pomocą magicznych luster, co stanowi o wiele większe, ale zarazem ciekawsze wyzwanie.

Najciekawiej wypadł obszar sugerowany jako początkowy, czyli Hearty Heroes of Hauling, oparty na grze Heroes of Sokoban Jonaha Ostroffa. Nie dość, że wprowadza szereg ciekawych bohaterów, to jeszcze ma wiele różnorodnych plansz. Każda z szóstki postaci inaczej oddziałuje na obiekty – pierwsza klasycznie je popycha, inna ciągnie, kolejna zamienia się miejscami, a jeszcze jedna przeistacza je w krzaki, przez co stają się nieruchome i odporne na manipulację. Jeśli mamy do dyspozycji jedną osobę, to jeszcze nie jest tak źle, ale prawdziwa zabawa się zaczyna, gdy musimy rozwikłać zagadkę, korzystając z umiejętności trzech. To świetnie zaprojektowane i graficznie najładniejsze poziomy. Po rozegraniu pierwszego etapu tego regionu i przejściu do monotonnego przerzucania kamieni poczułam lekkie rozczarowanie.

Nienajgorzej przedstawia się czwarta kraina, zwana Vault of the Beamcasters, zaprojektowana na podstawie tytułu Promesst Seana Barretta. Wcielamy się w postać zwaną Explorerem, która porusza się po labiryncie, uruchamiając lasery. Każdy z nich oznacza inną umiejętność, którą bohater zyskuje, gdy stanie w ich świetle: latanie, niszczenie głazów, przesuwanie obiektów itd. Z czasem dostaje też magiczne artefakty, za pomocą których manipuluje laserami, np. krzyżując ich promienie. Podoba mi się w tym obszarze to, że tak naprawdę mamy do czynienia z jedną ogromną przestrzenną zagadką. Możemy oddalić ekran tak, by widzieć całą planszę i w ten sposób planować ustawienie obiektów i laserów. To łamigłówka bardziej skomplikowana niż Hearty Heroes of Hauling, w której łatwiej popełnić błąd kosztujący nas godzinę zabawy.



To zaledwie początek…

Przedstawiony wyżej podział nie dotyczy nawet połowy gry. To zaledwie początek. Im dalej dotrze nasza królowa, tym bardziej skomplikowane zadania się trafiają, zaś na styku regionów pojawią się łamigłówki wykorzystujące mechanizmy z różnych krain. Jednak mimo tego bogactwa zagadek w pewnym momencie wkrada się znużenie. Niektóre puzzle sprowadzają się do prostego przesuwania kamieni, inne wprowadzają zaskakujące mechanizmy bez uprzedniego informowania o tym gracza. Czuć, że cztery podstawowe regiony pochodzą z różnych gier, bo zabrakło płynnego połączenia ich w całość, jak to ma miejsce w przypadku znakomitego Isles of Sea and Sky. Również warstwa narracyjna nie wytrzymuje porównania z Void Stranger. Order jest potężny, ale przytłacza. Czasami lepiej zagrać w coś krótszego, ale zgrabniej zaprojektowanego. ⊗ **Banan**



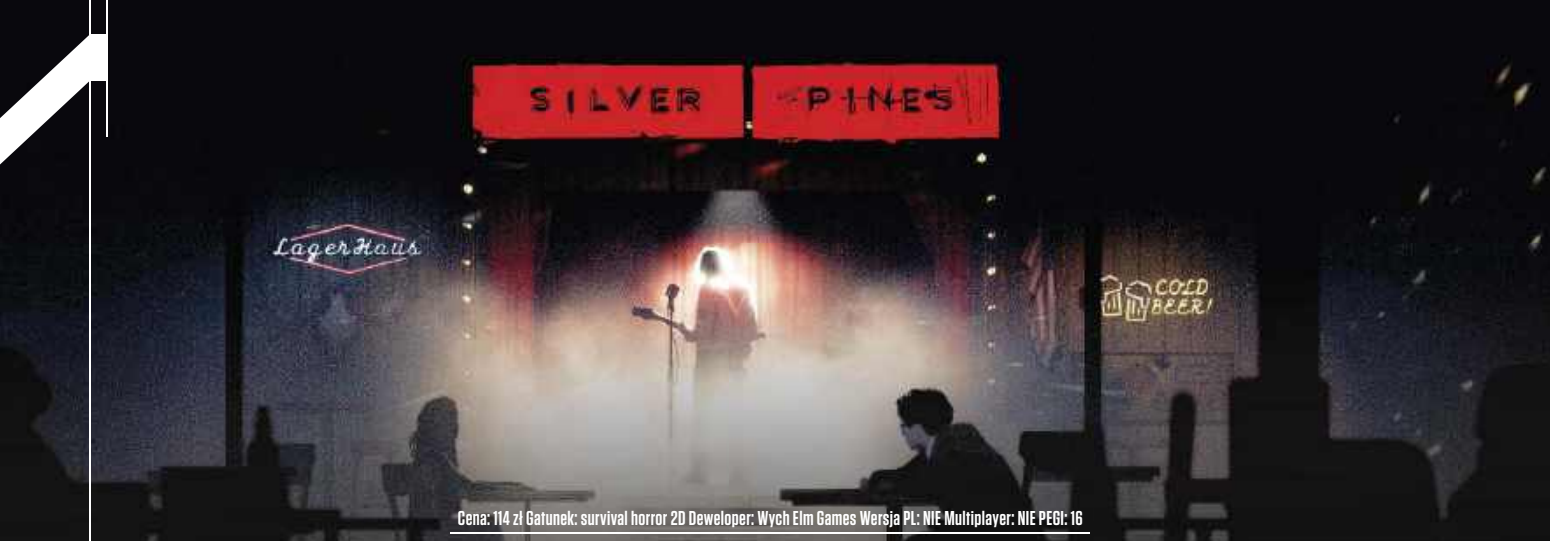
SWITCH 2, SWITCH, PC

+ wielka biblioteka pomysłowych zagadek, można w to grać do upadłego
– fabuła, niektóre krainy są nieciekawe, nijaka ścieżka dźwiękowa

Order of the Sinking Star to cztery gry w jednym masywnym wydaniu. Każda z nich jest świetna sama w sobie, ale zostały połączone na siłę.

7

eprasa.pl 0e8cf9f63b



Cena: 114 zł Gatunek: survival horror 2D Deweloper: Wych Elm Games Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 16

„Miasto było rozległe i gęsto zabudowane, lecz wydawało się złowieszczo bezludne. Z lasu kominów unosiły się tylko pojedyncze smużki dymu (...). Z rozległego gąszczu mansardowych dachów i wyniosłych kalenic biła aura najwstrętniejszego zrobaczywienia – gdy zjechaliśmy jeszcze niżej, okazało się, że w istocie wiele dachów jest zupełnie zawalonych". Tak, zgadliście, to Lovecraft, a konkretniej „Widmo nad Innsmouth" w brawurowym tłumaczeniu Macieja Płazy. Nie da się pisać o nowożytnym horrorze, tak chętnie operującym kategorią dziwności, pomijając samotnika z Providence. Tak samo jak nie da się pisać o Silver Pines bez wejścia w labirynt odniesień, nawiązań i zapożyczeń.

Dzieło Wych Elm, studia założonego przez weteranów branży, to taniec inspiracji. Lovecraft i jego Innsmouth (a szerzej – wszystkie portowe mieściny w stanie rozkładu) jest tylko jedną z nich. Sporo tu – i tematycznie, i stylistycznie – Cichego Wzgórza (zamglona, amerykańska prowincja, będąca nosicielem i metaforą traumy), „Twin Peaks" (kategoria dziwności), Alana Wake'a (metatekstualność oraz kawa. Dużo kawy). Twórcy w internetowych dyskusjach poszerzają ten krajobraz o „Lśnienie", „Nocne koszmary", „Osiem milimetrów", „Coś", „Sekretne okno" czy „Drabinę Jakubową". Czasem odniesienia widać w wyborze palety barw, czasem w projekcie przeciwników, a czasem w pojedynczej notatce. Ryzykowne podejście, bo taki kolaż broni się jedynie wtedy, kiedy efekt końcowy jest czymś ponad sumę tropów. Inaczej mamy do czynienia z referencyjną wydmuszką. Tu na szczęście udało się stworzyć tekst mający własny charakter.



Rezydencja zła na Cichym Wzgórzu

Wcielamy się w prywatnego detektywa Reda Walkera, który poszukuje zaginionego muzyka Eddiego Velveta. Symbolika imion i nazwisk subtelna jak pseudonimy gwiazd filmów romantycznych dla niecierpliwych, ale dobrze wpisuje się w konwencję pulp-noir, z którą Silver Pines chętnie wchodzi w dialog. Trafiamy do nadbrzeżnej mieściny i od razu sprawy się komplikują. Bohater wydaje się nienaturalnie zagubiony, jakby osadzony wewnątrz sennego koszmaru. W dodatku postacie, które spotykamy na swojej drodze, są... no, powiedzieć, że dziwne, to jak stwierdzić, że w 1939 r. doszło do drobnej różnicy poglądów. Jakby tego było mało, na ulicę wylazły jakieś powykręcane, amorficzne cienie. Pozostaje chwycić wpierw za dechę, potem gazrurkę, a ostatecznie broń palną i ruszyć w miasto, by rozwiązać parę nieprzekombinowanych, ale dających satysfakcję zagadek, otworzyć przecinakiem kilka łańcuchów, by odblokować nowe przejścia (gdzieś już to widziałem!), i zagłębić się w coraz bardziej pokręconą opowieść.

Formalnie Silver Pines to dwuwymiarowy mariaż Silent Hill z Resident Evil. Materiały promocyjne przywołują termin „metroidvania", sami twórcy także korzystają z tego wytrychu, ale moim zdaniem jest to skojarzenie nieco na wyrost. Jasne, świetnie zaprojektowana mapa otwiera się wraz z postępami fabuły, zdobywaniem nowego sprzętu (młot rozbije ścianę, tapeciak przetnie płachtę, a strzelba rozwali deski etc.) czy umiejętności, ale przypomina to raczej klasyczne Residenty i ich pochodne z tym całym otwieraniem drzwi z drugiej strony, odblokowywaniem skrótów i eksploracyjnymi pierścieniami o coraz dłuższym promieniu niż dwuwymiarowe platformery. Warto tu dodać,

FORMALNIE SILVER PINES TO DWUWYMIAROWY MARIAŻ SILENT HILL Z RESIDENTEM

że samo miasteczko zostało zaprojektowane w mistrzowski sposób i choć sporo tu biegania po własnych śladach, cały czas odkrywamy nowe ścieżki, zaułki, przejścia.

Z Residentów zapożyczono tu także system limitowania zapisu gry (monety wrzucane do aparatu telefonicznego, za które możemy także kupić elementy wyposażenia), prosty crafting czy ciągły niedobór surowców. Broń do walki wręcz się psuje i trzeba ją naprawiać, a amunicji bywa tu jak na lekarstwo. Podobnie z przedmiotami leczącymi. A krwawić będziemy często, bo walka potrafi być chaotyczna jak w starych Silentach. Nie jest źle zaprojektowana, raczej celowo niewygodna. Dlatego lepiej jej unikać. Z czasem rozwiniemy naszą postać, wyposażając ją w pasywne umiejętności, zwane tu memento (szybszy bieg, większe obrażenia od ostatniej kuli etc.). Liczbę slotów na pasywki można zwiększyć, ale wiąże się to z pogłębioną eksploracją. Silver Pines szanuje inteligencję gracza, nie prowadzi za rączkę, jest skąpe w podpowiedziach, a w zagadkach wymaga uważności. Przy tym hojnie wynagradza węszenie.

Turpistyczna perła

Tytuł wygląda obłędnie. Miejscówki ociekają klimatem. Całość jest skąpana w noirowych neonach i żywcem wyrwanych z klasyków ekspresjonizmu niemieckiego światłocieniach. Wrażenie robią animacje rotoskopowe. Każdy zrzut ekranu to materiał na tapetę. Czy Silver Pines mnie urzekło? „Noajak!", cytując młodzież. Głównie za samoświadomość, postmodernistyczną żonglerkę inspiracjami, wykonanie i bezbłędny pacing. Ocenę daję wysoką, bo w erze plagi rosomaków, mnożących się jak szalone na medialnych stepach, warto zielenią zachęcić do zwrócenia uwagi na mniejszą perełkę. ⊗ **Adamus**



PS5, XSX, SWITCH 2, PC

+ atmosfera dziwności, oprawa, satysfakcjonująca eksploracja, zagadki
– nieco toporna walka wręcz

To jeden z tych tytułów, który przypomniał mi, że jednak kocham gry wideo i na nowo wkręcił w maratony z konsolą.

8+



Cena: 219 zł (134 zł za sam dodatek) Gatunek: RPG akcji Deweloper: Capcom Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 18

Jako wielki fan Dragon's Dogma jestem w stanie wybaczyć tej serii wiele. Gdy Capcom wydał dwójkę, zamiast narzekać na liczne niedociągnięcia, cisnąłem godzinami i piałem z zachwytu na widok każdego większego przeciwnika w grze. Po ponad dwóch latach twórcy jednak postanowili, że dadzą nam świetny dodatek, który trafi nie tylko w moje gusta, ale i wszystkich tych, którzy wcześniej mieli problem z tą produkcją.



Może być tylko jeden...

Nazwa Dark Arisen jest tu nieprzypadkowa, bo podobnie jak dodatek z jedynki została stworzona przez tego samego człowieka i opiera się na podobnej filozofii ewolucji gameplayu. Tym razem jednak Capcom jeszcze bardziej przyłożył się do zmian i zaszczepił je również do bazowej wersji gry.

Do Dogmy 2 jeszcze przed premierą wprowadzono szereg istotnych zmian usprawniających całe doświadczenie (włącznie z sześcioma dostępnymi slotami na umiejętności czy trybem Hard), zaś Dark Arisen 2 składa się niejako z dwóch komponentów. Pierwszym z nich są Lost Rites, seria lochów rozsianych na podstawowej mapie gry, które wymagają od nas nierzadko spełnienia dodatkowych warunków (np. możemy wejść tylko klasami łuczników) i użycia najlepszego sprzętu dostępnego w podstawce. Lost Rites to jedne z najlepszych (z kilkoma wyjątkami) dungeonów w grze, które elegancko ewoluują wraz z postępami głównej kampanii i najlepiej się do nich podchodzi jeszcze przed głównym daniem tego dodatku, czyli nową lokacją o nazwie Norgan.

Można do niej trafić tylko poprzez zainicjowanie osobnego questa w celu odszukania tropu prowadzącego do innego Arisena (a w świecie DD2 nie jest możliwe, żeby w jednym pokoleniu żyły dwie takie osoby). W mroźnym i nieprzystępnym Norgan mieszka zaledwie garstka osadników na zgliszczach dawno zapomnianego królestwa, zaś nam przyjdzie odkryć tajemnice nie tylko tej krainy, ale również własnego przeznaczenia. Narracja w dodatku jest poprowadzona bardziej wartko i konsekwentnie, a bohaterowie są bardziej interesujący i mają większą rolę do odegrania w tej opowieści. Nie zrozumcie mnie źle, to nadal nic wybitnego, ale zdecydowanie bardziej angażującego niż niektóre wątki z podstawowej kampanii.

Kraina lodu

W Dark Arisen 2 ważniejsze od samej opowieści jest miejsce, w którym się ona rozgrywa. Norgan rozmiarem niemal dorównuje pustynnemu Battahl, jednak jest to o wiele ciekawsza miejscówka, w której widać jak na dłoni kunszt level designerów z Capcomu. Kraina jest bardziej skondensowana i wertykalna, pełna sekretów i zakamarków, zaś pod ziemią czeka na nas jeszcze cały system tuneli i jaskiń rozpościerający się niemal przez większą część mapy. Eksplorowanie tych terenów to prawdziwa przyjemność, a zamiecie śnieżne są jednocześnie nową mechaniką, znacznie utrudniającą orientację w terenie oraz wymagającą użycia ocieplanej odzieży lub specjalnych rozgrzewających przedmiotów.

W podstawce narzekaliśmy na małą różnorodność przeciwników, więc Capcom wprowadził w Norgan zupełnie nowych, łącznie z wielkimi bestiami. Nie ukrywam, że spodziewałem się więcej, zwłaszcza że niektórzy „nowi" przeciwnicy to reskiny tych już dobrze znanych. Niemniej jednak nadal jest to większa różnorodność, zwłaszcza że garstka nowych wrogów jest ciekawa i wymagająca. Już podstawowe plemiona barbarzyńców zamieszkujących te tereny mogą nam napsuć krwi atakami z zaskoczenia i niespotykanym poziomem agresji.

DOGMA 2 WRESZCIE STAŁA SIĘ DZIEŁEM KOMPLETNYM

Daniem głównym Dark Arisen 2 jest jednak nowy system lootu. To mechanizm znany z dodatku do pierwszej części gry, gdzie zamiast ręcznie przygotowanych przedmiotów dostajemy randomizowane niczym w Diablo uzbrojenie. Nowością są specjalne modyfikatory skilli występujące w uzbrojeniu, które czasem wręcz drastycznie modyfikują znane umiejętności i sprawiają, że człowiek aż pali się do eksperymentowania.

Nowa nadzieja

Dogma 2 dzięki dodatkowi wreszcie stała się dziełem kompletnym. Zaskoczyło mnie to, jak dużo tu do zobaczenia i odkrycia, jak wiele godzin gry daje nam to rozszerzenie (łącznie z zaskakującym i cholernie trudnym endgame'em). Ten dodatek to dla fanów serii pozycja obowiązkowa, która daje nowy oddech tej wspaniałej grze i nadzieję na... kolejną część w przyszłości. ⊗ **Rozbo**



PS5, XSX, SWITCH 2, PC

\+ masa grania, nowa śnieżna lokacja, system lootu, endgame

\- wciąż niewystarczająca różnorodność przeciwników

Dzięki Dark Arisen w Dragon's Dogma 2 znów chce się grać!

9



Cena: 114 zł Gatunek: FPS, boomer shooter Deweloper: Auroch Digital Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 18

Pierwszy Boltgun był niemalże perfekcyjną fuzją nieskrępowanej rzezi w widoku z perspektywy pierwszej osoby. Samotny space marine rżnął, karmił ołowiem oraz pluł ogniem i pociskami, a także bojowymi okrzykami. Boltgun II to praktycznie to samo, tylko więcej, lepiej oraz nieco inaczej. Do walki powraca Malum Caedo, a towarzyszy mu teraz także waleczna siostra – Nyra. W zależności od tego, na którą postać się zdecydujemy, otrzymamy technicznie tę samą grę, jednak z nieco inną rozgrywką. Caedo to powolny, ale niepowstrzymany czołg, wolno stąpający po ziemi i wypluwający ogromne ilości ołowiu, który także potrafi przerżnąć niemalże wszystko swym mieczem mechanicznym. Z kolei Nyra jest zwinniejsza i słabsza, co widać choćby po arsenale. Jej miecz mocy nie jest tak potężny, więc odpycha wrogów. Zamiast taranowania ma wślizg, który chwilowo spowalnia czas i pozwala na celniejsze dodawanie otworów w głowach wrogów. Jednak jej Bolt Pistol to nie Bolt Gun, więc przez pierwszą połowę granie nią wymusza nieco innego stylu. Gdy odpowiednio zwiększymy arsenał, to można już bardziej czuć potęgę, co w przypadku Caedo czujemy niemalże od początku. Do tego rozgrywka prowadzi nas przez kilka lokacji do wyboru, czasami mamy przydzielone misje, a czasem możemy zdecydować, czy chcemy brnąc przez dżunglę, czy przez okopy pod ciągłym ostrzałem. Miłe urozmaicenie, szczególnie że większość map jest teraz bardziej zróżnicowana i mamy większe spektrum lokacji.

Mimo że lwia część rozgrywki to ostra, brutalna walka z krótkimi przerwami na oddech, to autorzy dodali tutaj nieco więcej ciekawostek. Mimo to nie oczekujecie zróżnicowanych zagadek, najtrudniejsze, co Was czeka, to przebicie się przez hordę wrogów, by zdobyć klucz i wrócić z nim do odpowiedniej bramy. Jeden etap wywołał u mnie jednak jeszcze większy uśmiech, niż zakładałem. To, co się nie zmieniło i nie było takiej potrzeby, to walka. W myśl zasady „nie da się ulepszyć perfekcji" ekipa Auroch nic tutaj nie ruszała, tylko nieco doszlifowała pewne aspekty. Z jednej strony jest nieco prościej, gdyż nie ma już podziału na to, jaka broń działa lepiej w przypadku konkretnych przeciwników. Z drugiej cała pętla rozgrywki, czyli szalony ostrzał, wbijanie się mieczem, by osłabić zbroję i dokończyć rżnięcie lub przerwać i dokończyć zadanie ołowiem, pozostała i daje tyle samo, jeśli nie więcej satysfakcji co poprzednio. Wślizgi i bardziej finezyjny styl siostrzyczki wymaga przyzwyczajenia, ale także daje frajdę, szczególnie od mniej więcej połowy kampanii. Uczucie mocy przy wypluwaniu ołowiu i obserwowaniu, jak wrogowie zamieniają się w stertę flaków, jest przecudne. Szkoda, że nie ma co-opa, mamy dwie postacie, a gra aż się o to prosi. Mimo tego Boltgun II, niczym swego czasu Doom II, to skromna ewolucja i znakomity boomer shooter. ⊗ **Konsolite**



PS5, XSX, PC

+ rzeźnia, zróżnicowanie poziomów, dwie postacie
– brak co-opu, gdzie orki?

Jeszcze więcej heretyków i plugastwa do zniszczenia, ku chwale Imperium!

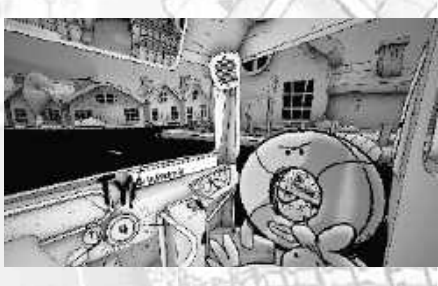
8



Cena: 17,99 zł Gatunek: zręcznościowa Deweloper: Double Fine Productions Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: brak

W Polsce przyjęło się wchodzić do autobusu jak do obory, tymczasem w posądzanych o brak kultury społecznej Stanach Zjednoczonych przy wysiadaniu na przystanku należy głośno i wyraźnie podziękować kierowcy za przejazd. Powracające na łono produkcji niezależnych studio Double Fine postanowiło przekuć ten prosty motyw w całą grę. A właściwie to gierkę. Giereczkę.

Thank You Bus Driver to bowiem pierwszy tytuł z cyklu Double Fine Action Labs, projektu proponującego małe, eksperymentalne tytuły, jak to ładnie określił sam deweloper – takie na jeden kęs. W tym pozbawionym kolorów, nabazgranym odręcznie, karykaturalnym świecie wcielisz się więc na jakieś trzy godzinki w kierowcę autobusu. Zadanie będziesz miał z pozoru proste – wozić pasażerów na kolejne, wyznaczane losowo przystanki. Walczyć jednak będziesz nie tylko z upływającym czasem niczym w serii Crazy Taxi, ale także z obserwowanymi w lusterku pasażerami pod postacią ludzi, zwierząt, mitycznych bestii czy samobieżnych mikrofalówek. A będą oni dokazywać, jak trzeba, jedząc, chrapiąc, rozmawiając przez telefon czy obcinając paznokcie u stóp, uprzykrzając w ten sposób życie współpasażerom. W trakcie szaleńczej jazdy będziesz zatem musiał notorycznie odwracać wzrok od drogi, uspokajać gagatków lub wyrzucać ich za drzwi. Od zadowolenia podróżnych zależy bowiem ich wdzięczność, która przekłada się na wydłużanie czasu zabawy.



W walce z niesfornymi pasażerami oraz wskazówkami zegara pomoże Ci też szereg gadżetów od szemranego typa w płaszczu, za różnorodność atrakcji drogowych odpowiedzą natomiast uwarunkowania środowiskowe – nocna zmiana, dzień wywozu śmieci czy tematyczny festyn. Wierz mi na słowo, że ten prosty koncept, pełen absurdalnego humoru i wymuszonej podzielności uwagi, tworzy bardzo uzależniającą pętlę rozgrywki, od której wprost nie sposób się oderwać. Syndrom „jeszcze jednego przejazdu" jest więc tutaj wyjątkowo silny i rośnie wprost proporcjonalnie do sprawności, z jaką będziesz poruszać się po kameralnym terenie działań. Za cenę niespełna 18 zł po prostu żal nie spróbować. Szkoda jedynie, że na razie wyłącznie na PC, bo to tytuł wprost zaprojektowany pod specyfikę Switcha. Bierz, podziękujesz mi pod koniec podróży, jak na przyzwoitego pasażera przystało. ⊗ **Komodo**



PC

+ dynamika, humor, zróżnicowanie pasażerów i gadżetów, uzależniająca pętla rozgrywki, cena
– mała mapa i zawartość, krótki czas gry

Może i popierdółka, ale pomysłowa, stylowa, zabawna i szalenie wciągająca!

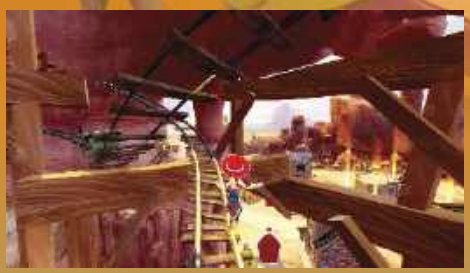
8+

eprasa.pl 0e8cf9f63b



Cena: 179 zł Gatunek: platformowa Deweloper: Digital Eclipse Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 7

Uff... Współczuję rodzicom, którzy w ferworze emocji wokół nowego kinowego „Toy Story" będą musieli zrozumieć, co z czym w tych grach idzie do pary, zamiast czego się to pojawia oraz czym tak naprawdę jest. Spójrzcie na pełny tytuł nowego wydawnictwa, obiecuję napisać go wyłącznie raz: „Disney/Pixar Toy Story: Retro Roundup! + Toy Story 3: Complete Edition Double Pack" zawstydza nawet Nintendo z jego regularnymi wznowieniami gier ze Switcha. Ba, w niektórych cyfrowych sklepikach premiera owego dwupaku jest związana z wycofaniem produktów wcześniejszych, które teraz będą dostępne wyłącznie tutaj. Oczami wyobraźni w nadchodzącym sezonie świątecznym widzę rozczarowane rodziny, które wydadzą niemałą sumkę na powtórkę z rozrywki. Wydawca – Atari – ewidentnie połakomił się na łatwy pieniądz.



Pudełko z zabawkami

A szkoda, bo w środku znajdziecie kolejną rzemieślniczą robotę speców od growej archeologii z Digital Eclipse. Retro Roundup zasługuje tu na szczególną uwagę. Zbiera do kupy wiele gier związanych z Pixarem – od dwudwymiarowych, przypominających wizualnie Donkey Kong Country (za sprawą prerenderowanych sprite'ów) adaptacji oryginalnego filmu, przez słusznie uważanego za jednego z najlepszych platformerów 3D piątej generacji Buzz Lightyear to the Rescue, po dziwactwa w stylu Toy Story Racer lub liniowego Buzz Lightyear of Star Command. Jeżeli gra miała wcielenie przenośne, nie mogło go tu zabraknąć (czasem w wersji monochromatycznej i kolorowej jednocześnie). A skoro wszystko to jest związane z Traveller's Tales i animacjami Disneya, to w bonusie mamy nawet nienajgorsze growe „Dawno temu w trawie" z PlayStation.

WYDAWCA POŁAKOMIŁ SIĘ NA ŁATWY PIENIĄDZ

Czuję się w obowiązku podkreślić, o czym lubią zapominać zachodni recenzenci: poza Toy Story 2 żadna z tych gier nie wytrzymała próby czasu, nie będzie atrakcyjna dla kogoś pozbawionego historycznej perspektywy. Jakość się waha – od, jak wspomniałem, chwilami przyjemnego A Bug's Life, przez zdecydowanie drugoligową konkurencję Crash Team Racing, po rzeczy raczej okropne, liczebnie przeważające w pakiecie. „Konserwatorzy" z Eclipse traktują to równo, wiedząc, że popkulturowa nostalgia bywa kompletnie przypadkowa. Dlatego wypychają kolekcję materiałami koncepcyjnymi, krótkimi dokumentami, a każdą z gier wzmacniają szeregiem opcjonalnych oszustw mających na celu zminimalizowanie frustracji (od niekończących się żyć, przez cofanie czasu, po automat pokonujący sekwencje za gracza). To specjaliści. Nie udają, że emulacja nie istnieje – też zaoferują modyfikację szerokoekranową, wybór rozdzielczości i jakieś nieznane mi sztuczki podbijające płynność tytułów trójwymiarowych. Nigdy nie widziałem tych gier z PSX-a w takiej jakości, a wszystkie przepuszczałem przez emulatory. Absolut „pikselozy".

I nieunikniony strych

Drugą częścią pakietu jest Complete Edition growej trójki z 2010 r. (PS3/X360). „Kompletne" dla pecetowców, bo to ich wersja zbudowana była z wykastrowanego portu z Wii, pozbawionego największego wabika gry Avalanche Software (tak, tych od Dziedzictwa Hogwartu): trybu Pudełka z zabawkami, otwartej mapy, którą się dowolnie eksplorowało, wykonując proste misje oraz różne mniejsze aktywności. Ot, czegoś na wzór LEGO City Undercover. Konsolowiec, który grał na platformie siódmej generacji, przez „Complete" może rozumieć co najwyżej podbitą rozdzielczość i 60 klatek na sekundę. Najbardziej standardowy remaster, jaki można sobie wyobrazić. Tak naprawdę Toy Story 3 odczuwalnie się zestarzało. Poziomy fabularne sprawiają dziś wrażenie jeszcze prostszych, a westernowa piaskownica w porównaniu z najświeższymi grami o duńskich klockach może nieco rozczarowywać. Szczęśliwie polski dubbing pozostał.

Edycja pudełkowa lub zbiorcza cyfrowa (czyli Double Pack) spina trójkę z Retro Roundup w cenie, którą teoretycznie można by uznać za akceptowalną (179 zł). Osobno „dwie" gry kosztują niewiele mniej. W związku z Complete Edition na pecetach zniknęła dawna wersja cyfrowa trójki, a w związku z Roundupem na PS5 nie kupicie już za kilka dyszek Buzz Lightyear to the Rescue. No tak. Najlepsza gra w zestawie, więc lepiej przycisnąć do większego wydatku w ramach obszerniejszego pakietu. Kapitalizm ma się dobrze.

Widzę w tym niekompletnym „muzeum" Toy Story (nawet z głowy przypominam sobie rzeczy na tej licencji, których tu nie ma) dość dziwny zakup dwupokoleniowy. Latorośl powinna, jak mniemam, nadal całkiem dobrze się bawić przy Toy Story 3, a rodzice zostaną na chwilę historykami lub zweryfikują własne wspomnienia przy „tych starszych" staroci ach. Oceny takich pakietów są często niebywale problematyczne. Moim zdaniem trzeba podkreślić, że na dłużej niż „kwadrans dla wajbów" (jak każda tutejsza gra z Game Boya) zatrzyma Was ułamek kolekcji. Ale hej, Digital Eclipse już za chwilę puszcza swoją rywalkę GTA VI: Barbie Rewind. Tam recenzent będzie miał jeszcze trudniej! ⊗ **Plechota**



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

\+ rzetelna robota konserwacyjna, dużo materiałów bonusowych
– rzeczywista jakość gier, wysoka cena pakietu

Ty druha we mnie tylko częściowo masz.

6

eprasa.pl 0e8cf9f63b

VALOR MORTIS

Cena: 169 zł Gatunek: soulslike, RPG akcji Deweloper: One More Level Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 18

Odważni ci Krakowianie i ambitni. Jedni, jak Bloober Team, chcą stworzyć fabrykę horrorów, inni, np. Draw Distance, celują w kryminalną narrację. Są jeszcze asy ze studia One More Level, żyłujący zręczność gracza pod płaszczem cyberpunku. Ich Ghostrunnera wielbię za Jacka, cybernetycznego sprintera ginącego od pojedynczego ciosu. Bohater nowej gry tego studia wytrzymuje niewiele więcej i pochodzi z zupełnie innego czasu. Valor Mortis wybrzmiewa echem wojen napoleońskich.

Pobojowiska niepamięci

Nieczęsto podążaliśmy za sztandarem Bonapartego w kontekście medium gier. Pisarze z One More Level sięgnęli po rzadkie tło historyczne, przygotowując alternatywną wersję dziejów, w której wojska samego cesarza zostają zatrzymane. William Dowsett (James Alexander), imperialny gwardzista, budzi się w jednej z mogił powstałych w wyniku koszmaru bitwy XIX-wiecznej Europy. Wokół leżą trupy pobratymców Wielkiej Armii i truchła sił nieprzyjaciela. Bohater nie wie, kim jest, gdzie jest i dlaczego słyszy w głowie głos Bonapartego (Vincent Cassel), jakby odmienionego. Kilka chwil później okazuje się, że krajobraz po walce nie do końca usłany jest martwymi żołnierzami. Ci powrócili jako nieumarli, zaciekle atakując głównego bohatera. Onirycznym światem Valor Mortis targa niewyjaśniona zaraza, substancja zwana nefloglobiną, jak się wkrótce okaże – zbawienny składnik dla supermocy Williama.



Twórcy inspirują się dokonaniami japońskiego studia FromSoftware i oferują perspektywę FPP, niespotykaną w kulturze soulslike'ów. Valor Mortis zmienia nie tylko optykę, ale i sposób podawania narracji. W swojej najbardziej klasycznej formie soulsliki ukazują historię poprzez ciekawe, skrzętne opisy i wystrój odwiedzanych miejsc. W produkcji One More Level fabułę w głównej mierze definiują przerywniki filmowe i interesujące postacie drugoplanowe. Poza Napoleonem do głosu dochodzi Dzierzba (Jennifer English), która dostała zbyt mało czasu ekranowego, choć to persona z silnym, wyrazistym charakterem. Ewidentnie gdzieś należało przyciąć budżet. Narratorzy wykorzystują reżyserowane





wstawki, lecz nie zapominają o liniowej konstrukcji gry. William przemierza pobojowiska i podtopione wsie (mój „top" lokacji), co potęguje atmosferę i dopowiada wojenną tragedię sprzed przebudzenia się bohatera w skupisku trupów.

Powojenna szarża

Esencjonalną częścią gry jest system walki oparty na trzech filarach: parowaniu, blokowaniu i unikach. Twórcy nie nakazują konkretnej specjalizacji – pozostawiają nam oręż w dłoni i pozwalają odnaleźć własny styl. Mnie pociągają soczyste, brutalne i błyskawiczne kontry. Pojedynki najczęściej są krótkie i osobie zaprawionej w boju Valor Mortis nie sprawi problemów na miarę Sekiro: Shadows Die Twice. Przystępne wyzwanie wynika z niewielkiej różnorodności przeciwników. Poza nieumarłymi piechurami, wymachującymi szablą lub atakującymi z dystansu, na drodze Williama staną też ciężkozbrojni, wściekłe ogary i kradnący show bossowie. Autorzy nie pozostawili bohatera bez arsenału. Heros może dzierżyć uniwersalną szablę (do bloku i parowania), rapier stworzony do odbijania ataków i dwuręczny miecz, niezawodny w obronie oraz ciężkiej ofensywie. Wrogowie dysponują różnymi rodzajami ataków i nie każdy cios można odbić. Napaść zamarkowana czerwoną poświatą oznacza konieczność uniku, a ten wykonany z idealnym wyczuciem na sekundę spowolni tempo starcia.

Tradycyjne metody pojedynkowania się to jednak nie wszystko, ponieważ William korzysta z potężnego arsenału broni palnych (garłacze, klasyczne pistolety i muszkiety). Zależnie od wybranej pukawki celny strzał przełamuje atak wroga lub rozbija obronę. To jednak nie koniec możliwości protagonisty w kwestii prowadzenia starć. Wspominałem przed chwilą o nefloglobinie. Dzięki tej substancji William ładuje transmutacje zdobywane w trakcie przygody. Są to specjalne moce takie jak zwalnianie czasu lub strzelanie wiązkami płomieni. Mają kluczowe zastosowanie w celach eksploracyjnych, dzięki nim William dotrze do niedostępnych wcześniej obszarów. Valor Mortis szanuje prawa metroidvanii, więc zdarzają się tutaj powroty do uprzednio zwiedzonych lokalizacji. Nie jest to gra pokaźnych rozmiarów, jej poziomy są umiarkowane pod względem długości, a całość zabrała mi niespełna 20 godzin życia.

One More Level podchodzi do rozwoju umiejętności postaci w nieskomplikowany sposób. Deweloper zasadził drzewko umiejętności, które możemy ulepszać dzięki ubijaniu wrogów. Przyznam szczerze, że Valor Mortis jest produkcją szalenie przystępną w farmieniu bohatera. Na szlaku co rusz pojawiają się latarnie, czyli miejsca najbliższego odrodzenia się postaci przy sporym natężeniu nieumarłych napastników. Zachowań tutejszych adwersarzy bardzo łatwo można się nauczyć. Valor Mortis sprzyja nowicjuszom w gatunku soulslike'ów i choć intryguje pomysłem i zawartością, nie wpisałbym go w poczet najtrudniejszych pro-

KRAKOWSKIE STUDIO TCHNĘŁO NOWĄ PERSPEKTYWĘ W NIECO SKOSTNIAŁĄ FORMUŁĘ

dukcji, z którymi przyszło mi się zmierzyć. W grze pojawia się też miła odmiana w postaci sekcji zorientowanych wyłącznie na ruchliwość głównego bohatera. Tytuł odziedziczył kompleksową mechanikę poruszania się znaną z Ghostrunnera. William chwyta się krawędzi, robi płynne uniki, biega po ścianach i skacze przez krawędzie z gracją niegorszą od cybernetycznego Jacka.

Przyjemna stylistyka

Valor Mortis wpada w oko od pierwszych minut dzięki stylistyce wyjętej niczym z obrazów Beksińskiego – chwilami smutnej, irracjonalnej i przytłaczającej. Wiem, że część odbiorców może składać do dewelopera pretensje o perspektywę nie do końca przychylną starciom z liczniejszą grupą monstrów. Otoczeni, zupełnie jak w prawdziwym życiu, zbyt wiele nie zdziałamy. Detekcja obrażeń działa w takich chwilach wyrywkowo, a okienka na kontrę/atak/blok są wyjątkowo małe (pomaga też stworzenie „builda" dzięki zdobywanym bursztynom i ładowaniu ich do drzewka umiejętności). W odróżnieniu od innych gier opartych na standardzie FromSoftware bohater Valor Mortis jest szalenie wyrazisty, często komentuje otaczający go świat, co pogłębia immersję. Świetną pracę wykonali też muzycy, tworząc klimatyczną, ciężką nutę, pasującą do mrocznej natury dzieła One More Level. Aby walka smakowała najlepiej, postawiłem na tryb wydajności. W chwili pisania tekstu studio opublikowało dużą aktualizację poprawiającą animację. W trakcie rozgrywki tylko raz moja postać zacięła się w miejscu. Valor Mortis umożliwia także zrobienie pauzy, czego w innych soulslike'ach nie ma.

One More Level stworzyło ciekawą, angażującą przygodę skupioną na unikatowych realiach. Pomimo kilku zgrzytów Valor Mortis jest grą nad wyraz udaną, ociekającą klimatem i dającą sporą satysfakcję z pokonywania przeszkód. Krakowskie studio tchnęło nową perspektywę w nieco skostniałą formułę i połączyło ją z niespotykaną mobilnością. Wbrew pozorom to gra dynamiczna, nieprzytłaczająca proceduralem statystyk i skupiona na konkretnej narracji. Pewne elementy dało się oczywiście wykonać lepiej (detekcja obrażeń w starciach grupowych, brak polskiego dubbingu w polskiej grze), jednak całość poszła w dobrym kierunku. Niech deweloper trzyma się tej drogi, bo ta jest właściwa. ⊗ Graba



PS5, XSX, PC

+ system walki, eksploracja, narracja, stylistyka, muzyka, przystępna cena
– brak polskiego dubbingu, czasem problemy z detekcją obrażeń

Legioniści za Napoleonem ruszyli nawet do piekła. I ja także.

8



Cena: 149 Gatunek: rytmiczna, roguelike Deweloper: Game Source Entertainment Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 7

Niewiele tytułów zdefiniowało tożsamość handhelda Sony tak trafnie jak Patapon. Produkcja świetnie łączy minimalistyczną oprawę, strategiczne prowadzenie potyczek z unikalną mechaniką rytmu, ocierając się o gameplayowy geniusz. Studio Pyramid stworzyło gatunek, do którego mało kto miał później odwagę powrócić. Nawet Sony - mimo remasterów - porzuciło markę, a fani powoli tracili nadzieję na spin-off. Naprzeciw oczekiwaniom wyszli ojcowie Pataponów – Hiroyuki Kotani i Kenmei Adachi. Omijając licencje, zebrali miliony na Kickstarterze i powołali do życia duchowego spadkobiercę - Ratatana. Dlatego zmianę Pataponów w Ratatany trzeba pochwalić za cudowny rebranding w postaci wizualnego pastiszu logotypu, który choćby nie wiem co, intuicyjnie przeczytamy jako „Patapon". Jak widać nie tylko Polak, ale i Japończyk potrafi. Przejdźmy jednak do gry.



Ratatan zaskakuje przede wszystkim świetną oprawą, stylizowaną na japońskie anime, z wyrazistą paletą barw i wymyślnymi postaciami głównych bohaterów, których w grze mamy aż ośmiu do wyboru, z czego każdy ma swoją unikalną charakterystykę walki. Szkoda tylko, że w czasie wybijania rytmicznych komend, sekwencje wstukiwania nie zostały zróżnicowane pod kątem tychże postaci, co jeszcze bardziej podkreśliłoby unikalność wodzów. Naszą ekipę możemy za to dostosowywać pod build oraz zarządzać jakością jej ekwipunku. Świetnie wypada też crafting i przepalanie znajdziek na coraz bardziej epicki oręż. Największa zmiana w stosunku do pierwowzoru to jednak oparcie trzonu rozgrywki na mechanikach z gatunku roguelike. Tu Ratatan spotyka Hadesa i muszę przyznać, że to rozwiązanie sprawdza się bardzo dobrze. Niepowodzenia odsyłają nas do rataportu, gdzie ulepszamy drużynę, wykorzystując pozyskane itemki i ponownie ruszamy na bosa. Ci potrafią być wymagający, ale nie powiedziałbym, że Ratatan to trudna gra. Bywa wymagająca, ale odnoszę wrażenie, że Patapony były znacznie trudniejsze. Na koniec nie mogę nie wspomnieć o fonetycznej iluzji jakiej możemy doświadczyć podczas wykonywania specjalnych ataków. O ile drużyna, na wzór Pataponów dzielnie kroczy deklamując: „rata, rata, ratatan!", o tyle używając specjalnych umiejętności, nie szczędzi wrogom obelg a graczowi ironicznego uśmiechu krzycząc: „ a chuj, a chuj, a chuj-chuj! To chyba pierwsza gra, która mogłaby zostać określona „chu..wą" i oddawałoby to część jej charakteru a nie stanowiło negatywną ocenę. ⊗ **Kochaniec**



PS5, XSX, SWITCH 2, PC

+ nostalgia wchodzi mocno, ciekawe rouglikowe innowacje, oprawa
– brak polskiej lokalizacji, brak rytmicznego zróżnicowania głównych postaci

Kickstarterowy produkt z adekwatną jakością do ceny.

8

Cena: 69 zł Gatunek: przygodowa, akcja Deweloper: Sucker Punch Productions Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 18

Ghost of Yōtei: Echoes of Sekigahara zabiera nas do surowego, ale przepięknego Ezo, do nowego segmentu mapy – Ashoro Foothills. W tym DLC zaglądamy w przeszłość Atsu, rozwijamy jej historię i mamy kilka gameplayowych nowości. Główną fabułą DLC jest relacja Atsu z Nagato, dawnym, całkiem bliskim znajomym. Kolejne wydarzenia pozwalają nam lepiej poznać przeszłość wojowniczki, a także zrozumieć, jaką osobą była, zanim pochłonęła ją żądza zemsty. Wspomnienia związane z bitwą pod Sekigaharą uzupełniają ten obraz, choć nie należy oczekiwać, że dodatek w równym stopniu skupi się na historycznych wydarzeniach i teraźniejszości. To przede wszystkim opowieść o konsekwencjach podejmowanych decyzji, utraconych szansach i próbie rozliczenia się z własnymi demonami. Historia dobrze uzupełnia główną kampanię, dodając niektórym zachowaniom Atsu szerszy kontekst. Niektóre wątki są ot tak rzucone, a szkoda, bo dobrze by było je rozwinąć. Mimo tego powrót do przeszłości bohaterki uważam za jeden z najmocniejszych punktów DLC. Jak wspomniałam, Echoes of Sekigahara serwuje nam kilka gameplayowych nowości – możemy przechwytywać strzały i odrzucać je przeciwnikom, mamy nowe, ciężkie bronie – tu spodziewałam się, że oprócz Odachi dorzucą nam coś nowego, ale nie. Te ciężkie bronie po prostu są jednorazowe, podobnie jak miecze opuszczone przez przeciwników. DLC jest wypchane po brzegi, dosłownie – mamy tryb Most Wanted, nastawiony na kolejne serie walk i stopniowe rozwijanie umiejętności postaci. Sucker Punch dorzucił tam znanego już z Tsushimy Jina Sakaia. Jego gameplay jest niemalże taki sam jak w poprzedniej odsłonie (mamy cztery tryby), jednak musiał być dopasowany do gameplayu Yōtei. Są też znane tryby Legends czy Beauty of Yōtei.

Jest też nowa kosmetyka – dodatkowe stroje, pancerze i warianty wyglądu, jak również możliwość nałożenia skórki z jednego pancerza na drugi. To drobiazg, ale w grze, w której klimat i wygląd bohaterki odgrywają tak istotną rolę, trudno go nie docenić. Największą zaletą Echoes of Sekigahara jest to, że rozwija znane już elementy, zamiast na siłę zmieniać charakter tytułu. Nowy region, dodatkowe aktywności i historia Nagato sprawiają, że powrót do Ezo jest satysfakcjonujący. Jednocześnie pojawia się pewna fabularna rozbieżność: wydarzenia rozszerzenia najlepiej wpisują się w konkretny etap głównej kampanii, a nie w czas po jej ukończeniu. Po poznaniu finału historii Atsu część kontekstu i emocjonalnego ciężaru tej opowieści zwyczajnie traci na sile. Polecam, ale nie po ukończeniu gry. ⊗ **Shinryu**



PS5

+ liczba trybów gry, design świata, nowe urozmaicenia rozgrywki
– chaos fabularny przy skończonej podstawce

Jeśli masz zaczętą podstawkę, to jej nie kończ, tylko w międzyczasie machnij DLC, bo chaos trochę jak w „Kill Billu".

7+

eprasa.pl 0e8cf9f63b



Cena: 219 zł Gatunek: sportowa Deweloper: Nintendo Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 7

Mimo że trudno w to uwierzyć, to już piąta edycja sportowej serii na konsolach Nintendo. Japończycy wciąż dążą do tego, aby powtórzyć niewyobrażalny sukces pierwszej części dołączanej niegdyś do konsoli Wii (ponad 80 mln sprzedanych sztuk!). Nasze żyrandole i ekrany telewizorów są więc ponownie w niebezpieczeństwie. Gra zresztą na każdym kroku stara się nas o tym informować, sugerując przypięcie Joy-Conów paskiem do nadgarstka w obawie przed skutkami zbyt intensywnego wymachiwania – i to po raz pierwszy w rodzimym, polskim języku!





Ale to już było...

W edycji na Switcha 2 dostajemy 12 dyscyplin osadzonych w słonecznym klimacie dobrze znanej wyspy Wuhu. Niestety stare wygi wyłapią z miejsca, że większość konkurencji to sprawdzone i odgrzewane kotlety: tenis stołowy, kręgle, siatkówka, tenis ziemny czy golf. Sporo znanych wcześniej sportów wyleciało też na zbity pysk (pożegnaliśmy pojedynki na miecze, piłkę nożną oraz badmintona), robiąc miejsce dla nowości. Problem w tym, że tych świeżynek jest tyle, co kot napłakał. Minigierka skakanka, pełniąca funkcję rozgrzewki, to raczej ciekawostka – czujniki nie wyłapują, czy faktycznie skaczemy, więc wystarczy machać obiema manetkami w miejscu, żeby ją zaliczyć. Druga nowość to już pełnoprawna konkurencja: siłowanie się na kciuki. Tutaj trzeba oddać Nintendo, że dodało szczyptę szaleństwa – łącząc wyginanie nadgarstka z bezlitosnym naparzaniem w przyciski, gdzie nasze wirtualne paluchy rosną do absurdalnych, gigantycznych rozmiarów. Szkoda, że reszta gier nie miała w sobie tyle ikry. Najgorzej wypada koszykówka, która zniechęca nieustannym przerywaniem zabawy – każda strata piłki, blok czy rzut kończy się gwizdkiem sędziego i resetem akcji. Kiepsko wygląda też boks, będący raczej formą wyładowania energii dla dzieciaków z ADHD. Niby system uwzględnia trzymanie gardy i uniki, ale w chaosie walki nikt na to nie zwraca uwagi i liczy się tylko bezmyślne mashowanie ciosów. Jest jeszcze bezpłciowa jazda skuterem wodnym czy lot samolotem, ale resort, który eksplorujemy w poszukiwaniu znajdziek, straszy sterylnością i znikającymi w locie przechodniami – zupełnie jakby twórcy bali się posądzenia o przemoc i ryzyka, że kogoś niechcący potrącimy. Z kolei znana z wcześniejszych odsłon deskorolka otrzymała zupełnie nowe, „myszkowe" sterowanie: kładziemy kontroler płasko i przesuwamy nim po stole jak prawdziwym fingerboardem. Taki Tony Hawk dla ubogich. Za to najlepiej bawiłem się w łucznictwie. Napinanie cięciwy za pomocą obu Joy-Conów i celowanie wgniata w fotel precyzją odwzorowania realiów. Generalnie dokładność ruchów, którą zapewniają kontrolery, robi ogromne wrażenie w zasadzie w każdej dyscyplinie, za co należy się solidny plus.

W EDYCJI NA SWITCHA 2 DOSTAJEMY 12 DYSCYPLIN

Gdy opadnie jednak pierwsza fascynacja technologiczna, do głosu dochodzą nietrafione decyzje projektantów. Jeśli planujecie kanapowe starcia w komplecie, przygotujcie portfele – spora część z 12 dyscyplin wymaga aż dwóch Joy-Conów na głowę, co wymusza zakup zapasowych padów. Po meczach zbieramy punkty doświadczenia (które gra pozwala wręcz pomijać i przyspieszać, jakby sama wiedziała, że to nużące), ale nie da się za nie kupić itemów. Dostępny wariant to wyłącznie losowe dropy (lootboksy), co przy braku możliwości wyboru wymarzonego ciucha czy fryzurki po prostu irytuje. Dla graczy bawiących się w pojedynkę przygotowano wprawdzie tryb Korona Wyspy, będący prostą kampanią, w której pniemy się na szczyt, tocząc pojedynki z coraz wyżej notowanymi przeciwnikami. To miły dodatek, ale rywale są tak wyprani z jakiejkolwiek osobowości, że trudno zapamiętać chociażby jednego oponenta, z którym się mierzyliśmy.

Nintendo Switch Sports Resort to udana zabawa głównie dla osób, dla których będzie to pierwsza styczność z tą serią. Jeśli macie pod ręką chętnych do machania rękami domowników lub kumpli, gra gwarantuje masę śmiechu i spoconych dłoni. Grając w pojedynkę, szybko się znudzicie, a całość wyda Wam się bardziej technicznym pokazem możliwości kontrolerów niż pełnoprawnym tytułem na długie tygodnie. ⊗ Maik



SWITCH 2

+ precyzja sterowania Joy-Conami 2, świetna zabawa na imprezy
− odtwórczość, lootboksy

Bezpieczna kontynuacja sportowej serii przeznaczona do trybu multi.

7

eprasa.pl 0e8cf9f63b



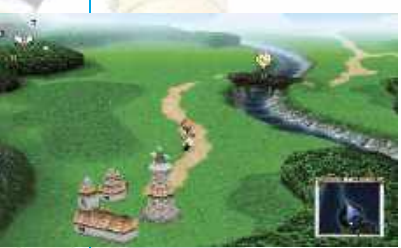
Cena: 129 zł Gatunek: jRPG Deweloper: TOSE/Bandai Namco Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 12



Cena: 89 zł Gatunek: symulator zarządzania Deweloper: Kairosoft Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 7

Kiedy zapowiedziano prace nad Tales of Eternia Remastered, byłem podekscytowany, że wreszcie dostaniemy na współczesnych konsolach nieco już zapomniany tytuł ze znanej serii. Niestety to, co otrzymałem, niekoniecznie było tym, czego oczekiwałem, o czym sobie opowiemy. Tales of Eternia to jRPG pierwotnie wydany na PS1, ale nigdy nie trafił do Europy, a w USA wypuszczono go jako Tales of Destiny 2. Później doczekaliśmy się portu dla konsolki PSP, ale ta edycja dla odmiany trafiła jedynie na Stary Kontynent. Teraz m.in. na PlayStation 5 pojawiła się wreszcie okazja do spokojnego zaliczenia tego klasyka, ale szkoda, że jego odświeżenie potraktowano po macoszemu.

Fabuła dzięki swojemu staroszkolnemu sznytowi wciąż może się podobać. Jej tłem jest nieunikniona kolizja dwóch planet: Inferii i Celestii. Wcielamy się w rolę młodej dwójki przyjaciół z małej wioski – Reida i Farah, którzy znajdując kosmiczną kapsułę z małą dziewczynką, wpadają w całe zamieszanie. Przemierzając oba światy i wplątując się w różne konflikty polityczne i społeczne, stanowią jedyne osoby mogące zapobiec katastrofie. Scenariusz jest ciekawy i głęboki, nawet pomimo pozornej infantylności, a wspierają go śmieszne rozmówki pomiędzy bohaterami, tzw. skity. Poprawiony system walki LIMBS nawet dzisiaj daje radę. Pole walki 2D widzimy w rzucie z boku: po jednej stronie planszy nasza czwórka w szeregu, a po drugiej wrogowie. W czasie rzeczywistym sterujemy postacią będącą na przedzie (możemy je swobodnie wymieniać), a reszta nas wspiera. Poprawiono liczne błędy z oryginału i dorzucono wiele „ułatwiaczy życia", dzięki którym wreszcie gra się naprawdę wygodnie. Niestety oprawa wizualna niezbyt sprawdza się na dużym ekranie. Nie zmieniono grafiki, tylko zwiększono jej rozdzielczość i poprawiono jakość sprite'ów, co może na handheldach się sprawdza, ale na stacjonarnej konsoli do siebie nie zachęca, a przynajmniej ja nie tego chciałem. Wprawdzie do wyboru są dwa tryby: oryginalny i zremasterowany, ale moim zdaniem niewiele to zmienia. Nawet pomimo nowego dubbingu angielskiego i masy drobnych usprawnień Tales of Eternia Remastered pozostaje tytułem wyłącznie dla wielbicieli retro, którym niestraszne piksele wielkie jak dom. Trzymały mnie przy nim jedynie świetny scenariusz i nostalgia. ⊗ **Aysnel**





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

+ fabuła, walka, dużo drobnych usprawnień
− oprawa wizualna, brak większych zmian, miejscami irytujący poziom trudności

Nie o taki remaster prosiłem, ale fanom retro podejdzie.

6

Nie mam nic przeciwko debilnym „klikaczom" na komórkach, nawet tych darmowym, gdzie jeśli nie płacimy, to jesteśmy skazani na przerwy i czekanie, aż się coś zrobi. Jednak wydawanie tego typu gier bez limitów na konsolę to dość odważne podejście. Szczególnie za cenę, za którą można zakupić pełnoprawną produkcję. Grand Gourmet to mutacja na punkcie Cooking Mama i całej masy gier z telefonów, w których mamy bazylion zajęć mających na celu odwrócenie uwagi od faktu, że zasadniczo nie gramy, tylko bezmyślnie klikamy w powiadomienia i dostajemy coś, co podbija nam poziom dopaminy.

Idea jest prosta, podobnie jak wątek fabularny. Ekipa Luffy'ego otwiera pływającą knajpę, Sanji gotuje i wymyśla nowe recepty, które powstają ze znajdowanych przedmiotów, na które początkowo jest wysyłany Luffy, a z czasem Zoro oraz reszta ekipy kapeluszników. Każda wyspa to zestaw kilku lokacji do „eksploracji", gdzie w tle biegają postacie i coś zbierają, po czym trafia to do naszej kuchni. Goście mają swoje życzenia i można im dawać prezenty, by skłonić ich do zakochania się w naszej restauracji. Mamy mnóstwo atrakcji do wybudowania niczym w parku rozrywki. Całość atakuje masą powiadomień, które można odłożyć na później, ale w zasadzie nie ma sensu, gdyż poza klikaniem w nie i przycisku „dalej" nic tutaj nie ma. No dobra, jest całkiem uroczy pixel art oraz wiele postaci z serii, która jest fenomenem na skalę światową. Jednak bez tej otoczki to nic ambitnego, a nawet z tą otoczką to tylko klikadło. Na urządzeniach mobilnych to może być miły czasozabijacz, jednak na Switchu to trochę bez sensu. Sterowanie jest dziwne i tragiczne, czuć, że zbyt wiele przycisków zostało przypisanych do czegoś, co się po prostu klika, dotykając ekranu. W trybie przenośnym jest o wiele lepiej – wygodniej dotykać ekranu, niż irytować się, że nawigacja nie jest ani logiczna, ani konsekwetna. Jednak trudno tu mówić o prawdziwym graniu. Niby są jakieś zadania, niby jest cała mechanika, wiele opcji, sporo do zarządzania, ale Grand Gourmet szybko wprowadza ułatwiacze i przyspieszacze. Po zaledwie kilkunastu minutach nie musimy już samodzielnie układać menu czy zestawów obiadowych, gdyż mamy opcję automatyzacji, która o wiele lepiej dobierze potrawy i zaktualizuje je, gdy wpadną nam nowe recepty. Trzeba jedynie dbać o zbieranie waluty, surowców i budowanie, czego potrzeba w danym momencie. Jednak i to jest zautomatyzowane, w zasadzie od pewnego momentu wszystko robi się samo i jedyną decyzją jest zmiana wyspy, gdy „wyczyścimy" dany region, a tam od początku zbieranie recept, zdobywanie reputacji u klientów i tak zapewne w nieskończoność... „Gra się" całkiem przyjemnie, jednak za tę cenę nie mogę polecić Grand Gourmet nawet największym fanom „One Piece". ⊗ **Konsolite**



SWITCH, SWITCH, PC

+ pixel art, sporo smaczków dla fanów mangi/anime
− mobilny samograj, cena, sterowanie

Komórkowy klikacz dający złudzenie rozgrywki.

5

eprasa.pl 0e8cf9f63b



BeamNG.drive

Cena: 99 zł Gatunek: symulator Deweloper: BeamNG Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 3

Jeśli uznać, że Burnout Paradise miał ambicje bycia sandboksowym rozpierdzielem na drogach publicznych, to BeamNG.drive spogląda na niego z pogardą, mówiąc „potrzymaj mi piwo". Mimo że tytułowy symulator to de facto pierwsza produkcja niemieckiego studia skierowana na rynek konsumencki, jego twórcy nie są ekipą znikąd. Ich autorski silnik ciał miękkich jest nie lada wariatem, umożliwiającym niezwykle realistyczną symulację uszkodzeń w czasie rzeczywistym, która dotąd znajdowała zastosowanie wyłącznie w działaniach komercyjnych takich jak szkolenia kierowców czy systemy jazdy autonomicznej. Na całe szczęście zrobili z niego znacznie ciekawszy z punktu widzenia graczy użytek. Czyli grę symulacyjną, która kraksy i dzwony wznosi na niewiarygodnie wysoki i całkiem realistyczny poziom.

Autorski silnik, odpowiedzialny za deformację pojazdów i ich zachowanie na drodze, zwłaszcza po doznaniu uszkodzeń, to coś, na co w sumie czekałem od lat. Marzyłem o produkcji, w której nawet najdrobniejszy błąd może się zakończyć całkowitą utratą panowania nad pojazdem i owinięciem go wokół drzewa, a porządny dzwon przy 180 km/h nie kończy się otrzepaniem się z kurzu i jazdą dalej, tylko całkowicie nas eliminuje, przera-

DZWONY W TEJ GRZE POTRAFIĄ I DZWON ZYGMUNTA WPRAWIĆ W ZAKŁOPOTANIE

biając połowę auta na postać z Minecrafta. I tak tutaj właśnie jest – realizm uszkodzeń jest na poziomie, o którym słynna seria od EA może tylko pomarzyć i przy którym Destruction Derby to kaszka dla dzieci.

Zawartości też jest tu co niemiara i choć jest to sandbox, co oznacza, że możemy sobie jeździć po drogach publicznych bez celu, nie brakuje także całej góry różnorakich zadań – od pościgów, przez wyścigi, po przewożenie ładunków. A wszystko to z wykorzystaniem szerokiego wachlarza wozidełek, które pewnie wprawią w zakłopotanie nawet GTA VI – auta miejskie, terenówki, autobusy, tiry, pickupy, roadstery, supersamochody, buggy, dziwadła na kołach. Bez kitu, jest w czym wybierać. W dodatku można też wyjść z samochodu i łazić z buta, zająć miejsce na tylnej kanapie i kontemplować jego wnętrze... Dodajmy do tego jeszcze szerokie możliwości ingerencji w nasze furmanki, takie jak wymiana jednostki napędowej, skrzyni, kół czy zawieszenia, a potem można sobie posprawdzać, jak ten nasz tuning wpływa na zachowanie auta na drodze.

Nudy nie ma

Jeśli komuś tego mało, to ma tryb kariery, różnorakie lokacje – pustynne, leśne, serpentyny, góry, środowiska miejskie, co tylko zechcecie, a prócz wspomnianych zadań dochodzą w ramach urozmaicenia rajdy czy wyzwania związane z różnymi dyscyplinami jazdy. Na swój pokrętny sposób przypomina to trochę Gran Turismo, gdzie także degustowaliśmy często wyborne motoryzacyjne dania, ale tam mieliśmy szefa, który jak w restauracji z trzema gwiazdkami Michelina serwował nam momenty według zaplanowanego scenariusza. Tutaj mamy pełną swobodę i możemy przeskakiwać między trybami rozgrywki w dowolny sposób, co sprawia, że czujemy się jak kilkuletni dzieciak w sklepie z zabawkami bez nadzoru rodziców. Nudy więc nie ma, choć tryb kariery nie jest specjalnie rozbudowany. Jednak to produkt w ciągłym rozwoju, więc cały czas wjeżdżają poprawki i nowe funkcjonalności, ostatnio choćby możliwość rywalizowania z ziomkami lokalnie dzięki funkcji podzielonego ekranu.



Graficznie jest po prostu dobrze. Wszystko działa płynniutko i nie ma nawet ochoty chrupnąć. Obraz jest wyraźny i choć są lepiej wyglądające produkcje o czterech kółkach, to omawiany tytuł nie ma się czego wstydzić, a i tak wiadomo, że wisienką na torcie jest niewiarygodny system uszkodzeń. Nie byłbym jednak sobą, gdybym się czegoś nie czepił. SI nie jest najwyższych lotów (zasadniczo jeździ po sznurku), dźwiękowo jest średnio, z kolei środowisko nie jest w żaden sposób interaktywne – do tego stopnia, że przez znaki drogowe przelatujemy, a nawet najmniejszych drzewek czy hydrantów nie da się skosić, przez co możemy się wbić w nie furą i zakończyć zabawę (choć można szybko restartować, a przy swobodnej jeździe cofać nasze poczynania). Nie podoba mi się też system powtórek, który jest skrajnie toporny i psuje znaczną część zabawy, bo po każdym sensowniejszym dzwonie chciałoby się móc obejrzeć soczysty replay, obserwując w spowolnionym tempie wyginającą się blachę. Niektóre auta zbyt mocno się ślizgają podczas szybkiej jazdy albo zbyt łatwo tracą przyczepność, boli też konsolowy interfejs z maleńkimi ikonami i niezrozumiałymi oznaczeniami.

Nie zmienia to faktu, że jeśli lubicie eksperymentować i macie w sobie atawistyczny pierwiastek odczuwania radochy z niszczenia, to przy BeamNG.drive banan długo nie będzie Wam schodzić z twarzy. ⊗ **Ural**



PS5, XSX, PC

+ rewolucyjny system zniszczeń, mnóstwo zabawy
− model jazdy, średnia kariera

Prawdziwa rewolucja, jeśli chodzi o fizykę. Oby twórcy innych samochodówek brali z tego przykład albo kupili licencję.

7

eprasa.pl 0e8cf9f63b

Dynasty Warriors 3 Complete Edition Remastered

Cena: 179 zł Gatunek: slasher, RPG, taktyczna Deweloper: Koei Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 16

Są serie, które z czasem zyskują uznanie, a nawet stają się kultowe. Jedną z nich jest Dynasty Warriors. Ten cykl doczekał się dziewięciu głównych odsłon i niezliczonych dodatków, przy czym DW: Origins (moje GOTY 2025) jest traktowane jako nieoficjalna, 10. odsłona. Czekałem na oficjalną dziesiątkę, ale zanim do tego dojdzie, dostaliśmy coś więcej niż tylko remake najlepszej i najbardziej przełomowej części.



Dynasty Warriors 3 Complete Edition Remastered to jednak nie tylko powrót do korzeni. Setting oczywiście się nie zmienił – to Epoka Trzech Królestw w Chinach, jeden z najbardziej ekscytujących okresów w historii. Powracamy do korzeni, ściśle wyznaczonego składu zawodników (których odblokowujemy w miarę postępów), bez drugorzędnych oficerów, a każda z postaci ma własny tryb fabularny, Musou. Są nawet bonusowe kampanie, poboczne misje dla głównych władców, wrzucających ich często w warunki, których nie doświadczyli.

To na pierwszy rzut oka slasher z masą wrogów na ekranie. Po bliższym przyjrzeniu się dostrzegamy warstwę RPG rozwoju postaci, a przede wszystkim zmysł taktyczny. To nie jest tylko nawalanka na mnóstwo postaci, przy każdej misji musimy kombinować, co zrobić i gdzie skupić siły. Przy remasterze twórcy poszli nam na rękę – wcześniej różne smaczki można było wyłapać tylko przy masterowaniu DW3, bazując na licznych FAQ-ach. Teraz już na taktycznej mapie dostajemy informacje, co można zrobić i na jakim poziomie trudności, by zdobyć ważne wzmocnienia – siodła dla wierzchowców, specjalne bronie lub elementy ekwipunku. To samo tyczy się mapy, na której mamy zaznaczone miejsca z dzbanami do rozbicia, które odnawiają energię lub dostarczają power-upów. Nie oznacza to, że jest łatwo – absolutnie! Na początku trzeba przejść grę na Normal (kończy się ją wielokrotnie, przechodząc kampanię dla każdej postaci), by odblokować istotne rzeczy, jak np. siodło dla Red Hare, najszybszego wierzchowca, co wymaga zabicia napakowanego Lu Bu, największego wojownika z tej epoki (ciekawostka: nigdy nie został pokonany w walce, zdradzili go oficerowie i ucięli głowę, gdy się upił i zasnął). Należy też podbić statsy i zdobyć lepsze bronie, by później zastosować regułę Kalego dla DW: dla każdej nowej postaci rozegrać trzy bitwy na Normal i wystartować od początku na Hard.

Czary jakieś

Remake to może nie faktyczny reboot, ale wnosi znacznie więcej niż tylko odświeżenie grafiki i podbicie tekstur. Sama rozgrywka została wzbogacona o elementy z DW: Origins, w grze pojawiły się perfekcyjne uniki oferujące kontry czy też doskonale wymierzone parowanie ciosów, z których trzeba korzystać, zwłaszcza na poziomie Hard (choć już na samym Normal nie ma lekko). Nie przypominam sobie, kiedy ostatnio w tej serii miałem problemy z ukończeniem bitwy na zwykłym poziomie trudności. Co istotne, gra zawiera tryb, którego zabrakło w ostatnim DW: Origins, czyli multiplayer, kanapowy co-op ze split screenem! Kto kiedykolwiek miał okazję tego spróbować, wie, w czym rzecz. Nowicjuszów zapewniam, że przy tym trybie tytuł zamienia się w jedną z najlepszych gier w multi na kanapie.

Technicznie nie jest idealnie. Owszem, dla każdej postaci jest przygotowana skórka nawiązująca do oryginału i stwarzająca istny ból w oczach, ale mam kilka zastrzeżeń. Może nie ma wyboru między trybem jakościowym i wydajnościowym, ale animacja potrafi chrupnąć. Co więcej, co zadziwiające przy dyskach SSD, ta gra długo się dogrywa. Loading times przy restarcie potrafią nieźle zirytować. Poza tym główne zastrzeżenie mam do wstawek. O ile CGI przy ważnym wydarzeniu zasługują na poklask, o tyle cut-scenki w trakcie bitwy nie tylko często irytują, ale też przeszkadzają w rozgrywce. Każda ważna postać zawsze ma swoje intro, jak i outro przy wykończeniu oponenta. To nie tylko szybko się nudzi, ale też przeszkadza w rozgrywce. W DW3 wypada pokonać wrażego oficera przy co najmniej 10-hit combo, dzięki czemu dublujemy wartość otrzymanej nagrody, co wymaga podbijania wroga w powietrze. Łatwe to nie jest, a potrafi być zepsute nie przez brak skilla, ale właśnie jakąś cut-scenkę. Często pojawia się ona z opóźnieniem: zanim starłeś z wrogiem pierwsze pancerze, włącza się się jego intro, podobnie z wykończeniem – gdy masz już inny cel, zabiłeś wroga, ale dopiero po pewnym czasie odpala się jego outro.

REMAKE TO MOŻE NIE FAKTYCZNY REBOOT, ALE WNOSI ZNACZNIE WIĘCEJ

Wiem, że trudno zaprzątać sobie głowę jakąś niszową serią. Od czasu zremasterowanej trójki sprzedawała się jednak w liczbie ok. 2 mln egzemplarzy co odsłonę, a także miała dodatki, które obecnie byłyby DLC (wersje XL oraz strategiczne Empires). Nie spodziewałem się cudu, ale Dynasty Warriors 3 Complete Edition Remastered po prostu mnie oczarowało. W niecały tydzień nabiłem ponad 40 godzin, odrzucając na bok Ace Combat, Onimushę i Saros. Zdecydowanie polecam! Ta gra jest lepsza, niż sugerują screeny czy filmiki. ⊗



PS5, XSX, SWITCH, PC

+ system walki i bitwy, morze osiągnięć
– nie jest idealnie pod względem technicznym

Coś wspaniałego! Fanów DW nie trzeba namawiać, ale może nowe osoby zainteresują się tym tematem.

8

eprasa.pl 0e8cf9f63b

ENSHROUDED

Cena: 150 zł Gatunek: survival RPG Deweloper: Keen Games Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 12

Tak gorącego okresu w gatunku sandboksowych survivali nie było od lat. W ciągu jednego miesiąca w pełnej wersji 1.0 pojawiły się na rynku Valheim, RuneScape: Dragonwilds oraz Enshrouded. Co jest z tego grona najlepsze? Ja wątpliwości nie mam. Voxelowe dzieło Niemców rządzi.

Enshrouded nie marnuje mojego czasu i za to cenię tego szpila najbardziej. Zabawie, która od razu rusza z kopyta, nadano czytelną strukturę questów. W przeciwieństwie do Valheima można się tutaj bawić bez upierdliwego grindu nawet samotnie; bez włączania trybu kooperacji dla 16 osób (na PS5 dla ośmiu). Enshrouded jest po prostu tak mocne, że broni się nawet w singlu, zapewniając przy tym świetnie pomyślany interfejs, który sprawdza się nie tylko z myszką i klawiaturą, ale również z konsolowymi padami.

Majster dark fantasy

W Enshrouded działamy w gigantycznym świecie, który został stworzony ręcznie, bez proceduralnej generacji. Struktura lokacji, które obserwujemy w ujęciu kamery TPP, przypomina zatem Skyrima, a nie Valheima. Niemiecka gra bazuje przy tym na voxelowej architekturze. Możemy zatem kopać tutaj w ziemi, tworzyć całe systemy jaskiń, niszczyć eksplozjami wzgórza, ścinać wielkie drzewa, a nawet rozwalać większość budynków. Gracz stawia też każdy fundament, ścianę i okiennicę, a system jest tak przyjemny, że szybko z chwiejącej się rudery przeszedłem do konstruowania zamku i okalającej go osady. Po prostu wkręciłem się w rolę budowlańca.



Do tworzenia własnej wioski zachęca też motyw odnajdywania ludzi rozsianych po opustoszałym świecie. W Enshrouded znajduje się 28 NPC-ów, których można „uratować", zapraszając ich do bazy. Uzyskujemy w zamian za to nowe opcje rzemieślnicze, np. kuźnię kowala czy warsztat alchemiczny.

Baza gracza to jedyne zamieszkane miejsce w królestwie Embervale. Eksplorowane środowisko przypomina pod tym względem wczesnego Fallouta 76. Tutaj też przemierzamy totalnie opustoszałe miasta i krajobrazy, po tym gdy doszło do tajemniczego kataklizmu. Zapomnijcie zatem o rozbudowanych dialogach i wielowątkowych questach. Enshrouded przypomina pod tym względem eksploracyjną grę postapo. Nawet ekspozycja fabuły odbywa się tutaj prawie wyłącznie przez odnajdywane, dobrze napisane pamiętniki i listy, które odsłaniają przyczyny zagłady ludzkości. Posępna, dobrze skomponowana muzyka dodaje tej eksploracji dodatkowo smaczku niepokoju i grozy.

Strefa Mgły

Podczas wędrówek po świecie, który jest mniej więcej dwa razy większy od Skyrima, nie brakuje okazji do obijania mordek potworów. Przeciwnicy, którzy niestety nie grzeszą zróżnicowaniem, okupują głównie strefy toksycznej Mgły, w której nie można przebywać zbyt długo (przekroczenie limitu czasu kończy się śmiercią). Starcia z tymi brzydalami prowadzić można z ekwipunkiem łucznika, maga lub wojownika (tutaj kluczowe są uniki, bloki i parowanie). Każdemu archetypowi odpowiadają dobrze przemyślane zdolności do odblokowania na wielkim drzewku zdolności.

W miarę postępów zabawy otrzymujemy też umiejętności i gadżety pozabitewne, takie jak klasyczny double jump, lotnia do szybowania czy linka z hakiem. Te funkcje rozszerzające mobilność bohatera przydają się w świecie Enshrouded, który jest wertykalny aż do przesady. W zrujnowanym królestwie Embervale wszędzie napotykamy wysokie góry, często błądząc w dolinach i głębokich kanionach. Właśnie na tym polu brakuje mi prozaicznej funkcji wspinaczki. Bohater nie potrafi się nawet podciągnąć na półkę skalną. Korzystając z kilofa i materiałów wybuchowych, można co prawda tworzyć tunele i platformy w skałach, ale bywa to upierdliwe.

POCHWALĘ DZIAŁANIE GRY NA PS5 I PS5 PRO

Dobrze natomiast, że ogólny poziom trudności w Enshrouded można zmieniać w zachwycająco wysokim stopniu. Z gry da się zrobić survivalowe piekło, gdzie po paru minutach umieramy z głodu, ale też gameplay można przemienić w odprężający spacerek po niedzielnej mszy, gdzie wrogowie to leszcze, a surowce są dostępne w ogromnych ilościach.

Świetnie funkcjonuje tutaj sieciowa kooperacja. Pochwalę też działanie gry na PS5 i PS5 Pro (wersja Xbox trafi do sprzedaży na początku 2027 r.). Ze swoim skomplikowanym, voxelowym światem Enshrouded potrafi rzucić na kolana, w natywnym 4K, nawet najmocniejsze komputery. Obraz na konsolach jest oczywiście nieco mydlany, bo daleko tutaj do 4K, ale gra trzyma na PS5 bez zająknięcia poziom 50–60 FPS-ów. I to nawet w trakcie większych batalii. Nie zauważyłem też godnych odnotowania bugów. Solidna, niemiecka robota. ⊗ Zax



PS5, PC

+ interfejs, budowanie, muzyka, eksploracja, ciekawy świat, długość, co-op
− brak wspinania i podciągania na skałach, minimalistyczna fabuła

Gra lepsza od Valheima i Dragonwilds, która sprawia frajdę nawet w singlu.

8

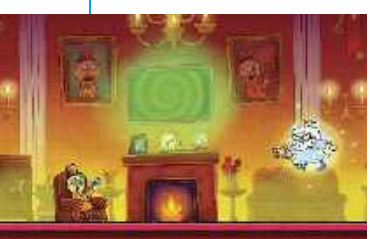
egprasa.pl 0e8c19f63b



Cena: 159 zł Gatunek: platformowa Deweloper: Floor 84 Studio Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 3

Stworzenie gry dla najmłodszych to trudna sztuka. Trzeba wywalczyć poziom trudności, zaprojektować rozgrywkę w ten sposób, by utrzymała uwagę bajtla, co rusz dodawać nowe mechaniki i rozwiązania gameplayowe, ale tak, by nie przesadzić z poziomem skomplikowania. Pierwsza część Dog Mana poradziła sobie z tym tak sobie – wystawiłem jej piątkę z plusem, co w szkolnej skali może i jest osiągnięciem, ale w tej PSX-owej już niekoniecznie. Jak sytuacja ma się z kontynuacją?

Od razu mówię, że jest lepiej. Wciąż przełączamy się między trójką postaci i pokonujemy proste, krótkie etapy, mieszające skakanie, umowną walkę i całkiem zmyślne w swej prostocie zagadki środowiskowe, twórcy jednak postanowili rozszerzyć formułę o nowe elementy – w tym mechanikę telefonowania do przyjaciół odkrywanych i w toku opowieści, i podczas eksploracji bocznych odnóg niektórych poziomów. Ci pomogą nam się przebić przez oporną na ciosy ścianę, zhakować komputer odcinający przejście do jakiejś znajdźki, podreperować zdrowie itp. Telefon ma ograniczoną liczbę użyć, więc musimy się rozglądać za ładującymi go bateryjkami. W ogóle badać poziomy warto, bo oprócz kości, dzięki którym nasi bohaterowie wskoczą do masakrujących oponentów mechów, zbierzemy także kłębki włóczki – kupimy za nie dodatkowe kostiumy. Wszystko to dodaje dynamiki zabawie i poszerza docelową grupę wiekową odbiorców – najmłodsi po prostu będą się bawić, starsi poszukają opcjonalnych wyzwań, a pomarszczeni platyniarze spróbują zebrać wszystko. Dog Man dobrze sprawdza się jako brama wprowadzająca najmłodszych do „Parku Gro-rajskiego" (w sensie, że do świata gamingu, heh). Przemoc jest tu bardzo umowna – wszak to interpretacja komiksu dla dzieci – a w opcjach znajdziemy suwak, który po aktywowaniu doda pomocnicze platformy i znacząco poprawi wytrzymałość postaci. Można się także bawić w co-opie, choć nietypowym. Drugi gracz steruje lewitującą kijanką i jest kimś w rodzaju wsparcia dla bohatera – to dobry sposób, by bezstresowo nauczyć dzieciaka obsługi pada, dając mu przy tym poczucie sprawczości.



Bark in Action ma drobne wady. Należą do nich wątpliwa długość przygody, nudna, a przy tym niepotrzebnie bodźcująca ścieżka dźwiękowa i monotonna oprawa (choć tu rozumiem filozofię ograniczania informacji na ekranie do minimum). Mimo to uważam, że dobrze się sprawdzi w charakterze „jednej z pierwszych gier dla latorośli". Ale nie w tej cenie (tyle, co za Valor Mortis). Polujcie na przeceny. ⊗ **Adamus**



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

+ sporo znajdziek, nowe rozwiązania, ułatwienia dla najmłodszych
– ścieżka dźwiękowa, monotonia lokacji

To gra lepiej przemyślana i pełniejsza niż poprzedniczka, ale wciąż zbyt droga jak na zawartość, którą proponuje.

6



Cena: 153 zł Gatunek: akcja, horror Deweloper: Stormind Games Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 18

Susan nie mogła się pogodzić z utratą jedynej córki. Media i lokalne władze zdawały się akceptować najgorszy scenariusz. Matka jednak zawsze wie lepiej. Czternaście miesięcy od zaginięcia pięciorga dzieci i odnalezienia zwłok czworga z nich (z wyjątkiem córki głównej bohaterki) Susan wraz z mężem wyrusza do sycylijskiego klasztoru i dawnej siedziby możnego rodu Ashmannów znanego z poprzednich odsłon, aby odkryć prawdę. Remothered: Red Nun's Legacy to kolejna część dość młodej serii horrorów opartej na eksploracji, dywersji i w ostateczności walce.

Grę rozpoczynamy jako bezbronna Susan i prowadzimy śledztwo na własną rękę. Marka przeszła ciekawą ewolucję mechanik. Postać nie porusza się jak drewniana kukiełka, animacje zostały należnie dopracowane, niezgorszy jest także dźwięk. Studio wykorzystuje wszystkie assety technologii Unreal i trzeba przyznać, że gra się w to całkiem dobrze. Nie miałem już poczucia obcowania z produkcją kategorii średniej jak przy okazji Broken Porcelain – deweloperzy dokonali postępu. Teraz znacznie lepiej działają oświetlenie, SI przeciwników i detekcja obrażeń. Otoczenie zyskało na detalach, a kolorystyka na zewnątrz przypomina Resident Evil 7. Opowieść wydaje się bardzo typowa, z wepchniętą tytułową Czerwoną Zakonnicą (Maggie Robertson). Gra jest najbardziej obsceniczną ze wszystkich odsłon cyklu, nie stroni także od scen pełnych brutalnej przemocy. Tym razem jednak bohaterka może się obronić, przestaje być wyłącznie zdobyczą, na którą polują inni. Walka sprawdza się nienagannie, skręcając chwilami w kierunku drugiej części The Last of Us. Przez większość czasu jednak będziemy się czaić, aby zdobyć klucz i ruszyć przez kolejne drzwi. I tak do końca tej pięciogodzinnej przygody. Czasem trafią się sekwencje w alternatywnej rzeczywistości, choć zdecydowanie zbyt krótkie. Niemniej kolejna iteracja Remothered wykazuje chęć rozwoju, co raczej dobrze rokuje na przyszłość cyklu. ⊗ **Graba**



PS5, XSX, PC

+ muzyka Akiry Yamaoki, klimat, mechaniki
– przewidywalny scenariusz, monotonia rozgrywki

Dobry horror, choć sama historia i krótka kampania pozostawiają niedosyt.

7

eprasa.pl 0e8cf9f63b



Cena: 229 zł Gatunek: symulator rolnictwa, RPG Deweloper: Natsume Inc. Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 3

Harvest Moon to znana od lat seria gier rolniczo-przygodowych z elementami RPG od Natsume, w którą może nie każdy grał, ale wielu chociaż o niej słyszało. Przez dekady rządziła się swoimi schematami, ale być może przyszedł czas, by wprowadzić nieco świeżości w nieco już skostniałą rozgrywkę. Tak oto pojawiło się Harvest Moon: Echoes of Teradea.



W 2023 r. w sprzedaży pojawiło się Harvest Moon: The Winds of Anthos, które rzuciło nowe światło na cały cykl i zostało przez graczy ciepło przyjęte po latach zastoju. Harvest Moon: Echoes of Teradea rozwija zastosowane tam pomysły, więc można by ten tytuł uznać za nieformalny sequel, chociaż obie części nie dzielą ani wspólnej fabuły, ani uniwersum.

Bogini Żniw w potrzebie

Fabularnie jest jak zwykle pretekstowo, ale też całkiem tajemniczo. To dość prosta historia o przywróceniu do życia umierającej krainy i nie ma w tym nic złego. W Bloomfield Village złowroga mgła znad lasu Echo pogrążyła okoliczne tereny w chaosie. Wilki grasują po obrzeżach, a inne miasta zmagają się z własnymi kataklizmami. Wraz z przyjaciółką z dzieciństwa ruszamy na wyprawę, by uzdrowić krainę i pomóc ludziom uwikłanym w dziwne wydarzenia. Podróż wiedzie przez cztery miasta i musimy w jej trakcie zebrać moc dla Bogini Żniw, by ponownie tchnęła życie w Drzewo Dusz, dzięki którego korzeniom ziemia może wydawać plon. Dziwnie pachnie to najnowszym Rune Factory, ale mnie się podobało. Oczywiście napotkamy całkiem sporą grupę ciekawych postaci, z którymi warto wejść w interakcje, w tym 10 bohaterów, których da radę wziąć na małżonka, aczkolwiek w tej odsłonie nacisk na to jest mniejszy, ale to już zależy od gracza.

GRA KŁADZIE WIĘKSZY NACISK NA EKSPLORACJĘ NIŻ NA FAKTYCZNE ROLNICTWO

Harvest Moon: Echoes of Teradea zdecydowanie kładzie większy nacisk na eksplorację niż na rolnictwo, co jest ciekawym podejściem do serii i można to oceniać różnie, ale mnie nie przeszkadzało. Mapa jest tak duża i szczegółowa, że poczucie zwiedzania wydaje się nieograniczone, zwłaszcza że gracz w wybranych miejscach może skakać i się wspinać, co tylko zwiększa liczbę dostępnych miejsc. Warto przy tym schodzić z utartych szlaków, by znajdować cenne nasiona, rzadkie zwierzęta, skrzynie z cenną zawartością i – co najważniejsze – posągi. Oferują one owoce mocy, które wymieniamy na ulepszenia protagonisty, ale żeby je otrzymać, należy rozwiązywać zagadki, które jednak dla mnie były irytujące i z gruntu niepotrzebne. Musimy wprawdzie uważać na mgłę, ale o dziwo jest ona do ominięcia, o ile znajdziemy odpowiednie przejście, o czym się nie wspomina, a co potrafi wprowadzić zamęt. Owszem, początkowo gra trzyma nas na krótkiej smyczy, ale później podpowiedzi jest jak na lekarstwo, więc wszystko sami musimy testować metodą prób i błędów, co jednych ucieszy, a innych odrzuci.

Hodowla lepsza niż rolnictwo

Rolnictwo zasadniczo pozostało po staremu pomimo ogromu dostępnych sadzonek. Posiadamy kilka działek w okolicach czterech miast i je uprawiamy. Pewnym novum jest fakt, że gleba po pewnym czasie jałowieje i trzeba ją nawozić. Co ciekawe, stosowanie odpowiedniego kompostu może wpływać na otrzymywanie różnych odmian plonów. Personalizacja domu i gospodarstwa również jest mizerna, a w każdym razie niewiele można w nich zmienić czy wzbogacić o nowe przedmioty. O dziwo, w tej odsłonie większy nacisk położono na hodowlę zwierząt, które dodają naszej postaci nowe umiejętności, gdy jej towarzyszą. Zdobywamy je w dziczy, próbując oswoić, co często wymaga sporo zachodu, odpowiedniej przynęty czy posiadania innego zwierzaka, by je ośmielić. Ot, taki minipokémon, więc rozwijanie stodoły będzie jednym z naszych podstawowych obowiązków, jeśli chcemy zdobyć je wszystkie. Oczywiście dają też różne korzyści ekonomiczne lepsze niż samo, niezbyt przewidywalne rolnictwo.

Harvest Moon: Echoes of Teradea wygląda bardzo podobnie do poprzedniej części, więc jeśli komuś podobała się jej relaksująca, prosta, pastelowa paleta barw w klimatach anime, to pokocha ją również tutaj. Jest więcej szczegółów, a środowisko żywsze i dynamiczniejsze. Miasta również mocniej tętnią życiem, a mieszkańcy spacerują i rozmawiają ze sobą, chociaż ich animacja wciąż jest dość toporna. Mimo wszystko pomimo drobnych mankamentów jest to wciąż znakomita pozycja dla kochających symulatory rolnicze z jRPG-owym zacięciem, którą warto dorzucić do swojej kolekcji. ⊗ **Aysael**



PS5, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC

\+ oprawa wizualna, olbrzymi świat, hodowla zwierząt

– animacja postaci, mniejszy nacisk na rolnictwo, problemy z orientacją

Czasem warto odłożyć motykę i ruszyć w świat.

7+

eprasa.pl 0e8cf9f63b



Cena: 254,80 zł Gatunek: przygodowa Deweloper: Nintendo Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 12

Mój stosunek do idei remake'u The Legend of Zelda: Ocarina of Time najlepiej obrazuje pewna rolka krążąca po mediach społecznościowych. Przedstawiony w niej facet widzi zapowiedź gry i stwierdza, że nie jest mu ona do niczego potrzebna. A potem w tle rozbrzmiewają trzy pierwsze nuty pieśni Sarii i już jest jasne, że jednak odpowie na wezwanie legendy. Ja także początkowo uważałem, że poradzilibyśmy sobie wszyscy doskonale bez nowej wersji tej gry i rozsądniej byłoby przeznaczyć te środki na produkcję całkiem nowej odsłony, wszak oprócz oryginału dostępnego w ramach usługi Nintendo Switch Online istnieje jeszcze zrobiony na 3DS-a remake z 2011 r. Po kolejnym przebrnięciu przez tę ponadczasową przygodę zmieniam jednak zdanie!



Benchmark technologiczny

I wcale nie tylko dlatego, że pod względem wizualnym to najlepiej prezentująca się gra w dorobku Switcha 2 i absolutnie nowy standard wśród tytułów wyprodukowanych w Kioto, ale przecież nie będę udawał, że nie ma to znaczenia. Doprawdy nie sposób bowiem przejść obojętnie obok całkiem nowego stylu graficznego, stojącego w pół drogi między kreskówkową karykaturą a całkowitym realizmem. Mimo że bohaterowie, przeciwnicy i miejsca zachowały swój pierwotny, zdeformowany pod względem proporcji wizerunek, zostały obleczone świetnymi teksturami, całą wywrotką detali i nowożytnych sztuczek graficznych. Rodzinna osada bohatera to więc już nie pusta, niemal płaska przestrzeń, jedynie na słowo honoru ulokowana głęboko w lesie, ale prawdziwa knieja, pełna drzew, krzewów, łagodnych pagórków, fruwających robaczków i unoszących się w powietrzu drobinek. To nie tak, że drastycznie zmienił się jej układ czy rozmiar. Po prostu diabeł tkwi w szczegółach. Wspomnisz moje słowa, gdy po raz pierwszy przyjrzysz się fizyce czapki, plecionej strukturze ubrania Linka czy błyskowi w jego oku. Albo kiedy wbiegniesz w mgiełkę zalegającą przy podłożu, zetniesz zarośla, wskoczysz do wody. Lub gdy dostrzeżesz, jaki wpływ na otoczenie ma światło rzucane przez podążającą za Tobą wróżkę, zmienność warunków atmosferycznych czy pór dnia, które biją swoim rytmem niezależnie od tego, czy jesteś na mapie świata, czy wewnątrz lokacji dotychczas odpornych na upływ czasu. Idę o zakład, że takie same emocje towarzyszyć Ci będą także przy kontakcie z warstwą dźwiękową, pełną znajomych utworów w nowych aranżacjach oraz zmodyfikowanych i nareszcie zdubbingowanych kwestii dialogowych, dzięki którym postacie nabierają wiarygodniejszej tożsamości. I nie zrozumcie mnie opacznie – to nie jest żadne technologiczne odkrycie epoki. Ot, tytułów od Nintendo nie mieliśmy jeszcze okazji podziwiać w tak współczesnej jakości, stąd wrażenie obcowania z nową generacją, wyostrzona uważność na niuanse gdzie indziej mogące uchodzić za standard. Jedynym kompromisem pozostaje więc dość niska rozdzielczość, nierzucająca się wprawdzie w oczy w trakcie gry na ekranie konsoli, drażniąca jednak nieprzyjemnie przy zabawie na telewizorze. Nie jest ona jednak w stanie zniweczyć wspaniałych poza tym wrażeń audiowizualnych.



eprasa.pl 0e8cf9f63b



Poprawa jakości życia

Mimo wszystko jednak lepszym uzasadnieniem dla wysiłku zespołu deweloperskiego jest szereg usprawnień w mechanice gry. Z pozoru drobnych, a jednak na tyle ważkich, że zdolnych do odczuwalnej poprawy przystępności rozgrywki. Mowa choćby o takiej błahostce jak obsługa kamery prawą gałką analogową, zbawienna dla sprawnej nawigacji w trójwymiarowym środowisku. Albo możliwości skakania w dowolnym momencie, a nie tylko w miejscach wyznaczonych przez twórców, dzięki czemu eksploracja staje się bardziej zręcznościowa i angażująca, a w wiele miejsc można się dostać niekonwencjonalną drogą. Efektywniejsza jest przy tym również „skokowa" wspinaczka po drabinach czy pnączach, odrobinę zyskuje także system walki pozwalający na bardziej intuicyjne uskakiwanie przed wrogimi ciosami lub wprost przeciwnie – doskakiwanie do przeciwnika uderzeniem z zamachu. Mimo że pojedynki nadal w gruncie rzeczy bazują na blokowaniu wskaźnika na celu i krążeniu wokół niego, obecność skoku w połączeniu z efektami świetlnymi oraz większą wagą ataków czyni całość po prostu przyjemniejszą w odbiorze. A przecież to nie wszystko! Podczas mierzenia z broni dystansowych bohater pozostaje w perspektywie trzeciej osoby, w rezultacie nadal może się poruszać, celując zarówno gałką, jak i żyroskopem. Operowanie tymi frustrującymi dotychczas narzędziami nie mogło być bardziej intuicyjne. Podobnie zresztą jak szybkie ekwipowanie przedmiotów wprost z podręcznego menu czy definitywny koniec turlania się w ramach desperackiej próby szybszego przemieszczania się po przepastnych równinach Hyrule. Teraz wystarczy przeto-

DOPRAWDY NIE SPOSÓB PRZEJŚĆ OBOJĘTNIE OBOK NOWEGO STYLU GRAFICZNEGO

czyć się tylko raz, aby Link automatycznie przeszedł w sprint. Sprawniej przychodzi mu także operowanie w wodzie, zarówno na powierzchni, jak i pod nią. Drobnej korekty doczekała się także mechanika wygrywania melodii na tytułowej okarynie. Oprócz standardowego duszenia kombinacji przycisków utwór można po prostu zanucić pod nosem. Pierdoła, a cieszy. No i co ważniejsze, wszystko to w kinowej, polskiej wersji językowej! W Ocarina of Time zwyczajnie nigdy nie grało się lepiej.

Starość nie radość, młodość nie wieczność

Jak jednak próbę czasu przetrzymała sama struktura przygody, która przecież z grubsza została pozostawiona w nienaruszonej postaci? O dziwo, całkiem nieźle. Bo choć trudno przecenić wkład pierwotnej wersji w rozwój trójwymiarowych przygodówek, a miana najwyżej ocenianej gry wszech czasów niepodobna podważać, nie można jednak udawać, że na przestrzeni blisko 30 lat w serii nie dokonały się żadne postępy. Dokonały, i to nie tyle postępy, ile nawet przełomy, tym bardziej miło mi więc odkryć, że epicka i kameralna zarazem skala terenu działań nadal trzyma się dobrze, podobnie zresztą jak wartkość narracji i logika całej konstrukcji, zmuszająca okresowo do dreptania po własnych śladach, ale nigdy na próżno. Zabawa wciąż angażuje, obliguje do ruszenia głową, kojarzenia faktów i miejsc, planowania kolejności działań. Nie da się jednak ukryć, że chwilami śmieszy prostotą lokacji, niewielkim skomplikowaniem lochów czy szeregiem umowności pozostawiającym część rzeczy w sferze wyobraźni.

Wstrzemięźliwość ponad wszystko

Pomimo tak potężnej audiowizualnej aktualizacji i usprawnieniu całej masy drobiazgów remake The Legend of Zelda: Ocarina of





Time ani myśli zrywać więc ze swoją tożsamością i ryzykować skoku na głęboką wodę, jak było to w przypadku nowożytnych wznowień serii Final Fantasy, Resident Evil czy Silent Hill. Skoro jednak całość siłą rzeczy musiała zostać stworzona od podstaw, trochę żałuję, że Japończycy nie wykazali się w tej kwestii nieco większą odwagą. Komu jak komu, ale ludziom z Kioto z całą pewnością nie brakuje ani pomysłów, ani umiejętności, aby z powodzeniem pogodzić charakter oryginału i związane z nim wrażenia z bardziej współczesnym i unikatowym projektem gry. A tak mamy kolejną po niedawnej reintrodukcji serii Star Fox przesadnie wstrzemięźliwą reedycję klasyki z epoki wczesnego Nintendo 64. Tyle że w przeciwieństwie do przygód lisa nadal broniącą się jako naprawdę udana gra, wciąż warta uwagi i każdej wydanej na nią złotówki. Dobre i tyle. A nawet bardzo dobre. I tyle. ⊗ **Komodo**

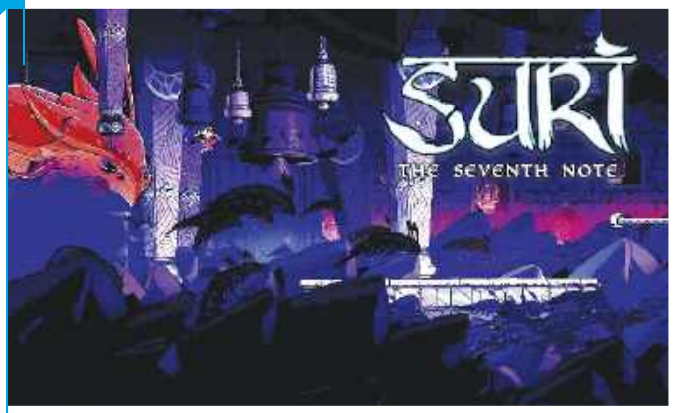


SWITCH 2

+ oprawa AV, masa drobnych poprawek w mechanice, narracja i przygoda
– rozdzielczość, zachowana bez większych zmian i zdeaktualizowana zawartość

Nowe szaty króla. Najwyżej oceniana gra Nintendo niniejszym staje się też tą najładniejszą. Ale czy wciąż najlepszą?

8



Cena: 89 zł Gatunek: platformowa, rytmiczna Deweloper: Tathvamasi Studios Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 7

Jeśli graliście w BIT.TRIP RERUNNERA, powinniście sprawdzić produkcję indyjskiego studia Tathvamasi, która została stworzona w ramach programu PlayStation India Hero (promowanie mniej znanych twórców gier). Przed Wami zdecydowanie nietypowa metroidvania, która swoim baśniowym klimatem czaruje od pierwszych minut. SURI: The Seventh Note przenosi nas do mitycznych Indii, gdzie główne skrzypce gra rytm. Cały przedstawiony tutaj świat został zsynchronizowany z muzyką. Kraina została ukazana z perspektywy 2D i jest bogata w przeróżne krajobrazy, a przygrywająca w tle muzyka zmienia się w zależności od miejsca, w którym się znajdujemy. Wcielamy się w Ajirę, dziewczynkę, która przemierza mistyczną krainę Ragamandala, aby odnaleźć owoc, który może uratować życie jej chorej matce. Poziomy nawiązują do szeroko pojętego indyjskiego pejzażu. Począwszy od pustyń, przez starożytne forty Radżastanu, ciche świątynie Himalajów, na tajemniczych jaskiniach kończąc.

Widać, że twórcy garściami czerpali z takich tytułów jak Rayman Legends, Hollow Knight czy Hades, co ewidentnie rzuca się w oczy podczas przemierzania tutejszej krainy. Jak na platformówkę przystało, biegamy i skaczemy, tyle że w rytm odpowiedniego bitu, który musi być przez nas idealnie wystukiwany na padzie, a uwierzcie mi, że o pomyłkę nietrudno. Wraz z postępem poziom trudności wzrasta i nie mam na myśli tylko trzymania samego rytmu, ale dochodzi także masa rozbudowanych sekwencji platformowych. Jedno i drugie musi współgrać ze sobą, co przekłada się na nasze wyniki. W grze zaimplementowano także ucieczki, bardzo podobne do tych w Rayman Legends. Innowacyjnym posunięciem jest wprowadzenie technologii haptycznej, która współpracuje bezpośrednio z naszym DualSense'em. Silnik Rhythm Haptics sprawia, że zarówno rytm, jak i puls muzyki wyczuwamy w dłoniach za sprawą wibracji, co zdecydowanie ułatwia nam zabawę. Niemniej jakieś wyczucie rytmu trzeba mieć, inaczej klops. Jeśli chodzi o grafikę, to jest na czym zawiesić oko. Jak na perspektywę 2D mamy tutaj wszechobecną sztukę indyjską, malowaną piórem i atramentem. Całe środowisko oddycha równo z muzyką zainspirowaną kulturą ludową. Podsumowując, SURI jest w pewnym sensie dziełem sztuki. Ten miszmasz gry platformowej z grą rytmiczną wygląda bardzo ciekawie. Jeśli lubujecie się w nietypowych klimatach, jesteście obyci w sztuce malarskiej i znacie się na hinduskiej kulturze, to łykajcie śmiało. Nastawcie się jednak na konkretny łomot – gra potrafi dać w kość. ⊗ **Sojer**



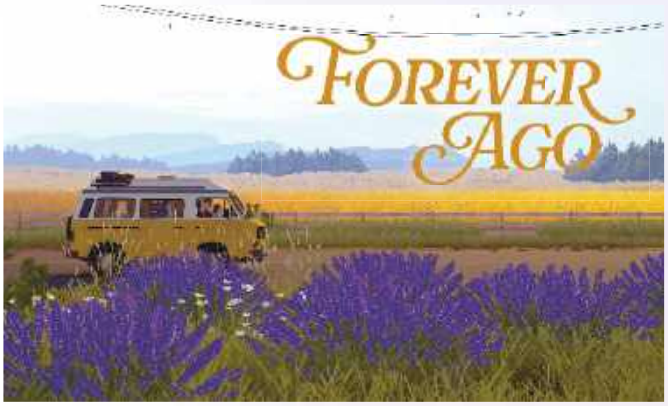


PS5, PC

+ gatunkowy miszmasz, klimat, muzyka, oprawa, haptyka
– poziom trudności, klimat jednak nie dla każdego

Ciekawe połączenie platformówki z grą rytmiczną w nietypowych, indyjskich klimatach – to ja poproszę Butter Chicken na wynos!

6+



Cena: 59,99 zł Gatunek: narracyjna Deweloper: Third Shift Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 12

Bohaterem Forever Ago jest starszy pan o imieniu Alfred, który po śmierci żony wyrusza w podróż kamperem śladami młodości. Pomaga mu w tym przewodnik napisany i zilustrowany przez ukochaną, zatem widmo jego żony jest nieustannie obecne, nie tylko w postaci opowiadań mężczyzny. W zasadzie gra sprowadza się do chodzenia po różnych lokacjach i rozwiązywania bardzo prostych zagadek. Poza oczywistymi zadaniami, bez których nie da się popchnąć fabuły do przodu, istnieją też wyzwania. W lokacjach poukrywane są płatki czerwonych kwiatów, które po odnalezieniu układają się w kobiecą postać i uruchamiają wspomnienie sprzed lat. Innym rodzajem aktywności jest możliwość zrobienia zdjęcia starym aparatem. Pod koniec każdego rozdziału nasze dzieła możemy wkleić do albumu, jednak nie wiąże się z tym żadna punktacja, robimy to raczej dla własnej satysfakcji.

Forever Ago ma ambicje bycia opowieścią o życiu w cieniu traumy i sposobach na poradzenie sobie z nią. Po drodze Alfred napotyka różne przypadkowe osoby, które konfrontują się z jego raczej niechętnym podejściem do współczesności, technologii, pośpiechu. Nie chce niczyjej pomocy, litości czy prób zrozumienia, a otwiera się niechętnie. Biorąc pod uwagę cel jego podróży, trochę trudno mu się dziwić. Miejsca nasycone pięknymi wspomnieniami okazują się zupełnie inne, niż zapamiętał, a zadania wyznaczone przez żonę, takie jak „pobij mój rekord w grze na flipperze" czy „zjedz danie dnia w naszym ulubionym barze", nie zawsze są możliwe do wykonania. Park z flipperami został zamknięty, bar zaś ma innego właściciela i menu. Świat poszedł do przodu i się zmienił, z czym mężczyzna nie chce się pogodzić. Założenia gry są dobre. Lubię historie z życia wzięte, pozbawione patosu, ale za to kameralne, skupione na przeżyciach jednej osoby. Czasami więcej do powiedzenia mają opowieści dotyczące ludzi takich jak my, a nie wyimaginowanych bohaterów z przerośniętym ego. Historia Alfreda osiągnęła swój cel, bo mam wrażenie, że go zrozumiałam. Jednak całość wypada po prostu średnio, a bardzo powolne tempo grania i nieciekawa animacja postaci nie sprzyjają odbiorowi. Ten niespieszny symulator chodzenia z elementami przygodówki graficznie i dźwiękowo przypomina raczej szkic gry niż pełnoprawną produkcję. Tytuły narracyjne wyróżniają się ciekawym stylem oraz powinny być przede wszystkim doskonale napisane, ale nie w tym przypadku. Forever Ago ma średnie dialogi, trywialne i pozbawione życia. Historia może i miała parę momentów, ale przede wszystkim była raczej monotonna i przewidywalna. Szkoda, bo tytułów takich jak To the Moon, które świetnie ogrywają temat przemijania, bardzo mi brakuje. ⊗ **Ranafe**



PS5, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC

+ opowieść prosta, ale trafia do serca, przyjemne robienie zdjęć
– animacja postaci, grafika, niezbyt ciekawe dialogi, bardzo krótka

Forever Ago zabrakło iskry, a niespieszne tempo, jakkolwiek uzasadnione podeszłym wiekiem bohatera, nie działa na korzyść historii.

6

eprasa.pl 0e8cf9f63b



Cena: 219 zł Gatunek: strategia, menedżer Deweloper: Frontier Developments Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 3

Polskie zoo, polskie zoo, polskie zoo! Pamiętacie ten program? Im jestem starszy, tym bardziej doceniam kunszt dawnych twórców, wolniej płynący czas, no i przede wszystkim to, że na początku lat 90. człowiek nie był przebodźcowany, tylko żyło się spokojniej. I to pomimo tego, że okres transformacji dawał prawie wszystkim w dupę.

Dlatego tym bardziej doceniam najnowszą produkcję od Frontier Developments, która jest starą szkołą w nowoczesnym wydaniu. Gra nad wyraz sympatyczna, nastawiona na przyjemność z rozgrywki, relaks, miłą dla oka grafikę, no i hasające sobie zwierzątka, o które musimy dbać i które możemy również obserwować. I to nawet śmigając z buta! Rzadko która strategia wyciąga nas zza biurka, a tu proszę, już na początku zabawy popylamy meleksem i robimy foty słoniom, hipopotamom czy zebrom. Nie, nie da się przedstawicieli fauny przejechać. Oczywiście, że to sprawdzałem, ale za to można driftować na ręcznym i skakać po pagórkach jak Kołodziejczak po przedawkowaniu winogron.



Rzecz jasna to nie Uncharted ani Indiana Jones, nie jest to też Crocodile Dundee. Tu kontemplacja i bieganie po chaszczach są tylko dodatkiem, a naszym zadaniem jest przede wszystkim zakasać rękawy. Czy to grając w trybie kariery, czy zarządzając franczyzą, czy też wreszcie zatracając się w trybie swobodnym, cel mamy jeden – stworzyć najlepsze zoo pod słońcem, zgrabnie łącząc potrzeby zwierząt z ekonomią i oczekiwaniami odwiedzających. Odpowiednia obsługa, oddani pracownicy zamiast śmierdzących leni, zapewnienie zacnych warunków życiowych naszym podopiecznym, dbanie o logistykę i rozwijanie parku w taki sposób, by jego zwiedzanie było przyjemnością, a nie frustracją.

GRA ZROBIONA Z MIŁOŚCIĄ, ALE TROSZKĘ ZBYT SZYBKĄ

Zwierzęce multikulti

Już w jedynce swoboda tworzenia wypadała bardzo dobrze, a tu jest jeszcze lepiej, ponieważ stawianie ścieżek i dekoracji, kształtowanie terenu, sadzenie roślinek, a także odkrywanie dodatkowych potrzeb poszczególnych gatunków i zaspokajanie ich – wszystko to składa się na wciągającą zabawę i sporo kombinowania. Do tego stopnia, że na dalszym etapie gry nie wiemy, w co ręce włożyć, a relaks zastępuje czasami irytacja, kiedy zaczynamy się gubić w interfejsie albo natrafiamy na jakieś babole. Chyba najmniej fajne są problemy z zapisem, przez które możemy utracić część postępu. Ale to wierzchołek góry lodowej, bo podczas gry na padzie narzędzia czasami się blokują. Plusem jest natomiast to, że do konsoli można podłączyć mysz i klawiaturę, co mocno uprzyjemnia zabawę.

Niestety także SI nie zachwyca. Pracownicy potrafią się gdzieś zakleszczyć albo leźć nie tam, dokąd powinni. Zdarza się też problem ze skrzyniami transportowymi. Gra pakuje nam do nich zwierzęta, choć nikogo o to nie prosiliśmy, i musimy ręcznie je wypuszczać, a potem zabawa się powtarza. Zakładam, że zostanie to szybko załatane, ale na razie jest, jak jest.

Z nowych rzeczy trzeba wspomnieć o akwariach i wolierach. Tym samym już nie tylko tworzymy wybiegi, ale możemy również cieszyć się (wraz z odwiedzającymi) stworzeniami wodnymi, no i całą masą ptactwa, więc mamy tu prawdziwe zwierzęce multikulti, które jednak nie ma szans zakończyć się drugim Paryżem. Szkoda tylko, że jest tu jak w jednej z piosenek Martyniuka – los raz nam daje, raz zabiera, brakuje bowiem niektórych gatunków fauny znanych z pierwszej części. Zastrzeżenia mam też do oprawy. Wprawdzie jest cudna i stoi na niezmiernie wysokim poziomie, wszystko działa płynniutko, nic nie chrupnie, animacje cieszą oczy, a budynki są fajnie zaprojektowane, ale niektóre efekty sprawiają, że obraz jest po prostu nieostry i można wręcz odnieść wrażenie, że zaczyna się nam psuć wzrok. Sam jednak jestem fanem obrazu wyraźnego jak żyleta, a nie rozmazanego, nawet jeśli dodaje to nieco realizmu.

Mimo wszystko Planet Zoo 2 to udana kontynuacja, która jest trochę takim wcześniakiem dojrzewającym w inkubatorze. Ostatecznie może z tego wyrosnąć świetna gierka, ale chyba za szybko wyciągnięto ją z piekarnika. Niemniej warto dać jej szansę, choć może niekoniecznie już dzisiaj. Poczekajcie jeszcze na parę aktualizacji. ⊗ **Oral**



PS5, XSX, PC

+ dobre udźwiękowienie, fajne zwierzątka, rozbudowana
- sporo baboli

Bardzo fajna produkcja, która potrzebuje jeszcze paru szlifów.

7

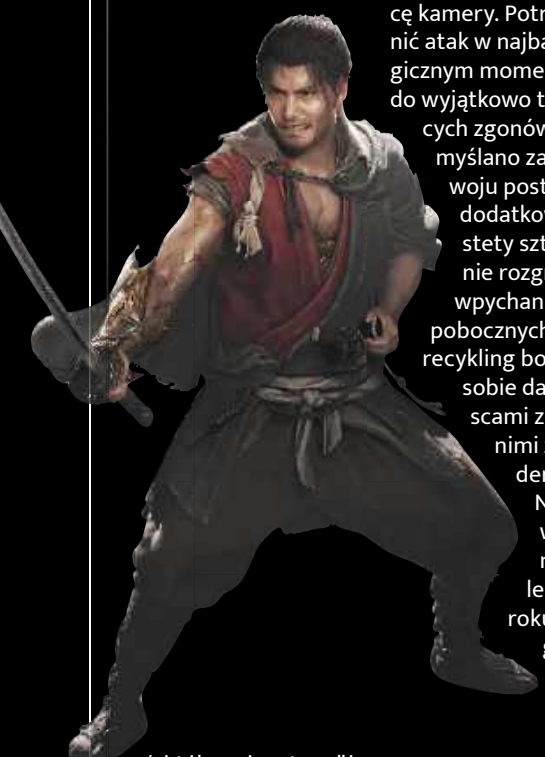
eprasa.pl 0e8cf9f63b

REPLAY

Roger: W nowym Replayu trafiamy do świata wampirów, surrealistycznych snów, demonicznych pojedynków i koszmarów, od których trudno się uwolnić. Dział, w którym wracamy do gier z ostatnich miesięcy, serwując recenzje redaktorów, którzy nierzadko patrzą na omawiane tytuły z zupełnie innej perspektywy niż autor głównego tekstu, wciąż cieszy się ogromną popularnością. Chętnych przybywa, miejsca nie, więc chyba czas wprowadzić nowe zasady podziału slotów. Macie jakiś pomysł? :)

ONIMUSHA: WAY OF THE SWORD

Pamiętam, gdy przed zakupem kumpel zapytał mnie, czy nowa Onimusha ma w ogóle coś wspólnego z kultową trójką. Pomyślałem, że chyba tylko tyle, iż wciąż szlachtujemy tu demony-zombie i wchłaniamy ich dusze. Cała reszta to już zupełnie inna bajka – bajka spod znaku Soulsów. Jak na soulslike'a jest tu jednak zaskakująco łagodnie. Większość potyczek da się wygrać po kilku lub kilkunastu próbach, a po każdym starciu czuć wyraźny progres – zwłaszcza gdy uda się uszczknąć wrogowi nieco większy pasek zdrowia. Bossowie prezentują się obłędnie, a starcia z nimi to czysta przyjemność. Parowanie, kontry i pojedynki na skrzyżowane miecze – połączone z genialną mimiką twarzy bohaterów – tworzą prawdziwą poezję, jakiej nie uświadczycie w żadnej innej grze. Duch Nioh jest tu wyraźnie wyczuwalny (pojawiają się nawet te same postacie), tym bardziej więc szkoda, że tak dotkliwie spartolono pracę kamery. Potrafi ona przysłonić atak w najbardziej newralgicznym momencie, prowadząc do wyjątkowo tanich i frustrujących zgonów. Świetnie przemyślano za to system rozwoju postaci oraz zestaw dodatkowych broni. Niestety sztuczne wydłużanie rozgrywki poprzez wpychanie nudnych zadań pobocznych i powtarzalny recykling bossów można było sobie darować – miejscami zalatuje to już tanimi zagraniami rodem z gier Ubisoftu. Niemniej jednak w moim prywatnym Top 10 najlepszych gier tego roku ta pozycja ma gwarantowane miejsce. **Majk**



+ świetni bossowie, system walki
– praca kamery, sztuczne wydłużanie zabawy

9-



WOLVERINE

Miało być fajnie, a wyszło, jak wyszło. Wolverine od Insomniaca to pozycja, która idealnie pasuje do kategorii „Można ograć w ramach Game Passa", ale to ex dla PS5, więc lepiej spokojnie poczekać na jakąś promkę albo poszukać używek. Wolverine to gra na raz, ma swoje momenty, ale głównie jest nudna, a czasami wręcz męcząca. Rury, blokady na każdym kroku i zbędne QTE, które można olać w większości przypadków, bo same się robią. Rosomak wykastrowany po całości, walka taka sobie, a gdy się rozkręca, to mamy koniec przygody. Kilka lokacji i sytuacji na plus, ale całość to taka bieda, że szkoda słów. Masę czasu zamiast grać, łazimy i słuchamy dialogów albo mamy częściowo interaktywne scenki. Natomiast scenariusz to fanfic najniższych lotów, im dalej, tym trudniej przełknąć te debilizmy. Urocze, że gra na podstawie filmu, wydana 17 lat temu w o wiele krótszym czasie i za ułamek kasy, była bardziej rozbudowana i ogólnie lepsza. Można zagrać, ale trzeba obniżyć oczekiwania oraz mieć szacunek do swojego portfela. Za tę cenę są lepsze gry... **Konsolite**

+ walka, kostiumy
– fabuła, nudne segmenty

6

0e8cf9f63b



SILENT HILL: TOWNFALL

Silent Hill: Townfall to gra nieoczywista, i to nie tylko w kontekście serii. Obok dramatu jednostki wybrzmiewa tu równie mocno – jeżeli nie mocniej – trauma całej społeczności, a przestrzeń staje się zarówno źródłem, jak i obiektem opresji. Tytuł przy tym zna swoje korzenie i zgrabnie bawi się tropami, grając na naszych oczekiwaniach. Podrzuca trefne wskazówki, plącze interpretacyjne nitki i zarzuca na nas stylistyczne przynęty, by ostatecznie skręcać w inne, nieoczywiste rewiry. I dobrze, doświadczenie uniknęło w ten sposób oskarżenia o pastisz i epigońskie. Perspektywa pierwszoosobowa, z którą seria romansowała, ale której nigdy w pełni nie wykorzystała, świetnie pasuje do powolnego tempa zabawy, skradania (które miejscami potrafi frustrować – przydałoby się wyrównać krzywą trudności) i zapadających w pamięć, wielopoziomowych, ciągnących się przez całe rozdziały zagadek. Miejscami może zmęczyć konieczność wracania po własnych śladach, z czasem też lekko siada tempo zabawy, ale ostatecznie Townfall to angażujący, świetnie wyglądający i rewelacyjnie udźwiękowiony horror, który – jak każdy Silent Hill – przeraża czymś zupełnie innym, niż można by się spodziewać po pierwszych minutach.

Adamus

+ zagadki, lokacje, obłędne ambienty
– niektóre sekcje skradane, nierówne tempo

8-





THE BLOOD OF DAWNWALKER

No nie powiem, ten nowy mod do Wiedźmina jest świetny! Wiem, że nieco złośliwie sobie ironizuję, ale po rozegraniu debiutanckiej produkcji Rebel Wolves ironia wydaje mi się świetną kategorią, za pomocą której można o tej grze mówić. The Blood of Dawnwalker dobitnie pokazuje, że weterani z CD Projekt RED nadal potrafią robić świetne opowieści interaktywne, ale mają problem z robieniem wybitnych – na co absolutnie ich stać – gier. W Dawnwalkerze działa bowiem wszystko to, co powinno – postacie, fabuła, wprowadzenie kilku intrygujących, ocierających się o unikalność mechanik, ale kuleje to, co nie powinno. Kotlina Sangorska jest miałka, w wielu fragmentach pusta mimo swego potencjału. Pewne questy mają błędy logiczne, a sposób prowadzenia dialogów to archaizm z W3 podpowiadający, gdzie są kluczowe kwestie. Praca kamery podczas walki i system namierzania przeciwników bywają cholernie frustrujące. Do tego dochodzą mniejsze i większe błędy, nie wspominając o oprawie graficznej, która jest nierówna i poniżej oczekiwań, co było do przewidzenia i jest typowe dla silnika Unreal. Mimo wszystko Dawnwalker to moja premiera roku, mój klimat! Nie rozczarowałem się, ale pewne elementy srogo zawiodły.

Kochaniec

+ mechanika czasu gry, wciągający klimat i fabuła
– chaotyczna kamera, sporo mankamentów technicznych, miejscami drewno w dialogach

7-

NOPHENIA

To, co kiedyś byłoby awangardowym eksperymentem, dziś staje się dziełem gatunkowym, rozczarowującym być może w swej schematyczności i niezaskakującym. Nophenia celuje w doświadczanie snu, w rzecz zaprzeczającą prawom logiki, wewnętrznie niespójną, absurdalną. Ot, jak LSD: Dream Emulator na PSX-ie. Oferuje jednak swoistą ścieżkę postępu, można ją ukończyć, nawet jeśli kolejne oniryczne plansze losują się z ustalonej przez autorów (autora?) puli. I przypomina po prostu symulatory chodzenia. W pełnej odniesień do nostalgii przełomu pokoleń milenialsów i zetek otoczce – europejskie blokowiska w śniegu, wygaszacze starych Windowsów, tory kolejowe lub garaże w tej krótkiej chwili między zachodem słońca a letnią nocą. Chwilami jest magicznie, niewątpliwie pięknie. Jednak dwugodzinna zabawa szybko zamienia się w szukanie następnych drzwi. I przestaje cieszyć. Szkoda, był potencjał na odrobinę ciekawszy sen.

Piechota

+ vaporwave'owa ścieżka dźwiękowa, niektóre (szczególnie zaśnieżone) poziomy
– schematyczność rozgrywki, przyjęta konwencja niszczy spójność doświadczenia

5

eprasa.pl 0e8cf9f63b

SHEEP, DOG 'N' WOLF



Nie pamiętam wielu smutniejszych wieści ze świata filmu niż decyzja o skasowaniu jesienią 2023 r. ukończonego już w całości filmu „Coyote vs. Acme", mającego opowiedzieć o batalii sądowej pomiędzy Wilusiem E. Kojotem a tytułową korporacją wysyłkową. Skasowaniu o tyle bolesnym, że podyktowanym tak błahym powodem jak możliwość dokonania odpisu od podatku przez zmagający się w tamtym czasie z problemami finansowymi koncern Warner Bros. Z drugiej jednak strony nie pamiętam wielu weselszych wieści ze świata filmu niż datowana na wiosnę 2025 r. decyzja o odkupieniu praw do niesprawiedliwie zaoranego projektu przez niezależną wytwórnię Ketchup Entertainment. Dzięki temu po latach spędzonych w zakurzonej szufladzie komedia nareszcie trafia na ekrany kin, u nas 20 listopada pod głupio zmienionym tytułem „Struś Pędziwiatr i zemsta Kojota". Nie będzie chyba lepszej okazji, aby opowiedzieć o jednym z najlepszych przedstawicieli schyłkowego okresu życia pierwszego PlayStation – Sheep, Dog 'n' Wolf.

Międzygatunkowy miszmasz

I nie chodzi tutaj bynajmniej o popularną licencję, choć moje umiłowanie do kreskówek o fajtłapowatym Kojocie ze „Zwariowanych melodii" z pewnością dodawało obcowaniu z grą dodatkowych walorów. To były jednak czasy, kiedy w szerokim strumieniu licencjonowanego szamba, spuszczanego na ówczesne dzieciaki zarówno przy okazji kolejnych kinowych premier, jak i zupełnie bez powodu, można było odłowić prawdziwe perełki, bez trudu broniące się jako samodzielne produkcje. Mimo że na pierwszy rzut oka całość wyglądała więc na jeszcze jedną platformówkę, Wiluś operował wszak w kolorowym, w pełni trójwymiarowym środowisku, co krok przy tym podskakując, jednak mechaniki tworzyły połączenie skradanki i gry logicznej. Sednem sprawy była bowiem znana z odcinkowej animacji kradzież owiec pilnowanych przez psa pasterskiego. Mimo że do zaliczenia poziomu wystarczyło uprowadzenie raptem jednej sztuki, a sam bohater dysponował umiejętnością skradania się na paluszkach, przylegania do wybranych elementów otoczenia, przebierania się za krzak czy samą owcę, nie wystarczyło jedynie zaczaić się i wykorzystać chwili nieuwagi strażnika. Potrzebny był dodatkowy fortel albo cały ich szereg.



I tu do gry wkraczały gadżety z firmy wysyłkowej Acme, zamawiane oczywiście za pomocą skrzynki na listy, dostarczane jednak drogą lotniczą w coraz bardziej kłopotliwe miejsca. Wśród nich między innymi wiązka dynamitu, elastyczna taśma, wędka z magnesem czy charakterystyczna czerwona rakieta przytraczana do pleców. Do tego dochodziły występy niegrywalnych, a jednak często biorących czynny udział w zabawie postaci oraz rozmaite patenty terenowe, nierzadko związane ze stylistyką planszy. Miejscami trzeba było mocno ruszyć głową, zwłaszcza że gra szczędziła podpowiedzi, a do wykonania określonych czynności czasem potrzebne było jednocześnie kilka różnych gadżetów czy mechanizmów środowiskowych. W swojej logice zagadki były jednak całkowicie zero-jedynkowe. Pomimo pozornie swobodnego terenu działań nie było tu miejsca na improwizację – sposób na poradzenie sobie z danym problemem zawsze był tylko jeden. To jednak nic złego, ponieważ kilkanaście dostępnych misji hołdowało olbrzymiemu zróżnicowaniu i godnej podziwu pomysłowości deweloperów. Dosłownie każdy poziom miał odmienny krajobraz i własny pomysł na siebie, upstrzony odskoczniami w kierunku mechanik wyłamujących się ze skradankowo-logicznej pętli. Było operowanie zdalnie sterowanym robocikiem, ganianie się

eprasa.pl 0e8cf9f63b

z duchami po labiryncie z perspektywy lotu ptaka niczym w Pac-Manie, rytmiczne minigierki, a nawet okazjonalne pojedynki z bossami. I choć siłą rzeczy niektóre elementy powracały do rozgrywki cyklicznie, gra na tyle hojnie częstowała nowościami, że praktycznie do samego końca zaskakiwała różnorodnością.

Jak w kreskówce

Ze względu na swój kreskówkowy charakter wyglądała przy tym naprawdę dobrze i pozostaje jedynie żałować, że wersję na PlayStation wykastrowano o obecny na komputerach cel shading otaczający postaci i kluczowe elementy otoczenia. Nie ujmowało to jednak szczególnie wierności materiałowi źródłowemu, wykonywanie wszelkich czynności charakteryzował więc ten zabawny, nadekspresyjny styl animacji oraz przekłamane prawa fizyki. Tak, również z możliwością biegania poza krawędzią przepaści, a przynajmniej do momentu kiedy bohater się orientował, że zabrakło mu gruntu pod nogami i po wybadaniu pustki stopą mógł spokojnie runąć w otchłań. Naprawdę świetna robota, uzmysławiająca, jak wielką przepaść pod względem dopracowania szczegółów udało się wypracować w ramach tej samej generacji sprzętu. Mimo to rozgrywka miała kilka przywar charakterystycznych dla gier z tamtego okresu, ze szczególnym wskazaniem na podłą pracę kamery, co rusz haczącą się o elementy otoczenia, a czasem ustawiającą się w kłopotliwej, odgórnie narzuconej pozycji, co utrudniało i bez tego dość ociężałe skakanie po platformach. Niezbyt intuicyjne było także gmeranie w ekwipunku, które wymagało przycisku zatwierdzenia zarówno przy ekwipowaniu przedmiotu, jak i chowaniu go z powrotem, co przy motywach zręcznościowych było zupełnie niepotrzebnym, często śmiertelnym utrudnieniem. Raptem w minionym miesiącu redaktor Kochaniec wspominał w tym dziale Atlantis: The Lost Empire, inną licencjonowaną przygodę wydaną w analogicznym czasie, toczoną przez dosłownie ten sam zestaw wad. Ot, znak czasów.

Z perspektywy

Ale ma to też pewne plusy. Produkcje z tego przejściowego okresu, ulokowane gdzieś pomiędzy siermiężnymi umownościami a standardami akceptowalnymi także współcześnie, dobrze opierają się wskazaniom kalendarza, uparcie utrzymującym, że mają przecież na karku całe ćwierćwiecze. W rezultacie przy Sheep, Dog 'n' Wolf można dziś się bawić niewiele gorzej niż kiedyś, narzekając z grubsza na te same cechy co ówcześnie. Tyle tylko, że w przeciwieństwie do 2001 r. dziś mamy zdecydowanie większe porównanie oraz oczekiwania utrwalone przez doskonalsze wzorce, stąd trudności w operowaniu w świecie gry siłą rzeczy wywołują więcej irytacji niż wówczas. Dla przeciwwagi pozytywnie zdumiewa natomiast kompleksowość całego konceptu, korzystająca ze zróżnicowania gatunkowego i wachlarza zagrywek na tyle szerokiego, że mógłby on wprawić w zakłopotanie wiele współczesnych tytułów. Dosłownie każda plansza wymaga zmiany sposobu myślenia, opracowania na nowo strategii działania, bo żadnej owcy nie pojmiesz dwukrotnie w ten sam sposób. Ostatnim zaskoczeniem po latach okazuje się generalny poziom wyzwania. Zarówno pod względem złożoności puzzli i niechęci gry w nakierowywaniu na rozwiązanie, jak i wyżyłowaniu niektórych elementów zręcznościowych.

Nie zmienia to jednak faktu, że finał istnienia poczciwego Szaraka, rozgrywający się już w cieniu rosnącej popularności jego następcy, został naznaczony kilkoma najlepszymi tytułami w całym jego dorobku. Sam bez chwili zawahania zaliczam do nich właśnie Sheep, Dog 'n' Wolf. I albo kiwasz właśnie głową w geście aprobaty, albo po prostu ominąłeś ten niepozorny majstersztyk. Idź więc go nadrobić lub odświeżyć i nie grzesz więcej. ⊗ **Komodo**

Sheep, Dog & Wolf



Wprawdzie sprzedaż gry nie była najlepsza, czego najlepszym dowodem brak oficjalnych raportów wydawcy, tytuł wciąż jednak zdołał odcisnąć swoje piętno na pokoleniu. W tym na nowozelandzkim multiinstrumentaliście Danielu McBride, który rozpoczynając w 2011 r. muzyczną karierę, nadał sobie pseudonim Sheep, Dog & Wolf na cześć jednej z ulubionych gier okresu dzieciństwa. Artysta jak dotąd wydał trzy albumy z muzyką stojąca na przecięciu avant-popu, folku, rocka oraz jazzu. Mam nadzieję, że nie inspirował się jednak ścieżką dźwiękową samej gry brzmiącą trochę jak tło niemieckich filmów dla dorosłych ery kaset VHS...



Ciężko styrany, odzyskany po latach fizyczny egzemplarz z mojej prywatnej kolekcji.

RETRO WERDYKT

PSX EXTREME

INFOGRAMES LYON HOUSE	SKRADANKA/LOGICZNA
GRAFIKA:	★★★★★★★★☆☆
DŹWIĘK:	★★★★★★☆☆☆☆
GRYWALNOŚĆ:	★★★★★★★★☆☆

PLUSY

▲ ZRÓŻNICOWANIE MECHANIK I GADŻETÓW, POMYSŁOWOŚĆ, STYLISTYKA, HUMOR

MINUSY

▼ PRACA KAMERY, SYSTEM SKAKANIA, GRZEBANIE W EKWIPUNKU

8



PSONE, PC

+ niespotykana nigdzie indziej mieszanka gatunków, wymagające zagadki
− nadal podła praca kamery i przeciętne sterowanie.

Skradanka inna niż wszystkie. Unikat do dzisiaj!

7

eprasa.pl 0e8cf9f63b



PRZEBUDZENIE POTWORA

Jak Sony rozjuszyło scenę i straciło kontrolę nad PS5

Przez długie lata piąta generacja konsol PlayStation sprawiała wrażenie absolutnej twierdzy. Owszem, w branżowych kuluarach powoli dłubano w kodzie źródłowym, a kolejne aktualizacje oprogramowania ukazywały nieznaczne luki zabezpieczeń, jednak społeczność moderów żyła w cichym, niepisanym porozumieniu z producentem.

TEKST: **MAJK**



Dopóki Sony traktowało graczy z szacunkiem, zachowując fizyczne nośniki, dając im poczucie realnej własności oraz możliwość swobodnego dysponowania zakupionymi na płytach grami, scena hakerska pozostawała w trybie głębokiego uśpienia. Wszystko jednak drastycznie się zmieniło w momencie, gdy japoński gigant postanowił bezpardonowo przypieczętować koniec ery płyt. Wprowadzenie na rynek wersji konsol pozbawionych napędów, forsowanie wydań cyfrowych i próba uwięzienia graczy w zamkniętym, w pełni kontrolowanym ekosystemie cyfrowym zadziałały na społeczność moderów niczym płachta na buhaja. Dla utalentowanych programistów i pasjonatów elektroniki sygnał był aż nadto czytelny: korporacja dąży do świata, w którym gracz jedynie odpłatnie wypożycza treść, nie posiadając niczego na własność. Odpowiedź ze strony podziemia nastąpiła ze zdwojoną siłą – wściekli scenowcy porzucili dawną wstrzemięźliwość, a dotychczasowy zamek PlayStation 5 runął na ich oczach.

Metoda na zapałkę? Jest dużo łatwiej!

Najbardziej zaskakujący w tym wszystkim okazuje się fakt, jak dziecinnie prosty stał się sam proces łamania konsoli. Zapomnijmy o czystej fizycznej ingerencji, lutowaniu dodatkowych chipów czy skomplikowanych modyfikacjach sprzętowych, które przed laty wymagały wizyty w specjalistycznym serwisie. Dziś cały proces jailbreaka sprowadza się do banalnej czynności: uruchomienia konsoli i wejścia na specjalnie przygotowaną stronę HTTP. Wykorzystuje ona lukę systemową zaszytą bezpośrednio w podręcznym podglądzie cyfrowej instrukcji obsługi PlayStation 5. Jedno kliknięcie na ekranie konsoli odpala ciąg zdarzeń, który w ułamku sekundy przeciąża pamięć urządzenia i otwiera głęboki dostęp do jądra systemu (kernel exploit). Rzecz jasna taka modyfikacja nie jest wolna od ryzyka. Wejście na ścieżkę niezależności nieuchronnie niesie ze sobą groźbę natychmiastowego i permanentnego bana w usługach PlayStation Network, co odcina konsolę od rozgrywek sieciowych oraz oficjalnej cyfrowej dystrybucji. Jednak dla coraz większej liczby użytkowników lista korzyści i możliwości, jakie scenowcy oferują w zamian, staje się opcją niezwykle atrakcyjną – zwłaszcza gdy uwzględnimy fakt, że tradycyjny rynek wydań pudełkowych powoli dogorywa na naszych oczach.

Gdy bariery systemowe znikają, złamane PlayStation 5 ukazuje oblicze sprzętu o potencjale, którego Sony nigdy nie zamierzało ujawnić. Podstawową funkcją jest oczywiście nieskrępowana swoboda w uruchamianiu kopii zapasowych gier oraz autorskiego oprogramowania tworzonego przez społeczność (homebrew). Jednak prawdziwy przełom nastąpił w dziedzinie, którą gigant z Tokio przez lata głęboko zaniedbywał: w poprawianiu jakości działania samych gier. Podczas gdy oficjalne studia oczekiwały od graczy ponownych opłat za remastery lub po prostu ignorowały ich prośby o aktualizacje wydajnościowe, hakerzy wzięli sprawy w swoje ręce. Korzystając ze specjalnych narzędzi do wstrzykiwania kodu w czasie rzeczywistym, udostępnili autorskie łatki odblokowujące licznik klatek na sekundę. W efekcie kultowe pozycje ze starszej generacji, z Bloodborne'em oraz Red Dead Redemption 2 na czele, w końcu zyskały upragnioną, ak-

eprasa.pl 0e8cf9f63b

samitną płynność w 60 klatkach na sekundę. Mało tego, moderzy potrafią dzisiaj zoptymalizować rozdzielczość obrazu, usunąć uciążliwy efekt ziarna, a nawet wprowadzić pełne wsparcie dla technologii VRR i odświeżania 120 Hz w grach, które fabrycznie były sztywno zablokowane w 30 klatkach.

Wokół złamanej konsoli wyrosła pełnoprawna, niezależna infrastruktura. Najlepszym tego przykładem jest sklepik Black Box – alternatywne centrum aplikacji instalowane bezpośrednio w menu PlayStation 5. Za jego pośrednictwem użytkownik uzyskuje bezpłatny dostęp do potężnej bazy gier, aktualizacji, oprogramowania homebrew oraz modyfikacji stworzonych przez społeczność, całkowicie omijając oficjalną kontrolę producenta. Równolegle moderzy rozwinęli rozbudowane systemy zarządzania stanami gier, umożliwiające przenoszenie i modyfikowanie zapisów (save editory), obsługę niestandardowych kontrolerów od innych platform, a także pełną kontrolę nad układem chłodzenia konsoli, co pozwala na obniżenie temperatur i wydłużenie żywotności podzespołów.

Niezwykle spektakularnym osiągnięciem hakerów okazała się szeroko pojęta wsteczna kompatybilność i emulacja. Przez całe lata przedstawiciele Sony powtarzali, że uruchomienie gier z PlayStation 3 na nowszych konsolach jest technologicznie niemożliwe z powodu unikalnej, niezwykle skomplikowanej architektury procesora Cell. Społeczność moderów dobitnie udowodniła, że były to jedynie wymówki natury biznesowej. Złamane PS5 bez większych problemów radzi sobie dziś z emulacją tytułów z PlayStation 3, wysłużonego Xboksa 360, a nawet z hybrydowej konsoli Nintendo Switch. Prawdziwą gratką dla nostalgicznych graczy okazuje się jednak zmodyfikowany środowiskowo emulator PlayStation 2. Nie tylko pozwala on na odpalenie dowolnego pliku obrazu z pamięci masowej, ale umożliwia też bezpośrednie włożenie oryginalnej, niebieskiej płyty z czasów PS2 do napędu PlayStation 5 i płynne rozpoczęcie rozgrywki. Konsola czyta fizyczny nośnik sprzed dwóch dekad, ignorując bloki regionalne i podrasowując klatkaż od 60 do nawet 120 FPS-ów.

Puszka Pandory

Jakby tego było mało, absolutną rewolucją okazało się najnowsze osiągnięcie sceny – projekt PS5 Proton (PP / prospero-win). Przenosząc rozwiązania znane z systemu Linux oraz kultowego Steam Decka bezpośrednio na architekturę konsoli, programiści stworzyli warstwę kompatybilności umożliwiającą uruchamianie gier i aplikacji pisanych bezpośrednio pod Windowsa na złamanym PS5. Efekt? Sprzęt Sony staje się potężnym pecetem gamingowym. W tym momencie koncepcje takie jak oficjalne Steam Machine czy komputery salonowe mogą się schować w cieniu przed możliwościami zmodyfikowanego PS5. Zamiast płacić krocie za dedykowane pecety czy sztywne ekosystemy, gracze zyskują na jednej konsoli dostęp do produkcji konsolowych, potężnej bazy emulacyjnej, a teraz także do gigantycznej biblioteki gier komputerowych z PC.

Mimo że wydarzenia na samej konsoli wywołują ogromne poruszenie, to prawdziwy koszmar dla wydawców gier rozgrywa się równolegle na poletku komputerów osobistych. Chodzi o zdumiewająco szybki rozwój emulatora PlayStation 5 przeznaczonego dla systemu Windows (KytyPS5). Tempo prac deweloperów zszokowało całą branżę rozrywkową. Obecnie remake Demon's Souls – flagowy tytuł startowy – jest w stanie działać na mocniejszych pecetach w pełnych, stabilnych 60 klatkach na sekundę. Co więcej, w przypadku wyciekniętych wczesnych wersji gier, takich jak nowiutki Marvel's Wolverine, po zaledwie tygodniu prac moderom udało się osiągnąć poziom wydajności sięgający 20 FPS-ów w pierwszych sekwencjach rozgrywki.

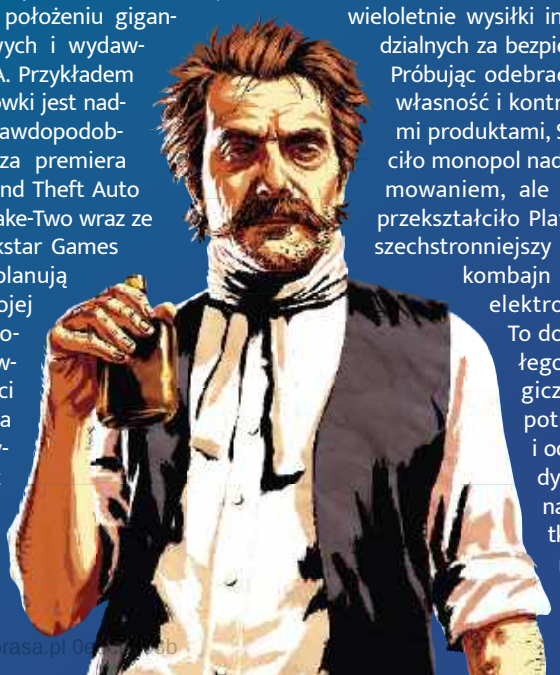
WOKÓŁ ZŁAMANEJ KONSOLI WYROSŁA PEŁNOPRAWNA, NIEZALEŻNA INFRASTRUKTURA

Taki obrót spraw stawia w niezwykle trudnym położeniu gigantów branżowych i wydawców gier AAA. Przykładem z samej czołówki jest nadchodząca, prawdopodobnie największa premiera dekady – Grand Theft Auto VI. Koncern Take-Two wraz ze studiem Rockstar Games od dawna planują wydanie swojej flagowej produkcji w pierwszej kolejności wyłącznie na konsole PlayStation 5 oraz Xbox Series X/S, z rozmyślnym pominięciem platformy PC na co najmniej kilkanaście miesięcy. Celem takiej strategii od lat była próba skłonienia graczy do zakupu wydań konsolowych, by w przyszłości sprzedać im ten sam tytuł po raz drugi na komputery. Jeżeli jednak gigantyczny postęp w emulacji architektur PS5 na PC utrzyma dotychczasową dynamikę, misternie przygotowany plan finansowy wydawców może lec w gruzach. Gracze komputerowi będą w stanie uruchomić pliki z konsolowej wersji GTA VI na swoich maszynach niedługo po oficjalnym debiucie, całkowicie ignorując sztucznie narzucone okno wydawnicze.

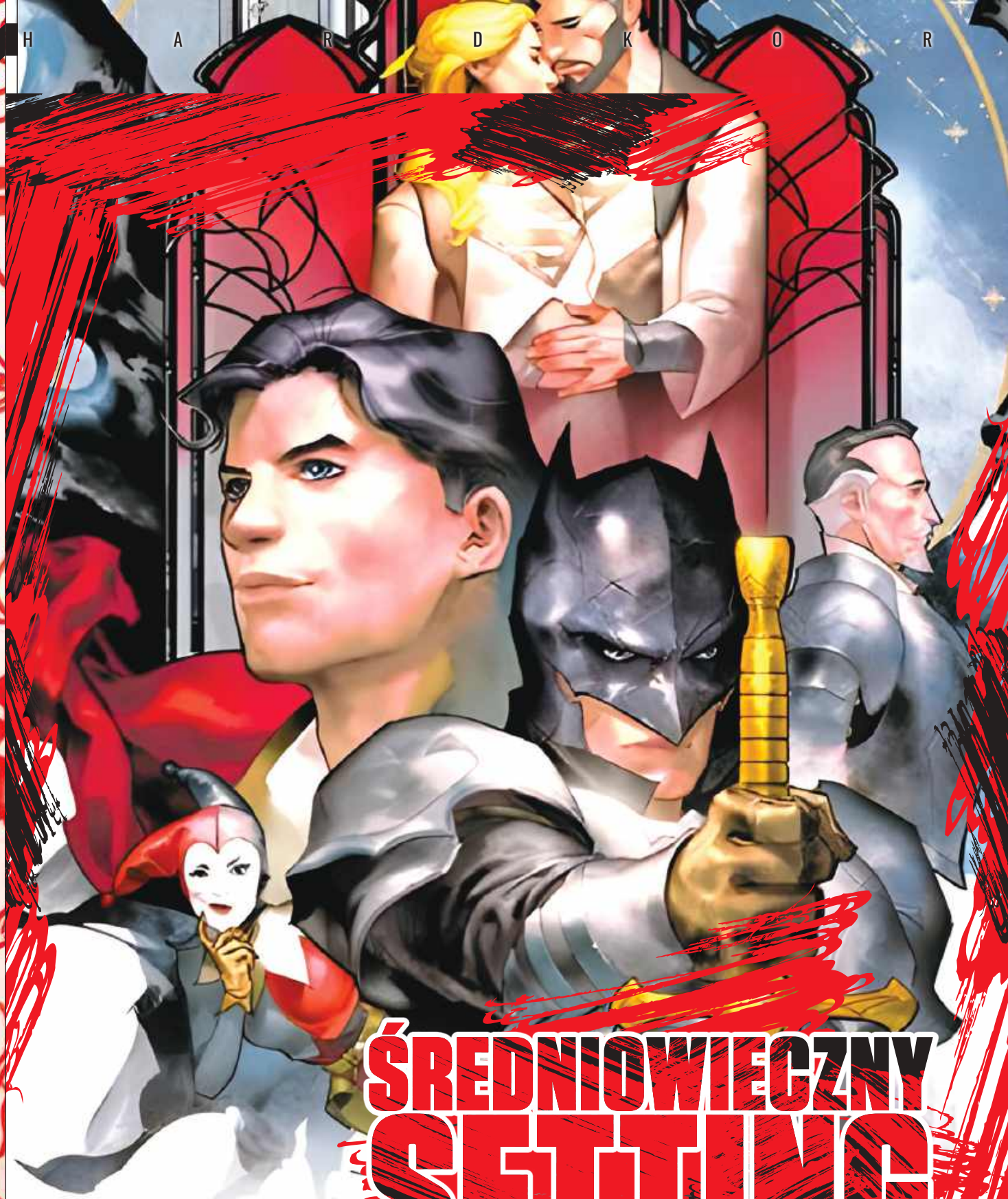
Walka z wiatrakami

Oczywiście reakcja Sony na tę otwartą rewolucję jest łatwa do przewidzenia. Japoński gigant przygotowuje już masowe kontrataki w postaci kolejnych aktualizacji oprogramowania układowego (firmware). Zamiast rozwiązywać realne problemy graczy, inżynierowie z Tokio będą zmuszeni wydawać natychmiastowe łaty bezpieczeństwa, łatać znalezione szczeliny w silnikach przeglądarek i nakładać kolejne cyfrowe kłódki na poziom jądra systemu. Historia pokazuje jednak dobitnie, że w tej niekończącej się zabawie w kotka i myszkę korporacja stoi na z góry przegranej pozycji. Gdy zabezpieczenia kernelowe zostały raz gruntownie rozpracowane i rozłożone na czynniki pierwsze, każdy nowo wypuszczany firmware prawdopodobnie będzie pękać równie szybko, co poprzednie. Każda kolejna łatka wydana przez Sony stanie się jedynie nowym wyzwaniem dla zjednoczonego podziemia hakerskiego.

Ostatecznie opór Sony wobec tradycyjnych nośników i próba całkowitej cyfryzacji rynku wywołały efekt odwrotny do zamierzonego. Chęć pełnego podporządkowania sobie konsumentów wybudziła ze snu społeczność, która w kilka miesięcy zniweczyła wieloletnie wysiłki inżynierów odpowiedzialnych za bezpieczeństwo systemu. Próbując odebrać graczom fizyczną własność i kontrolę nad zakupionymi produktami, Sony nie tylko utraciło monopol nad własnym oprogramowaniem, ale też nieświadomie przekształciło PlayStation 5 w najwszechstronniejszy i najelastyczniejszy kombajn do gier w historii elektronicznej rozrywki. To dobitna lekcja dla całego sektora technologicznego: ignorowanie potrzeb społeczności i odbieranie jej swobody zawsze kończy się natychmiastową i dotkliwą ripostą ze strony podziemia. ⊗



eprasa.pl 0



ŚREDNIOWIECZNY SETTING

Na marginesie

W komiksach bazujących na średniowieczu odnajdziemy z jednej strony pulpowy barbaryzm, estetykę mud & blood – Thorgal czy Conan. Z drugiej, baśniowo-kostiumowe krainy, jak w przypadku „Dark Knights of Steel", który przenosi bohaterów DC do nowego uniwersum, gdzie Hellblazer reprezentuje stan chłopski, Bruce Wayne to rycerz, któremu towarzyszy wierny giermek Alfred, a Green Arrow jest stylizowanym na Robin Hooda leśnym banitą.

W Muzeum Historii Sztuki w Wiedniu znajduje się obraz zatytułowany „Wieża Babel". Jedna z perełek XVI-wiecznego, niderlandzkiego malarstwa autorstwa Pietera Bruegla starszego. Monumentalna, sięgająca chmur wizualizacja biblijnej konstrukcji na przestrzeni wieków doczekała się setek interpretacji i komentarzy.

TEKST: KOCHANIEC

Stała się jednym z najwyrazistszych symboli kulturowych, za pomocą których do dziś opisujemy różnorodne aspekty rzeczywistości. Jednak poza wieżą, wizytującym jej budowę królem i uwijającymi się niczym mrówki robotnikami Bruegel namalował coś jeszcze... Niezauważalny na pierwszy rzut oka detal, będący majstersztykiem średniowieczno-renesansowej wrażliwości. Obok wielkiej polityki, religijnego patosu i megalomanii charakteryzującej przedsięwzięcie w centralnej części płótna odnajdziemy małego robotnika, który... sra nad strumykiem.

Pytanie, po co w piśmie o grach wspominać defekującego w krzakach XVI-wiecznego brygadzistę? Jak to z holenderskim malarstwem bywa, powód jest prosty – symbolika. W wielu komentarzach dotyczących „cichego" bohatera z obrazu Bruegla powraca interpretacja, że lubujący się w ironicznym ukazywaniu ludzkich cech malarz celowo skontrastował wzniosłość przedsięwzięcia i obecność władcy z ocierającym się wręcz o profanum niepoprawnym humorem. Co istotne, Bruegel sam sobie tego nie wymyślił. Przejął sposób obrazowania bezpośrednio z marginesów średniowiecznych manuskryptów, gdzie bezimienni skrybowie i iluminatorzy obok przepisywania modlitw rysowali grające na trąbkach psy, odcinające rycerzom głowy zające lub obficie kwitnące falliczne krzewy.

Przez wieki jednak różne idee i mody robiły wszystko, aby tego „srającego człowieczka" – symbol średniowiecznych marginaliów – wymazać z historii, wciskając wizje pełnego błota, tajemnic i patosu średniowiecza. Współczesna popkultura tylko wzmocniła ten przekaz. Sama branża gier wyprodukowała ich kilkanaście tysięcy w różnorodnej konfiguracji gatunkowej. W samym tylko katalogu Steama tag „średniowiecze" obejmuje do 6 tys. produkcji osadzonych w realiach epoki, a tytuły takie jak Age of Empires, Medieval: Total War czy Crusader Kings zapisały swoje chwalebne karty w Hall of Fame historii gamingu. Jednak w ostatnich latach w przestrzeni gier coś się zmieniło i o tej właśnie zmianie, przejściu w obrazowaniu średniowiecza jako tematu do średniowiecza jako systemu pojęć, wrażliwości i języka wizualnego, będzie ten tekst.



Manor Lords, stworzone przez jednoosobowe studio Slavic Magic, udowodniło, że nawet w gatunku strategii budowlanej można odrzucić popkulturowe klisze na rzecz autentycznej mikrohistorii, z archeologicznym pietyzmem rekonstruując XIV-wieczną wieś. Gra pokazuje, że średniowieczna przestrzeń nie musi być generyczną krainą z klocków, lecz organicznym ekosystemem.



Poznajecie tych panów? Francuska komedia „Goście, goście" (1993) pokazuje średniowiecze w konwencji absurdalnej satyry na mit rycerski. Twórcy użyli karykatury i wulgarnego humoru – smród, brud i ubóstwo, by pokazać, że średniowiecze to nie tylko romantyczne zamki, ale przede wszystkim zupełnie inny, drastycznie obcy dla nas system pojęciowy i obyczajowy.

Wieki ciemne?

Jako idea średniowiecze przeszło jedną z najdłuższych i najburzliwszych dróg w historii. To, co do dziś jeszcze uchodzi za „wieki ciemne", niemal od samego początku było nie tyle obiektywnym określeniem, ile dobrze napisaną, wiarygodną opowieścią. Tak to już przecież jest, że mity, historie i narracje są znacznie silniejsze niż fakty. Jak trafnie zauważa prof. Jerzy Strzelczyk w „Odkrywaniu średniowiecza", „każda kolejna epoka nie tyle poznawała średniowiecze, co projektowała w nie własne lęki, pragnienia, nadzieje i kompleksy".

Podwaliny pod współczesną opowieść o średniowieczu położyli humaniści renesansowi. Potrzebując wyrazistego tła, na którym ich własne idee mogłyby zaistnieć jako odrodzenie kultury antycznej, ukuli pojęcie „medium aevum" (wiek średni) na określenie czasu przejściowego i kulturowo „jałowego" pomiędzy klasycznym Rzymem a (ich) współczesnością. Dwieście lat później oświeceniowi myśliciele podchwycili ten koncept i połączyli go z ideowym orężem pod hasłem „wieków ciemnych" – epoki brudnej pod względem fizjologicznym, ponurej w zakresie myślenia o świecie i przepojonej religijnym fanatyzmem. Kiedy kilkadziesiąt lat później do głosu doszli romantycy, zrobili dokładnie to samo, tylko z odwrotnym wektorem emocjonalnym. Zamiast zacofania zobaczyli bajkowy świat szlachetnych rycerzy szukających Graala na tle majestatycznych, spowitych mgłą ruin. Walter Scott w swoim „Ivanhoe" (1820) stworzył modę na średniowieczne zamki, duchy, klątwy, a przede wszystkim rycerskie etosy, które z dzisiejszej perspektywy badań nad narracją w grach są niczym innym jak gotowymi scenariuszami na poszczególne questy.

Kluczowym pasem transmisyjnym dla nowej estetyki był wywodzący się z romantyzmu nurt prerafaelicki. Zgromadzeni wokół niego artyści koncentrowali się w swojej twórczości na szczerej, nasyconej kolorami duchowej sztuce późnego średniowiecza. To ich płótna zdefiniowały wizualny, romantyczny mit średniowiecza jako epoki pełnej tajemniczych uroczysk, wzorzystych szat i melancholijnych ruin. Jedną z najważniejszych postaci w Bractwie Prerafaelitów był William Morris, który w 1896 r. wydał utwór osadzony w całkowicie zmyślonej, baśniowej krainie inspirowanej feudalną Europą. Kilkadziesiąt lat później inny pisarz przyznał, że to zachwyt nad światotwórstwem Morrisa doprowadził do powstania jego autorskiego uniwersum – Śródziemia. J.R.R. Tolkien przekuł opracowany przez Morrisa, ale niefunkcjonujący jeszcze jako powszechny „kod fantasy" w postaci baśniowego klimatu, misternie zdobionych kling i zbroi w literaturę, której treść i obraz średniowiecza na stałe zespolił ze sobą magię i miecz. Rodzący się tym samym nurt czekał na podbój masowej wyobraźni, który nastąpił w latach 70. i 80. XX w., w dużej mierze za sprawą D&D i kodyfikacji wyrazistego języka wizualnego fantasy w formie wyidealizowanych zbroi, klimatu lochów i gotyckich ruin. Z modelującej się poetyki korzystali też twórcy gier. W pierwszych RPG-ach, jak Akalabeth, Ultima, później seria Might and Magic i Diablo, średniowieczne rekwizytorium staje się najbardziej naturalnym środowiskiem.

Wizja „wieków ciemnych" nie jest jed-

eprasa.pl 0e8cf9f63b

nak wyłącznie zasługą artystów. W XIX w. nastąpił również gwałtowny rozwój krytycznej historiografii. Badacze zaczęli masowo odczytywać i publikować dokumenty sądowe i kroniki medyczne z czasów epidemii Czarnej Śmierci. Odkrycie skali masowych grobów, opisy dżumy, brutalnych tortur inkwizycyjnych oraz warunków sanitarnych w średniowiecznych miastach dały także twarde naukowe paliwo dla wizji epoki zdominowanej przez cierpienie, błoto i krew. Paliwo, które w drugiej połowie XX w. zasiliło ukute przez anglosaskich historyków i krytyków filmowych pojęcie „mud & blood aesthetic". Dzisiejsza popkultura odziedziczyła te fundamentalne dla współczesnego postrzegania średniowiecza mity. W efekcie przez dekady średniowieczna estetyka funkcjonowała w mediach jako skrzynia pełna rekwizytów – setting dopasowywany wedle „ustawień" i preferencji.

Setting

Wypracowana przez dziedzictwo romantyzmu i współczesną popkulturę estetyka średniowiecza, która przeniknęła do świata elektronicznej rozrywki, najczęściej objawia się już w architekturze świata przedstawionego. Klasycznym przykładem jest geopolityczne tło działań bohaterów, które sprowadza się do feudalnych królestw rządzonych przez tyranów. Aby daleko nie szukać, możemy sięgnąć do jednego z aktualnych przykładów.

JAKO IDEA ŚREDNIOWIECZE PRZESZŁO JEDNĄ Z NAJBURZLIWSZYCH DRÓG W HISTORII

The Blood of Dawnwalker to podręcznikowy wręcz przykład tego, jak nowoczesne, dojrzałe RPG potrafi dokonać głębokiej syntezy historycznego średniowiecza z XIX-wiecznym romantyzmem. Twórcy wykorzystali realia XIV-wiecznej Europy dziesiątkowanej przez Czarną Śmierć oraz konflikty zbrojne, nakładając na nie czysto romantyczną mitologię i wrażliwość. Dawnwalker na potrzeby własnej opowieści modyfikuje też układ feudalny poprzez wprowadzenie romantycznego mitu wampira-arystokraty. W świecie gry chłopi i mieszczanie znajdują się więc w podwójnej niewoli. Z jednej strony oddają rentę feudalną i pańszczyznę, z drugiej stanowią dosłowną „żywą daninę" dla nocnych władców. Ich pozycja odzwierciedla zarówno średniowieczny brak podmiotowości chłopa, jak i romantyczny motyw ludu jako biernej, zastraszonej masy, nad którą krążą siły nadprzyrodzone. Otaczający bohatera świat jest szary, spowity mgłą, pełen błota, brudu i brutalności, których twórcy używają jako ornamentu dla podkreślenia spowijającej Kotlinę Sangorską beznadziei. Analogiczne elementy kontekstu naszych działań odnajdziemy w innych, pokrewnych Dawnwalkerowi produkcjach, jak Wiedźmin czy Dragon Age.

Innym elementem settingu, ukazującym bardzo instrumentalne podejście do bogactwa estetycznego średniowiecza, jest sposób projektowania interfejsu. W Diablo, Icewind Dale czy Heroes of Might and Magic interfejs estetyzował średniowieczne manuskrypty i iluminarze. Dzienniki zadań otrzymywały tło z czerpanego papieru, złocone ramki i pojedyncze inicjały, ale sam układ graficzny opierał się na całkowicie nowożytnym ładzie. Pismo było czyste i wystandaryzowane, a układ poszczególnych elementów całkowicie generyczny. Oczywiście projektantom należy oddać to, że HUD w takich pozycjach jak wspomniane Diablo czy Baldur's Gate przypominał rzeźbione ołtarze i nieźle komponował się z całością lore, ale nadal była to wyłącznie estetyczna nakładka.

Oglądając te światy na ekranie, nie spoglądaliśmy na wieki średnie oczami ówczesnego człowieka, lecz przez XIX-wieczny obiektyw przefiltrowany przez projektantów interfejsu. Im coś było bardziej błotniste albo baśniowe, a interfejs ozdobiony stylizowaną czcionką, tym bardziej uważano to za „średniowieczne". I tak uwięziono epokę w klatce trójwymiarowego realizmu i dekoracyjności, odcinając ją od autentycznej wrażliwości wizualnej i myślowej, którą się charakteryzowała.

Na marginesie

Aby przełamać opisane wcześniej klisze wizji średniowiecznej rzeczywistości, musiała nastąpić fundamentalna zmiana myślenia – zwrot od ikonograficznej stylizacji w stronę ukazywania za jej pomocą typowych dla epoki tematów i pojęć, w których będą się z kolei przejawiać istotne dążenia ludzkiego umysłu. Mimo że protoplastów zmiany należy szukać w literaturze, to gry jako medium zrobiły pod tym kątem największą robotę. Wszystko za sprawą specyficznej poetyki naszego medium. Literatura – w dużym uproszczeniu – to wyobrażanie sobie świata i średniowiecze bez wątpienia jest zarówno ofiarą, jak i wygranym tej cechy. Kino to obserwowanie świata. Gry z kolei mają umiejętność, której inne media są pozbawione – możliwość wprojektowania siebie w dany świat i doświadczanie go poprzez sprawczość.

Co się tyczy literatury, początkowa zmiana postrzegania epoki przyszła właśnie tam, a dokonał jej Umberto Eco. W 1988 r. wyszło jego „Imię róży" – książka swoiście rewolucyjna, która podała masowemu odbiorcy średniowiecze od środka, jako epokę niezwykle złożoną, intelektualnie żywą, ale – co bardzo ważne – pełną ironii. Wracając teraz do naszego srającego brygadzisty spod Babelu – Eco zwraca naszą uwagę właśnie na niego. Cały wątek kryminalny w „Imieniu róży" kręci się wokół śmiechu, komedii oraz tzw. drolerii (żartobliwych motywów dekoracyjnych w księgach, o których za moment). Zbrodnie w opactwie są popełniane, by ukryć zaginioną drugą księgę „Poetyki" Arystotelesa (o komedii), a bohaterowie prowadzą dysputy o tym, czy Chrystus się śmiał i czy rysowanie absurdalnych postaci na marginesach Biblii to grzech. Eco pokazał średniowieczną kulturę wysoką i ludową w ich własnych, autentycznych kategoriach. Oczywiście „Imię róży", jeśli chodzi o literaturę, czy Kingdom Come w przypadku gier wideo nie wyznaczają jakiejś poznawczej cezury. Wiele dzieł literackich i gier poprzedzających te tytuły przemycało nieco inny niż utrwalony przez popkulturę obraz średniowiecza. Bez wątpienia jednak te dwa dzieła uważać można za rodzaj kamieni milowych.

Zanim gry dojrzały do pełniejszego eksponowania wrażliwości, przez długi czas testowały półśrodki. Jeśli jakaś produkcja próbowała się wyłamać z baśniowego kanonu średniowiecznego fantasy, robiła to zazwyczaj w skali makro – sprowadzając wieki średnie do czegoś w rodzaju szachownicy. Doskonałym przykładem jest seria Total War (ze szczególnym uwzględnieniem Medieval II) eksponująca autentyczne mapy politycznych i feudalnych zależności, koncentrując się głównie na taktyce wojskowej. Z kolei Crusader Kings postawiło na ekonomię feudalną i dynastyczną, redukując tym samym świat do wykresów i tabel. Obie pozycje są co prawda krokiem w stronę realizmu, ale wciąż zamkniętym w bardzo konkretnej, bezosobowej perspektywie systemu geopolitycznego, będącego tłem dla teatru działań wojennych widzianego z ‚lotu ptaka. Gracz wciąż obserwował ten świat jak szachista. I nastało Kingdom Come. Gra, która nie miała prawa się ukazać, ponieważ jak podkreślał w swoich wywiadach Daniel Vavra, potencjalnych inwestorów odtrącało to, że osadzone w klimacie średniowiecza RPG pozbawione będzie typowych dla gatunku elementów magii i potworów.

Wielu krytyków i graczy popełnia przy produkcji Warhorse Studios błąd, redukując ją do „realistycznego symulatora średniowie-

eprasa.pl 0e8cf9f63b

cza" albo „RPG-a bez magii". Istota Kingdom Come nie polega jednak wyłącznie na tym, że miecze ważą tyle, ile powinny, a rany kłute zabijają. Przełom, którego dokonał Vavra, polega na radykalnej zmianie settingu, architektury świata oraz interfejsu, które przestały udawać „Breavehearta", a zaczęły operować autentyczną estetyką i mentalnością XV-wiecznych Czech. Po pierwsze, zamiast wiecznie szarych, zachmurzonych niebios i ponurych, błotnistych ruder gracz otrzymuje świat nasycony żywymi barwami: soczyste, zielone łąki Doliny Sazawy, jasne drewno wiejskich chat oraz, co kluczowe, bogato polichromowane, barwne wnętrza kościołów i zamków. Twórcy przypomnieli, że średniowieczny człowiek kochał kolor, a sacrum w architekturze miało olśniewać, a nie przygnębiać gotyckim mrokiem. Po drugie, nastąpiła całkowita dekonstrukcja interfejsu i mechanik prowadzenia narracji. Dziennik zadań, mapa oraz ekrany ekwipunku przestały być generycznymi, cyfrowymi okienkami z tłem z papieru czerpanego. Zostały zaprojektowane jako żywy, iluminowany kodeks z epoki, w którym tło i ikonografia czerpią bezpośrednio ze średniowiecznego malarstwa książkowego i sztuki cechowej. Co ważniejsze, ten interfejs rezonuje z samą rozgrywką.

Kingdom Come przewartościowało też rolę Kościoła i religijności, które nie są tu sekciarskim wrogiem – jak miało to miejsce w innych RPG-ach akcji – ale elementem naturalnego środowiska. Słynna misja z księdzem Bogutą w Użycach – w której nocna pijatyka, bójka i zabawa płynnie przechodzą w poranne, głębokie i żarliwe kazanie potępiające zepsucie kleru – to majstersztyk, którego korzenie sięgają pieśni i mikroscenek przedstawianych na marginesach ksiąg i kodeksów. Jak zresztą przyznaje Viktor Bocan (Lead Designer), designerzy przemycali mnóstwo drobnych elementów jak zachowania NPC-ów, ikonki wskazujące zagrożenie, dialogi i niektóre żarty wprost z ilustracji na marginesach. Kingdom Come udowodniło więc coś przełomowego: że pełne zanurzenie gracza w średniowieczu nie wymaga wymyślania smoków. Wystarczyło zaufać autentycznej estetyce i mentalności epoki. O ile jednak dzieło Warhorse nadal pozostało jeszcze w ramach klasycznego, trójwymiarowego świata, o tyle prawdziwy przewrót estetyczny nastąpił przy Pentimencie i Inkulinati, których twórcy zrobili krok znacznie radykalniejszy i zamiast budować symulację fizycznej przestrzeni V czy XV w., przenieśli gracza bezpośrednio w głąb średniowiecznego kodeksu.

Ludzie z Yaza Games przetrząsnęli cyfrowe archiwa Biblioteki Brytyjskiej, Biblioteki Narodowej Francji oraz polskich zbiorów manuskryptów. Trafili tam na bogactwo motywów znanych jako drolerie (fr. drollerie – krotochwila, żart) i uświadomili sobie, że średniowiecze kochało „świat na opak". Zamiast więc budować trójwymiarowe środowisko i nakładać na nie „średniowieczne tekstury", twórcy podjęli decyzję, aby przestrzenią rozgrywki stał się sam pergamin – notabene przestrzeń gry autora z treścią tekstu, jak i czytelnikiem. Podstawową mechaniką zaś – marginalny absurd w postaci niezwykle bogatego imaginarium marginalnych bestiariuszy. Znaleźli w nich rycerzy odpierających na basztach szturm zajęcy w pełnym rynsztunku, szarżę ciężkozbrojnej jazdy na ślimaki, odgryzające sobie jądra bobry czy dmiące w trąbki odbytem psy. Yaza Games udowodniło, że aby stworzyć grę wciągającą, mądrą i unikalną estetycznie, nie trzeba wymyślać kolejnych ras elfów ani projektować wyrafinowanych pancerzy. Wystarczy sięgnąć do autentycznych zbiorów bibliotecznych i zaufać wyobraźni ludzi, którzy żyli 500 czy 600 lat temu, i dodać do tego zasady rozgrywki.

Ten sam intelektualny gest zaufania do estetycznej i pojęciowej samowystarczalności epoki legł u podstaw Pentimentu. W grze cała warstwa wizualna została zaprojektowana jako żywy, przełomowy manuskrypt zawieszony między tradycją drzeworytu a wczesnym drukiem. Co jednak najciekawsze, Sawyer uczynił ze średniowieczno-renesansowej materialności słowa fundament samej mechaniki narracyjnej. W Pentimencie nie ma tradycyjnego dubbingu – głosy postaci zostały zastąpione odgłosami skrobania gęsiego pióra po pergaminie oraz stukania czcionek drukarskich. Kluczowym nośnikiem tożsamości i statusu społecznego staje się więc tu typografia. Gdy mówi wykształcony humanista, na ekranie pojawia się elegancka antykwa, wypowiedzi mnicha wykreślane są ciężką, gęstą teksturą gotycką, a słowa prostego chłopa kreślone chropowatym, pełnym ortograficznych potknięć pismem potocznym. Co więcej, gracz na własne oczy obserwuje proces powstawania tekstu. Litery bywają ścierane nożykiem skryby, gdy ten popełni błąd, a atrament miejscami schnie wolniej. Pentiment zdejmuje ze średniowiecznego pisma popkulturową powłokę ozdobnej czcionki, zamieniając ją w społeczne zwierciadło i autentyczne narzędzie ekspresji dawnego umysłu.

Z kolei Potion Craft: Alchemist Simulator udowadnia, że ten sam zwrot pojęciowy potrafi objąć nawet tak zepsuty przez popkulturę motyw, jakim jest alchemia. Przez dekady gry wideo sprowadzały ją do generycznego craftingu: zbierz trzy czerwone rośliny, kliknij przycisk i otrzymaj miksturę leczenia. Zdecydowaną zmianę tej mechaniki przyniosło już wspomniane Kingdom Come, ale Potion Craft przenosi graczy do wnętrza średniowiecznego herbarium. Dopełnieniem tej wrażliwości staje się Scriptorium: Master of Manuscripts od twórców Inkulinati. O ile w tej drugiej grze drolerie walczyły na śmierć i życie o brzegi tekstu, o tyle Scriptorium przesuwa punkt ciężkości z walki na proces kreacji. Tytuł stawia gracza w roli mistrza średniowiecznej pracowni książkowej, przed którym staje zadanie projektowania stron, dobierania pigmentów, kładzenia płatków złota na inicjały oraz komponowania kadrów na zlecenie świeckich i duchownych mecenasów.

Indyk z marginesu

Przejście od średniowiecza jako rekwizytu, settingu i tematu do średniowiecza jako systemu wrażliwości wynikającej z języka wizualnego to obecnie jeden z cichych zwrotów narracyjnych dokonujących się w giereczkowie. Warto w tym miejscu zadać fundamentalne pytanie, gdzie właściwie dokonuje się ta zmiana. Okazuje się, że to nie wysokobudżetowe produkcje segmentu AAA przewartościowują nasz sposób myślenia o średniowieczu, ale tytuły „z marginesów" głównego nurtu. Dzięki nim wreszcie rozumiemy to, co wiedział już XVI-wieczny holenderski malarz: że wzniosła katedra i srający pod jej murem człowiek, wzniosła teologia i puszczający oko zając na brzegu karty pergaminu nie są wykluczającymi się światami, tylko stronami tego samego, żywego układu pojęciowego. Gry wideo wreszcie pozwoliły nam być w średniowieczu. A „być" w średniowieczu to zrozumieć jego język w całej jego złożoności, bezczelności i absolutnym pięknie. ⊗



Jedna z najsilniejszych jednostek bojowych w Inkulinati – Ślimak. Najprawdopodobniej symbolizował lenistwo i gnuśność, a te były postrzegane w średniowieczu jako jedne z najgorszych wad u rycerza.

eprasa.pl 0e8cf9f63b

WAMPIRYCZNE TROPY

Trudno o istoty intrygujące mnie bardziej niż wampiry. Uzbrojone w kły ostre jak noże i polujące na swoje ofiary pod osłoną nocy wyłoniły się z mitów starożytnych cywilizacji. Zanim ród Belmontów walczył z armią nocnych stworzeń, ich natura ewoluowała na przestrzeni wieków. Wejrzyjmy zatem w genezę istot wampirycznych, prześwietlmy te mniej i bardziej znane przypowieści. Wskazanie praprzodków samego hrabiego Draculi to fascynująca podróż przez stulecia.

TEKST: **GRABA**

Prawampiry

Nie istnieje lęk bardziej pierwotny niż przerażenie śmiercią. Starożytni czcili ją poprzez obrzędy związane z pochówkiem zmarłych. Gdy nie istniała wiedza medyczna i nie znano procesów gnilnych zachodzących po ustaniu funkcji życiowych, wierzono w odejście duszy w zaświaty. Obawy przed powstaniem z grobu pod postacią nocnego łowcy kształtowały się przez tysiąclecia. Mówimy o drapieżniku opuszczającym miejsce wiecznego spoczynku i ruszającym na żer. Wtapiającym kły w szyję ofiary i wysysającym krew do ostatniej kropli. Zanim ten powszechny wizerunek istot wampirycznych wychylił głowę zza kulis kultury i sztuki, tkwił w demonicznych wyobrażeniach stworzonych przez wierzenia pierwszych cywilizacji. Próby ustalenia genezy nieśmiertelnych krwiopijców rozpoczęły się późno, bo w 1933 r., gdy na terenie Mezopotamii przypadkiem odnaleziono terakotową tabliczkę podpisaną jako „Królowa Nocy". Badania termoluminescencyjne przeprowadzone w Muzeum Brytyjskim wykazały, że relief ten stworzono ok. II tysiąclecia p.n.e.

Archeolodzy nie poszukiwali źródła mitu o wampirach, wzięli się za to badacze historii, gdy nocna królowa trafiła na świecznik. Jej nietypowa, groźna postura inspirowała znawców kultur starożytnych. Relief przedstawiał uskrzydloną, kobiecą postać ze szponami zamiast stóp oraz z nakryciem głowy charakterystycznym dla bóstw mezopotamskich. W środowiskach badaczy pierwszych cywilizacji rodziły się pytania o imię nocnej władczyni. Mnożyły się tropy. Wskazywano Ereszkigal, mezopotamską boginię podziemi lub demonicę Lilitu (Lilith), czyli pierwszą z istot wampirycznych, które wychyliły głowę z pradawnych mitologii. Starożytna Mezopotamia uchodzi za kolebkę pierwszej cywilizacji, gdzie następowały zmiany kulturowe oraz wierzeniowe. Wraz z pojawieniem się partiarchatu Lilith coraz bardziej demonizowano. Wierzenia w istoty wampiryczne z czasem przejęli Babilończycy. Wątek mezopotamskiej Lilith pozostaje niejednoznaczny z powodu wciąż niedostatecznej wiedzy dotyczącej wierzeń tamtejszych ludów. W czasach starożytnych istoty wampiryczne interpretowano zależnie od regionów i okalających je mitów. Z poniższej mieszaniny kultur spróbuję złożyć właściwy (czyt. współczesny) profil potwora.

W mitologii hinduistycznej ekwiwalentem tych mrocznych sił stał(a) się Kali (heh), bogini czasu, śmierci i zniszczenia. W micie o wielkiej bitwie z demonami Kali mierzy się z najsilniejszym spośród wszystkich upiorów, Raktabiją. Gdy każda kropla jego krwi dotykała ziemi, natychmiast pojawiała się jego demoniczna kopia, przez co pozostawał on niezwyciężony.

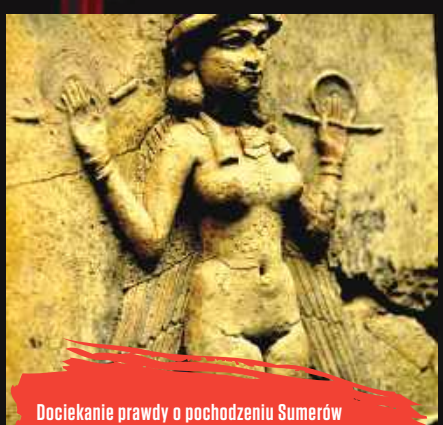


Wampiryczne tropy sięgają ludów indoeuropejskich. Według źródeł zamieszkiwali oni Anatolię, czyli tereny podległe współczesnej Turcji. Nie wszyscy historycy zgadzają się z tą teorią, niektórzy łączyli Indoeuropejczyków z tzw. kulturą grobów kurhanowych, której przedstawiciele zasiedlali tereny na północ od Morza Czarnego aż po same Karpaty (w tym regionie toczy się akcja polskiej gry The Blood of Dawnwalker poświęconej tematyce krwiopijców).



W „Drakuli" Brama Stokera pojawia się postać Lucy Westenra, która została ukąszona przez hrabiego. Jej historia jest nawiązaniem do śledztwa w sprawie Mercy Brown z Rhode Island i przejawem wampirycznej paniki lokalnej społeczności.

Pijąc krew oprawcy, bogini śmierci nie dopuściła, aby demon się zdublował. Uwieczniano ją z naszyjnikiem złożonym z ludzkich głów i składano ofiary. Kali przypomina o inherentnej sile tworzenia i niszczenia w każdym z nas. W tekstach arabskich natomiast ujawnia się Dżin, upiór, demon i wampir zarazem, zrodzony z ognia. Mordujący i pijący krew zmarłych, unoszący się nad ofiarą pod postacią dymu. Wbrew „Baśniom tysiąca i jednej nocy" nie spełniał on życzeń. Powszechnie znane legendy i przypowieści o wampirach skupiały się na motywach powiązanych ze zmarłymi. W kulturze chińskiej grasował Jiāngshī, demon zdolny do opętywania ludzkich zwłok, który oznacza dosłownie „sztywnego trupa". Lęk przed zmarłymi powracającymi do życia to naczelny stwórca legend o krwiopijcach żerujących z zaświatów. W Ameryce Południowej natomiast mit o krwiożerczych istotach utworzyła sama natura.



Dociekanie prawdy o pochodzeniu Sumerów trwa do dzisiaj. Mogli zamieszkiwać dolną część Mezopotamii lub przywędrowali od strony Afryki. Zależnie od tropów i związanych z nimi teorii cała ta sprawa dorobiła się ciekawej nazwy – „problemu sumeryjskiego". Wierzę, że właśnie tutaj rozpoczęła się geneza współczesnego mitu o wampirach. Relief Królowej Nocy pochodził prawdopodobnie od ludów sumeryjskich.

Pośród Majów i Azteków panikę siał Camazotz, bóg nietoperzy i zła objawiający się w towarzystwie roju swoich pobratymców (hmm, skądś to znamy, prawda?). Ich wierzenia bardzo łatwo wytłumaczyć faktem największego występowania nietoperzy-wampirów (Desmodus rotundus, Diaemus youngi i Diphylla ecaudata) w tych stronach. Przejdźmy do jeszcze jednego nieeuropejskiego prawampira. Bruja (Tlahuelpuchi) lub po prostu czarownica występowała w Ameryce Łacińskiej przedstawiana jako wampirzyca – hipnotyzowała, wypijała krew ofiary i przemieniała się w zwierzęta. Wszystkie jej cechy pokrywają się z opisem współczesnego wampira. W kulturach spoza Europy przewinęły się motywy wspólne dla powszechnego wizerunku nocnego łowcy. Kali pijąca krew, krwiożerczy Dżinn, Jiāngshī „ożywiający" zwłoki, Camazotz z rojem nietoperzy, a klamrę spina hipnotyczna Bruja (hipnoza to jedna z domen samego Draculi). Europa uważana jest za kolebkę powszechnego mitu o wampirach, jednak mógł on powstać jako echa wędrówek ludów. Prawdopodobnie nigdy nie istniał ujednolicony obraz nocnego łowcy, gdyż jest on dziełem wielu kultur.

Krwawy kontynent

Kolebką współczesnego wampiryzmu pozostaje Europa. Starożytni Grecy i Rzymianie zabraniali grzebania zmarłych w pobliżu występowania strzyg i lamii. Antyczne wampiry w podaniach przybierały kobiecą postać. Z opisów autorstwa Flegona z Tralles

(II w. n.e.) wyczytamy mityczną historię Filinnion, zmarłej wkrótce po zamążpójściu i pośmiertnie odwiedzającej rodzinne domostwo. Akurat przebywał tam młodzieniec imieniem Machates, który pojawił się w mieście w interesach. Igraszkę odkryła niania po cichu wzywająca rodziców nieumarłej dziewczyny. Matka i ojciec nie wierzyli w taki obrót spraw, więc Machates zaproponował, że przedstawi ją kolejnej nocy, gdyż sam był przekonany, że wcale nie spotyka się ze zmarłą Filinnion. Gdy kochankowie spotkali się, Charito i Demostratos z niedowierzaniem wyszli córce na spotkanie. Kobieta jednak wykrzyczała im, że nie poszanowali jej prawa do zabawiania gościa i padła martwa. Po kilku dniach jej grób był całkowicie pusty. Ta opowieść liczy ponad 1900 lat i uznawana jest za preludium historii XVIII-wiecznego wampira, uwodzącego ofiarę i wysysającego życie.

W rzymskim społeczeństwie funkcjonował mit niezwykłego drapieżnika. W Grecji obawiano się empuzy, pierwszego wampira pochodzącego z czasów starożytnej Europy. W mitach opuszczała nocą królestwo Hadesa, wabiła i wysysała mężczyzn do ostatniej kropli. Grasowała tylko w nocy, towarzysząc trójgłowej bogini Hekate w trakcie podróży po świecie. Jednak prawdziwymi rodzicielami dzisiejszych wampirów, których znamy z popkultury i literatury, byli Słowianie. Ze starożytności zawędrujmy aż do IV–V w., ponieważ na ten okres historii przypadają wędrówki ludów. Ścieranie się kultur oraz obyczajów stworzyło opowieści o powracających zmarłych rozsmakowanych w ludzkiej krwi. Gdy przed wiekami nie rozumiano jeszcze wielu procesów zachodzących po śmierci, wszystko przypisywano siłom ciemności. Ze słowiańskiego folkloru wyłoniły się istoty bluźniercze, potępione, czyli same wampiry. Istnieje teoria, że wampiryzm rozprzestrzenił się w Europie za sprawą słowiańskich mamek czuwających nad średniowieczną dziatwą w celach praktycznych. Mroczne opowieści o zmorach czatujących pod nocnym niebem odstraszały najmłodszą gawiedź przed opuszczaniem gospodarstw po zmroku. Wszystkie upiory pijące krew, strzygi i same wampiry wyewoluowały z przestrogi? Znaczący wpływ na popularyzację mitów wampirycznych miała chrystianizacja Europy. Do tamtej pory zmarłych najczęściej poddawano kremacji, aby uniknąć rozprzestrzeniania się groźnych chorób. Ekspansja chrześcijaństwa wiązała się z nakazem grzebania zmarłych w ziemi. Strach przed śmiercią i rozkładem pogłębiał zabobony związane z krwiożerczymi bestiami wychodzącymi z grobów. W mogiłach pochodzących z XII i XIII w. odkryto nietypowe ułożenie ciał. Czaszki z wbitymi gwoździami umieszczano między udami, a kończyny łamano, aby utrudnić krwiopijcy powrót do świata żywych. Za taką właśnie istotę postrzegano wąpierza, z prasłowiańskiego „ą-per-b". W słowiańskich wierzeniach stosowano przeróżne określenia tego stwora. Upir, martwiec i wieszczy oznaczał krwiopijcę o czerwonych oczach, gnijącego i ubranego w strój, w jakim został pochowany. Słowianie wierzyli, że wąpierzem stawała się osoba zmarła nagle, np. śmiercią samobójczą, przez zarazę, lub była okrutna jeszcze za swojego żywota. Powstawał on z niespalonych zwłok i nawiedzał bliskie osoby i wszystkich tych, którzy wyrządzili mu krzywdę. Nie znosił światła słonecznego i opuszczał grób nocą, aby wypić krew swych ofiar. Kiedy we wsi umierało kilka lub kilkanaście osób z niewyjaśnionych przyczyn, w krótkim odstępie czasu winą za tę tragedię obarczano nieumarłego krwiopijcę.



Platon, jeden z największych myślicieli w starożytnej Grecji, uważał, że istoty wampiryczne są efektem reinkarnacji. „Ze strachu przed tym, co niewidzialne, przed tamtym światem, (...) jak powiadają, włóczy się koło pomników i grobów, gdzie już nieraz widywano jakieś do cieniów podobne dusz widziadła (...) nie są [to] dusze ludzi dzielnych, tylko złych, które się po takich miejscach błąkać muszą, pokutując za pierwsze swoje życie: złe" – pisał. Lamie przerażały najbardziej ze wszystkich istot wampirycznych w czasach antyku.

Docieramy zatem do roku 1725 i serbskiej wsi Kisiljewo. Z historycznego, medycznego i urzędowego punktu widzenia jest to miejsce narodzin wampiryzmu. Nie poprzez zasłyszane opowiastki o zmorach pijących ludzką krew, lecz z treści pochodzącej z archiwów administracyjnych. W ten sposób świat poznał niezwykły przypadek Petera Blagojevicia. Odszedł ze świata żywych z przyczyn zupełnie naturalnych, mając 60 lat. Wkrótce po pochówku świadkowie mieli zeznawać, że Blagojević zaczął nawiedzać mieszkańców wioski. Dziewięcioro z nich zmarło jedno po drugim, co zaniepokoiło społeczność. Urzędnicy nie wzięli na poważnie możliwości powstania z grobu i mordowania żywych. Dla świętego spokoju dokonano ekshumacji grobu. Jej efekt zszokował, ponieważ ciało nieboszczyka nie wykazało śladów rozkładu, a z ust wydobywała się świeża krew. Ciało przebito kołkiem i spalono. Pierwszy raz nauka uznała wyższość wierzeń gęstniejących od setek lat. Jeszcze większy wpływ na szerzenie wampiryzmu w społecznej świadomości wywarł „Visum et Repertum" (1732). Był to raport sporządzony ręką wojskowego chirurga, Johanna Flückingera. W chorwackiej miejscowości Meduegna niejaki Arnold Paole zmarł w wyniku upadku z wozu i powrócił do życia jako wampir. Flückinger z kolegami po fachu prowadzili analizę ciał i na podstawie ich pośmiertnego stanu kwalifikowali je jako „wampiryczne". Wyniki raportu wydrukowano w „Wiennerisches Diarium". Słowo „wampir" trafiło do masowego czytelnika pierwszy raz w historii. Mit o wampirach przestał być już tylko mitem, stawał się namacalny i realny. Powoli docieramy do kresu naszej wędrówki przez dzieje wampiryzmu. Niczym w klasycznej Castlevanii przebijaliśmy się przez upiory i demony (Lilith, Kali, Camatzoz, lamie i wąpierze), by stanąć przed obliczem ostatniego przeciwnika, odwiecznego wroga klanu Belmontów.

NABIJAŁ NA PAL RODZICÓW I WŁASNORĘCZNIE MORDOWAŁ DZIECI NA ICH OCZACH

Syn Smoka

Zanim przejdziemy do ostatecznej konfrontacji, muszę Was uprzedzić, że zakręcę trochę kołem czasu i wyrzucę nas do XV-wiecznej Europy. W 1403 r. Zygmunt Luksemburczyk, król Węgier i prawnuk samego Kazimierza Wielkiego, powołał do życia Zakon Smoka. Było to elitarne stowarzyszenie chroniące Europę przed ekspansją imperium otomańskiego i poganami. „Symbolem (...) był smok zwinięty w kłębek, dotykający głową ogona, z otwartą paszczą ziejącą ogniem, skropiony krwią na grzbiecie na kształt krzyża" – tak herb

zakonu opisywał polski historyk Jan Długosz. Zakon zasilał m.in. Władysław Jagiełło. Spośród oryginalnej dwudziestki pierwszych członków stowarzyszenia wyróżniał się Wlad II. W Rumunii uchodził on za władcę traktującego okrutnie swoich poddanych, skąd wzięto jego przydomek Draco (Smok), przekształcony następnie w Dracul (Diabeł). W 1431 r. narodził się jego potomek, Wład Tepes. W wieku 11 lat trafił do tureckiej niewoli wraz z ojcem i bratem, Radu III Pięknym. Spędził w niej aż siedem lat. Wład II Diabeł i jego najstarszy syn Mircza II zostali zamordowani w 1447 r., zdradzeni przez swoich bojarów. Draculea (Syn Smoka), bo tak nazywano Włada III, nim zyskał swój historyczny przydomek, musiał uciekać z Wołoszczyzny przed uzurpatorami. Udało mu się jednak sprzymierzyć z sułtanem i powrócił, aby brutalnie odebrać należny mu tron. Jedną z jego ulubionych metod tortur było nabijanie żywych wrogów na pal, stąd w historio pozostało jego przezwisko „Palownik". Kazał mordować wszystkich sprzeciwiających się jego woli, również mieszczan nieuiszczających nałożonych przez niego podatków. W drzeworycie z XV w. uwieczniono postać Włada ucztującego przed setką ciał powbijanych na pale. Nie istnieją szczegółowe zapisy wiążące postać okrutnego władcy Wołoszczyzny z cechami wampirycznymi. Wykształciły się one poprzez przekazy mówiące o przypadkach, gdy Draculea kazał sprowadzić rodziny przeciwne wysokim podatkom. Nabijał na pal rodziców i własnoręcznie mordował dzieci na ich oczach. Po wszystkim napełniał krew umierającego syna lub córki i wznosił krwawy toast. Pamiętajcie o tym, gdy będziecie biczem okładać Drakulę w nowej Castlevanii.

Podstawą wierzeń w istnienie istot wampirycznych były również choroby. Odbijamy się już od Starego Kontynentu u schyłku średniowiecza i ruszamy szlakiem XIX-wiecznej Ameryki. Mieszkańców zdziesiątkowała gruźlica, zabierająca całe rodziny, jedna po drugiej. Ludzie zachodzili w głowę, dlaczego to właśnie ich nie oszczędza ten jakże okrutny los. Jednym z nich był George Brown. Gruźlica zabrała mu żonę, następnie dopadła jego dzieci. Gdy ostatni z synów, Eddie zaczął wykazywać symptomy tej śmiertelnej choroby, lekarz polecił gospodarzowi kontakt z człowiekiem, który być może zdołałby ocalić chłopaka. Gdy przybył on do posiadłości Brownów, stwierdził, że przyczyną stanu Eddiego jest zmarły członek rodziny, który odbiera esencję pozostałym domownikom. George nie wierzył w zabobony, jednak zgodził się, aby ekshumować ciało zmarłej trzy miesiące wcześniej Mercy. Wtedy dokonano szokującego odkrycia, ponieważ nieboszczka nie uległa rozkładowi. To jednak nie wystarczyło i Brownowie musieli zrobić coś obciążającego sumienie. Należało wyciąć serce i wątrobę wampira, spalić je i przygotować miksturę z ich popiołów. Zdesperowany ojciec usłuchał znawcy, jednak wypicie mikstury z popiołów nie uratowało młodzieńca. Ta historia trafiła na świecznik i prawdopodobnie stała się jedną z inspiracji dla irlandzkiego pisarza Brama Stokera, który w 1897 r. stworzył „Drakulę" – powieść z dokumentalną narracją o lordzie pomieszkującym w zamczysku w Transylwanii. Drakulę stworzono na podstawie mitów z kultur starożytnych i europejskich legend. Fragmenty opowiadające o życiu hrabiego w czasach średniowiecza wskazują, że Stoker czerpał z historii Włada III Palownika. Jego opowieść ukształtowała wizerunek wampira współczesnego, namiętnie eksploatowanego w dziełach popkultury. Drakula bowiem jest synem mitów i pierwotnych lęków. Teraz bicze w dłoń i wiecie, co robić. ⊗

W tradycji mezopotamskiej Lilith była wolnym duchem oddanym cielesnym rozkoszom. W świątyni Isztar trwały obrzędy seksualne, które zakończyło pojawienie się patriarchatu. Uważano, że pokusa ciała stała się zbyt kusząca dla mężczyzn i należało nad nią zapanować. Wraz z prądem zmian w kulturach starożytnych Lilith nie przestawała być symbolem niezależności, czego dowodziły jej skrzydła i dzięki czemu była nieuchwytna. W tradycji żydowskiej uważano ją za pierwszą żonę Adama.



CZYLI AWANGARDA ANIMACJI LAT 90.

MTV było muzyczną telewizją kablową opartą na prostym, lecz genialnym modelu biznesowym: stacja miała przez całą dobę pokazywać teledyski. Dawało to ogromne zyski, bo ówczesne wytwórnie dostarczały klipy za darmo jako materiały promocyjne, których zresztą i tak nie bardzo było gdzie emitować. Widownia – czyli zbuntowane nastolatki – nie chciała niczego innego. Biznes się kręcił, ale producenci szukali świeżych formuł poza samą muzyką. I tak na antenie pierwszej muzycznej stacji świata pojawiły się animacje. Jedna z nich – „Beavis i Butt-head" – stała się z czasem jednym z najpopularniejszych i najbardziej rozpoznawalnych programów w historii MTV.

TEKST: ŚMIGIEL

Złego początki

Jak do tego doszło? Zaczęło się niepozornie. W 1987 r. na antenę trafiły minutowe, animowane przerywniki z cyklu „Stevie and Zoya". Odpowiadał za nie Joe Horn – młody storyboardzista, który później pracował m.in. przy „Class of 3000" (tworzonym ze współudziałem André 3000) oraz kultowym „Batman: The Animated Series". Krótkie epizody stanowiły element bloku ramówkowego zwanego Liquid Extract (nazwa była inspirowana twórczością Salvadora Dalego) i opowiadały o przygodach dwójki agentów pracujących dla tajemniczej agencji Daddio. Zwariowane misje duetu obejmowały walkę z dyskotekowymi zombie czy zamaskowanymi ninja, a całość spinała narracja w stylu noir w wykonaniu Russella Johnsona – legendy amerykańskiej telewizji. Animacja wyróżniała się też tym, że dla żartu zostawiano w niej błędy i pomyłki powstałe w trakcie nagrań.

„Stevie and Zoya" spodobało się na tyle, że Horn dostał wkrótce propozycję dołączenia do większego projektu. Chodziło o stworzenie osobnego bloku, w którym prezentowano by niezależne, autorskie animacje. Producenci wiedzieli, że mariaż eksperymentalnego rysunku ze światem muzyki rockowej ma ogromny potencjał. Sporym sukcesem okazała się przecież wydana w 1981 r. antologia filmowa „Heavy Metal". Ten kanadyjsko-amerykański projekt oferował rysunkowe historie dla do-

eprasa.pl 0e8cf9f63b

rosłych wsparte hardrockowym brzmieniem, a utwory dostarczyli do niego m.in. Black Sabbath, Journey, Nazareth czy Stevie Nicks.

Tak jak „Heavy Metal" nawiązywał do francuskiego magazynu Métal Hurlant, tak nowa inicjatywa – nazwana Liquid Television – miała się skłaniać ku niekomercyjnej scenie komiksowej i podziemnym antologiom pokroju „RAW" Arta Spiegelmana (twórcy słynnego „Mausa"). W wielu etiudach przygotowywanych dla amerykańskiej stacji wyraźnie zresztą widoczne były wpływy mistrzów europejskiego komiksu, z Moebiusem i Enkim Bilalem na czele.

Liquid Television – bo tak ostatecznie nazwano projekt – wystartowało oficjalnie 2 czerwca 1991 r., serwując 30-minutową dawkę zwariowanych, bezkompromisowych pomysłów skąpanych w grunge'owym klimacie. Trudno o lepszy moment na taki debiut: był to w końcu rok, w którym sceną muzyczną zawładnęły Pearl Jam z „Alive", Nirvana ze „Smells Like Teen Spirit", Guns N' Roses z „You Could Be Mine" oraz Metallica z mrocznym „Enter Sandman".

A co zobaczyli widzowie w pierwszym odcinku? Mieszankę wczesnej animacji 3D z technikami tradycyjnymi, aktorów na green screenie i minimalistyczne sekwencje złożone zaledwie z kilku surowych kresek, jakby wyrwanych wprost ze szkicownika. Przede wszystkim jednak Liquid Television wyróżniały absurdalne, często okrutne i zupełnie bezpretensjonalne fabuły. Seans sprawiał wrażenie, jakby grupa szalonych artystów zamknęła się w piwnicy i zaczęła improwizować bez jakichkolwiek ograniczeń ze strony cenzury czy producentów.

Takie podejście idealnie trafiało w gusta młodej widowni MTV, szukającej odtrutki na ugrzecznione produkcje Disneya. Liquid Television serwowało więc historię o sztucznych dłoniach, gotowych do użycia natychmiast po urwaniu kończyny, oraz rysunkowego Johna Wayne'a rozrabiającego w barze. Mogliśmy też sprawdzić, jak Sinéad O'Connor wyglądałaby w alternatywnych fryzurach (np. na Gorbaczowa albo Pana Ziemniaka). Intrygował utrzymany w duchu Monty Pythona szort „Art School Girls of Doom", jak i podzielona na epizody, epicka opowieść o walce małego chłopca z kosmicznym cyberkaraluchem („Joe's Apt."). Całości dopełniała specyficzna „opera mydlana", ukazująca skomplikowane relacje tradycyjnej kostki mydła z mydłem w płynie. W pilocie nie zabrakło litrów krwi, eksperymentów na ludziach, ostrych imprez oraz pierwszego, gościnnego występu skąpo odzianej agentki – Æon Flux.

Prawdziwe trzęsienie ziemi gwarantował już sam wstęp: kultowy teledysk Roberta Palmera, który po chwili zostawał wciągnięty do szklanej tuby wypełnionej tytułowym „płynnym medium".

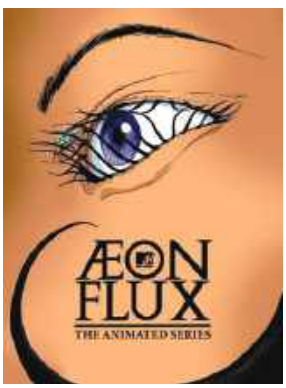
Elektryzująca antologia ukazywała się na antenie MTV do 1994 r., stanowiąc błyskotliwy pastisz różnorodnych form telewizyjnych. Łącznie powstały trzy sezony. Projekt zdobył prestiżową nagrodę Emmy, po czym na długie lata przepadł w archiwach, powracając na krótko dopiero w 2014 r. w odświeżonej, internetowej formule. Liquid Television pomogło odkryć całą plejadę utalentowanych twórców i ukształtowało konwencję dorosłej animacji epizodycznej, której duchowego spadkobiercę widzimy dziś choćby w hitowym „Miłość, śmierć i roboty". To właśnie z tego eksperymentalnego tygla wyewoluowały samodzielne seriale, które na zawsze zmieniły oblicze współczesnej popkultury.



Twarda Dominatrix: Aeon Flux

Zaczęło się od krótkich etiud emitowanych w ramach drugiego i trzeciego sezonu Liquid Television. „Æon Flux" zostało jednak przyjęte przez widownię oraz krytyków z takim entuzjazmem, że władze MTV zleciły stworzenie pełnowymiarowego serialu animowanego, który zadebiutował w 1995 r. Wizjonerski projekt Petera Chunga nie przypominał niczego innego na rynku – artystycznie stanowił fascynujący mariaż europejskiego komiksu (w duchu Métal Hurlant) z estetyką klasycznego anime. W efekcie powstała unikalna mieszanka wątków szpiegowskich, dystopii i twardego science fiction, wpisana w plastyczną wariację na temat niemieckiego ekspresjonizmu.





Historia przenosi nas do postapokaliptycznego świata, w którym sąsiadują ze sobą dwa ostatnie miasta na Ziemi: wolna, wręcz anarchizująca Monica, stawiająca na skrajny indywidualizm, oraz brutalna, totalitarna Bregna, którą twardą ręką włada dyktator Trevor Goodchild. Monica wysyła do Bregny swoją najlepszą agentkę do zadań specjalnych – bezwzględną zabójczynię Æon Flux. (Co ciekawe, w pierwotnym zamyśle bohaterka miała nie mieć nawet imienia, ale Chung uległ sugestiom producentów). Agentka ma wyeliminować Trevora, jednak misja komplikuje się, gdy na jaw wychodzi ich toksyczna, skomplikowana relacja oparta na erotyzmie i przemocy. W gruncie rzeczy Goodchild ma władzę nad wszystkim, lecz pożąda wyłącznie Æon, a ona sama niezbyt dobrze radzi sobie z tym skrajnym emocjonalnym uwikłaniem.

Ubrana w skąpy, skórzany kostium Æon przywodzi na myśl Tarnę z finałowego segmentu filmowego „Heavy Metal". Akcja gna tu na złamanie karku, a animacja niemal ani na moment się nie zatrzymuje. Chwilami bywa niezwykle szczegółowa i anatomiczna, by po chwili przejść w surrealistyczny, wręcz abstrakcyjny seans. Chung celowo tworzył strukturę pełną niedomówień – chciał stworzyć dzieło, do którego widzowie będą wracać przy kolejnych powtórkach na antenie MTV, za każdym razem odkrywając w nim nowe warstwy i znaczenia.

„Æon Flux" do dziś szokuje odważnymi kadrami. Wywołuje dyskomfort i wypycha ze strefy komfortu – zwłaszcza przy zbliżeniach na poturbowane części ciała czy zniekształcone twarze bo-

eprasa.pl 0e8cf9f63b

haterów. Bywa obrzydliwa i ostentacyjnie przerysowana, a mimo to nie sposób oderwać od niej wzroku. Peter Chung stworzył absolutnie autorski styl, niemożliwy do pomylenia z czymkolwiek innym (warto sprawdzić choćby jego późniejszą krótkometrażówkę „The Chronicles of Riddick: Dark Fury"). Wystarczy wspomnieć słynną sekwencję z muchą wpadającą do oka bohaterki – ujęcie okazało się tak ikoniczne, że trafiło na okładkę zbiorczego wydania DVD.

Serial porusza trudne, dojrzałe motywy i nie daje widzom taryfy ulgowej. Dziś taka produkcja musiałaby być zapewne obwarowana szerokim ostrzeżeniem o drastycznych treściach. Wydaje się zresztą, że samo MTV nie do końca rozumiało założenia autora. Zamiast czytelnej, tradycyjnej fabuły Chung zaserwował widzom wykręcony pastisz hollywoodzkiego kina akcji – do tego stopnia, że w pewnym momencie zaciera się granica między dobrem a złem, a racje obu stron stają się niejednoznaczne.

Co ciekawe, w pierwszych szortach z Liquid Television Æon niemal w każdym epizodzie ginie. Chung uśmiercał swoją bohaterkę bez mrugnięcia oka, wychodząc z założenia, że stacja i tak nie pozwoli mu nakręcić kolejnych odcinków – a przy okazji chciał w ten sposób zszokować widza i zmusić go do myślenia. Całe show stało się dla niego swoistym laboratorium artystycznym i odpowiedzią na pytanie, jak daleko można przesunąć granice ekspresji w filmie animowanym.

Ta fabularna niejednoznaczność nie przeszkodziła jednak marce w wyjściu poza szklany ekran. „Æon Flux" doczekało się serii komiksowej oraz aktorskiej adaptacji z 2005 r. z Charlize Theron w roli głównej. W przypadku filmu Peter Chung otrzymał wprawdzie wzmiankę w napisach (writing credits), dopuszczono go do scenariusza i oprowadzono po planie, ale na tym jego wpływ się skończył. Hollywood postanowiło bowiem przerobić animację – będącą z założenia dekonstrukcją kina akcji – w... typowy, hollywoodzki blockbuster. Materiał wyreżyserowany przez Karyn Kusamę został ostatecznie drastycznie przemontowany przez producentów obawiających się zbyt autorskiej wizji. Powstało z tego dość przeciętne widowisko sci-fi, które dzięki sprawnemu marketingowi zdołało jedynie zwrócić koszty produkcji, a dziś pamiętają o nim głównie najwierniejsi fani oryginału.

Dwóch wariatów w muzycznych koszulkach

Prawdziwie ponadczasowym przebojem, który wyrósł z Liquid Television, okazała się jednak seria o przygodach Beavisa i Butt-heada. Jej twórca, Mike Judge (użyczający zresztą głosu obu bohaterom), czerpał z własnych wspomnień ze szkoły średniej i świadomie wypracował surowy styl, który sam nazywał „dziełem szaleńca". Autor przez długi czas bezskutecznie rozsyłał demo do różnych stacji, aż wreszcie zielone światło dało mu MTV.

„Beavis i Butt-head" zadebiutowali w drugim sezonie Liquid Television wyjątkowo siermiężną krótkometrażówką „Frog Baseball", w której grają w bejsbol przy użyciu żywej żaby... a na koniec planują przetestować tę „dyscyplinę" na pudlu sąsiadki. Krótka animacja okazała się tak obiecująca, że tuż po premierze Judge otrzymał propozycję stworzenia pełnowymiarowego serialu, na który, jak sam po latach przyznawał z przerażeniem, nie miał jeszcze wówczas żadnego pomysłu. Z dnia na dzień z poziomu amatorskich szortów robionych chałupniczymi metodami musiał przeskoczyć do wielomilionowej produkcji.

Początki były trudne, ale ostatecznie projekt wypalił z siłą, jakiej nikt nie przewidział, a „Beavis i Butt-head" stali się wizytówką MTV. Z czym to się je? To historia dwóch głupkowatych nastolatków z lat 90., którzy każdego dnia wpadają na absurdalne, destrukcyjne pomysły. Ich jedynym celem jest łamanie zasad, oglądanie teledysków, wyśmiewanie wszystkiego wokół i nieudolne próby „zaliczenia" jakiejkolwiek dziewczyny. W teorii brzmi to jak coś trudnego do zniesienia przez widownię, jednak skecze z udziałem tych dwóch kretynów – niejednokrotnie bezczelne i obrazoburcze – idealnie uchwyciły ducha epoki i do dziś pomagają złapać dystans do otaczającej rzeczywistości.

TAKIE PODEJŚCIE IDEALNIE TRAFIAŁO W GUSTA MŁODEJ WIDOWNI MTV, SZUKAJĄCEJ ODTRUTKI NA UGRZECZNIONE PRODUKCJE DISNEYA

Publiczność i krytycy oszaleli na ich punkcie. Duet z roku na rok zdobywał coraz większą sławę, trafiając do talk-show Davida Lettermana czy śpiewając w duetach z samą Cher. Zwycięskiego pochodu nicponi nie zatrzymały nawet głośne kontrowersje medialne i wypadki, za które obwiniano twórców (m.in. przypadek podpalenia czy zrzucenia kuli do kręgli z wiaduktu na autostradę). W odpowiedzi na nagonkę producenci przenieśli emisję na późniejsze godziny i opatrzyli pierwsze sekundy odcinków charakterystycznym, żartobliwym ostrzeżeniem.

Marka rozwinęła się na gigantyczną skalę. Serial przetrwał na głównej antenie MTV siedem sezonów, a w 1996 r. trafił do kin za sprawą pełnometrażowego hitu „Beavis and Butt-Head Do America", który zarobił ponad 60 mln dol. Powstały serie komiksów (wydawane m.in. przez Marvela), książki oraz nieprzebrana masa gadżetów – od ubrań po... wodę kolońską. Co ciekawe, bohaterowie powrócili na ekran w 2011 r., a cykl jest kontynuowany do dziś (na platformie Para-





eprasa.pl 0e8c1

mount+ i w Comedy Central), zaś w 2022 r. otrzymał kolejny udany film kinowy: „Beavis and Butt-Head Do the Universe".

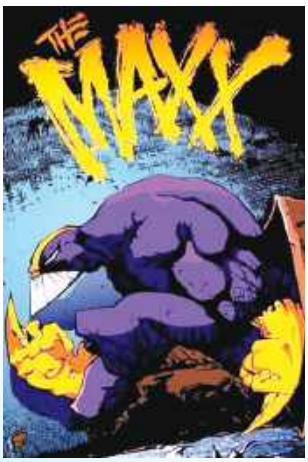
Zagrajmy w animacje

Obydwa flagowe projekty z Liquid Television doczekały się również adaptacji w świecie gier wideo. W 2005 r. na konsole PlayStation 2 oraz Xbox trafiła gra Æon Flux, stanowiąca uzupełnienie fabularne kinowego filmu. Tytuł starał się łatać dziury w scenariuszu i łączyć elementy aktorskiego widowiska z estetyką kultowych animacji Petera Chunga. Z racji napiętego harmonogramu deweloperzy oparli całość na istniejącym już silniku gry BloodRayne 2. Wyszła z tego dość przeciętna gra akcji TPP, choć warto odnotować, że wizerunku oraz głosu głównej bohaterce udzieliła Charlize Theron. (Dwa inne, osobne projekty gier w uniwersum Æon Flux niestety nigdy nie ujrzały światła dziennego).

Beavis i Butt-head mieli w branży cyfrowej rozrywki znacznie więcej szczęścia. Tytuły sygnowane ich nazwiskami trafiały na platformy Super NES, Game Boya czy PlayStation, jednak najbardziej udane okazały się komputerowe produkcje wydawane w połowie lat 90. na system Windows 95. Na wyróżnienie zasługują tu przede wszystkim dwie przygodówki point-and-click: Beavis and Butt-head in Virtual Stupidity oraz Beavis and Butt-head Do U, a także zwariowany – choć chłodniej przyjęty przez graczy – symulator golfa Beavis and Butt-head: Bunghole in One. Dziś wiele z tych klasycznych pozycji można odkryć na nowo dzięki niezależnym projektom zachowania retrooprogramowania (takim jak eXoWin9x). ⊗



Inne ważne animowane produkcje, które powstały dzięki Liquid Television:



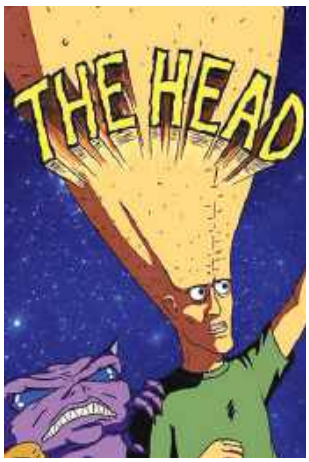
The Maxx

na początku była to seria komiksowa stworzona przez Sama Kietha, w której występuje potężny, ubrany w fioletowy kostium superbohater. Komiks zadebiutował w 1993 r. nakładem Image Comics w serii Darker Image #1. Po ogromnym sukcesie tego głębokiego dramatu psychologicznego „The Maxx" trafił do MTV w postaci 13-odcinkowego serialu animowanego. Jest to wielowątkowa, wielowymiarowa historia o przygodach herosa, który w naszej rzeczywistości objawia się jako mieszkający w kartonie bezdomny, ale w równoległym wymiarze o nazwie Outback zyskuje nadprzyrodzone moce i staje się obrońcą Królowej Panter. Historia Kietha mierzy się z takimi tematami jak trauma, PTSD, eskapizm, zdrowie psychiczne i przemoc seksualna.



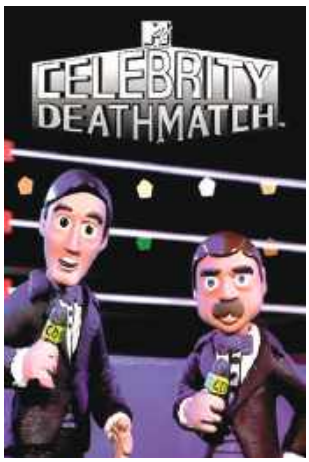
Daria

spin-off Beavisa i Butt-heada, w którym tytułowa bohaterka pojawiała się wcześniej wielokrotnie gościnnie. Daria miała stanowić przeciwwagę dla głupoty nierozgarniętych protagonistów serii. Jest niezwykle inteligentną i cyniczną nastolatką, która w bardzo trafny sposób i z użyciem ciętego języka komentuje absurdy otaczającej ją rzeczywistości. Śledzimy losy Darii oraz jej komediowe interakcje z rodziną i znajomymi przez całą szkołę średnią aż do chwili, gdy bohaterka dostaje się do college'u. Łącznie ukazało się 65 odcinków tego serialu.



The Head

historia Jima, nowojorskiego studenta, który budzi się pewnego dnia i z przerażeniem stwierdza, że jego głowa urosła do nienaturalnych rozmiarów. Wkrótce okazuje się, że zamieszkuje ją zwariowany, fioletowy kosmita Roy o nietypowym poczuciu humoru i bezpretensjonalnym podejściu do świata. Obaj bohaterowie muszą wiele się od siebie nauczyć, szykując się do starcia ze swoim głównym nemezis – żądnym władzy kosmitą Gorkiem, który chce przejąć kontrolę nad naszą planetą. Na dwa sezony złożyło się 21 odcinków, które uzupełnia wydany w 1996 r. komiks.



Celebrity Deathmatch

kolejna seria, za którą stoi Eric Fogel (twórca „The Head"). Tym razem mamy do czynienia z bezpardonową parodią telewizyjnych walk wrestlingowych. Animacja oparta jest na plastelinowych figurkach będących karykaturami znanych osobistości ze świata kultury i rozrywki, które toczą ze sobą krwawe pojedynki na ringu. Walczących zestawiano w często egzotyczne pary – jak Mariah Carey i Jim Carrey, Eminem i Kid Rock, Arnold Schwarzenegger i Sylvester Stallone czy Britney Spears i Christina Aguilera. Seria rozrosła się do sześciu sezonów i została rozbudowana o specjalną niemiecką wersję „Celebrity Deathmatch Hits Germany" oraz grę wideo na PlayStation 2 i Xboksa.

eprasa.pl 0e8cf9f63b

PIĄTY ELEMENT

KOMBINACJA IDEALNA

Skąd tekst o filmie „Piąty element” w jubileuszowym 350. wydaniu PSX Extreme? Odpowiedź jest bardzo prosta: właśnie ta produkcja była wyświetlana w polskich kinach, kiedy w kioskach pojawił się pierwszy numer niniejszego magazynu. Dzieło Luca Bessona, podobnie jak „Szmatławiec”, okazało się czymś niezwykłym. Zapraszam w podróż w przeszłość... do XXIII w.



eprasa.pl 0e8cf9f63b

TEKST:
OSTASZ

Nowy Jork, rok 2263. Kolejny zwykły poranek dla Korbena Dallasa rozpoczyna się od papierosa z przydługim filtrem, który wystarcza na jednego macha. Nerwowy dzwonek do drzwi może oznaczać tylko jedno – próbę rabunku. Nie z Bruce'em Willisem te numery! Gwiazda „Szklanej pułapki" i „Ostatniego skauta" znów gra tutaj zmęczonego życiem twardziela, tyle że nie w brudnobiałej żonobijce, tylko we wściekle pomarańczowym tank topie. Niech Was nie zmyli jego image – to były major sił specjalnych. Były, bo obecnie dorabia, latając (dosłownie) na taksówce. Pech lub szczęście chciały, że właśnie do jego taryfy – i to przez dach – wpadła ostatnia nadzieja ludzkości w postaci młodziutkiej Milli Jovovich.

W ten sposób zawiązuje się akcja w jednym z najbardziej pamiętnych filmów science fiction ostatnich 30 lat. „Piąty element" sam składa się z pięciu perfekcyjnie złączonych ze sobą cząstek, chociaż wydawać by się mogło, że taka kombinacja nie powinna mieć szans na sukces. Dlaczego stało się inaczej i czy tę formułę da się jeszcze odtworzyć?



Niech Was nie zmyli jego wygląd – ten zmęczony życiem taksówkarz to były major sił specjalnych. Innymi słowy Bruce Willis jako... Bruce Willis.

Element 1 – Luc Besson

Pomysł na film zrodził się w głowie Luca Bessona (rocznik 1959), kiedy ten miał zaledwie 16 lat. Późniejszy reżyser takich hitów jak „Wielki błękit", „Nikita" i „Leon zawodowiec" był zafascynowany francuskimi komiksami science fiction, w tym serią „Valerian"... której ekranizację ostatecznie sam później nakręcił. Zdradzę, że do tego tytułu jeszcze powrócę, na razie cofnijmy się do wizji młodego Francuza, któremu marzył się nie tyle film, ile książka, której bohaterem miał być zwykły facet Zaltman Bleros. Już wtedy w wymyślonej przez Bessona historii pojawiły się takie elementy jak wczasy na planecie Fhloston i obiekt westchnień głównego bohatera w postaci pięknej i z pozoru młodej kobiety mającej tak naprawdę 2 tys. lat.

RZECZYWISTOŚĆ BŁYSKAWICZNIE DOGONIŁA WIZJĘ PRZYSZŁOŚCI – RUBY RHOD TO NIKT INNY JAK SŁAWNY, ALE PRZY TYM RÓWNIE IRYTUJĄCY, CO BOGATY... INFLUENCER Z TIKTOKA I INSTAGRAMA

Projekt dojrzewał w głowie Luca Bessona przez ponad dekadę. Na początku lat 90. ubiegłego wieku scenariusz rozrósł się aż do 400 stron. Wtedy też czołowy przedstawiciel nurtu cinéma du look – stawiającego formę przed treścią niczym w teledyskach – postanowił pokazać go rodzimej wytwórni Gaumont. Poza grubą księgą z opisami scen i dialogami miał on również zespół składający się z dwóch uznanych twórców komiksów – Jeana Girauda i Jean-Claude'a Mézièresa. Gdybyście się zastanawiali, czy widok mknącej przez podniebne korki żółtej taksówki zrodził się w głowie Bessona, to spieszę z odpowiedzią, że Francuz „podpatrzył" go właśnie w pracach swoich pobratymców. Co więcej, w załodze dowodzonego przez niego kosmicznego statku był także projektant mody Jean Paul Gaultier i nie kto inny jak Bruce Willis. Amerykański aktor co prawda nie podpisał jeszcze kontraktu, ale deklarował gotowość do występu w produkcji science fiction kręconej poza Stanami Zjednoczonymi. Wspomniane już Gaumont, najstarsze z działających do dziś przedsiębiorstw związanych z produkcją kinową, było zainteresowane pomysłem Bessona, ale nie na tyle, aby przeznaczyć na jego realizację aż 100 mln „zielonych". W tamtych czasach, czyli w 1991 r., na takie pieniądze na swój film mógł liczyć tylko James Cameron. Produkcja stanęła w miejscu, a Besson zabrał się za realizację innych, tańszych filmów. Kto wie, czy gdyby nie słowo „non", które reżyser usłyszał od oficjeli Gaumonta w odpowiedzi na pytanie o sfinansowanie „Piątego elementu", w ogóle zobaczylibyśmy „Leona zawodowca".



Ruby Rhod kradnie każdą scenę w filmie. Początkowo rolę tę proponowano samemu Prince'owi!

Po premierze – kultowego z dzisiejszej perspektywy – obrazu z Jeanem Reno i Natalie Portman z 1994 r. sytuacja się zmieniła. Besson stał się rozchwytywanym nazwiskiem także poza Francją, a jego autorskim filmem z gatunku SF szczególnie zaczęli interesować się Amerykanie. Ostatecznie lwią część wymaganego na produkcję „Piątego elementu" budżetu zapewniła wytwórnia Columbia zza oceanu, resztę dorzucił francuski Gaumont. Ekipa weszła na plan latem 1995 r.

Element 2 – obsada

Aby wywalczyć zgodę na realizację „Piątego elementu", Besson musiał skrócić historię, którą chciał opowiedzieć. Budżet całości udało się zredukować ze 100 do 90 „baniek". Doszło nawet do tego, że reżyser gotów był odpuścić angaż Bruce'a Willisa. Gwiazdor miał usłyszeć od Bessona przez telefon, że zespół produkcyjny postawi

rasa.pl 0e8cf9f63b



Futurystyczny Nowy Jork w skali 1:24. Misternie wykonane miniatury budynków w londyńskim Pinewood Studios miały blisko 7 metrów wysokości.

na mniej znanego (czytaj: tańszego) aktora. Willis nie zareagował jednak fochem, tylko postawił sprawę bardzo jasno: „Jeśli spodoba mi się film, to dojdziemy do porozumienia". Po przeczytaniu scenariusza nie miał najmniejszych wątpliwości, że musi wystąpić w tej produkcji.

W materiałach dodatkowych, które znajdziemy na płycie DVD z filmem „Piąty element", można znaleźć krótki wywiad udzielony przez Willisa po zakończeniu produkcji. Amerykanin nie owijał w bawełnę i przyznał, że przyjął ofertę Bessona, bo czuł, że będzie to dobra zabawa. „Spodobało mi się również to, że pokazujemy, że nawet w przyszłości życie to po prostu orka na ugorze". Aktor był w pełni świadomy, że scenariusz wymaga od niego dokładnie tego, za co pokochali go widzowie na całym świecie, czyli... bycia Bruce'em Willisem. „Moją pracą jest bycie interesującym i łatwym do oglądania" – powiedział w przytoczonej rozmowie z dziennikarzem. Nic dodać, nic ująć.

Jednak nie samym Willisem „Piąty element" stoi. Owszem, gra on główną rolę, ale rozkwita dopiero wtedy, kiedy dzieli sceny z takimi osobistościami jak Gary Oldman i Ian Holm, którzy również wyraźnie zaznaczają swoją obecność w filmie i czynią to w zupełnie różny sposób. Megalomański i oryginalnie ubrany Jean-Baptiste Emanuel Zorg to jedna z najciekawszych kreacji Oldmana. Co ciekawe, sam aktor przyznał, że dopiero niedawno docenił „Piąty element". „To Gisele, moja żona, przekonała mnie, abym patrzył na ten film przychylniej. Przez lata go nie cierpiałem, a to dlatego, że miałem zdecydowanie najgorzej ze wszystkich aktorów – zrobili mi głupią fryzurę i kostium, który cały był z gumy" – wspominał z uśmiechem Oldman w rozmowie z podcasterem Joshem Horowitzem.

To jeszcze nie koniec, wszak obsadę nie tylko uzupełnia, ale wręcz uszlachetnia Milla Jovovich. Besson wybrał ją spośród 300 ubiegających się o rolę w jego filmie aktorek i otworzył jej tym samym drzwi do międzynarodowej kariery. Z perspektywy czasu możemy się śmiać, że Francuz był wyjątkowo wybredny, gdyż tak naprawdę szukał nie tylko odtwórczyni głównej roli żeńskiej, ale także... przyszłej żony. Jovovich i Besson pobrali się w 1997 r. w Las Vegas, a zamiast przyjęciem weselnym zawarcie związku małżeńskiego uczcili... skokiem ze spadochronem.

Wisienką na torcie z napisem „obsada" jest Chris Tucker. Granej przez niego postaci Ruby'ego Rhoda, ekstrawaganckiego prezentera radiowego, zdecydowanie należy się osobny akapit. I to nie dlatego, że początkowo przymierzano do tej roli samego Prince'a. Chris Tucker jest w tej kreacji po prostu niepodrabialny. Oglądając ten film w 1997 r., chyba nikt się nie spodziewał, że rzeczywistość aż tak błyskawicznie dogoni pokazaną w filmie wizję przyszłości. W końcu Ruby Rhod to nikt inny jak sławny, ale przy tym równie irytujący, co bogaty... influencer. Blisko 30 lat temu nie mieliśmy jeszcze na to słowa, natomiast już wtedy oglądaliśmy na ekranie kogoś, kto świetnie odnalazłby się na TikToku i Instagramie. Każda scena z jego udziałem to małe komediowe mistrzostwo świata.

Element 3 – kostiumy i scenografia

Luc Besson za wszelką cenę chciał, aby „Piąty element" powstawał w Paryżu, jednak brak odpowiedniej infrastruktury i zaplecza technicznego pokrzyżował jego plany. Produkcja przeniosła się na drugą stronę kanału La Manche, czyli do Londynu. Scenograf Dan Weil i jego 80 pomocników przez blisko pięć miesięcy budowali Nowy Jork przyszłości w skali 1:24 w słynnym kompleksie Pinewood Studios. Miejsce, w którym kręcono między innymi kolejne części przygód Jamesa Bonda, „Gwiezdne wojny", „Supermana", „Obcego" i ponad 750 innych produkcji, opanowały „miniatury" nibyfuturystycznych, ale jednak znajomo wyglądających kamienic. „Miniatury" nie są jednak odpowiednim słowem, gdyż pełne detali pomniejszone budynki i tak miały prawie siedem metrów wysokości!

Zespół kreatywny pod wodzą Bessona przygotował ponad 8 tys. szkiców mających pomóc w przeniesieniu jego wizji na wielki ekran. Oglądając „Piąty element", warto zwrócić uwagę na to, jak odmienną – w przeciwieństwie do innych filmów science fiction – pokazuje on przyszłość. To świat, któremu daleko do doskonałości, za to blisko do absurdów codzienności Ziemian z końca drugiego tysiąclecia naszej ery. Jednocześnie, co wcale nie jest oczywiste w tym gatunku, świeci w nim słońce, a spora część akcji dzieje się właśnie w dzień, i to pośród zwykłych mieszkańców. W filmie Bessona, podobnie jak w „Łowcy androidów", też oglądamy latające samochody i rosnącą raczej w górę niż na boki gigantyczną metropolię, ale tych dwóch obrazów nie da się ze sobą pomylić.

Spora w tym zasługa kostiumów, za których przygotowanie odpowiedzialny był prawdziwy enfant terrible francuskiej mody, czyli Jean Paul Gaultier. Projektant, który zasłynął m.in. słynnym stożkowym biustonoszem dla Madonny, miał przy tej produkcji pełne ręce roboty. Tylko w jednej sekwencji w operze widzimy aż 900 kreacji jego autorstwa!



Gary Oldman przez lata szczerze nienawidził roli Zorga z powodu gumowego kostiumu i osobliwej fryzury. Aktor dopiero niedawno „przeprosił się" z tym filmem.

Gaultier nie bał się kiczu i łamania zasad. W więcej niż kilku przypadkach widziane na ekranie męskie przebrania mogłyby nosić kobiety i vice versa. Wspomniany już „marchewkowy" podkoszulek bez rękawów noszony przez Willisa (aktor go nie znosił!) oraz słynne okrycie z bandaży dla Milli Jovovich to również jego pomysły.

Element 4 – efekty specjalne

Dlaczego po latach „Piąty element" wciąż wygląda tak dobrze? Odpowiedź nie zawiera się w oczywistym „bo efekty specjalne były praktyczne". Wbrew pozorom w filmie Bessona jest bardzo dużo CGI (to akurat widać) oraz ujęć nagranych na tle zielonego ekranu. Prawdziwa magia dzieje się wtedy, kiedy wszystkie rodzaje efektów oglądamy naraz, a takich scen podczas dwugodzinnego seansu nie brakuje. Miniatury Dana Weila, efekty mechaniczne i pirotechnika Nicka Adlera, animatroniczni kosmici Nicka Dudmana oraz komputerowe sztuczki Marka Stetsona i ekipy Digital Domain tworzą razem kadry, które zostają w głowie na dłużej, niż sugerowałyby to pokręcona fabuła i nieco kiczowaty wydźwięk całości.

„Piąty element" w momencie swojej premiery był najdroższym filmem, jaki kiedykolwiek zrealizowano na Starym Kontynencie. Grube miliony, i to dolarów, a nie franków francuskich, przeznaczone na realizację tej komiksowej w swoim duchu produkcji zdecydowanie było widać na ekranie. Śmiem również twierdzić, że pojedyncze momenty, które nie zestarzały się z taką gracją jak reszta filmu, tylko dodają całości niepowtarzalnego uroku. Zresztą dzieło Bessona swoim powabem mogłoby obdzielić przynajmniej kilka późniejszych hollywoodzkich produkcji. W tym miejscu pozwolę sobie na krótką dygresję: rok 1997 był dla gatunku science fiction wyjątkowo udany. „Faceci w czerni", „Żołnierze kosmosu" („Starship Troopers"), „Kontakt", „Gattaca – szok przyszłości", „Ukryty wymiar" („Event Horizon"), „Cube" i „Piąty element" zawitały na ekrany kin na przestrzeni zaledwie kilku miesięcy.

Element 5 – europejskość

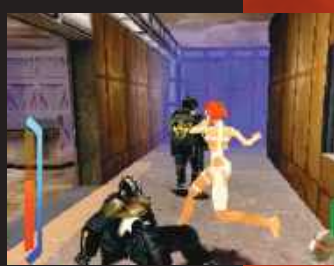
Fabuła, Bruce Willis, świetne efekty i wymyślne kostiumy są oczywiście ważne i bez nich nie byłoby filmu, o którym czytacie już trzecią lub czwartą stronę. Jednak najważniejszym, a jednocześnie najtrudniejszym do zdefiniowania elementem – i to piątym! – jest bijąca z każdej klatki tejże produkcji europejskość. Na ekranie widzimy Nowy Jork, Willisa oraz całą plejadę amerykańskich gwiazd. Jednak podskórnie, czy to przez kadry wyglądające jak wyciągnięte z komiksów, czy za sprawą dochodzącej do naszych uszu muzyki, czujemy, że nie jest to amerykańska produkcja. Owszem, może i powstała za tamtejsze pieniądze i z hollywoodzkim rozmachem, jednak wszechobecny kicz oraz eurobeat w ścieżce dźwiękowej nie tyle nie chcą za siebie przepraszać, ile dumnie wychodzą na pierwszy plan. Europejski „duch" przejawia się w humorze, kompozycjach Érica Serry i oczywiście reżyserii Luca Bessona, który robił, co mógł, aby być jak najbliżej aktorów podczas pracy na planie. Podejście Francuza Bruce Willis wprost nazwał „europejską wrażliwością narracyjną". To chyba jest najlepsze możliwe określenie, którego można użyć, opisując „Piąty element".

Do dziś pozostaje on dziełem jedynym w swoim rodzaju, bo nawet samemu Bessonowi nie udało się tej sztuki powtórzyć. Jego „Valerian i Miasto Tysiąca Planet" z 2017 r., adaptacja ukochanego komiksu, złożony był z tych samych klocków, a ostateczny efekt nie był choćby w połowie tak dobry jak film sprzed dwóch dekad. Owszem, na każdym kroku starano się podkreślać, że całość jest „made in Europe". Jednak nawet ciekawsza od amerykańskiej estetyka i naprawdę dobre efekty specjalne nie wystarczyły, by przykryć absolutny brak chemii między grającymi główne role Dane'em DeHaanem i Carą Delevingne. Od charyzmy duetu Jovovich & Willis dzielą ich lata świetlne.

Wydawać by się mogło, że blisko 30 lat to szmat czasu, jednak pewne rzeczy pozostają niezmienne. Wciąż trzymacie w rękach PSX Extreme, które mimo 350 numerów na karku nigdzie się nie wybiera, a będący rówieśnikiem niniejszego magazynu „Piąty element" nadal jest najlepszym przedstawicielem europejskiego kina fantastycznego. Kto w 1997 ro. pomyślałby, że prawie trzy dekady później nadal będziemy ciepło mówić o jednym i drugim? To dopiero science fiction! ⊗

DWIE GRY, JEDNA PORAŻKA

Film Luca Bessona zarobił na całym świecie 263 mln dol. Przez 14 lat, do czasów premiery „Nietykalnych" („Intouchables"), był to najbardziej kasowy film w dziejach francuskiego kina. Na amerykańską – nie europejską – modłę sukces tej produkcji zaczęto monetyzować niedługo po jej premierze. W końcu w latach 90. żaden świetnie zarabiający tytuł nie mógł się obejść bez nowelizacji oraz gry wideo.



Misję przeniesienia świata wykreowanego przez Luca Bessona na płytę CD odtwarzaną przez napęd pierwszego PlayStation powierzono ekipie Kalisto Entertainment. Francuzi znani byli m.in. z ciekawego postapokaliptycznego action adventure Dark Earth i nieco zapomnianego dziś survival horroru Nightmare Creatures. Z tej drugiej produkcji deweloperzy zapożyczyli silnik 3D LibSys i pomysł na dwie grywalne postacie.

Fanów odkrywania – i ogrywania – retroperełek muszę niestety zmartwić. The Fifth Element (1998) to jedna z najgorszych gier na Szaraka. Toporna walka, frustrujące elementy platformowe, irytująca praca kamery i więcej mgły maskującej problemy z wydajnością niż w całym Silent Hill. Pojedyncze bolączki wielu innych tytułów zaliczają tutaj występ drużynowy. Jeśli chcecie sprawdzić, to na własną odpowiedzialność, bo jedyne, co w tej grze nie denerwuje, to muzyka.

Wydawać by się mogło, że po takiej wtopie na zawsze pożegnamy się z wirtualnym Nowym Jorkiem przyszłości. Nic bardziej mylnego. W 2001 r. Kalisto Entertainment przypomniało graczom o „Piątym elemencie", ale już nie w formie cyfrowego akcyjniaka. NYR: New York Race to, jak sama nazwa wskazuje, gra wyścigowa, w której możemy polatać po futurystycznej wersji Wielkiego Jabłka 25 różnymi pojazdami. Przeskok na PlayStation 2 pozwolił na to, by widoczność w mieście była większa niż na kilka metrów do przodu. Zmiana generacji poskutkowała jeszcze jedną, niezwykle znaczącą zmianą: w NYR faktycznie da się grać. Nie oszukujmy się, że jest to zaginiony kuzyn WipEouta. Niemniej pokonywanie miejskich tras, gdzie przeszkody trzeba omijać zarówno w pionie, jak i w poziomie w rytm trance'owych kawałków, może być przyjemne. O ile pod Waszym telewizorem wciąż stoi PS2, bo tej produkcji nie odpalicie na żadnej współczesnej konsoli. Szkoda, gdyż zasługuje ona na więcej uwagi niż opisywany przed chwilą koszmarek.



eprasa.pl 0e8cf9f6

LIGHTNING RETURNS
FINAL FANTASY XIII
rezonans napięć

„Piorun nie uderza dwa razy w to samo miejsce" to błędne powiedzenie. Pioruny w istocie trafiają w to samo miejsce kilka razy, inaczej piorunochrony nie byłyby potrzebne. Square Enix trzynastką Fajnala z piorunującą heroiną uderzyło aż trzy razy.

TEKST: KUBICA

Branża gier wideo pod koniec siódmej generacji konsol drastycznie się zmieniała. Gry weszły na stałe do mainstreamu, firmy nie mogły przegapić tej okazji, więc kolejne części serii wychodziły regularnie, nierzadko z ogromnym zapleczem marketingowym. Po zadowalającym, ale nie porażającym sukcesie FFXIII-2 SE klepnęło sequel domykający trylogię. Lightning Returns zostało wydane zaledwie półtora roku po poprzedniczce. Nie był to zwykły sequel, ale niemal zupełnie nowy tytuł, z nowymi mechanikami i gameplayem. Dlatego też nie nosi nazwy FFXIII-3. To gra podsumowująca kilkuletnie zmagania firmy, marki, twórców i fanów.

Błyskawicznie szybko

Powrót Lightning wcale nie był taki pewien. Mimo że FFXIII-2 dobrze się sprzedało, nie były to wyniki, które powalały, zwłaszcza włodarzy. Sami autorzy nie do końca byli zdecydowani co do sposoby domknięcia wszystkich wątków. Jak mówi sam Motomu Toriyama: „Jeśli chodzi o prace nad grą, rozpoczęliśmy je krótko po światowej premierze FFXIII-2. Przyświecała nam idea rozszerzenia świata i fabuły; choć w tamtym momencie nie byliśmy jeszcze zdecydowani, czy całość ma przybrać formę trylogii, chcieliśmy stworzyć swego rodzaju zwieńczenie sagi Lightning". Odczytuję te słowa jako „myśleliśmy, by wydać kolejne DLC do FFXIII-2, ale wiele pomysłów i rozwiązań z tego projektu było zbyt fajnych, by je ściskać i wciskać w formie dodatku". Poprzedniczka była mocno krytykowana za DLC, które wyjaśniały zawirowania fabularne, przez co gracze, którzy ich nie kupili, nie mogli poznać całej historii, która kończyła się srogim cliffhangerem. Zespół doskonale zdawał sobie sprawę z tej gafy. Tak jak dwójka chciała naprawić relacje z fanami, tak LR miała pozyskać nowych. Według Toriyamy chciał opowiedzieć więcej historii o Lightning, a dodatki nie stanowiły dla niego satysfakcjonującego zakończenia. Chciano je zatem wydać, jak najszybciej się da. Yoshinori Kitase wyjaśnił, że wynikało to z chęci uniknięcia sytuacji, w której gracze zapomnieliby fabułę poprzednich części, co z kolei wymagało od zespołu wyjątkowo intensywnej pracy. Kolejnym powodem była chęć domknięcia serii XIII przed premierą konsol nowej generacji. Cały czas pracowano na stworzonym z myślą

eprasa.pl 0e8c19f63b



o trzynastce silniku Crystal Tools, więc tworzenie LR przebiegało jeszcze szybciej niż w przypadku pozostałych tytułów z serii.

Pojedyncza iskra

Lightning Returns nie było pobocznym projektem Square Enix. Była to wówczas najważniejsza gra studia, nad którą pracował główny oddział. „Przy tej odsłonie główny ciężar prac spoczywa na zespole Square Enix", zapewniał Kitase. Do pomocy nad pewnymi elementami grafiki znów zaangażowano studio Tri-Ace i jeśli chodzi o ten aspekt, to opening i scenki FMV do dzisiaj wyglądają fantastycznie. Mocne otwarcie przykuwało uwagę, pokazywało pazur i nowe podejście. Gra nie jest bezpiecznym, zachowawczym sequelem. W przypadku LR twórcy nie chcieli zupełnie rezygnować ze znanych rozwiązań, ale szukali czegoś nowego i wyróżniającego. Tym czymś stała się sama Lightning, dosłownie sama, ponieważ przez 99% gry sterujemy wyłącznie nią. Dziewczyna jest jedyną grywalną postacią. Cały system walki, rozwój i eksploracja są jej podporządkowane. W kilku momentach jedynie walczą u jej boku Chocobo lub Fang. Drużynę zastępują tutaj dziesiątki dostępnych klas postaci i system Schema. System walki w Lightning Returns nazywa się Style-Change Active Time Battle i łączy rozwiązania znane z dwóch poprzednich części FFXIII z systemem strojów z Final Fantasy X-2. Lightning może korzystać z kilku różnych strojów, z których każdy ma własny zestaw umiejętności, zwany schematem. Każdy ma również osobny pasek ATB. Zamiast wybierać polecenia z tradycyjnego menu, gracz przypisuje konkretne akcje do facebuttonów. Bohaterka może płynnie zmieniać ubrania podczas walki, a także poruszać się po polu bitwy w ograniczonym zakresie. Co ciekawe, Kitase wspominał, że



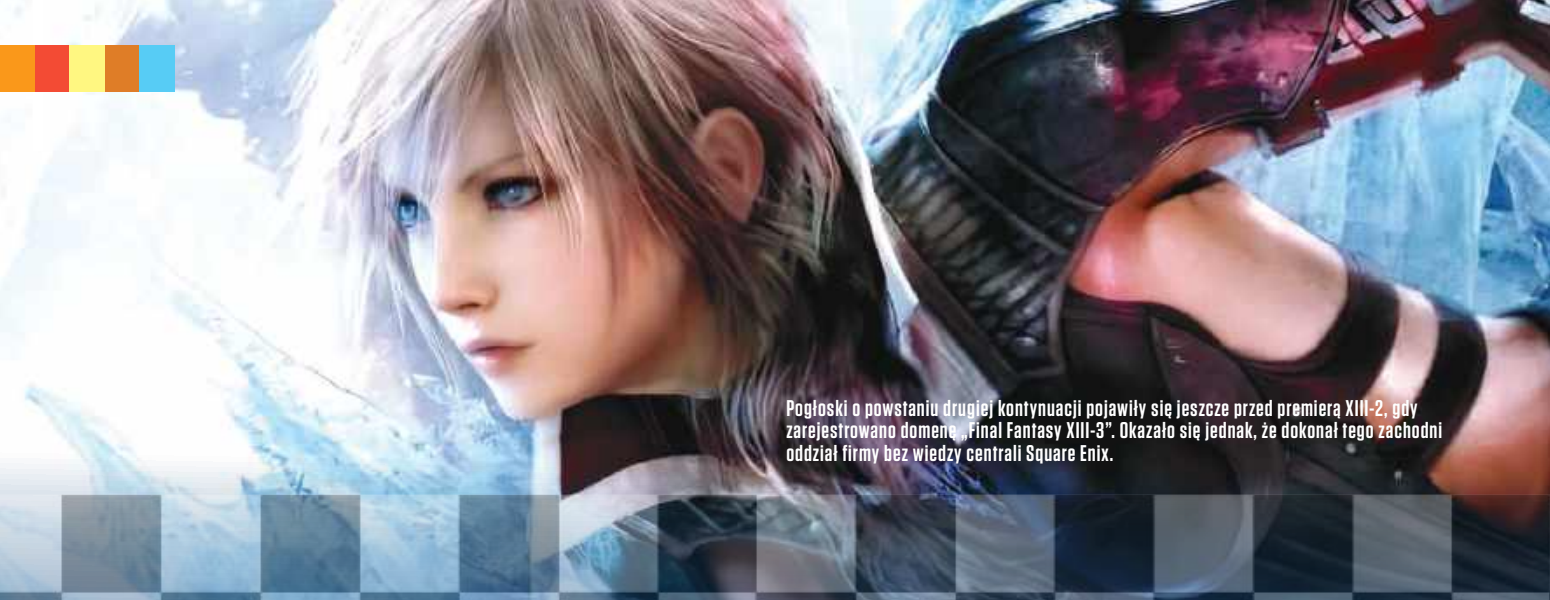
W poprzedniej części stroje były zaledwie zabiegiem kosmetycznym. Tutaj są jednym z głównych elementów gameplayu. Każdy z nich jest bardzo dokładnie wyrenderowany, by pojawiał się bez żadnych glitchy podczas cut-scenek. Są nawet takie z innych Fajnali jak np. strój Yuny z FFX, są też stroje bikini kocicy albo zbroja samuraja. Do tego można zmieniać kolor każdego z nich.

to nie stroje i schematy określiły kierunek gry, ale kwestia używania pojedynczej postaci. Bohaterka miała w locie zmieniać role w walce, ale nie były one przypisane konkretnym klasom i ubiorom. „Pomysł zmiany strojów nie pojawił się na samym początku; wyniknął on naturalnie z tego, jak skonstruowano mechanikę gry", mówił producent. Jest to eksperymentalne i nietuzinkowe rozwiązanie, a dla graczy-zbieraczy chcących zebrać wszystkie schematy świetne zajęcie. Łącznie wszystkich strojów, ze wszystkimi DLC, jest... niemal setka! Wspominałem ostatnio, że Toriyama kocha fatałaszki, a to jest jego modowe opus magnum. Teraz pracuje nad FF7 Revelation i zmiana strojów przy job classach powróciła!

Przesunięcie fazy

FFXIII-2 opierało się na idei „player-driven", czyli wedle uznania gracza. Fabuła LR miała się rozwijać według konceptu „world-driven", stojącego w opozycji do „story-driven", którym kierowano się przy pierwszym FFXIII. Liniowość i zupełna samowolka miały zostać zastąpione przez świat przepastny i pełen możliwości od samego początku. Świat, z którym gracz wchodził w interakcję, zmieniał się niezależnie od jego działań: np. NPC-e pojawiali się w różnych miejscach w zależności od pory dnia. Koncepcja ta częściowo stała się przyczyną wprowadzenia jednego z nieortodoksyjnych pomysłów, jakim jest upływ czasu i walka z nim. Akcja gry toczy się aż 500 lat po zakończeniu XIII-2, w ciągu ostatnich 13 dni istnienia świata. Lightning potrafi jednak nieznacznie wpływać na upływ tego czasu, czyniąc go tym samym jednym z głównych zasobów gameplayu. Wykonując questy, ubijając stwory, zdobyte w ten sposób specjalne punkty możemy przeznaczać na odwlekanie nieuchronnej zagłady i rośnięcie w siłę na ostatniego bossa. Pomysł ten

eprasa.pl 0e3cf9f63b



Pogłoski o powstaniu drugiej kontynuacji pojawiły się jeszcze przed premierą XIII-2, gdy zarejestrowano domenę „Final Fantasy XIII-3". Okazało się jednak, że dokonał tego zachodni oddział firmy bez wiedzy centrali Square Enix.

zaproponował szef designerów Yuji Abe, gdy poznał ideę Zegara Zagłady, czyli symbolicznej tarczy zegarowej odliczającej do północy, a wraz z nią zagłady ludzkości.

T minus

Pierwotna wersja systemu limitu czasu była znacznie bardziej restrykcyjna niż ta, którą ostatecznie otrzymali gracze. Ta jedna z najbardziej charakterystycznych mechanik gry była wielokrotnie modyfikowana podczas produkcji. Testerzy musieli dostosowywać tempo upływu czasu i liczbę dostępnych dni, aby znaleźć odpowiedni balans między presją a eksploracją. Toriyama w jednym z wywiadów mówił, że początkowo sposób prezentowania upływającego czasu również wyglądał inaczej. Zamiast klasycznego zegara pokazującego aktualną godzinę gracze mieli do czynienia z prostym odliczaniem do końca świata. Dopiero w toku prac ogarnięto bardziej intuicyjny zegar, który pozwalał lepiej orientować się w rytmie wydarzeń i harmonogramach NPC-ów. Inspiracje na epicki finał sagi Lightning twórcy czerpali z najbardziej wpływowych gier historii, czyli z Majora's Mask i... ze Skyrima. „TESV:S wywarł ogromny wpływ na rozległość i głębię świata w grach RPG z open worldem. Po raz pierwszy w FF przyjrzeliśmy się środowisku otwartego świata i opracowaliśmy koncepcję world-driven, aby realistycznie przedstawić upływ 24-godzinnego dnia oraz życie ludzi zamieszkujących ten świat. Gracz będzie musiał się zastanowić, jak spędzi swój cenny czas w ciągu 13 dni pozostałych do końca tego świata". Kolejnym fascynującym pomysłem jest system Last One. W Nova Chrysalia, miejscu akcji, liczba osobników każdego gatunku potworów jest ograniczona. „Ostatni" powstają w wyniku pokonania wszystkich przedstawicieli danego gatunku z wyjątkiem jednego, co powoduje, że energia pozostałych pożywi pozostałego przy życiu osobnika. Po załatwieniu go przez Lightning jego gatunek wymiera i nigdy więcej nie pojawia się na świecie. Nie uświadczymy random encounterów, stwory żerują widoczne na mapie i muszą nas lub my ich pacnąć atakiem (nie wystarczy ich smyrnąć jak w Personie 3 czy FFXIII-2), by przejść do walki. System pojedynków powstał na bazie Paradigm Shift, ale rozwinęli go Mitsunori Takahashi oraz Nobuyuki Matsuoka, nadworni designerzy i programiści ekipy Tetsuyi Nomury i jego action RPG-ów: Kingdom Hearts, Dissidii i obecnie FFVIIR.

PIERWOTNA WERSJA SYSTEMU LIMITU CZASU BYŁA ZNACZNIE BARDZIEJ RESTRYKCYJNA

Zamknąć obwód

Fabuła poprzednich trzynastek była zakręcona jak płytka pcb (pozdro elektronicy). Toteż finał miał wiele do lutowania, wyjaśniania i domykania. Toriyama tak się ekscytował przed premierą: „Jest to najnowsza część sagi o Lightning, a także stanowi jej zwieńczenie. W grze bohaterka stoczy ostateczną walkę z losem, jaki zgotowało jej nowe bóstwo". Twórcy w ogóle nie kryją, że to bohaterka jest najważniejsza dla tej trylogii i ja to szanuję. To jej decyzje są najistotniejsze, choć powracają np. Hope, Snow czy Vanille z poprzednich odsłon, ale ich rola jest tu drugoplanowa, a dla gameplayu mocno ograniczona. Za to główna bohaterka jest dosłownie zbawczynią wszechświata. Powierzono jej rolę zebrania dusz mieszkańców krainy, którą spotkała czasowa anomalia. Bóstwo Bhunivelze w zamian przywróci do życia Serah, siostrę Lightning i protagonistkę FFXIII-2. Bohaterka wykonując szereg questów, integruje się z mieszkańcami i zaczyna rozumieć ich rozterki. Odnawia także kontakty z dawnymi towarzyszami broni, z którymi niezbyt się dogadywała. Za fabułę i scenariusz odpowiedzialny był ponownie Daisuke Watanabe, który pracował z Toriyamą przy FFX i FFX-2, a także nad dwiema poprzednimi trzynastkami. Bardzo zależało mu, by pokazać przemianę i rozwój głównej bohaterki w wyniku wydarzeń trzęsących fundamentami rzeczywistości. To jemu zawdzięczamy realistyczną relację Lightning i Snowa, czyli szorstką przyjaźń ocierającą się o rywalizację. Nie sięgnął po nisko wiszący owoc, czyli po parę romantyczną. Sam scenarzysta najbardziej lubi dynamikę między dziewczyną a Hope'm, który jako jedyny potrafił wzbudzić na jej twarzy uśmiech. „Lightning rozwija się właśnie dzięki niemu", mówił autor. Bohaterka w LR ma się odrodzić jako osoba, ponieważ jej uczucia, emocje i, zaryzykowałbym, nawet cała charyzma przepadły po wydarzeniach poprzednich części. Nawet nie tyle, że posmutniała czy coś, ale jej skrywana i tłumiona część osobowości przybrała postać kapryśnej Luminy. Dziewczyny często się przekomarzają, co jest moim zdaniem bardzo ciekawym zabiegiem.

Finał generacji i trylogii

Gra ukazała się na PlayStation 3 i Xboksie 360 w momencie, gdy na rynek wchodziła już nowa generacja. Twórcy świadomie pozostali jednak przy starszym sprzęcie. Motomu Toriyama wyjaśniał, że krótki czas produkcji wynikał między innymi z konieczności ukończenia gry przed przejściem z PS3 i Xboksa 360 na nowe konsole. Jak żartował, sytuacja ta dobrze współgrała z motywem zarządzania czasem obecnym w samej grze. Yoshinori Kitase dodawał, że dzięki temu zespół mógł „schludnie zamknąć" całą serię FFXIII na jednej generacji sprzętu. Nie chodziło jednak wyłącznie o ciągłość cyklu. Projektanci chcieli maksymalnie wykorzystać możliwości dotychczasowych konsol. „To

eprasa.pl 0e8c191638





nasze pierwsze doświadczenie z produkcją trylogii na tej samej generacji konsol. To według nas osiągnięcie", chwalili się. Yuji Abe mówił, że gra została stworzona z myślą o osiągnięciu „najwyższej możliwej jakości" na aktualnej wówczas generacji, dlatego nie projektowano jej pod PS4 i Xboksa One. Mimo to LR nawet na Xboksach Series hula w 60 klatkach dzięki FPS Boost.

Po burzy

Gładka i bez żadnych opóźnień premiera gry miała miejsce w Japonii w listopadzie 2013 r., na Zachodzie w lutym 2014 r. na S3 i X360, a na PC w grudniu 2015 r. Oceny branżowe już takie bezproblemowe nie były. Rozstrzał wyglądał tak: Famitsu 37/40, a GameSpot 5/10. Chwalono system walki, ale rozczarowywały niedociągnięcia. Największym okazały się rażące dychotomie. Na przykład: nowe lokacje, ale wyglądające jak placeholdery. Niewykończone i zbuggowane. Do dziś słusznie się obrywa tzw. Blobdogowi, pieskowi z jednego questa, który wygląda jak z ery PS1. A propos questów, to i one zostały pokpione. Większość albo jest niemal komicznie naiwna, albo nudno skonstruowana. Pierwsze zadanie polega na znalezieniu sprawcy brutalnych morderstw, co brzmi całkiem ciekawie. Realizacja tego zadania to jednak nudna misja śledzenia niepodejrzanych kultystów apokalipsy. Fabuła i dialogi w głównych punktach są dopieszczone, ale są też elementy, gdzie czuć, że robiono to w pośpiechu. Zwłaszcza że ponownie Lightning jest bezemocjonalną kłodą, mimo że jest to wyjaśnione w fabule. Gdy słyszymy jej kwestię „Z jakiegoś powodu mam gdzieś, że bogowie używają mojej zmarłej siostry jako karty przetargowej", niełatwo z nią sympatyzować. Znów zażartowano sobie z voice actingu i z komunikacji z aktorami głosowymi. Co więcej, fabuła i sceny były jeszcze wielokrotnie zmieniane w trakcie produkcji. Źródła opisujące produkcję wskazują wprost, że aktorzy nagrywali swoje kwestie dopiero po stworzeniu scen, co odbiegało od wcześniejszego procesu FFXIII-2, które ten aspekt produkcji opanowało po bajzlu pierwszej części! A gadają tutaj niemal cały czas. No i zakończenie, które może i jest emocjonalne, epickie oraz do własnej interpretacji, jednak jego realizacja jest bezgranicznie cukierkowa, a przy tym jest ono zagmatwane i lore w pewnych szczegółach się nie klei.

3 x 13 + 0

Lightning Returns to doprawdy ciekawy przypadek. Tekst ten to dobry moment na podsumowanie działań Square Enix w tamtych latach i analiza późniejszej kondycji firmy. Trzymając się elektrycznej terminologii, nazwałbym trylogię Fabula Nova Crystallis: „napięcie, przepięcie, rozładowanie"; natomiast obecny stan jako rezonans napięć. Nie można zapomnieć, że do tego projektu wydawniczego chciano włączyć FFXV, które początkowo nosiło nazwę 13 Versus. Jest jeszcze Type-0, które nie jest powiązane z sagą Lightning, ale korzysta z tej samej mitologii – wiem, namieszane. Co to nam mówi? SE było jak nieizolowany przewód, raziło na lewo i prawo. Rachunek za prąd przyszedł później i był zaskakująco korzystny, bo Shinji Hashimoto, złotousty Midas, menedżer marki, miał tylko tyle do powiedzenia: „Firma jest zadowolona z wyników sprzedaży, które spełniły wszystkie oczekiwania". Zatem terapia szokowa firmy się opłacała! A co z fanami? Tu nastąpił największy twist. Już po ponad dekadzie trylogia trzynastki jest coraz bardziej doceniana. Owszem, marka nie wyznaczała wtedy trendów, ale je goniła. QTE, filmowość, regeneracja HP, open worldy, ciągle wszystko komentujący bohaterowie (jak w Uncharted), misje śledzenia. Przy czym problemem nie jest sama obecność tych elementów, ale ich natężenie i częstotliwość, a przede wszystkim nasza zdolność magazynowania takiego ładunku (damn, jestem świetny w tych analogiach!). Moim zdaniem Clair Obscur nie różni się wiele od trylogii FFXIII. Jest równie liniowe i o równie wysokim poziomie narracji filmowej. Ponadto te gry były równie dużym eksperymentem, bo zmodernizowały klasyczne systemy turowe. Im jednak dłużej o tym myślę, tym mniej zdumiewa mnie brak jakichkolwiek informacji o powrocie trzynastek. Square Enix skupia się teraz na FFVIIR, nad którym wciąż pracują osoby związane z sagą Lightning. Ponadto uważam, że badają grunt i czekają na reakcję na gry o podobnym gameplayu, klimacie lub jawnie inspirowane FFXIII. Tak było z FFT, sukcesem Fire Emblem, później Triangle Strategy i powrotem Front Mission. Być może nawet liczą na kolejną grę studia Sandfall. Pioruny biją w to samo miejsce. A może trzy gromy z jasnego nieba padną naraz? ⊗



Moim zdaniem nawet najsłabsze Final Fantasy jest lepsze niż lwia część RPG-ów. W grze poznajemy wreszcie prawdziwe imię Lightning. Odpowiedź nie jest jednak taka prosta, zależy, w którą wersję językową graliście.

eprasa.pl 0e3cf9f63b



STRACHY PO DRUGIEJ STRONIE LUSTRA

Dziś o zwykłych ludziach stających naprzeciwko horroru. Dosłownie i w przenośni.

TEKST: MYSZAQ

Czas wypuścić potwory. Na śnieg. W biały poranek. Na stragany w dzień targowy... I postawić naprzeciw nim normalnych ludzi. Pełnych ułomności, potykających się, potrzebujących odpocząć, czasem coś zjeść w biegu, zadających debilne pytania. To właśnie łączy wszystkie te, bardzo różne produkcje. Dekonstrukcja głównego bohatera, który tym bohaterem ani trochę nie jest. Nawet gdy gra go Nicolas Cage. I fajnie.

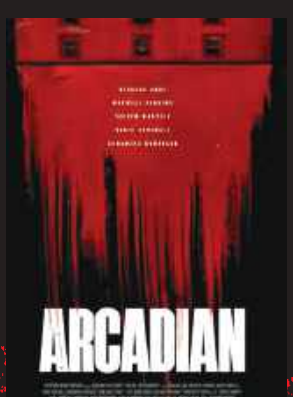
Krwawe awizo

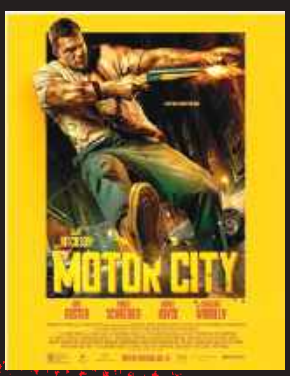
W końcu ktoś zabrał ekranizację „Resident Evil" Paulowi W.S. Andersonowi i przepuścił przez inną niż plastikowa wrażliwość. Zach Cregger, twórca świetnego „Weapons", opowiedział swoją historię, po swojemu zmutował ciała i posłał swojego posłańca na ulice Raccoon City. Historia zaczyna się od Bryana, granego przez Austina Abramsa, zwyczajnego kuriera medycznego, który dostaje zadanie dostarczenia przesyłki do zasypanego śniegiem szpitala. Po drodze zabiera przemarzniętą na kość (dosłownie) kobietę z wytrzeszczem, a właściwie jej zastygłe ciało. I popełnia szereg bardzo ludzkich błędów. Z nieodbezpieczeniem broni czy zupełnie niefilmowym staranowaniem bramy na czele. Ten prolog jest świetny. Kameralny, małomiasteczkowy, trochę jak horrorowa wersja braci Coen. Główny bohater improwizuje, desperacko zmienia kierunki podróży, połowa rzeczy mu nie wychodzi, ale brnie do przodu. Owszem, bywa irytujący. Owszem, trafia na typową plagę zombie. Ale w świeżej dla serii oprawie, w nietypowej narracji i z całkiem pomysłowymi scenami gore. Od toczącej się plątaniny ludzkich kadłubków do zombiaków rzucających się z dachów niczym balistyczna wersja mięsa armatniego. I to wszystko z dawką humoru, który z pewności polubiłby Ash z „Evil Dead".

To dobrze, że nowy **„Resident Evil"** (2026) nie próbuje odtwarzać fabuły którejś z gier. Cregger bierze z nich atmosferę, mechanikę przetrwania i poczucie zagrożenia. Nie potrzebuje na siłę wciskać na ekran Leona czy Claire – wystarczą drobne smaczki w postaci maszyny do pisania czy roślinek stojących w kącie. Wystarczy kilka charakterystycznych lokacji, z umazanym krwią laboratorium Umbreli na czele. Wszystko pomiędzy jest swobodną interpretacją na temat poczynań korporacji, szaleńczego wirusa i miasta, które ogarnia chaos. Niestety mimo tych zalet nowy Resident cierpi na poważną bolączkę. Niedorozwój fabularny. W pierwszej połowie pozwala nadbudować się historii, w drugiej









eprasa.pl 0e8cf9f63b

dziko galopuje do finału. Zdawkowo odhaczając bossów i subquesty. Włącza przewijanie fabuły fast-forward. Z finału robi coś na granicy kiczu. Godzina dłużej, ten sam poziom wyważenia i kreatywności co na początku i byłaby znakomita produkcja grozy. A tak jest bardziej zlepek scen, zarys motywów niż harmonijny film. Nie zmienia to faktu, że chcę sequela.

Rolnik (nie)sam w dolinie

Reżyser złożonego „Lamentu" Na Hong-jin wraca po 10 latach przerwy. Facet, który wcześniej potrafił zamienić historię o koreańskim folklorze w duszny, niepokojący koszmar, tym razem bierze na warsztat monster movie, z nieodzownym dla siebie czarnym humorem. Ba! Czasem nawet slapstickowym żartem. Ale dokłada do tego zaskakującą dynamikę i rozmach. **„Hope"** (2026) opowiada o tytułowej wiosce, w której pewnego poranka spokój mieszkańców zostaje brutalnie przerwany. Lokalesi znajdują rozszarpane krowy, a później równie rozszarpane auta, domy, ludzi... Służby ratunkowe są zajęte walką z pożarami, łączność zostaje zerwana, a mieszkańcy muszą radzić sobie sami. Szef lokalnego posterunku Beom-seok wraz z policjantką próbują dojść, co demoluje im pół miasta. I jak ochronić tych mieszkańców, którzy są jeszcze w jednym kawałku. Tymczasem grupa miejscowych miłośników polowań rusza w góry, by sprawdzić, czy czasem to nie przerośnięty tygrys...

Jest miejsko-wiejski survival, są ludzkie odruchy paniki, jest porzucanie innych i społeczne rozkminy o defekacji w lesie. A trzeba się zmierzyć z czymś, czego za bardzo nie da się zrozumieć. Brak wiedzy sprawia, że ludzie zaczynają podejmować groteskowe decyzje. I właśnie tutaj „Hope" zaczyna przypominać autorskie kino Na Hong-jina. Mistyczne zło jest przerażające, ale ludzie wcale nie muszą być lepsi. Reżyser nie próbuje kopiować hollywoodzkiego kina o potworach, tylko miesza opowieść o lokalnej społeczności, nieporadności policjantów z przesłaniem ekologicznym i science fiction. Trzeba jednak uczciwie powiedzieć, że „Hope" nie jest filmem dla każdego. Część scen jest przeciągnięta do granic możliwości. Część razi infantylnością. Na szczęście za chwilę wchodzi spora dawka terroru i brutalności, zbijając widza z tropu. Bardzo sugestywnie wyglądają sekwencje śledzące, podchodów i polowań. Te, gdy maszkary są widoczne w oddali albo częściowo ukryte przez scenerię. Gorzej, gdy pojawiają się w pełnej okazałości. Wtedy wychodzą i braki technologiczne (średnia jakość CGI), i dość nonszalanckie podejście do designu. Od zjaw rodem z cmentarnych opowieści po plastikowy design jak z zabawek dla nierozgarniętych dzieci. Z drugiej strony trudno odmówić reżyserowi odwagi. Jest w tym projekcie coś, czego brakuje wielu współczesnym produkcjom: autorskiej wizji i gotowości do ryzyka. A to się chwali.

Długi palec grzebalec

Nieco bardziej klasyczne, choć też zdekonstruowane podejście do horroru postapo prezentuje **„Arcadian"** (2023) z Nicolasem Cage'em. Homo sapiens zostali zdziesiątkowani, cywilizacja wróciła do podstawowej komórki społecznej, czyli każdy trzyma się swojej rodziny, swojego stada. A noc – jak w dawnych czasach – stała się porą żerowania bestii. Po nocy się nie wychodzi. Co się więc robi? Barykaduje okna i drzwi i próbuje przeczekać. Dość szybko się dowiadujemy, że po ziemi chodzą dziwne, czarne upiory o dłuuugich szponach i zębatych pyskach. Upiory umiejące myśleć i ewoluować, zastawiające na ludzi pułapki. W tak przyjaznym środowisku Paul (czyli nasz Nic) wychowuje dwóch nastoletnich synów. Próbuje nauczyć ich współpracy, nie rywalizacji, odpowiedzialności, nie beztroski... Jednego syna interesują rykliwe panny, drugiego ryczące samochody... I to z ich perspektywy mierzymy się z końcem świata. Bez bohaterskich odruchów. Z prozą życia za pan brat. „Arcadian" trochę przypomina „Ciche miejsce", ale z dużo mniejszym budżetem i z większą dawką brudu i dosadności. Bardzo dobrym pomysłem było prowadzenie stworów na granicy widoczności, tuż za kurtyną nocy (w przeciwieństwie do „Hope"). Wtedy przypominają one trochę złowieszczo uśmiechnięte maszkary, złośliwe Babadooki. Scena, w której jeden z nich czai się w małym oknie, wkładając łapę do domu jak do słoika z miodem, wywołuje ciarki... Szkoda, że nie pokuszono się o więcej takich motywów straszących. Bo kiedy monstra wbiegają w pełne światło, przed kamerę, tracą na grozie. „Arcadian" nie jest więc żadnym detonatorem gatunkowym, ale przyjemną, klimatyczną opowieścią o końcu ludzkości i początku rodzinnych więzi. I Cage gra na niezwykłych dla siebie niuansach.









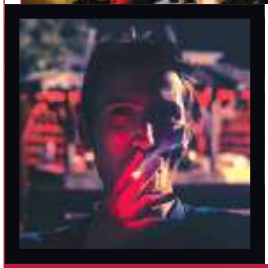
To już lepiej nic nie mów

Na koniec zaskakująco inna produkcja. Kino nieme we współczesnym wydaniu. **„Motor City"** (2026) z postawnym i tym razem długowłosym Alanem Ritchsonem. Akcja przenosi nas do Detroit końca lat 70. John Miller, były więzień i weteran wojny w Wietnamie, próbuje poukładać sobie życie. Ma pracę, dziewczynę i nadzieję, że najgorsze już za nim. Niestety na drodze staje mu lokalny gangster grany nonszalancko przez Bena Fostera oraz skorumpowany glina grany siłowo przez Pablo Schreibera (dobra obsada). John zostaje wrobiony w handel dragami i trafia do więzienia. Teraz ma jeden cel: wyrównać rachunki. Fabuła to standardowe kino zemsty. Ale wykonanie! Przez cały film praktycznie nie słychać kwestii głównego bohatera, wszystko opiera się na spojrzeniach, minach, półsłówkach. I elektryzujących kawałkach z tamtych lat (od Bowiego po Summers). To ich teksty służą za narratora i linijki dialogowe. A slow motion scen akcji za motywy ekspozycyjne. Czasem może to ciut męczy, ale w ogólnym rozrachunku dostajemy bardzo stylowy, retroprzemocowy teledysk. Z muzyką disco i funky furami z tamtej epoki. Fajerwerki dla oczu i uszu. Dla mózgu odpoczynek. ⊗

TO DOBRZE, ŻE NOWY „RESIDENT EVIL" NIE PRÓBUJE ODTWARZAĆ FABUŁY KTÓREJŚ Z GIER

eprasa.pl 0e8cf9f63b





Mieliśmy w tym miesiącu doskonałą okazję, by skonfrontować vandamme'owskiego „Ulicznego wojownika" z nową wersją, ale zamiast tego postanowiliśmy się skonfrontować z Komodem. Nasze opinie ilustrują dwa stanowiska, które moim zdaniem się nie wykluczają, tylko uzupełniają. Nowy „Street Fighter" może się podobać jako przegięta stylistycznie ekranizacja albo budzić sympatię jako bardzo zły film i niezła parodia, na której się dobrze bawiłem. Kiepsko, a jednak chętnie zobaczyłbym dalszy ciąg. Nie mogę obiektywnie dać wyższej oceny, a jednak ta ekranizacja ma jakąś rację bytu w tej formie. Dziwne, ale działa

KINO





Uliczny wojownik / Street Fighter

W 1993 r. zaczyna się II turniej Street Fightera! Ten pierwszy, wygrany przez Ryu w 1987 r., zakończył się tragedią zilustrowaną pięknym anime otwierającym film. A potem przedramatyzowana maniera naćpanych wrestlerów z lat 90. zaczyna dominować wśród wojowników „Street Fightera", burząc harmonię Hado. Narracja krzykliwa jak Ispeed z tiktokowych rolek połączonych w większe storisko. Animowana retrospekcja opowiadająca o wydarzeniach z I turnieju prowadzących Ryu i Kena do bardzo złego miejsca, w którym znajdują się na początku filmu, smutno pokazuje, co mogliśmy dostać, a co rzeczywiście otrzymaliśmy. Bohaterowie się drą, a ich dialogi rozpisano w ramach mikrodramek jakby oderwanych od filmu. Ta rolkowa narracja ledwie układa się w większą całość, ale wybaczyłbym, ponieważ krew de la krew, czyli walki wyszły super... no, nie wyszły. Ujęcia przebarwione jak na fanowskim wideo z jutubki sprzed dekady sprytnie ukrywają niedostatki montażem. Casting oceniam jako udany, a przerośnięte atrybuty bohaterów przeniesiono na film z sukcesem – ich szerokie twarze, a nawet wielkie stopy. Lecz głupie to, głośne i wulgarne jak wstęp do porno. Reżyser wprowadza muzyczny patos w finale pozbawionym ważkości, bo bohaterom trudno współczuć czy kibicować. Dałoby się nakręcić to niepoważnie i z uczuciem, a zamiast tego otwarto zaginioną skrzynkę z kokainą Van Damme'a i się zaciągnięto.

Przy całej swojej kampowości pierwszy „Uliczny wojownik" z 1994 r. próbował zachować pewną dozę realizmu, osadzić miejsca i postacie w rzeczywistości, jedynie musnąć ich nadprzyrodzone cechy, a nawet fabularnie uzasadnić ich istnienie. Jakby się bał, że ktoś wytknie mu przynależność do fantastyki, którą przecież reprezentował. Zupełnie niepotrzebnie. Nowy „Uliczny wojownik" udowadnia bowiem, że formuła barwnej, niepoważnej bijatyki, którą świat fascynuje się nieprzerwanie od 1987 r., równie dobrze może się sprawdzić w formie filmu. To zatem wysokobudżetowy ukłon w stronę graczy, wystylizowany na grę wideo i po brzegi wypchany smaczkami zaczerpniętymi wprost z niej. Setnie bawi mnie autoironiczny ton całości i absurdalne miejscami poczucie humoru twórców. Imponuje casting, w którym z całego rostera chyba jedynie Cammy nie wypadła najlepiej. Cieszy wartkość wydarzeń, które pomimo prostackiej struktury nie pozwalają się nudzić. Oczywiście, że ten film mógł być lepszy. Wszak zaniedbano tutaj lub nie doprowadzono do satysfakcjonującego finału wątków takich postaci jak Zangief czy Vega, trochę na siłę wciśnięto też Blankę. No i w ferworze opowieści o przeszłości Ryu i Kena zapomniano o turnieju, który powinien przecież być w centrum. Ale nie dajmy się zwariować, to film na podstawie bijatyki. A że bijatyki na ekranie nie brakuje, pozostaję ukontentowany!

Reżyseria: Kitao Sakurai Występują: Noah Centineo, Andrew Koji, Callina Liang Rok produkcji: 2026 Gatunek: akcja

AMAZON PRIME

Good Luck, Have Fun, Don't Die



Sikający pod siebie szaleniec krzyczy o nadchodzącym końcu świata, ale nikt go oczywiście nie słucha. Przybywa z przyszłości, by zmienić przeszłość. Głosi, że sztuczna inteligencja narodzi się tej nocy i trzeba to powstrzymać w tej właśnie dzielnicy. W końcu facet bierze zakładników i każe im iść ze sobą, bo robi to już chyba 117. raz. W tym samym miejscu, z tymi samymi ludźmi. Oglądamy zatem wariację na temat „12 małp", bo wariat. „Terminatora", bo apokaliptyczny podróżnik w czasie. Ale też „Broken Mirror", bo kilkoro gości restauracji udających się „ratować ludzkość" opowie widzom swoje krótkie dystopijne historie osobiste rozgrywające się na kilka dni przed wtargnięciem szaleńca z przyszłości. Obejrzymy losy pary nauczycieli nieradzących sobie z uczniami zamienionymi w zombie przez rolki oglądane w telefonie. Albo dziewczynę, która straciła chłopaka pogrążonego w wirtualnej rzeczywistości. Każdą opowieść podano w sposób parodiujący nasze społeczeństwo, więc zombie-młodzież naprawdę zachowuje się jak zombiaki. Nie każdemu spodoba się ten styl parodii rodem z netfliksowego „They Cloned Tyrone", a samym montażem dałoby się spokojnie zagęścić opowieść, usuwając jakieś 10 minut zupełnie zbędnych powtórzeń. To nowy film Verbinskiego! Tego od „Piratów z Karaibów"! Ciekawy, niesztampowy i warto mu poświęcić uwagę. Kiedyś może kultowy, bo kryje się tam więcej niż podróżowanie w czasie.

Reżyseria: Gore Verbinski
Występują: Sam Rockwell, Juno Temple, Haley Lu Richardson
Rok produkcji: 2026

Ocena **6**

Koniec ulicy Dębowej / The End of the Oak Street



W najlepszym razie magia filmów Amblina z lat 90. XX w. wystarczy, by Was kupić, a w najgorszym lekko znudzeni, ale zaopiekowani nostalgią zaśniecie bezpiecznie po seansie. Lub w jego trakcie. Magia Amblina? Otóż dinozaury. Obcy, niewydarzone niesamowitości, małoletni naukowcy. „Gremliny", „Bez baterii nie działa", „Dinozaury" właśnie oraz „Park Jurajski" – za wszystkimi stoi Amblin, a w jakiejś postaci też Spielberg i filmy te mieszkają w świadomości dzisiejszych czterdziestolatków, jak to się mówi, „za darmo". Właśnie na waleta, za friko próbuje się tam włamać najnowszy film Davida Roberta Mitchella o rodzince z amerykańskiego przedmieścia, którego mieszkańcy nieoczekiwanie muszą stawić czoła dinozaurom. Kwintesencją tej opowieści nie jest jednak inwazja gadów, tylko obrazki z przedmieść i relacje w rodzinie filmowane jakby we wczesnych latach 80. XX w. I to opowiedziane bardzo ładnie kadrami przypominającymi czy to „Szczęki" Spielberga, czy nawet „Park Jurajski". Wyczekiwanie kolejnego filmu Mitchella po rewelacyjnym „To za mną chodzi" zakończyło się rozczarowaniem, bo choć rodzina skrywa pewne tajemnice i przedziera się przez dramaty, a nie tylko przedmieścia pełne drapieżników, to przekaz zaginął w rozpadlinie. Mitchell złożył hołd kinu Zemeckisa i Spielberga, ale nieczytelnie przemycił własną „nadhistorię", czyli to, co naprawdę ważne. Jest miło, cieplutko i nudniutko.

Reżyseria: David Robert Mitchell
Występują: Anne Hathaway, Ewan McGregor
Rok produkcji: 2026

Ocena **6**

eprasa.pl 0e8cf9f63b



NOWY ŚWIAT ULTIMATE: ULTIMATES

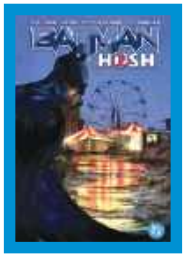
Egmont

No i znów zaczynamy wszystko od nowa. Gdy Marvelowi kończą się pomysły, przeprowadza reset i buduje swój świat od początku. Przechodziliśmy to już nie raz. Tyle że tym razem eksperyment Domu Pomysłów wyszedł nad wyraz pozytywnie. Nowe podejście do starych bohaterów okazało się trafne. Weźmy takich Ultimates, czyli Avengersów z Ziemi 1610. Niby robią to samo – ratują ludzkie życie. Problem w tym, że ich czyny są teraz inaczej postrzegane przez społeczeństwo. Zmieniła się optyka, a ich działalność jest zaliczana do aktów terroryzmu. Nawet władze ich nie poważają. Nie ma parad na ich cześć. Scenarzysta Deniz Camp serwuje nam opowieść o znanych nam dobrych bohaterach w taki sposób, że nie da się odłożyć tego albumu przed skończeniem lektury. Dostajemy świat Marvela zabarwiony tematyką polityczną, nawiązującą do naszej rzeczywistości, ale w subtelny sposób. Weźmy na przykład postać prezydenta USA. Obecnie jest nim Midas, zapatrzony w siebie bogacz z wybujałym ego, który decyduje o losach świata wedle własnego uznania. Nie muszę chyba pisać, kto był inspiracją dla tej postaci. Co ciekawe, Camp dokonuje też pewnych zmian w zachowaniu dobrze znanych bohaterów i ich podejściu do tego, kim powinni być współcześni herosi. Dobrze widać to chociażby po Hulku, który pokazuje zupełnie nową twarz. Egmont wydał już kolejne tytuły z tej serii, więc możecie być pewni, że wersja świata Ultimate będzie się w Polsce dynamicznie rozwijać. I dobrze. Bo jak na razie jest to lektura godna naszego czasu i pieniędzy. **Muszyński**

9

BATMAN: HUSH 2

Egmont



Zasada, że kontynuacje wielkich hitów, z drobnymi wyjątkami, zazwyczaj okazują się klapą, dotyczy nie tylko filmów. „Batman: Hush 2" jest tego znakomitym przykładem. Pierwsza część była czymś rewelacyjnym. Opierała się na tajemnicy. Na nowym przeciwniku, który znał sekret Bruce'a. Czytelnik zastanawiał się, kim jest, skąd się wziął i jaki ma problem z Batmanem. Gdy tajemnica została odkryta, przeciwnik, jakim był Hush, stracił swoją magię, a co za tym idzie – moje zainteresowanie. Stał się zwykłym gościem z bandażami na twarzy. Jego historia przestała mnie interesować. Gdy więc scenarzysta Jeph Loeb postanowił do niego wrócić, tylko wzruszyłem ramionami. Bez większego entuzjazmu. I mam wrażenie, że sam twórca podobnie podszedł do pisania tego albumu. Nie ma w nim bowiem żadnego udanego pomysłu. Wszystko jest nieudolną próbą powtórzenia tego, co już było w pierwszej części. Tyle że gorzej napisane. Po łebkach. Jedyne, co broni ten tytuł, to plansze legendarnego już Jima Lee. Uwielbiam jego wizję Batmana i Gotham. Są to rysunki, którym mogę się przyglądać godzinami. Dopracowane w każdym detalu, żywe, pełne energii. Lee potrafi nawet najgorszy scenariusz przedstawić w taki sposób, że przestajemy zwracać na niego uwagę. Skupiamy się na kadrach. „Batman: Hush 2" trafia na polski rynek w specjalnym wydaniu, ozdobionym unikalną polską okładką autorstwa Joanny Karpowicz. Taki lokalny smaczek. **Muszyński**

4

HE-MAN I WŁADCY WSZECHŚWIATA: MIECZ SKAZ

Nagle Comics



Nie tak dawno w kinach mogliśmy oglądać nową aktorską ekranizację przygód He-Mana. Mam wrażenie, że w jakiś sposób wygrzebało to tego bohatera z czeluści zapomnienia w Polsce. Sprawiło, że zarówno zabawki, jak i komiksy z nim znów trafiły na sklepowe półki, i to w bardziej widoczne miejsca. Nagle Comics wydało „He-Mana i Władców Wszechświata: Miecz Skaz", album nieco dojrzalszy niż animacje, na których wychowywały się pokolenia dorastające w latach 80. Historia jest dość prosta. Szkieletor dowiaduje się, że istnieje miecz bardzo podobny do tego, który nosi obrońca Eternii. Co za tym idzie, postanawia go zdobyć i tym samym pokonać armię, która za każdym razem miesza mu szyki. Książę Adam wraz z towarzyszami wyrusza w podróż, by pokrzyżować jego plany. Scenarzysta Tim Seeley wspaniale łączy historie, które znamy z bajek, z dojrzalszym podejściem do prowadzenia opowieści. Dzięki temu dostajemy album nieco poważniejszy, ale niepozbawiony humoru i tej magii, którą znamy. Dalej jest to historia, której lwia część opiera się na walce dobra ze złem. Tyle że scenarzysta nadaje całości większą głębię. Nie jest to zwykłe żerowanie na nostalgii dorosłych już dzieciaków. Do tego dochodzą świetne rysunki autorstwa Freddiego E. Williamsa II. Artysta tworzy postacie po swojemu, ale nie odchodzi zbyt daleko od ich oryginalnego wyglądu. Daje to albumowi świeższy posmak, bez bezczeszczenia naszych wspomnień. Nie spodziewałem się, że „He-Man i Władcy Wszechświata: Miecz skaz" aż tak mi podejdzie. Jestem mile zaskoczony. I wydaje mi się, że Wy też będziecie. **Muszyński**

8

ODRODZENIE BOHATERÓW: FANTASTYCZNA CZWÓRKA

Egmont



Mam mieszane uczucia po przeczytaniu tego albumu, bo jest to nic innego jak ponowne wykorzystanie scenariuszy Jacka Kirby'ego i Stana Lee, tym razem przez zespół składający się ze Scotta Lobdella i Jima Lee. Panowie chyba doszli do wniosku, że nowemu pokoleniu należy się przypomnienie opowieści o tym, jak powstała pierwsza rodzina Marvela. I tak znów oglądamy, jak Reed Richards, Ben Grimm oraz rodzeństwo Sue i Johnny Stormowie lecą w kosmos na pokładzie promu Excelsior i w wyniku pewnych zdarzeń nabywają swoje moce. Nic nowego. Nic odkrywczego. Fani znają te wszystkie opowieści i wiążące się z nimi rozterki moralne. Trudno tu niestety o większe zaskoczenia. Scenarzyści podchodzą do materiału źródłowego z niezwykłym szacunkiem. Album odhacza kolejne przygody bohaterów, takie jak pierwsze spotkanie z Galactusem, Mole Manem czy nawet Czarną Panterą. Potraktujcie więc „Odrodzenie bohaterów: Fantastyczną Czwórkę" jako przypomnienie lub wprowadzenie do świata tej ikonicznej drużyny dla kogoś, kto zupełnie jej nie zna. Oczywiście, jeśli jesteście fanami twórczości Jima Lee (ja jestem), ten liczący 336 stron album będzie dla Was wizualną ucztą. Bo może i historie trącą myszką, ale plansze mistrza wciąż zachwycają. Piszę „wciąż", ponieważ album powstał w 1996 r., a nadal świetnie się prezentuje. A za horyzontem czeka już podobnie wydana opowieść, tym razem poświęcona Avengersom. **Muszyński**

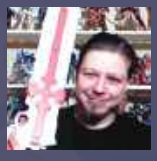
7

eprasa.pl 0e8cf9f63b



Steel Ball Run – JoJo's Bizarre Adventure

Reżyseria: Yasuhiro Kimura, Hideya Takahashi, Toshiyuki Katou
Scenariusz: Yasuko Kobayashi Studio: David Production Liczba odcinków: 12 Gdzie oglądać: Netflix



KONSOLITE: Ile można czekać na kolejny odcinek? Dzień? Tydzień? Miesiąc? Kwartał? Fani „Steel Ball Run – JoJo's Bizarre Adventure" przekonali się bardzo boleśnie o tym, jak długa może być przerwa. Na szczęście Netflix oraz David Production poszły po rozum do głowy i dalsza część opowieści nie będzie z tak długimi odstępami. Co prawda jest w tym lekki haczyk...

Seria „Jojo" jest specyficzna. Nawet jeśli nie oglądaliście ani jednego odcinka ani nie przeczytaliście choćby jednej strony mangi, to z całą pewnością ten dziwaczny świat nie jest Wam obcy. Czy to za sprawą licznych memów, czy nawiązań w popkulturze czy grach.

Nie da się ukryć, że jest to jedna z najdziwniejszych kreacji, które opuściły Kraj Kwitnącej Wiśni. Nie pomaga w tym ogromna liczba adaptacji, odcinków ani ich dostępność. Dość spora ich liczba jest na Netfliksie, jednak aby zacząć, trzeba poświęcić nieco czasu, to nie jest normalne anime, a złożoność i specyfika świata nie ułatwiają zadania. Dlatego „Steel Ball Run – JoJo's Bizarre Adventure", mimo iż jest fabularnie siódmym rozdziałem, to jest prawie niepowiązany z głównymi wątkami. To sprawia, że może być najprostszym wejściem w ten świat dla osoby chcącej sprawdzić, czy szaleństwo autora jest do przetrawienia.



We wrześniu 1890 r. ogłoszony zostaje Steel Ball Run, który przyciąga jeźdźców i nie tylko z prawie każdego zakątka świata. Szalony, bezlitosny, sprawdzający wytrzymałość i zdolności zarówno koni, jak i ich jeźdźców wyścig z ogromną nagrodą pieniężną w wysokości 50 mln dol. to tylko wisienka na torcie. Przystępuje do niego mnóstwo śmiałków chcących zdobyć nagrodę. Mamy pełne spektrum osobowości, od gościa, który przegoni niejednego konia, poprzez jednostkę, która ma dosłownie więcej szczęścia niż rozumu, typowych rzezimieszków, po osobliwe i tajemnicze osoby. Jednak fabuła skupia się głównie na dwójce zawodników. Johnny Joestar, były dżokej, który jest obecnie sparaliżowany, chce udowodnić sobie i innym, że nadal potrafi okiełznać wierzchowca. Jednak tak naprawdę do przystąpienia do wyścigu skłania go tajemnicza technika zaprezentowana przez innego uczestnika – Gyro Zeppeliego. Gyro ma zdolność generowania wibracji i obrotów, które za pomocą swych kul mogą siać spustoszenie, ale także przywrócić Johnny'mu sprawność nóg po tym, gdy trafiła go jedna z jego stalowych kul. Początkowa rywalizacja przeradza się w partnerstwo oraz przyjaźń. Gyro chce udowodnić, że jest najlepszy, natomiast Johnny, by odzyskać władzę w nogach. Jednak wyścig jest czymś więcej, kryje się za nim coś bardziej tajemniczego i szalonego. Nie chcę zdradzać zbyt wiele, gdyż każdy odcinek to mieszanka dziwactwa, absurdów i niesamowitych mocy, których wyjaśnienia zazwyczaj nie ma, ale ma to swój urok. W tym świecie po prostu są jednostki o nadprzyrodzonych zdolnościach, ci, którzy przekraczają możliwości przeciętnego człowieka, bogowie, demony i wszystko, co popadnie. Jednak mimo tego całego szaleństwa „Steel Ball Run" jest dość łagodnym sposobem rozpoczęcia przygody ze światem wykreowanym przez Hirohiko Arakiego. To, czy się wciągniecie, to już osobna sprawa.

Z pewnością nie zaszkodzi w tym zarówno bardzo dobra animacja, jak i tempo. Studio David Production nie marnuje czasu i rzuca widza od razu w wir wydarzeń, bez zbędnego przynudzania i przedstawiania każdego z zawodników. Bardzo zgodnie z mangą, bez większych cięć, zmian czy cenzury. Styl wizualny jest przeniesiony z kart mangi jeden do jednego. To cholernie miłe, biorąc pod uwagę problematyczne elementy świata „JoJo". Pierwszy odcinek jest wyjątkowo długi i praktycznie zamyka pierwszy rozdział, natomiast kolejne mają już standardową długość i wchodzą gładko niczym chłodny Guinness. To jest dość dziwaczne i pokręcone anime, choć na tle tego, co się dzieje w „normalnej" serii, jest łagodnie. Jedyne, co warto mieć na uwadze, to emisja – autorzy zarzekają się, że wszystkie odcinki będą emitowane bez tak długich przerw jak pomiędzy pierwszym a drugim odcinkiem (choć nazywają je teraz sezonami), jednak różnie bywa. Dodajcie więc sobie tę serię do listy na później lub po prostu sprawdźcie pierwszy odcinek, by wiedzieć, czy chcecie więcej. Możliwe, że zachęci Was to do sprawdzenia tych wszystkich memów? Myśleliście, że to będzie kolejna recenzja anime, a to był Dio! ⊗

8/10

egzemplarz 10e8cf9f63b



Michał Pisarski

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

Granie w błogiej nieświadomości

Chciałbym być zafascynowany wyłącznie samymi grami wideo.

Zawsze gdy ktoś pyta, czy interesuję się grami wideo, muszę z miną eksperta doprecyzować, że nie tyle samymi grami, ile również ich historią, kulturą, procesem powstawania i calutką otoczką. To według mnie dość istotne rozgraniczenie, bo znam mnóstwo osób, które grają nawet więcej ode mnie, ale nie mają pojęcia, ile sprzedało się egzemplarzy Nintendo Wii i kiedy odbywają się The Game Awards. Doskonale wiedzą za to, co muszą zrobić, żeby nabić platynkę w Wolverinie, choć na wieść o tym, że tytuł przygotowało to samo studio co Spider-Mana, pytają zdziwieni „O, serio?". Czuję się wtedy, jakbym przedstawiał im ciekawostkę o tym, że najchętniej kupowaną pizzą w Szwecji jest taka z kebabem.

Najgorsza część pasji?

Z jednej strony szkoda mi chłopaków, że kochają gry, ale nie wkładają w nie tyle zaangażowania. Przecież cały styl życia i imidż można sobie obudować wokół wspominania innowacyjności i analizowania przyczyn porażki Dreamcasta. Wokół kłócenia się o to, która era serii Tomb Raider była najlepsza. Że o kupowaniu gier retro za chore pieniądze już nie wspomnę. Czuję po prostu, że spora część tej pasji ich omija.

Z drugiej strony ostatnio postanowiłem, że zacznę raz–dwa razy w tygodniu gadać sobie z widzami na temat wydarzeń w branży podczas transmisji na żywo. Po co mam odstraszać te nędzne resztki realnych znajomych, jacy mi zostali, skoro mogę dzielić się spostrzeżeniami z ludźmi, którzy są nimi serio zainteresowani? Ta decyzja wymusiła na mnie jednak nie tylko przeglądanie portali z newsami po pięć razy dziennie, co i tak robiłem wcześniej, ale też głębsze zastanawianie się nad tym, co właściwie w tych wiadomościach jest. I co? I bagno.



Może i nudne, ale za to negatywne

Gdy o tym nie myślałem, podświadomie kojarzyłem codzienne wiadomości głównie z zapowiedziami nowych gier, zwiastunami, premierami, przecenami i tak dalej. Niby to właśnie ich szukałem w sieci. Ale to przecież tylko malutki wycinek, szczególnie ostatnio. Poza tym kolejne informacje pojawiają się w pętli, która składa się ze zwolnień, restrukturyzacji, wielkich porażek, kryzysów na rynku podzespołów, fuzji, skandali, hałasów i na tapczanie wygibasów. Dla postronnych to pasjonujące niczym agrobiznes. Dla mnie w sumie też, tylko te wszystkie ruchy korporacji jakoś mnie jednak obchodzą i dotykają, więc w bonusie siwieję ze stresu. I czuję, że więdnę jak kukurydza w Europie po ostatniej suszy. Tak, przerzuciłem się dla zdrowia na ten agrobiznes.

Przecież to są w zdecydowanej większości negatywne wieści! I to jeszcze nudy! Dla podniesienia poziomu ekscytacji co parę dni pojawiają się jeszcze kolejne doniesienia o następnej generacji konsol. Dowiadujemy się z nich, że konsole będą, ale w sumie to nie do końca wiadomo jakie i jeszcze nie do końca wiadomo kiedy, a nawet gdy już będą, to drogie i długo bez żadnych gier na wyłączność. Przejrzałem sobie właśnie spis treści ostatniego numeru Wiadomości Wędkarskich i wiecie, że wygląda bardziej zachęcająco? Mają reportaż z dwóch rekordów Polski w troci jeziorowej! A my? W chwili gdy to piszę, to akurat mikroaferkę, że bezpłatny remaster trzeciego Wiedźmina wyciąga za mało klatek na karcie graficznej za 30 tys. zł. No i oczywiście regularne przypominajki, że owa karta kosztuje 30 tys. zł.

Ze trzy tygodnie konsumowałem te wszystkie informacje bardziej świadomie – robiłem notatki, wybierałem najistotniejsze, próbowałem wyciągać ciekawe wnioski. I już mam dosyć. Tak się nakonsumowałem, że aż mi się rzygać zachciało.

KLIKAM JAK DUREŃ W TE WSZYSTKIE „INSAJDERSKIE" PRZECIEKI NA TEMAT PLAYSTATION 6

Nie zaczynajcie!

Czy nielepiej ma ten statystyczny Kacper, który siada sobie zrelaksowany do Plejaka w wolny wieczór, czeka spokojnie na premierę GTA VI, a cały ten smród wokół zupełnie go nie interesuje? Rzecz jasna też mogę próbować (i próbuję) skupiać się na dobrych wieściach i na samych grach – przecież miesiąc temu skrobnąłem tu tekst o tym, że to jeden z najpłodniejszych okresów w całej historii branży i że nie wiem, w które świetne gry łapy wkładać.

Tyle że, ech… boję się o przyszłość gier. O jakość tych produkcji, które dopiero nadejdą. O własność i fizyczne nośniki. I tak, do jasnej anielki, mimo wszystko klikam jak dureń w te wszystkie „insajderskie" przecieki na temat PlayStation 6, bo chcę wiedzieć o nim jak najwięcej. Od „Stary, omija cię z połowa tego co najlepsze w pasji do gier" przeszedłem do postawy w stylu „Wódka nie smakuje? Widzisz, synek, a tatuś musi". Jest w tym mimo wszystko jakaś chora satysfakcja, jest ciekawość. Bo zbytnio wsiąknąłem w temat. Ale może gdybym miał teraz jeszcze jakiś wybór, nie wyściubiałbym nosa znad samej konsoli i gier.

Mam więc dla Was dobrą radę. Jeżeli nie interesujecie się chorobliwie stanem współczesnej branży – i piszę to, jakbym mówił „Nie pal", pociągając kolejnego bucha – nie zaczynajcie. W sumie działy recenzji, zapowiedzi i retro w PSX Extreme to bezpieczny skansen, do którego można się ograniczyć. ⊗

eprasa.pl 0e8cf9f63b



Tomasz HIV Kozieł

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

Ambiwalencja, czyli panta rhei

Stare nawyki i rytuały są najlepsze.
Niestety bywają bezlitośnie bite do nieprzytomności przez prozę życia.

Jest rok 2026, a miesięcznik PSX Extreme dumnie tkwi na posterunku growej prasy, prężąc pierś i strojąc głupie miny. Pierś opadła wprawdzie do poziomu pępka, a miny już nie są tak wyraźne jak za dawnych czasów, lecz kolektywowi redakcyjnemu należy przypiąć order z racji niesamowitego oddania sprawie, a wydawcom podziękować za wszelkie trafne i przygłupie decyzje. Sporadyczne perturbacje nie przykryły wieloletnich starań o utrzymanie się na powierzchni, a wierna społeczność nadal wspiera wypociny garstki redaktorów. Towarzystwo nieco się rozpierzchło, stare wygi pozują w rozchełstanych koszulach, nowy narybek dwoi się i troi, karawana jedzie dalej. Cyrk nieustannie otwiera swe podwoje. Magazyn zapisał się na kartach zbiorowej świadomości, choć w mojej opinii został zbudowany na chwiejących się fundamentach racjonalności.

Jestem małomiasteczkowy, jak śpiewał Dawid Podsiadło. Dosłownie i w przenośni, bo większą część dorosłego życia spędziłem w Dąbrowie Górniczej (obecnie znanej głównie nie z racji Huty Katowice i innych przemysłowych podmiotów, lecz nieprzeciętnych wyczynów seksualnych księży, czyli mafiozów w sutannach czarnych niczym piekło, którzy rozsławili miasto jak ta chytra baba z Radomia), a Dawid był moim sąsiadem (poniekąd). Tego wieczoru siedziałem w swoim pokoju, paląc namiętnie papierochy i klikając na kompie. Spoglądałem nerwowo na konsolę PlayStation, lecz nie potrafiłem się skupić. Czekałem nerwowo na specjalnego gościa, z którym byłem umówiony od tygodnia. Wówczas, niemal 30 lat temu, nie posiadałem jeszcze telefonu komórkowego, więc spinałem poślady w geście ekscytacji. Choć było mroźnie, wisiałem przewieszony przez parapet, puszczając kolejne dymki, licząc na to, że mój gość zaraz wyłoni się zza rogu, a w zasadzie snop świateł z reflektorów jego fury. Żółta meganka robiła wówczas wrażenie, a nawet furorę. Fura zajechała w rytmie basu bujającego okolicą. Norby, Kali i Myszaq darli mordy, wiadomo, a pół godziny później jechaliśmy do siedziby PE w Katowicach. Na miejscu, zza skrzypiących drzwi wyłonił się Fenix, uchylający rąbka tajemnicy. Jego lekki uśmiech, rzucany jakby od niechcenia, pamiętam do tej pory. Przekroczyłem próg – potężny odkurzacz zassał mnie i uwięził w bebechach na długie lata. Każda decyzja niesie określone konsekwencje. Gdyby tego pamiętnego dnia Norby nie stanął w moich drzwiach, a wcześniej nie pomyślał o starym druhu ze sceny amigowej, moje losy potoczyłyby się inaczej. Lepiej lub gorzej – trudno orzec, bo to wróżenie z fusów, a ja preferuję świeżo mieloną, czerwoną Lavazzę z ekspresu. Tak czy srak, zostałem recenzentem gier wideo i szybko nastąpiło twórcze rozwolnienie. Otworzył się tunel prowadzący do świata kreacji.



Sprawdzaj warunki brzegowe

Co to znaczy być recenzentem? Jednego wieczoru odpalam i kończę Moją znajoma Świnkę Peppę, łykając przy okazji platynowe trofeum, czując z tej racji wewnętrzne zażenowanie, a następnie zagrywam się w Succubus, ewentualnie House Party, ze wszystkich czerpiąc rozkosz, tyle że w innych rejestrach. A później odpalam „Johnny'ego" i łzy leją się po mych licach (ten film musi obejrzeć każdy człowiek niezależnie od przekonań, wiary oraz poglądów politycznych, ponieważ jest to pięknie zrealizowane studium człowieczeństwa). Skaczę po skrajnościach bez mrugnięcia okiem, to moja pasja, to moja misja, bo wiedzieć – to mój obowiązek. Mam wrodzoną ciekawość, karmię również wewnętrznego trolla i zwyrola, bo lubię mieć coś do powiedzenia. A przeto „co masz w dupie, tego nikt ci nie wyłupie". Doświadczanie empiryczne jest po tysiąckroć bardziej wartościowe niż podglądanie streamerów, bo człowiek nasiąka opiniami innych, zapomina, co oglądał, włącza się efekt „pamięci autostradowej" i wszystko na nic, jak krew w piach. Z drugiej strony nie mam problemu z tym, żeby nie znać jakiejś gry czy wręcz gatunku. Tym oto sposobem mam wiedzę znikomą na temat RPG-ów wszelakich. Rynek jest zbyt obszerny, aby choć liznąć wszystkich tytułów. To może doprowadzić do obłędu. Barbie Explorer w PE #51 – napisanie recenzji takiego gniota, a raczej tytułu z innego świata, to małe piwo, szczególnie że przybrało formę komediową, lecz granie to sadomasochizm w czystej formie.

Młody Extreme to był rock'n'roll

Segreguję. Nie rasowo, nie politycznie, nie przez pryzmat ulubionych gier, kolorów czy używanego dezodorantu. Jestem nieufny i wódkę piję nie tak prędko. Inna sprawa życie zawodowe, korelujące z zainteresowaniem grami wideo. Nie przypuszczałem nigdy, że czysta rozrywka, dla której straciłem głowę, stanie się moim źródłem utrzymania. Trzydzieści lat temu byłem growym snobem, co nie jest trudne, gdy ma się dostęp do wszelkich nowości i płynie na fali głównego nurtu. A teraz mam na to wywalone i niezmiernie cieszę się z platformówkowego wpierdolu w Tropical Freeze oraz innych cudeńkach Nintendo. Kocham serie Ratchet and Clank, Spyro, Sly Raccoon czy Astro Bot, ale uniwersum Mario jest nie do pokonania. Mam głęboko w dupie fakt, że niektóre gry są świętością dla konkretnych grup graczy. Szczególnie dla fanatyków. Zawsze kierowałem się zasadą, że nie liczy się tytuł, bo najważniejsza jest gra



właściwa i związana z nią radocha. Legendę jako taką wtrącam do lamusa. Jednym z największych wydarzeń w moim growym żywocie było odkrycie pierwszej odsłony Half-Life. Ogromna przygoda, wciągająca fabuła, kumaci przeciwnicy porozumiewający się, jakby knuli, niesamowite dźwięki, przerażający, ohydny świat pełen zagrożeń tworzący spójne widowisko. Niebezpieczeństwo czyhające dosłownie w każdym zaułku. No i działko grawitacyjne, za pomocą którego można było np. podnosić piły tarczowe i ciskać z impetem, przecinając w pół oprawców, dając upust swoim skrytym sadystycznym zapędom. Dzisiaj trudno opisać frajdę, jaką wówczas miałem. Wiedziałem jednak, że w wtedy jako konsolowiec nie miałbym szans doznania podobnej przygody, bo konsole wyraźnie odstawały od pecetów w kwestii shooterów FPP. Pierwszy Unreal, ten fabularny, jeszcze zanim pojawiły się w tej serii arena shootery, również wystrzelił mnie na orbitę. A później sieciowe szarpanie w Unreal Tournament. Niestety moje ukochane gry z dawnych lat poszły w dziwacznym kierunku (vide Tekken, którego calakuję i odstawiam na półkę) albo skończyły żywot. Co ciekawe, magazyn PSX Extreme przez wiele lat traktował tylko i wyłącznie o konsoli PlayStation, bezdyskusyjnie panującej wówczas na rynku. Mimo że wielu członków ekipy redakcyjnej romansowało z innymi konsolami lub pecetem, fakt ów ukrywaliśmy. Kompletna bzdura, lekka przesada? Toż to eufemizm. Dopóki nie nastąpiła zmiana charakteru pisma na wieloplatformowe, patrzyłem z zazdrością na teksty publikowane w konkurencyjnym Neo. Gdy wreszcie mogliśmy oficjalnie pisać o innych konsolach (przypominam, że Ściera sfabrykował wyniki ankiety, do tej pory rżę jak koń lejący na blachę) i Norby ściągnął do Polski Dreamcasta, urządziliśmy zakrapianą imprezę pod pretekstem sprawdzania wyników osiąganych w grach po wlewaniu w siebie kolejnych kielonów. Tak było. Cyrk na kółkach. Zawsze uwielbiałem PE za to, że każdy pismak mógł szerzyć na jego łamach swoje growe poglądy. Ściera, Butcher czy Roger nigdy nie cenzurowali naszych myśli, a im głupsze inicjatywy się pojawiały, tym szybciej były realizowane. Różnimy się, spieramy na temat golizny na Extreme Party, potyczkujemy ideologicznie czy światopoglądowo, lecz wzdychamy do tej samej branży i pragniemy pławić się w blasku jej majestatu. Na szczęście recenzja z założenia nie jest obiektywna. Nosi jedynie znamiona obiektywności, wyraża bowiem opinię autora.

Kawalkada cudzych nieszczęść

Granie, jako hobby czy zajęcie utrudniające życie gracza, jest w gruncie rzeczy beznadziejne, a wspomnienia ulotne i kompletnie bezsensowne dla osób bezstronnych. To znaczy dla wszystkich niezainteresowanych heretyków. My wiemy wszystko, mamy swój kodeks, w towarzystwie wystarczy rzucić popularny tytuł i już wszyscy gracze wzdychają, rzucają inwektywami, przeżywają, w okamgnieniu wykopują wspomnienia, dyskusja ożywa. Jednak Twoja matula, żona czy kochanka przewracają gałami i w głębi duszy uważają za freaka. Gier genialnych jest relatywnie niewiele. Mam na myśli tuzy pokroju The Last of Us – przebłyski geniuszu w lidze Neila Druckmanna nie zdarzają się często. Dla różnych osób będą to zróżnicowane tytuły, więc należałoby wspiąć się na wyżyny subiektywności i rzucić w przepaść. Swoją drogą z polskim rynkiem jest trochę jak z tym filmowym – niewielu mamy Juliuszów Machulskich gamedevu. Gdyby było tak dobrze, jak jest niedobrze, to byłoby bardzo dobrze. Z biegiem lat coraz mniej zainteresowany jestem hardkorowymi wyzwaniami. Zamiast łykania gier na najwyższym poziomie trudności satysfakcję sprawia mi połykanie historii. Sprawdzanie własnej cierpliwości w połączeniu z małpim refleksem było w porządku, gdy miałem o wiele więcej czasu i znacznie mniej dobrych gier czekało w kolejce, posegregowanych skrupulatnie na półkach. Innymi słowy, bogactwo otaczających mnie tytułów wartych poznania sprawia, że nie mam czasu i ochoty na masterowanie. Co ciekawe, masterowanie nie jest tożsame z najwyższą jakością. Ergo nie chciało mi się calakować nowego rozdania God of War, natomiast Strange Brigade łyknąłem jak pelikan w kooperacyjnym tańcu, co skończyło się calakiem i ogromną satysfakcją. W życiu dorosłego człowieka najbardziej deficytowym dobrem jest czas. Recenzent ubolewa nad brakiem możliwości grania w to, co chce, bo zawsze jest robota. Owszem, robota marzeń, nowe gry, a ciężko to ma górnik lub pracownik zakładów przetwórstwa rybnego. Albo pracownik prosektorium, bo na randkach może być dziwnie.

SEGREGUJĘ. NIE RASOWO, NIE POLITYCZNIE, NIE PRZEZ PRYZMAT ULUBIONYCH GIER

Wytapianie wolnego czasu

Technofreaki często izolują się społecznie, zanurzeni w świecie online. Media nakręcają efekt wykluczenia, firmy technologiczne sprytnie budują algorytmy uzależniające nas, stymulując wydzielanie dopaminki. Komfort = izolacja (np. praca zdalna), a co mniej oporne jednostki budują podświadomie relacje paraspołeczne, ekscytując się nowymi majtkami pięknych influencerek, glonojadami z Instagrama (te wszystkie wykwity są tępymi narzędziami marketingowymi). Media społeczne są niezwykle pomocne dla ludzi z lękami społecznymi czy różnorakimi fobiami, lecz łatwo przeholować i zastępować nimi prawdziwe życie oraz relacje. Gry to uzależnienie behawioralne, dopaminka wstrzykiwana w potężnych ilościach. Młodość krzyczy, a dojrzałość rezonuje. Wstrzykiwanie do krwiobiegu radochy płynącej z gry sugeruję dozować, pamiętając, że podczas gorączki złota najwięcej zarabiają sprzedawcy szpadli. Ambiwalencja jest głosem edukacji – im więcej wiesz, tym lepiej. Przy czym prowadzi to do dyskomfortu. ⊗



eprasa.pl 0e8cf9f63b



Bartosz ZAX Dawidowski

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

AION 2 i goonerzy

Premiera AION 2 wywołała wilka z lasu. W branżowych tekstach pojawiły się manipulacje i inwektywy pod adresem graczy. To element frontu, który nie dość, że szkodzi kobietom, to jeszcze nosi znamiona szantażu.



Hejterzy Xboksa chyba nie mogą przeżyć tego, że konsole Series X i S znów otrzymują exclusivy. W październiku odbyło się więc dzikie natarcie na nowe Gearsy, które przywołało wspomnienia starfieldowej histerii. Nie to było jednak najciekawszym wydarzeniem minionego miesiąca. Swoje możliwości pokazali bowiem branżowi redaktorzy, którzy wojują z koreańskimi deweloperami i którym przeszkadzają urodziwe postacie w grach.

Krytycy Gears of War nie mogli nic ugrać na znęcaniu się nad rozgrywką nowego exclusiva Xboksa. Bo ta strzelanka broni się śliczną grafiką, mocną fabułą i solidnym gunplayem. Widły obrócono więc w kierunku rezultatów komercyjnych E-Day, które zostały „oszacowane”, czyli – innymi słowy – wyssane z palca. Klasyczna burza w szklance wody! W październiku ciekawsze od niej były nerwowe reakcje na premierę AION 2, nowej koreańskiej gry, w której nie brakuje urodziwych kobiet. A jak dobrze wiemy, piękno jest dla wielu bardzo problematyczne.

Oto dowiadujemy się z artykułu redakcji TheGamer, że takie produkcje jak AION 2, gdzie w edytorze postaci można wybrać duży rozmiar biustu, są przeznaczone dla „goonerów”, czyli facetów uzależnionych od masturbacji. Rzeczony serwis twierdzi dalej, że AION 2 to śmieciowa gra, bo przy jej tworzeniu wykorzystano narzędzia AI. TheGamer wspomina o tym złośliwie w każdym artykule, nawet umieszczając tę informację w nagłówkach na temat sukcesów koreańskiego MMORPG-a.

Znany ze szczerości Daniel Vavra, wizjoner odpowiedzialny za Kingdom Come, już wiele miesięcy temu stwierdził, że wszyscy liczący się wydawcy gier korzystają z generatywnej sztucznej inteligencji. A jeśli mówią, że jest inaczej, to po prostu kłamią. Kolejni giganci faktycznie przyznają, że włączyli AI w swój proces produkcyjny. Ostatnio „pochwalił się” tym Capcom, opowiadający o systemie AI REX, który już stał się integralną częścią RE Engine. Zarzuty pod adresem NC, że używa AI w AION 2, są zatem nie tylko absurdalne. To rozpaczliwa próba rozkręcenia „gównoburzy”. Totalnie nieudana, bo gra jest kolosalnym sukcesem. Warto jednak o paszkwilach TheGamera wspomnieć, bo to element szerszego i niepokojącego branżowego zjawiska.

Szajka Sweet Baby

Problem polega na tym, że w USA działa szajka redaktorów zaprzyjaźnionych ze Sweet Baby Inc, która regularnie obsmarowuje wydawców, którzy nie chcą korzystać z usług tej firmy. Do grupy wywierającej w ten sposób nacisk zaliczam Kotaku i właśnie serwis TheGamer, którego uwiera przykładowo fakt, że autorzy z Chin czy Korei mają w nosie konsultacje oferowane przez Sweet Baby. I właśnie dlatego TheGamer, prowadzony przez Stacey Henley, która przedstawia się jako „kobieta transpłciowa”, rozpoczął w październiku kampanię hejtu przeciwko AION 2 oraz fanom tego szpila, przezywanym w artykułach „goonerami”.

TACY REDAKTORZY NIEŚWIADOMIE TORUJĄ DROGĘ DLA NIEBEZPIECZNEJ DYSKRYMINACJI KOBIET

To nie pierwsza nagonka w wykonaniu Stacey Henley, która przy premierze Hogwarts Legacy zarządziła bojkot tej gry, zabraniając pracownikom pisania jej recenzji. Ale to było za mało. Naczelna następnie obsmarowała w trzech artykułach graczy i inne redakcje za entuzjazm przejawiany dla dzieła studia Avalanche Software. Szefowa TheGamera ubolewała w swoich tekstach, że nie doszło do masowego bojkotu Hogwarts Legacy ze względu na domniemane „myślozbrodnie”, których miała dopuścić się J.K. Rowling, autorka książek o Harrym Potterze.

Aktywiści udający graczy

Atrakcyjne wizerunki kobiet w grach są problematyczne nie tylko dla TheGamera, ale nawet dla największych sław gamingowego dziennikarstwa w USA. Choćby dla Jasona Schreiera, który wysmażył 12 lat temu paszkwil na studio Vanillaware, nazywając George’a Kamitaniego gówniarzem za to, jak bardzo seksowne i skąpo odziane kobiety wystąpiły w Dragon’s Crown.

Czas to w końcu powiedzieć: aktywiści udający graczy, tacy jak Jason Schreier czy Stacey Henley, utorowali drogę dla funkcjonowania Sweet Baby et consortes oraz dla szalejącej autocenzury. „Zasługi” tych ludzi są jednak nawet większe. Przez swoją purytańską krucjatę rodem ze średniowiecza tacy redaktorzy nieświadomie przecierają szlaki dla niebezpiecznej dyskryminacji kobiet. Krytyka zbyt „wyuzdanego” ubioru dam w grach to próba wywierania patriarchalnej kontroli nad tym, co kobieta może nosić na swoim ciele, a co jest dla niej zakazane. To otwieranie drzwi dla obyczajowego szariatu, który próbuje narzucać wolnym ludziom, co jest myślozbrodnią, jakiej długości ma być spódnica i jak duży może być dekolt. Poza tym jest to zwykła dyskryminacja szczupłych oraz hojnie obdarzonych przez naturę kobiet, które mają pełne prawo być reprezentowane w grach. I gorąco zachęcam twórców do szerokiego uwzględniania tego piękna w swoich projektach. Bo oczekują tego również dziewczyny-gracze, co widzę po swoich znajomych. Znam kilka fanek MMORPG-ów i wszystkie te wspaniałe panie chcą się wcielać w piękne kobiety – choćby w AION 2.

Jason Schreier zapewne napisałby w swojej obronie, że próbuje tylko walczyć ze złym

„męskim spojrzeniem”. A ja odpowiem, że ta narracja śmierdzi mizandrią, czyli niczym nieuzasadnioną niechęcią do facetów. Męskie spojrzenie nikomu nie robi krzywdy – tym bardziej jeśli dotyczy bohaterek zbudowanych z pikseli. Złe mogą być czyny lub słowa. Ale trudno przebić się z tak rewolucyjną ideą do głów osób, które regularnie nazywają nas „incelami”, „coomerami”, „goonerami” czy „chudami”. Niech rzucają te swoje puste inwektywy, a my głosujmy portfelami za tym, kogo i co chcemy oglądać w grach. Jak widać na przykładzie sukcesu AION 2, wychodzi nam to całkiem dobrze, co nie umyka uwadze innych wydawców. ⊗

eprasa.pl 0e8cf9f63b



foto: Bartek Barczyk

Michał Walkiewicz

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

Tak daleko, tak blisko

Gears of War: E-Day to przedziwny stop spełnionych pragnień oraz marzeń olanych sikiem koszącym.

To już dziś. Szarańcza wypełza spod ziemi, żeby zniewolić ludzkość, a my możemy ponapieprzać się o tzw. pryncypia, czyli o orientację seksualną, krzywy chód oraz fryzurę baby z pikseli. Baba z pikseli musztruje równie pikselowego Marcusa Feniksa oraz jego kumpla Dominica Santiago, gracze lamentują, a pieniądze znów nie chcą popłynąć do kieszeni Microsoftu.

Czy czyni to Gears of War: E-Day grą słabą? Żeby stwierdzić to z kamienną twarzą, potrzeba sporo złej woli (a tej dziś nie brakuje). Czy czyni ją grą do pewnego stopnia rozczarowującą? To już prędzej. Nawet ja muszę przyznać, że reprezentacja reprezentacją, ale wyciągnięta ze sztambucha obyczajowej zmiany postać-nic mogłaby trochę wyluzować z syndromem głównej bohaterki.



A więc wojna!

Przed premierą E-Day powtórzyłem sobie całą serię Gears of War – pięć numerowanych odsłon, spin-offy Judgement oraz Tactics, a także liczne dodatki. Zajęło to miesiąc z przerwami, ale sformułowałem po drodze kilka niepopularnych opinii. Między innymi taką, że Dominic Santiago – drugi co do ważności bohater cyklu – jest straszną memeją, w dodatku o marginalnym znaczeniu dla fabuły. Nie zmieni tego ani wzniesiona na fundamencie elegijnego utworu „Mad World" scena jego poświęcenia, ani emocjonalna tanizna w postaci wątku umierającej „na raty" żony.

Dotarło też do mnie, że, pomijając arcydzielną część pierwszą, moją ulubioną odsłoną jest Gears 5 – gra powstała na kościach nienajlepszej (ale potrzebnej) czwórki oraz satysfakcjonujący pomost między tradycją a nowoczesnością; pomiędzy opowieścią o zaklętym kręgu błędnych decyzji a historią dzieciaków zmagających się z odziedziczonymi grzechami.

Zła wiadomość jest taka, że E-Day cofa się w czasie, więc na konkluzję drugiej trylogii będziemy musieli poczekać kolejną dekadę (o ile studio Coalition nie dokona żywota w ciągu następnego tygodnia). Dobra wiadomość: Santiago ma w E-Day więcej do roboty niż w całej oryginalnej trylogii. Konkluzja, o którą trudno się spierać, jest następująca: trudno dziś o serię, w której tak podobne stylistycznie i mechanicznie gry prezentują tak odmienną fabularną tożsamość.

Gears of Halo: Zemsta Reach

E-Day również ma swoją tożsamość. Konwencje, które poprzednie gry ledwie sygnalizowały albo które sprowadzały do pojedynczych sekwencji, tutaj organizują całą akcję. Jak nietrudno się domyślić, jest to po pierwsze horror, a po drugie – horror wojenny. Coś w stylu „Na zachodzie bez zmian" w wersji Edwarda Bergera. Brakuje tylko ścieżki dźwiękowej, na której eskalujący pojedynczy ton nacinany jest agresywnymi, industrialnymi motywami.

Obydwa rodzaje horroru kwitną na gruncie wspaniale odmalowanej, fatalistycznej atmosfery. Początkowe chwile inwazji Szarańczy na zmieloną już w trybach wojny ludzkość planety Sera to przede wszystkim jedna wielka eskalacja koszmaru. Strach rodzi się z niewiedzy (bohaterów) oraz zabawy oczekiwaniami (gracza). Zagrożenie jest znajome, ale niemal wszystko, od oświetlenia, przez reżyserię przerywników filmowych, po konkretne mechaniki, pracuje tu na wrażenie nowości. Nadziei próżno szukać, świat wali się w gruzy, stawką wciąż jest przetrwanie homo sapiens. Mimo rozłożystej struktury i półotwartego świata gra zachowuje jednak kameralny charakter – trzeba uratować jak najwięcej ludzi, wpakować ich na statek i wywieźć w bezpieczne miejsce. Przypomina to nieco „Zemstę Sithów" albo Halo: Reach w tym sensie, że kontrapunktowana heroizmem beznadzieja staje się fundamentem założycielskiego mitu.

Podoba mi się sposób, w jaki nałożono ten fabularny motyw na większość istotnych elementów ikonografii. Weźmy karabin Lancer – nieodzowny dla Gears of War, chamski automat z piłą spalinową zamontowaną u wylotu lufy. Jego kształt, huk pocisków, warkot piły – wszystko to symbole całej serii, jednocześnie stylowej i surowej, eleganckiej stylistycznie oraz oszczędnej narracyjnie. Ale gdy uruchomimy piłę, po raz pierwszy w historii cyklu zbłąkana kula nie wytrąca nas z animacji ataku. Nie ma to większego logicznego sensu. Ma za to metaforyczny – agresja jest nieuchronna, śmierć można jedynie opóźnić, następstwem jazgotu wojennej maszyny musi być chlupot gęstej krwi.

Słoń w składzie porcelany

Mags Carter, kontrowersyjna postać, która kontynuuje długą linię twardych babeczek na froncie w serii Gears of War (od Anyi Stroud, przez Sofię Hendrik, Samanthę Byrne i Mikaylę Dorn, po Kait Diaz) nie psuje nowej gry. Ale niepotrzebnie twórcy robią z niej scenariopisarski wytrych przemiany Marcusa. Ze szponów PTSD i apatii powinien wyrwać go Dom. I to on powinien wysuszyć mu głowę w momencie największych wątpliwości. Wiadomo, że jest to symptom większego problemu. Że gdzieś tu czają się polityka tożsamościowa oraz przestrzelone umizgi do fantomowej „współczesnej publiczności". Myślę natomiast, że spieramy się o to tak długo, że powinniśmy zacząć dostrzegać odcienie szarości.

Mags to w gruncie rzeczy nienajgorsza postać, idealistyczna przedstawicielka ludu, która – w innym fabularnym rozdaniu – mogłaby rywalizować o miano królowej drugiego planu. Zgadzam się – żeby zobaczyć tę niewykorzystaną szansę, trzeba mocno zmrużyć oczy. Myślę jednak, że warto. Stworzone z miłością, niedoskonałe, naprzemiennie upadające i triumfujące Gearsy po prostu na to zasłużyły. ⊗

DOTARŁO DO MNIE, ŻE, POMIJAJĄC ARCYDZIELNĄ CZĘŚĆ PIERWSZĄ, TO ULUBIONĄ JEST GEARS 5

eprasa.pl 0e8cf9f63b



Michał MIELU Mielcarek

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

Trzy pięć zero

Staram się ostrożnie podchodzić do tego, co czytam w mediach społecznościowych. Zdaję sobie sprawę, że potrafią one wykreować dowolny obraz rzeczywistości. Mimo to trudno się nie nakręcić, gdy pojawiają się informacje, że AI jest w stanie zdekompilować dowolny program, w tym również gry wideo. A jednocześnie co chwilę pokazywane są filmy prezentujące, co udało się stworzyć przy użyciu sztucznej inteligencji. Pro Evolution Soccer 6 działające w przeglądarce? Jest. Diablo grywalne w perspektywie pierwszej osoby? Proszę bardzo. Bloodborne śmigający w 60 klatkach na PC, z działającym trybem multiplayer? Jeszcze jak! Do tego gry z PlayStation 3 bez większego trudu emulowane na PlayStation 5, a także mashupy Mario i Elden Ring czy Mario i Halo. I co, może jeszcze gry z PS2 na płytach odpalicie na PS5?

Nie nadążam za tym wszystkim. Oczywiście na razie mówimy o obszarze modów, homebrew i emulacji, jednak czuję, że jesteśmy świadkami wydarzeń, które zmienią bieg historii. Dlatego postanowiłem patrzyć na to wszystko z fascynacją. Być może powinienem z trwogą myśleć o tym, że za chwilę nikomu nie będzie potrzebna praca firmy zajmującej się co-devem i portowaniem, bo da się to wszystko ogarnąć za pomocą AI. Nie umiem jednak się tym przejmować. Przypomina mi się sytuacja, gdy kilkanaście lat temu obserwowałem, jak zamykały się kolejne czasopisma o grach, a dziennikarze serwisów growych ze złością patrzyli w kierunku jutuberów, którzy skupiali na sobie uwagę graczy i reklamodawców. Było dla mnie jasne, że z pracy w mediach nie da się wyżyć i trzeba było zdefiniować się zawodowo na nowo. Spodziewam się powtórki z rozrywki.

Nieoczekiwanie, ponad dekadę później, PSX Extreme dobił do 350. numeru. Dla całego zespołu i wszystkich, którzy przez 29 lat dołożyli swoją cegiełkę do tego osiągnięcia, serdecznie fuc… znaczy się gratulacje (wybaczcie moje neoplusowe bojówkarstwo). Przede wszystkim dla Pereza za finansowanie tego szaleństwa – bez niego PE już by nie było. I dla Rogera, który posiadł nadludzką umiejętność pracy na trzy etaty jednocześnie (a czwarty to bujanie się po imprezach branżowych), co jakimś cudem pozwala mu dowozić kolejne numery. Kłaniam się nisko i już bez durnych żartów, naprawdę szczerze gratuluję.

Dla mnie ta historia to dowód, że nie ma co liczyć na prezent od świata. Okazję trzeba sobie wykreować, tak jak zrobił to Perez. Nie wierzę, że AI doprowadzi duże firmy z naszego growego świata do upadku. Prędzej do kolejnych zwolnień. Za to małe teamy muszą przemyśleć, czy za rok będzie dla nich zajęcie, i zastanowić się, jak zdefiniować się na nowo. Nie mam na to odpowiedzi. Na razie wypatruję eksplozji kreatywności w postaci gier stworzonych dzięki AI przez ludzi niepotrafiących obsługiwać klasycznych narzędzi do produkcji. Skoro dziś technologia pozwala robić cuda, to pokażcie, co siedzi Wam w głowach. ⊗



NIE WIERZĘ, ŻE AI DOPROWADZI DUŻE FIRMY Z NASZEGO GROWEGO ŚWIATA DO UPADKU



Foto. /1/ Violeta Muszyńska

Marcin MARCELLUS Sikora

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

Kłamstwo szybuje, a prawda kuleje

Czy Columbine było pierwszą szkolną masakrą, gdzie o przyczynę zostały oskarżone te „brutalne gry wideo"? Nie, ale było największą i najgłośniejszą, a gry były już na tyle popularne i mainstreamowe, że można było je spokojnie obwinić bez konieczności robienia czegokolwiek. To ulubione rozwiązanie polityków – wskazać wroga, nakręcić histerię w mediach, zapowiedzieć konsekwencje, czegoś zakazać lub nic nie zrobić, zebrać profity przy urnach wyborczych. U nas przy okazji „krwawego piątku" również oskarżono gry. I to ustami samego boomera, przepraszam, premiera Donalda Tuska.

Natychmiast uaktywnił się też pewien prześmiewczy profil facebookowy, który stworzył m.in. krótką listę brutalnych gier wideo, z obowiązkowym Postalem, który był obrazoburczą sensacją jakieś 30 lat temu, ale także Euro Track Simulatorem i oczywiście Minecraftem. Facebookowa inicjatywa jest satyryczna i ironiczna, ale obserwuje ją już blisko 50 tys. ludzi, czyli ponad cztery razy (!) więcej niż profil PSX Extreme. Ilu z nich nie załapie, że stworzono go dla beki? Zwłaszcza jeżeli zobaczą wyłącznie samą listę złych gier, która rozeszła się po sieci szybko i daleko. Sam zresztą przez dłuższą chwilę w codziennym zalewie memów myślałem, że to na serio i zorientowałem się dopiero po wejściu na profil inicjatywy MPBGK i obejrzeniu kilku innych postów. Ile osób tego nie zrobi? Pewnie jakieś 90%. I tu dochodzimy do sedna problemu. Powiedzenie „kłamstwo zdąży obiec Ziemię, zanim prawda włoży buty" jeszcze nigdy nie było tak aktualne. Internet, który miał być skarbnicą wszelkiej wiedzy, naszą Biblioteką Aleksandryjską, spłonął w ogniu chciwości i propagandy. Jest martwy. W większości zamieszkuje go AI lub – jak twierdzi Donald Trump, a za nim Elon Musk – superinteligencja, czyli po naszemu tradycyjna SI. Zastępy botów wszelkiej maści przeczesują wszystkie zakamarki sieci niczym Agent Smith i jego podwładni, a my błąkamy się wśród prawd, półprawd, propagandy, kłamstw i statystyk, nie mając czasu, sił oraz nierzadko również narzędzi, żeby wszystkie samodzielnie debunkować.

Wiemy, że gry nie są winne narastającej przemocy wśród dzieci i młodzieży, ale łatwo je wytknąć, żeby nie musieć zajmować się prawdziwymi problemami. Jak choćby niedofinansowaniem edukacji oraz katastrofalnym stanem opieki psychologicznej w szkołach i poza nimi. Ale także wystawieniem dzieci od małego na całe zło internetu i tzw. mediów społecznościowych. Politycy, którzy tak chętnie biorą na sztandary „dobro dzieci", nie są specjalnie zainteresowani kontrolą korporacji, za to z lubością kłócą się na X. W tym roku, po blisko 10 latach od momentu zyskania ogromnej popularności wśród dzieci i młodzieży, zakazano patostreamingu, ale pytanie brzmi – czemu tak późno? I czemu raczej dyscyplinuje się jednostkowo samych twórców, a nie platformy, które zarabiają na popularyzowaniu absolutnie bezwartościowych treści i wciskaniu ludziom chłamu do głów? Myślę, że znacie odpowiedź na to pytanie. ⊗

WIEMY, ŻE GRY NIE SĄ WINNE NARASTAJĄCEJ PRZEMOCY WŚRÓD DZIECI I MŁODZIEŻY

eprasa.pl 0e8cf9f63b



Kacper Adamus

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

Odrobina dyskomfortu? Wyrzucić!

„Halo, w mojej grze jest zaplanowana przez twórców odrobina dyskomfortu! Wyrzucić!" – pisze na naszej grupce kolega Buczyński, komentując mody usuwające limit czasu w The Blood of Dawnwalker.

I nie o same mody tu chodzi. Ja gram akurat na konsoli, ale przecież modowanie to ludzkie i pececiarskie prawo (Komodo by powiedział, że to się wyklucza). Sprawa jest głębsza, niż się na pierwszy rzut oka wydaje, bo dotyka fundamentalnego pytania: do kogo tak naprawdę należy gra. Do nas? Do twórców? Wydawcy? Szeroko rozumianego dziedzictwa kulturowego, więc w gruncie rzeczy do przyszłych pokoleń? A za jedną warstwą problemu kryje się kolejna: czy gra to dzieło, czy produkt? Twór czy wytwór?



Nasza branża od dekad miota się i zwracam uwagę na ten fakt w co drugim tekście. Zanim okrzepła, zdefiniowała się i samookreśliła, zaczęła przynosić pieniądze tak absurdalne, że z marszu w krwioobiegu tego rozgorączkowanego organizmu znalazły się komórki o różnych kształtach, barwach i zadaniach – artyści, wizjonerzy, marzyciele zmieszali się z twardo stąpającymi po ziemi marketingowcami, biznesmenami, cynikami. Jedni chcą zrobić, drudzy zarobić. Jedni działają z myślą o swoich ambicjach, drudzy o masowym odbiorcy. Pierwsze skrzydło (bo strona barykady jest ta sama) marzy o tekście przełomowym, dopracowanym, drugie o opłacalnym.

Jasne, krążymy wokół truizmów, bo elektroniczna rozrywka nie różni się szczególnie od np. świata filmu. Ten też nastawiony jest na zysk (kto dziś nie jest?), też podąża za trendami, też korzysta z grup fokusowych i ogląda się na panujące w społeczeństwach nastroje. Trzeba jednak pamiętać, że gry wideo to medium modyfikowalne jak żadne inne. Cyberpunk 2077 w dniu premiery a dziś – nawet odpalony z tej samej, zakupionej kilka lat temu płyty – to dwa diametralnie różne tytuły. Doświadczenia morfują, mutują. Zmieniają się odgórnie przez łatki i dodawaną treść oraz oddolnie – przez mody. I dewowie, i moderzy słuchają przy tym fanów, często dostarczając to, o co ci proszą. Sytuacja ta ma masę plusów, ma także jeden – i być może jestem osamotniony w mojej opinii – minus: nauczyliśmy się, że kupiony tytuł należy do nas i to nie tylko na najbardziej podstawowym, konsumenckim poziomie. Że mamy prawo żądać zmian, że nam się one należą, że nasza wygoda, preferencje i oczekiwania zawsze powinny być stawiane wyżej niż wizja twórców.

Liberum veto!

Nie zgadzam się z tym podejściem. Może to kwestia tego, że sam sobie coś twórczo dłubię, więc podświadomie bronię własnej niezależności. A może przekonanie, że jako masa kochamy parówki i cukier, zaś ja ani jednego, ani drugiego nie chcę czuć między zębami po odpaleniu konsoli. Rozwijamy się przez konfrontację, przez kolizję tego, co nas konstytuuje, z tym, co próbuje roztrzaskać nasze przekonania. Przez ciągłe przesuwanie centrum w kierunku wczorajszych peryferii. Kiedy pojawia się w nas pęknięcie, wypełniamy je czymś nowym. Jeśli będziemy konsumować tylko to, co wygodne, umrzemy z nudów albo staniemy się intelektualnym blobem na przepoconej pościeli.

NIE LUBIĘ ELLIE ANI ABBY Z THE LAST OF US: PART II. I BARDZO DOBRZE

Nie lubię Ellie ani Abby z The Last of Us: Part II. I bardzo dobrze. Siłą tej gry jest to, że się w nią źle gra. Że postacie są skrajne i odrzucające. Że psychika bohaterek to kłębowisko traum. To świetna, choć wtórna i przemielona przez kino na każdy sposób opowieść, której mocy nadaje fakt interaktywności – ostatecznie to nasze ręce krzywdzą, ranią. Zabijają. Rodzi to poczucie dyskomfortu. Nie zmieniłbym przy tym żadnego zdania w scenariuszu, bo jest on dziełem konkretnych osób i oddaję im prawo do własnej wizji. Bo TLoU: Part II nie jest o mnie. Jest o połamanych ludziach, którym – często z niechęcią – mogłem się przyglądać przez ponad 20 godzin. Zresztą w ogóle uważam, że preferować to ja sobie mogę kolor tapety, a nie skóry czy duszy nakreślonego w scenariuszu bohatera.

W artykule o Evil Within broniłem kinowych pasów na dole i u góry ekranu, bo uważam, że reżyser dobrze wytłumaczył ich rolę. Miały ograniczać widzenie, wiązać się z wyborem podczas skradania – szukam pułapek na ziemi czy obserwuję przeciwników powyżej. Wkurzały? Owszem. Ale najwidoczniej miały. Cronosa przeszedłem na poziomie trudności sugerowanym przez twórców (przed łatkami – jedynym) i uważam, że zagwarantował mi on dokładnie takie doznania, jakie zaplanowali dla mnie twórcy z Bloober Team. Optymalne. W Dawnwalkerze mechanika upływu czasu to coś, co sprawia, że nie zapomnę o tej grze za tydzień – trywialny, otwarty świat staje się zabawą w rozdysponowywanie zasobów, bo tym w istocie są tu aktywności poboczne, rozwój postaci czy ekwipunku.

Zrobić, by zarobić

Jest też druga strona medalu. Gry nie są tanie – ani w produkcji, ani dla konsumenta – więc każdy ma prawo oczekiwać „zwrotu z inwestycji". Dumne unoszenie głowy i spoglądanie z zamkowej baszty na motłoch to najprostsza droga do bankructwa. Poza tym granica między ciekawym pomysłem a błędem projektowym jest niebezpiecznie cienka. Stąd mój apel – szanujmy się nawzajem i pozwólmy sobie na założenie, że jesteśmy omylni. I jako gracze, i jako twórcy. Moja córka uważa, że najlepszą potrawą na świecie są lody z czekoladą, cukrem pudrem i miodem. Jeśli nie będzie otwierać się na nowe, nigdy nie pozna niewygodnego – tylko z pozoru – smaku owoców morza, kaparów, podrobów etc. O ile uboższe będzie jej życie? ⊗

eprasa.pl 0e8cf9f63b

GRACZPOSPOLITA



NR 249 Rok 2026 Redaktor prowadzący: **Mazzi** Cena: bezpłatna wrzutka do warszawskiego wydania PSX Extreme Cena benzyny: **6,49 zł**

Ceny:

CO Z TYM PS5 PRO?

Rynek najwyraźniej doszedł do wniosku, że granie jest dla ludzi o zbyt słabych nerwach i za grubych portfelach. Wystarczy spojrzeć na nasze rodzime podwórko, gdzie Janusze biznesu na Allegro i OLX z pełną powagą wystawiają używane – przepraszam, „odpakowane tylko w celu sprawdzenia" – egzemplarze PlayStation 5 Pro za kwoty rzędu 5500 czy 7000 zł. Oczywiście w momencie, gdy sugerowana cena nowej sztuki to oficjalnie 3499 zł. Polskie elektromarkety też nie pozostają dłużne, skutecznie chowając resztki nowych konsol w absurdalnie drogich zestawach z telewizorem albo stertą gier, których nikt nie chce. Jednym z wielu powodów jest premiera GTA VI. Gracze zbroją się na zaplanowaną na listopad premierę, brutalnie odkrywając po drodze, że za sam przywilej cieszenia się odrobinę lepszą płynnością i ostrością obrazu trzeba dziś zapłacić równowartość jeżdżącego, używanego Passata. Tymczasem tutaj, w Japonii, sytuacja przyjęła zupełnie inny, iście biurokratyczny obrót. Żeby w ogóle dostąpić zaszczytu wzięcia udziału w sklepowej loterii na zakup PS5 Pro, chętni musieli najpierw twardo udowodnić, że spędzili na swoim koncie PlayStation co najmniej 60 godzin. Sony wydało pierwszy sprzęt, który robi selekcję na bramce i pyta: „Czy ty w ogóle jesteś graczem?". Strach pomyśleć, co będzie przy kolejnej generacji. Prawdopodobnie zanim dodasz konsolę do koszyka, system poprosi o zaliczenie egzaminu z pokonania pierwszego bossa w Elden Ring.

Ban za niewinność

Nintendo zawsze traktowało piractwo jak zbrodnię wojenną. Skutkuje to tym, że potrafi zablokować konsolę za podejrzane akcesoria czy nieoficjalny soft. Ostatnio okazało się jednak, że ich bezwzględny system zabezpieczeń potrafi pomylić rasowego pirata ze zwykłym graczem. Świeżo upieczeni właściciele Switcha 2 z Europy, Stanów Zjednoczonych i Azji nagle zaczęli wyłapywać permanentne bany na usługi sieciowe. Na ekranie wyskakiwał błąd i cyk – koniec dostępu do eShopu oraz grania online. Sytuacja prosto z tutejszego, japońskiego podwórka: facet kupuje w Yodobashi Camera nówkę sztukę z nową Zeldą i Animal Crossing. Odpala sprzęt w domu, gra przez dwie godziny, po czym system bezdusznie stwierdza, że konsola jest „podejrzana" i odcina mu sieć. Inny przypadek z sieci: ojciec żali się, że Switch 2 jego córki wyłapał bana za rzekome „kopiowanie kartridży", mimo że nikt w rodzinie na oczy nie widział sprzętu do zgrywania ROM-ów. Najlepsze w tym wszystkim jest to, że trzy pozostałe konsole w domu działały bez najmniejszego problemu. Wyglądało to tak, jakby Nintendo urządziło sobie absurdalną loterię, w której główną nagrodą było łaskawe pozwolenie na korzystanie z legalnie kupionych produktów. Po kilku dniach dymu w internecie część konsol cudownie odzyskała łączność. Pomoc techniczna po cichu przyznała, że problem wywołał błąd serwerów. Nintendo jednak nie zająknęło się nawet słowem, dlaczego potraktowało płacących klientów jak pospolitych przestępców.



Cenzura:

Z nożem wolno, z jointem nie

Australia znowu w formie. Tamtejsza komisja klasyfikacyjna po raz kolejny udowodniła, że ekstremalna brutalność to pikuś, ale wirtualne używki to zbrodnia ostateczna. Halloween: The Game dostało na antypodach całkowitego bana. Gra miała trafić na konsole we wrześniu, ale lokalni cenzorzy postawili szlaban. Zaskoczyło mnie, że nie poszło o litry krwi, brutalne egzekucje czy sam fakt wcielania się w seryjnego mordercę. U nas w Polsce takie rzeczy załatwia się czerwoną naklejką PEGI 18 na pudełku i po sprawie. W Australii i Nowej Zelandii problemem okazała się „substancja kontrolowana". Twórcy wymyślili sobie, że w grze Michael Myers może zapalić marihuanę, co daje mu buffa ułatwiającego namierzanie uciekających ofiar. Czaicie absurd tej sytuacji? Biegasz po miasteczku z gigantycznym nożem rzeźnickim, terroryzujesz okolicę i z premedytacją wycinasz w pień obsadę lokalnego liceum – urząd drapie się w brodę i stwierdza: „Spoko, fajna rozrywka". Ale kiedy ten sam bezlitosny psychopata odpala skręta, nagle włącza się alarm. Twórcy nie zdradzili jeszcze, czy poddadzą się cenzurze, żeby jednak wydać grę w tamtym regionie. Kto wie, może w specjalnej australijskiej edycji Myers zamiast zioła będzie popijał uspokajającą melisę albo – żeby było po naszemu – przed wyruszeniem w miasto walnie szybką małpkę czystej.

Kontrowersje:

Wykasowany za Hellraisera

Dekada budowania marki, ponad 3 tys. wrzuconych materiałów, 190 tys. stałych widzów i... cyk, nie ma człowieka. Francuski youtuber J0nathan przekonał się na własnej skórze, jak wygląda cyfrowy wyrok śmierci. Wystarczył jeden film z recenzowanego w tym numerze Hellraiser: Revival, by bezduszna maszynka z Mountain View zrównała z ziemią jego cały dorobek i odcięła go od głównego źródła chleba. Najlepsze jest to, że gość wcale nie poszedł po bandzie. Przed publikacją grzecznie zasłonił co pikantniejsze fragmenty nagości czarnymi planszami i zaznaczył, że wideo nie jest kierowane do dzieci. Popełnił jednak kardynalny błąd, bo nie włączył twardego filtru 18+, naiwnie zakładając, że to zwykły growy horror pokroju Resident Evil, a nie pornografia. YouTube nie bawiło się w niuanse ani ostrzegawcze strzały w powietrze i najpierw poleciało ostrzeżenie, a kilka dni później cały kanał poszedł do piachu z łatką „poważnych naruszeń zasad dotyczących nagości i seksu". Odwołanie odrzucono w dosłownie parę minut przez bezmyślny automat, podczas gdy identyczne, kompletnie nieocenzurowane sceny z gry wisiały sobie w najlepsze na sąsiednich kanałach. J0nathan zamierza teraz wytoczyć przeciwko korporacji ciężkie działa w postaci unijnego aktu o usługach cyfrowych (DSA). Cała ta heca pokazuje jednak czarno na białym, jak chorym folwarkiem stała się ta platforma. Tworzysz treści przez 10 lat, inwestujesz w to życie, a o twoim być albo nie być decyduje bot, który w ułamku sekundy potrafi pomylić klimat grozy z nielegalnym porno.

eprasa.pl 0e8cf9f63b



Michał MAZZI Mazur

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

Czemu Sony oddało Kojimę bez walki

Kiedy branża gier wideo próbuje wcisnąć nam kit, robi to z taką gracją, że przeciętny gracz niemal czuje potrzebę podziękowania za naplucie mu w twarz. Sprawa z Hideo Kojimą, PlayStation i Microsoftem to doskonały przykład.

Internet zdążył już przetrawić informację, że ojciec Metal Gear Solid pakuje manatki i zabiera swoje szpiegowskie PHYSINT do obozu zielonych. Jeśli jednak wierzycie w oficjalne komunikaty, według których to tylko „nowy rozdział", a relacje między Sony i Kojima Productions pozostają cudowne i pełne wzajemnego szacunku – mam złą wiadomość. W tym biznesie nie ma miejsca na romantyczne zrywy. Przyjaźń kończy się tam, gdzie zaczynają się spadki na giełdzie, a ostatnie słowo i tak przeważnie należy do Excela.



Zanim wejdziemy w detale, co naprawdę wydarzyło się za zamkniętymi drzwiami, przypomnijmy sobie, jak to wyglądało jeszcze kilka lat temu. Kiedy Kojima z hukiem wylatywał z Konami, PlayStation powitało go jak zbawcę. Dostał od Sony czek in blanco, silnik Decima od chłopaków z Guerrilla Games i wolną rękę na stworzenie czegokolwiek, co zrodzi się w jego głowie. Efektem był Death Stranding – fascynujący, ale również piekielnie drogi symulator kuriera, który podzielił graczy. Jednak dowiózł prestiż, gdy PlayStation intensywnie budowało wizerunek platformy dla wizjonerów. Sony lansowało się na ostatniego mecenasa cyfrowej sztuki, a branżowe media łykały te opowieści o absolutnej artystycznej wolności bez popitki.

Dziś jednak sytuacja Sony wygląda zupełnie inaczej. Złota era rzucania setek milionów dolarów w artystów minęła bezpowrotnie. Japoński gigant liże rany po fatalnych decyzjach z ery Jima Ryana, kiedy to postanowiono utopić wagony pieniędzy w pogoni za grami-usługami. Świeża katastrofa z Concordem, który zniknął z rynku szybciej, niż się na nim pojawił, pochłonęła budżet, za który można by wyprodukować kilka solidnych gier dla pojedynczego gracza. Za stery finansów chwycił twardo Hiroki Totoki. A Totoki nie jest romantykiem, bo to człowiek od cięcia kosztów, optymalizacji i dbania o to, by marża na koniec kwartału zgadzała się z oczekiwaniami inwestorów. To właśnie on uciął romantyczną wizję gier robionych „tylko dla posiadaczy PlayStation", agresywnie forsując szybkie wydawanie hitów na PC, by łatać dramatycznie niskie marże. Od kwietnia 2025 r. ten sam bezlitosny księgowy jest już dyrektorem generalnym (CEO) całego Sony Group. Totoki to człowiek kalkulator, a cała ta branża to dla niego tylko zbiór słupków i linijki w raporcie finansowym, które na koniec dnia muszą się zaświecić na zielono.

Studnia bez dna

W takich realiach projekt pokroju PHYSINT staje się dla księgowych PlayStation studnią bez dna. Żyjemy w czasach, w których murowany, bezpieczny hit pokroju Spider-Mana 2 kosztuje grubo ponad 300 mln dol. Ile kosztowałaby nowa, szpiegowska superprodukcja Kojimy, naszpikowana hollywoodzkimi aktorami z pierwszych stron gazet, skomplikowaną technologią i ambicjami wykraczającymi poza standardową grę wideo? Hideo to twórca, który nie uznaje kompromisów. Jeśli uzna, że potrzebuje dodatkowego roku na dopracowanie cutscenek i zapłacenie milionów za prawa do konkretnego utworu muzycznego z lat 80., po prostu to zrobi. Dla dzisiejszego Sony finansowanie takiego projektu przez kolejne pięć, może siedem lat to ryzyko, na które firmy po prostu nie stać. Szczególnie że Kojima nie chciał podpisywać cyrografu na dożywotnią wyłączność. On chce, by jego dzieła żyły na PC, w filmach i na każdej platformie, która zechce je wyświetlić. Sony z kolei potrzebuje system-sellerów, które zmuszą Cię do pójścia do sklepu po PS5, a w przyszłości po PS6.

ZŁOTA ERA RZUCANIA SETEK MILIONÓW DOLARÓW W ARTYSTÓW MINĘŁA BEZPOWROTNIE

I tutaj wjeżdża Microsoft. Cały na biało… no, na zielono. Phil Spencer od lat dwoi się i troi, by zbudować mosty z japońskimi deweloperami, z różnym, często mizernym skutkiem. Ale Xbox ma coś, czego obecnie brakuje PlayStation – portfel bez dna, oparty na bilionach dolarów z usług chmurowych i pakietów Office firmy matki. Dla Microsoftu przejęcie PHYSINT to interes życia, i to wcale nie dlatego, że gra sprzeda nagle miliony Xboksów. To czysta zagrywka wizerunkowa, a Xbox po fatalnym roku, w którym brutalnie zamknął doceniane Tango Gameworks i Arkane Austin, gwałtownie potrzebował ocieplenia wizerunku. Musiał pokazać, że nadal liczy się w wyścigu o największe, prestiżowe projekty w branży. Przejęcie gry budowanej od podstaw z myślą o konsoli rywala, i to gry będącej duchowym spadkobiercą kultowego Metal Gear Solid, to PR-owe złoto. Microsoft z uśmiechem na ustach pokryje każdy rozdmuchany budżet, każdą fanaberię z zatrudnianiem hollywoodzkich gwiazd i każdy rok obsuwy. Tu nie ma wielkiej strategii, a zrobią to po prostu dlatego, że mogą. Stać ich. Koszt produkcji jednej gry AAA to dla nich błąd w zaokrągleniu w rocznym raporcie finansowym korporacji. A wizerunkowy cios wymierzony w PlayStation jest w tym układzie bezcenny, co widać po ostatnich miesiącach i tym, jak z całej tej sytuacji jawnie i z premedytacją trolluje Asha Sharma.

Dlatego właśnie wszyscy uczestnicy tego teatru uśmiechają się dziś do kamer i mówią o „doskonałych relacjach". Z biznesowego punktu widzenia to układ idealny, w którym każda ze stron pozbyła się swojego problemu. PlayStation zrzuciło z pleców gargantuiczny, ryzykowny budżet, który zrujnowałby im kwartalne raporty. Kojima zyskał nowego bogatego wujka z Ameryki, taki chodzący bankomat, który zapłaci za wszystko i nie będzie się zbytnio wtrącał w terminy. Microsoft natomiast kupił sobie wymarzonego konia trojańskiego, by udowodnić graczom (i sobie samym), że Xbox wciąż jest domem dla największych wizjonerów branży.

Zdrada? Rozstanie w gniewie? Wybaczcie, ale w tym biznesie nikt nie płacze po byłych. Kiedy PHYSINT w bólach ujrzy wreszcie światło dzienne, Microsoft z dumą wypnie pierś, odtrąbiając wielki triumf. A zarząd Sony po cichu wzniesie toast za luksus obserwowania, jak największy rywal dobrowolnie finansuje ich tykającą bombę. ⊗

eprasa.pl 0e8cf9f63b

NR 97

GŁOS LUDU

16 września – 15 października

redaguje Perez

Zapraszamy do lektury kolejnej porcji Waszych komentarzy, które opublikowaliście na naszych stronach.
Znajdziecie nas na: psxextreme.info facebook.com/PSXExtremePL x.com/psx_extreme instagram.com/psxextreme

FORUMOWE MĄDROŚCI

czyli wybrane statusy z forum psxextreme.info

MARI4N 12.10.2006, czyli 20 lat temu, kupiłem swojego pierwszego Szaraka. Dzisiaj gram na innym, ale tego pierwszego dalej mam, mimo że nie wykrywa padów. Jak ustalę przyczynę usterki to przywrócę go do czynnej służby. Niesprawny, ale niezapomniany.

CZOPERRR Już po kilku godzinach śmiało stwierdzam, że Silent Hill Townfall >>>> Silent Hill f.

JOSH Oba Silenty świetne, ale też wolę Townfall – klimat urywa łeb przy samej dupie, do tego naprawdę BARDZO dobra fabuła. Pięknych czasów się doczekaliśmy, że co roku dostajemy tak dobrą grę z tej serii, chyba najlepszy come back w całej historii giereczkowa.

RAFANUS2 Mam wolny wieczór, siedzę sam w domu i jakoś tak włączyłem sobie „Kung Fu Pandę" i o bogowie – zajebiście się bawiłem, świetna bajka. Na końcówce aż się wzruszyłem, kurła piękna sprawa, lecę od razu ciągiem z drugą częścią.

WIESLAW Odpaliłem Motorstorm i w sumie nadal grywalne, może to dobry moment, żeby go skończyć :) Sam gaz tutaj nie wystarczy do zaliczenia trasy.

ŁOM Jedynkę polecam w wersji Complete, zawsze to więcej tras. No i na emulatorze przy podbitej płynności i rozdzielczości gra się jeszcze lepiej.

WOJTQ Czy pewna doza bezwładności sterowaną postacią lub pojazdem jest potrzebna, żeby sam ruch w grze sprawiał radochę? Dyskutujmy.

ALE NUMER!



czytelnicy o PSX Extreme

REMIGIUSZ: Super, że jest artykuł o grze niemal wybitnej – Final Fantasy XIII-2.

MATEUSZ: Przerzucam kartkę w kalendarzu na październik, a tam też Wolverine!

GRZEŚ: Wystraszyliście HIV-a negatywnymi komentarzami. [Perez: Już wrócił, jego nie tak łatwo się pozbyć ;)].

LEIFERIKSON: Świetna jest publicystyka w tym numerze.

POPISALIŚCIE SIĘ!

liczba aktywności na Facebooku i postów na forum (16.09-15.10)

facebook.com/PSXExtremePL – 9 896 aktywności
forum psxextreme.info – 11 371 postów

MARI4N: O, Disney Atlantis. Próbuję dorwać oryginał, bo to całkiem dobra gierka.

AUX: Okładka rewelacyjna, uwielbiam takie wyraziste arty!

TOKUGAWA1982: Za miesiąc prześcigniemy CD Action. [Perez: To a propos liczby numerów, odsyłamy do felietonu Kosa].

PIX: Trzeba jeszcze przegonić Wiadomości Wędkarskie. Tylko 928 numerów, szybko zleci.

LEZLI: Nie wiem jak Otton to robi, ale co roku czytam recenzję kolejnej nienatchnionej odsłony NBA czy innego hokeja, w które raczej nigdy nie zagram, i jestem zainteresowany jego opinią.

KĄCIK KMIOTA: Październikowe wydanie doczekało się 20 000 znaków recenzji. Manor, Twoje podsumowanie również warte odnotowania! Zapraszamy wszystkich na forum :)



Co ten **Adick** zmontował to głowa mała! Nasz Czytelnik przewertował WSZYSTKIE dotychczasowe numery i zrobił listę gier z oceną 10/10 (a jako bonus też tych z 9+) – nazbierało się 48 „dziesiątek". Koniecznie znajdzcie jego bloga na PPE.pl, bo to kawał historii, łącznie ze screenami oryginalnych oceniaczek. Chylimy czoła!



Kendo ze Starachowic i jego kolekcja naszych wydań specjalnych. Piękny zestaw, a my tylko dodamy, że niezmiennie czynimy starania, aby do sprzedaży wróciły numery wydane przez Idea Ahead, tj. „zerowy", Pegasus, PS2, Saturn i Dreamcast.



WŁAŚNIE UKOŃCZYŁEM

MaZZeo



GEARS OF WAR: E-DAY

Miałem nieco rezerwy do nowej gry The Coalition po ich poprzednich podejściach, które były bardzo dobre, ale uleciał z nich klimat oryginalnej trylogii. Jakże miło się zaskoczyłem, że w końcu dowieźli tytuł, który przywołuje najlepsze czasy serii z X360.

Sam koncept Emergance Day znany był od początku serii, ale dopiero teraz został ukazany w należyty sposób. Bardzo mi się spodobało poprowadzenie wydarzeń w chronologiczny sposób, bez większych dziur w narracji i teleportów na drugi koniec świata. Wszystko kręci się wokół Kalony i w jej centrum, parę razy wracamy w te same miejsca, ale za każdym razem widać jak miasto „ewoluuje" (a raczej się rozpada w trakcie wojny z Locustami).



Gameplay i gunplay to majstersztyk. Poruszanie się jest przyjemnie, wolniejsze niż w Gears 5, ale jednocześnie płynniejsze. Wślizgiwanie się za osłonę i przeskakiwanie, odrzut broni, reakcja Locustów na strzały, odgłos headshotów, fizyka flaków – miód.

Graficznie gra ryje beret. Żaden inny tytuł nie kusił mnie do strzelania screenshotów. Audio również jest świetne – wybuchy i strzały to poziom BF-a czy CoD-a. Jeśli miałbym się czegoś czepiać to soundtracku jest za mało i jego miks jest zbyt cichy. Nie rozumiem też, czemu niektóre ikoniczne bronie, jak Gnasher czy Longshot, nie mają swoich unikalnych egzekucji, a Lancer ma ich 5 albo 6.

E-Day to najlepsze Gearsy od czasów Gears of War 2, przebijają w moim osobistym rankingu nawet trójeczkę. 9/10.

eprasa.pl 0e8cf9f63b

Dzięki Wam

jedziemy wspólnie do przodu

A_Bogush
Adam Pietrykowski
Adam Sitek
Adam Warda
adashko
Alan Miller
Andrzej Brzozowski
Andrzej Chabera
Andrzej Rajfura
Antoni Okniński
Artur Brzezicki
Artur Osiński
Artur Piątek
A-subskrybuj
RetroMenele-kropka-pl
Bart ER
Bartek Kiljański
Bartłomiej Balcerzak
Bartłomiej Dębski
Bartłomiej Feruś
Bartłomiej Wołk
Bartosz Banach
Bartosz Lisek
Black Order
Błażej Chodkowski
Bogusław Szawara
Bzduras
Chad Davski
Damian Buczyński
Damian Kajzer
Damiancio
Daniel „landus666" Landowski
Daniel Czaja
Daniel Drucis
Daniel Kocon
Daniel Trzeciński
Dariusz Łękawa
Dariusz Dyrda
Dariusz Napieczyński
Dawid Chełmikowski
Dawid Górniak
Dawid Kukuczka
Dawid Poźniński
Dawid Raczyński
Deajotcezet
Denis Łukasz Deoniziak
Des380
Dominik Galinski
Donatello1991
Donboro
FireTheft
Fr3du
fuard
G M
Grzegorz Idryjan
Grzegorz Jarosz
Grzegorz Krupa
Grzegorz Mizielski
Grzegorz Mrowicki
Grzegorz Orłowski
Grzegorz Wątroba
Grzegorz Zalewski
Igor Janiel
Igor Staszewski
ILLum
Ireneusz Widera
Jacek Jagodziński
Jacek Ozimek
Jacek Rusek
Jacek Sklepowicz
Jacek Wójcik
Jakub Choiński
Jakub Kaiser
Jarosław Rybacki
Jarosław Żochowski
Kacper Marciniak
Kacper Opyrchał
Kajetan Kałużyński
Kamil Ciszewski
Kamil Świstoń
Karol Machnicki
Karol Zywert
Kmiot
koczeh
Konrad Skibiński
Krzysztof „Eskimos" Studziński
Krzysztof Banaskiewicz
Krzysztof Kaczorowski
Krzysztof Kornacki
Kuba Sudor
Lukasz Mickaniewski
Łukasz Dworniczuk
Łukasz Chmielewski
Łukasz Engler
Łukasz Fidurski
Łukasz Grzywiński
Łukasz Krawczyk
Łukasz Strumiński
Łukasz Uczkiewicz
Łukasz Wasielewski
Łukasz Zbrzeźniak
Maciej Szewczyk
Maciej Tykwinski
Maciej Tylski
Maciej Wolny
Maciej Wróblewski
Małgorzata „GG27" Radecka
Marcin Biernat
Marcin Borkowicz
Marcin Bors
Marcin Bugaj
Marcin Duda
Marcin Kazimierczak
Marcin Łabeński
Marcin Medrala
Marcin Mietlicki
Marcin Mizak
Marcin Protasiuk
Marcin Raubo
Marcin Skierski
Marcin Spławski
Marcin Spoczyński
Marcin Wrzesień
Marek Bemowski
Marek Molczyk
Marek Włodasz
Marek Zaton
Mariusz „Marian" Malec
Mariusz Janas
Mariusz Urbaniak
Mateusz Jarzyński
Mateusz Szatan
Michał „Schemat" Wierzbicki
Michał Burak
Michał Gieraltowski
Michał Goszczyński
Michał Kukla
Michał Przeździecki
Michał Ruta
Michał Wrocławski
Michał Wrześniewski
Mieszko Krajewski
MiKaa Wojcieszek
Mirek Długosz
mstar2027
MYSZa7
Na Piechotę. Podcast kulturalny
NanekGro
Patryk Głażewski
Paweł Usinowicz
Piotr „Gmeru" Gmerek
Piotr Adamus
Piotr Chrupek
Piotr Czacharowski
Piotr Gliźniewicz
Piotr Jaskółka
Piotr Karnaś
Piotr Pocięgiel
Piotr Sujka
Piotr Świątek
Piotr Warczak
Piotrek Grabowski
Piotrek Nowosad
piotros
Przemysław Piotrowicz
Przemysław Endzel
Przemysław Masłowski
Radca Prawny Bartosz Stasik
Radosław Sumera
Radosław Żuk
Rafał Cichoń
Rafał Kleta
Rafał Maćkowiak
Rafał Najdul
Rafał Pieczynia
RafaU
rickenbacker
Robert Jurski
rozyk83
s3quel
Sergiusz Furmaniak
siniak Dominik
Slippin82
Sławomir Piekut
smallv86
Szczotula
Szymon Skrzypczak
Tomasz „noktv" Powała
Tomasz Czerwiński
Tomasz Kajniak
Tomasz Kowalski
Tomasz Nyc
Tomasz Szerzad
Tomasz Truszkowski
Vencer
Wiktor Kępiński
Witold Czekaj
Wojciech Kulesz
Wojciech Michalik
Wojciech Żółkiewicz
Wojtek Dzidowski
woland
ZakOnIck
Zbigniew Korpaczewski

Serdecznie dziękujemy za wsparcie akcji

patronite.pl/PSXEXTREME

Lista będzie aktualizowana (aktualny stan na 27 października)

PSX EXTREME
www.psxextreme.pl

REDAKTOR NACZELNY
Roger Zochowski (Roger)
roger@psxextreme.pl

ZASTĘPCA REDAKTORA NACZELNEGO
Misiek

GRAFIK (PROJEKT MAKIETY)
Roman Tobjasz

STRAŻNICY STARUCHY Z LOCHÓW
Grzegorz Drabik (Butcher)
Przemysław Scierski (Sciera)

ZG(RED.)ZIOLE
Konrad Adamczewski (SoQ)
Kacper Adamus
Bartosz Dawidowski (Zax)
Krzysztof Grabarczyk (Graba)
Marcin Kosman (Koso)
Tomasz Kozieł (HIV)
Łukasz Kujawa (Dżujo)
Przemysław Małecki (M@jk)
Maciej Marchewka (Komodo)
Michał Mazur (Mazzi)
Dariusz Pasturczak (Konsolite)
Monika Pawlikowska
Adam Piechota
Piotr Rozbicki (Rozbo)
Artur Salwarowski (Mutti)
Artur Sojka (Sojer)
Michał Stępień (Ural)
Marcin Teller (Myszaq)
Maciej Zmuda-Adamski (Kali)

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

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

RYSUNKI
Adam Bańkowski

KOREKTA
Marek Kowalik

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

KONTO BANKOWE
mBank
91 1140 2004 0000 3402 8465 3856

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

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz screenshoty są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż aktualnych i archiwalnych numerów czasopisma po cenie innej niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę Wydawnictwa i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

eprasa.pl 0e8cf9f63b



LISTY Z DOPISKIEM „DO HIVA" itp.:

listy@psxextreme.pl

HIV: Ilekroć przymierzam się do odpowiedzi na list dotyczący aktualnej sytuacji w branży (zwolnienia, restrukturyzacja i inne przetasowania) – odpuszczam. Prasa papierowa jest bowiem cudowna w swoim oldschoolowym stylu, lecz może się zdarzyć tak, że od momentu otrzymania listu w formie elektronicznej do opublikowania odpowiedzi na łamach PE minie 1,5 miesiąca. W tym czasie 99% Czytelników zapomni, że konkretna sytuacja miała miejsce, bo na jej miejscu pojawi się kilka nowych afer czy wyrzutów obornika. Dlatego zalecam poruszać tematy ogólniejsze, zamiast skupiać się na konkretnych przypadkach. Trendy, mody czy niepokojące zagrywki mogące mieć realny wpływ na przyszłość Giereczkowa to doskonałe podłoże do utyskiwania. Kochamy tę branżę, lecz wytykać należy potknięcia, aby się nie powtarzały. Nie ewoluowały, nie doprowadzały do drenażu kieszeni, zaniżania jakości lub zniechęcenia. A tak się dzieje, uogólniając. Odnoszę wrażenie, że panujący kryzys to trudny sprawdzian lojalności graczy oraz ich kondycji finansowej. PS5 Pro w cenie 6–7 tys. zł to kiepski żart, nawet nie suchar. Teraz gry wydają się tanie, hłehłe! Kończę tym przewrotnie optymistycznym akcentem, dopraszając się większej liczby Waszych wypocin. (.v.) Żegna się HIV zakopany w retro, wchodzący w to miękko.

PS Źródełko wysycha, podrzucajcie więcej listów i fotek. Do przeczytania!

Z PE WOKÓŁ ŚWIATA



Marcel napisał: „Cześć! W tym roku nobliwy Szmatławiec wybrał się ze mną do stolicy Szwecji – Sztokholmu. Muzeum Vasa, gdzie zostało zrobione zdjęcie, mieści XVII-wieczny okręt wojenny Vasa, który zatonął podczas swojego dziewiczego rejsu w 1628 r. Statek przepłynął zaledwie około 1300 metrów, po czym przechylił się i nabrał wody przez otwarte furty działowe. Co ciekawe, Vasa płynęła wtedy na wojnę przeciwko Polsce. Po 333 latach spoczywania na dnie Bałtyku została wydobyta w 1961 r. i dziś jest jedną z najlepiej zachowanych drewnianych konstrukcji z XVII w. Czytam Was od 90. numeru, robicie fenomenalną robotę. Nie wyobrażam sobie początku miesiąca bez pachnącego drukiem, ulubionego czasopisma. Pozdro!".

HC ROOM czyli... POKÓJ GRACZA

Zdjęcia należy podsyłać luzem jako załączniki e-maila na adres listy@psxextreme.pl.

Publikujemy po jednej fotce konkretnego pokoju, więc nie skupiajcie się na fotografowaniu szczegółów. Na zdjęciu musi być widoczny dowolny egzemplarz PSX Extreme.



Wilku napisał: „Witam ponownie Redakcję i wiernych Czytelników. Tym razem pragnę pochwalić się finalnym projektem mojej jaskini. Dwie poprzednie, stworzone w wynajmowanym niegdyś domu, były początkiem całej tej przygody i kolejnymi krokami prowadzącymi do efektu, który udało mi się osiągnąć we własnym domu. Cały sprzęt, który kiedyś znajdował się w dwóch mniejszych pokojach, trafił do jednego. Jest to dla mnie miejsce wyjątkowe – przede wszystkim przez wspomnienia, do których nawiązuje jego zawartość. To także mój zaciszny kąt, do którego mogę się udać, gdy potrzebuję resetu i odrobiny wytchnienia. Niestety jedno zdjęcie nie ukaże w pełni całego pokoju oraz wszystkich zgromadzonych w nim gier i retrogratów, ale serdecznie zachęcam do odwiedzenia strony Polska Scena Retro na Facebooku. Wrzuciłem tam już wcześniej kilka zdjęć wyjątkowego dla mnie miejsca. To również świetna przestrzeń, gdzie można spotkać i porozmawiać z ludźmi, których łączy podobna pasja, a także podzielić się własną historią i opiniami na różne tematy związane ze światem retro. Pozdrowienia i wyrazy szacunku dla całej Redakcji, z którą jestem i którą wspieram od samego początku jej istnienia. Na ścianie wiszą w ramkach egzemplarze PSX Extreme nr 1 i 2 z 1997 r. Pozdrawiam również wszystkich wiernych Czytelników, którzy nadal cenią sobie zapach świeżej farby drukarskiej przelanej na papier. Niech konsole i gry zawsze będą z nami!".

Pobudzanie najniższych instynktów

„(...) Hejka! Jakiś czas temu usłyszałem o badaniach naukowych, z których wyszło, że większy odsetek amerykańskich młodych mężczyzn ma regularny kontakt z internetowym kasynem niż z książką papierową. Wydaje mi się więc, że w tym kierunku pójdą firmy obsługujące rynek gier wideo. Sprawdziło się to wręcz doskonale w przypadku mediów społecznościowych, które zarabiają miliardy dolarów nie tylko dzięki mikropłatnościom, ale kolejne miliardy dzięki danym pozostawionym przez tych użytkowników.

eprasa.pl 0e8cf9f63b

Wszystko to pozwala na ciągłą manipulację ludem i wzbudzanie w nim odruchów narkomańskich. Wyobraź sobie, że kasyna zostaną zaimplementowane w taki sposób, aby graczom nawet nie chciało się grać w gry, lecz jedynie je posiadać. Powiedzmy, że zwiastun będzie kuszący, a cena przystępna, więc kupię to i owo. Nagle będę miał 50, 100, 200 gier, w które nigdy nie grałem – nawet nie mam pojęcia, dlaczego je kupiłem. Najważniejsze jednak będzie to, że kliknąłem, zapłaciłem i nie mogę z nich zrezygnować. Gdyby próbowano zagrać fair, powinno to wyglądać jak w przypadku e-booków. Jestem fanem tego rodzaju czytelnictwa. Dwa lata temu na urodziny dostałem czytnik i zakupiłem na niego kilkadziesiąt książek, które już na zawsze będą moje, do których codziennie mogę wrócić, które w swojej masie mogę zabrać ze sobą dosłownie wszędzie. A na dodatek są strony internetowe, na których można za darmo i legalnie pobrać całą klasykę polskiej i światowej literatury. Na pewno takiego systemu pragną gracze, ale otrzymają ruletkę i jednorękiego bandytę, co zniszczy ich psychikę w pełni. Pozdrawiam! [...]" **Patryk**

HIV: Słuszna uwaga, ale hazard w grach występuje na potęgę w tej czy innej postaci. Gdy w pewnym momencie wydawcom odbiła korba, znienawidzone przez nas instytucje wzięły się do pracy i ukróciły niecny proceder, m.in. losowania nagród. Z drugiej strony, jeśli ktoś godzi się na wydawanie kasy na wirtualne pierdoły, jego sprawa. Kupowanie gier bez ich ogrywania to panujący obecnie trend. Zapytaj przeciętnego steamowca, z pewnością wymieni mnóstwo tytułów, które kupił w promocji i wciąż nie ściągnął na dysk. Trochę nas posrało z tymi grami, ale tak to jest, gdy się przelewa.



List miesiąca

Autora Listu Miesiąca nagradzamy doładowaniem do PS Store o wartości 100 zł.

Regulamin dostępny na psxextreme.pl/listy

Ja wysiadam

„(...) Cześć! Nasza listowna pogawędka trwa już od 2007 r. Gdy pisałem pierwszy list, byłem zapalonym graczem i entuzjastą branży gier. Był to też mój ostatni rok w liceum, w klasie maturalnej. Przez ten czas sporo wody w Wiśle upłynęło, a mój licznik listów, choć niezbyt obfity, to jednak miał kilkuletnią cykliczność. I co ze smutkiem zauważam – za każdym razem mój entuzjazm opadał, a wzmacniał się pesymizm. Niestety ten list nie będzie wyjątkiem. Przyczynkiem do odezwania się był news z serwisu PPE o tym, gdy ludzie masowo rzucają się na EA Sports FC 2027 w cenie 700 zł. Coś we mnie pękło. Moja fasada gracza posypała się niczym domek z kart. Dopiero co z ogromnym bólem przyjąłem informację o tym, że Sony kończy z produkcją gier na płytach. Moja złość była ogromna, ale nie byłem niczym zaskoczony. Bo czego można się spodziewać po pazernym korpo? Nie urodziłem się wczoraj i spodziewałem się tego ruchu od lat. Przygotowywałem się na niego, zbierając spore zbiory gier na kilka generacji konsol. Ale boli mnie serce, że nie kupię nowej konsoli Sony ani Microsoftu. Cenię sobie własność bardziej niż wygodę i choć to może naiwne, to jestem gotów odmrozić sobie uszy, byle tylko postawić się korporacjom. Uwielbiam retro, bo działa u mnie jak wehikuł czasu. Odpalam taką Segę Saturn i od razu mam wspomnienia z połowy lat 90. Uruchomiony Street Fighter Alpha 2 wygrzebuje głęboko zakopane wspomnienie z salonu z automatami. Przechodzę do PSX-a z Tekkenem 3, a w głowie maluje mi się pierwszy kontakt z tym tytułem. Dom zmarłego już przyjaciela, konsola Sony sprowadzona z Włoch przez jego matkę, w jednym pokoju zebrane ok. 12 osób z mojej i pobliskich wsi. Wszyscy chcemy zobaczyć to cudo, o którym tak wiele już słyszeliśmy. Chyba nie muszę podawać więcej przykładów. Takich wspomnień są tysiące. Mogę do nich wracać, bo mam gry na fizycznych nośnikach, które nadal działają bez problemu. A pomijając same wspomnienia – te gry nadal są supergrywalne. Po latach nawet bardziej je doceniam. Za brak instalacji, za brak akceptacji regulaminów, za całą zawartość już na płycie, za skupienie się na treści dla pojedynczego gracza, za dostarczanie najwyższej grywalności już od pierwszych sekund. Decyzja o tym, że kiedyś zamknę się w retroświecie niczym Ściera, była tylko kwestią czasu. A pomyśleć, że wtedy kompletnie nie rozumiałem jego wyboru. Smutno mi, bo długie lata udawało mi się idealnie balansować między starym a nowym. Fakt, że z każdym rokiem coraz bardziej doceniałem retro, ale jednocześnie dbałem o to, by każdą dużą nową premierę mieć zaliczoną. Ale tych problemów było coraz więcej, a czarę goryczy przelało to, że nie tylko cwane korporacje psują branżę gier, ale i my sami. W końcu to my, gracze, godzimy się na te wszystkie problemy, akceptujemy je, wydając własne pieniądze. Ale ja w tym momencie wysiadam. Cena 700 zł za dostęp do cyfrowej gry, na którą gracze rzucają się jak szaleni, to dla mnie Rubikon, po którego przekroczeniu nie ma już powrotu. Głupota, którą gracze się wykazują, sprawia, że sam muszę przemyśleć, jakim graczem chcę być. I czy jeszcze jestem graczem? Bo gram coraz mniej, a zamiast tego pojawiają się inne pasje i zainteresowania. Inne rzeczy zaczęły dawać mi więcej frajdy, a przy tym dostarczać mniej nerwów. Od kilku lat myślenie o branży gier doprowadza mnie do szału. Często aż mam nadzieję, że wszystko padnie i nastąpi reset. Po co mi to wszystko? Żeby człowiek szargał sobie nerwy jakimiś gierkami. (...) Te gry mają mi sprawiać frajdę. Uciekam więc od stada i przestaję dawać się golić. Bo choć wytykam głupotę innym graczom, to sam byłem tym baranem, co kupował PS5 i PS5 Pro na premierę, sam zaakceptowałem i głosowałem na wszystkie problemy, kupując na premierę gry w nowym standardzie cenowym. I może właśnie to mnie tak wkurzało, że pomimo całej złości, jaką w sobie nosiłem, nadal zagryzałem zęby i na wszystko się godziłem. Wszystko tylko po to, żeby nie tracić dostępu do nowych gier. Dziś jednak cena tego dostępu stała się dla mnie za wysoka. Tym też pozwolę sobie zamknąć ten za długi wywód. Pozdrowienia dla ciebie, HIV, i całej redakcji. Co prawda porzucam nowe gry, ale Wasze pismo nadal będzie stałym, comiesięcznym punktem, z którego nigdy nie zrezygnuję. Pozdrawiam! (...) **Darek (Mantis)**

HIV: Rozumiem i szanuję Twój punkt widzenia. Chcieliśmy, aby nasze hobby wyszło z niszy i trafiło do głównego nurtu? Voila, tak się stało. Dziś grają wszyscy, przy czym tzw. masa to gracze niedzielni. To oni kupują jedną, góra dwie gry rocznie, a są to przeważnie FIFA i Call of Duty, więc głową muru nie przebijesz. Dlaczego ludzie płacą takie kwoty za gry? Ponieważ kupują ich niewiele, a spędzają z nimi masę czasu. Przy czym imprezowe granie ze znajomymi to czas bezcenny. Gdybym był na Twoim miejscu, kupowałbym co najwyżej pięć tytułów rocznie, bo lubię się przykleić do gry i walczyć do momentu, gdy wychodzi mi bokiem. Obecnie wpadłem po uszy w Gears of War: E-Day i jak znam życie, spędzę z nią kilkaset godzin, wracając falowo. Fucha recenzenta niesie tę niedogodność, że trzeba ogrywać tytuły na bieżąco, aby nie wypaść z obiegu. Wracając do sedna, liczba godzin spędzonych z grami nie stanowi o statusie gracz/niedzielniak. Wszyscy gracze to czują, choć nie sposób precyzyjnie to określić. Jest to rozległe hobby, marnotrawienie czasu, a jednocześnie pożywny, kaloryczny relaks. Graj tak, jak lubisz i przenigdy nie podążaj za stadem. Panujące obecnie szaleństwo związane jest z pieniędzmi, a że jest ich w obiegu coraz więcej – pojawiają się cwane mechanizmy wyciągania tychże pod płaszczykiem dobroczynności i dbania o dobrostan klienta. Nic bardziej mylnego, jadąc Kotarskim. (...) Jako że Twoje wypociny uhonorowałem tytułem Listu Miesiąca, dostajesz nagrodę w postaci bonu o wartości 100 zł do wykorzystania w wirtualnym sklepie PlayStation. Nagrodę (kod) prześlemy e-mailem. Trochę z czapy w Twoim przypadku, ale pracujemy obecnie nad zmianą nagrody za LM, więc może wpadnie następnym razem? Czekam na kolejną porcję wywodów.

eprasa.pl 0e8cf9f63b



Roger Żochowski

red. nacz. PSX Extreme, wielbiciel płaczących Japonek, whisky bez coli i kolekcjoner „retro-szmelcu".

Szklane oko

Nigdy nie miałem ciśnienia na szkło. Występowanie przed kamerą było dla mnie częściej męczące niż rajcujące, a moim dziennikarskim orężem zawsze były „kartka i pióro".

Po kilku latach namowy redaktorowi Piechocie udało się jednak zaprosić mnie do debiutującego na łamach YouTube'a „ZgredCastu" i ku mojemu zdziwieniu rozmawiało mi się przed kamerą całkiem dobrze. Może to kwestia tego, że z wiekiem na pewne rzeczy mamy trochę bardziej wywalone, przez co i stres mniejszy, a może to zasługa prowadzącego, który potrafił przez godzinę zaangażować drugą, mało doświadczoną w temacie podcastów stronę w dialog. Nie zmienia to faktu, że moje przygody z materiałami wideo były do tej pory niczym przeprawa gołą stopą przez salon usłany gruzem z klocków LEGO.

Melanże z Eye Toyem

Jak już kiedyś wspomniałem, nie wychowałem się w zbyt zamożnej rodzinie, więc kamera wideo była dla mnie totalną abstrakcją. Swoje pierwsze filmiki nakręciłem dopiero Eye Toyem, czyli kamerką do PS2, gdzie razem z ekipą kumpli po sesjach zakrapianych browarem i samosieją graliśmy w „Mycie okiem" czy walczyliśmy z ludzikami Ninja, nagrywając to wszystko na kasetach wideo podłączonym do telewizora magnetowidem Hitachi. Mam te kasety do dziś i jest to – uwierzcie mi – żenujący spektakl. Z wideo, już bardziej na serio, eksperymentowałem potem w czasach, gdy właścicielem PSX Extreme i PPE.pl była firma Advertigo z Warszawy. Była to jednak dalej totalna amatorka, bo gdy zgłosiliśmy się do prezesa o budżet na studio filmowe, dostaliśmy na zakup sprzętu całe 5 tys. zł. Starczyło na lampy, zasłony wygłuszające i mikrofon średniej klasy. Kamery dalej nie mieliśmy. Całe szczęście wtedy do redakcji przyplątał się Kuba Sobek, który wprawdzie dopiero zaczynał swoją wielką karierę filmowca, ale miał kamerę. I nakręcił kilka naprawdę fajnych materiałów, jak premiera Xboksa One, relacje z gamescomu czy nostalgiczny film o Micro Machines, gdzie razem z Perezem i Rozbem przebieraliśmy się za chłopaków z blokowisk rodem z lat 90. Fajna zabawa, ale efekt zrobił po prostu świetny montażysta i kamerzysta.

Z czasem jednak Sobek został doceniony przez branżę, założył firmę, a jego czas był bardzo ograniczony, więc siłą rzeczy ta współpraca musiała upaść. Mimo wszystko to właśnie on nakręcił i wyreżyserował dla Techlandu materiał o Paydayu (poszukajcie na YT „PayDay 2: Crimewave Edition – Warsaw Job"), w którym razem z Soqiem napadamy na ówczesną siedzibę Techlandu w Warszawie, oczywiście w odpowiednich maskach i z wypożyczaną atrapą broni. Udało nam się nawet nakręcić kilka scen pod Pałacem Kultury i Nauki, a film ma obecnie 5,7 mln wyświetleń i 1660 komentarzy. Szanse na to, że kiedyś wystąpię w czymś równie popularnym, są równe zeru. I chyba właśnie współpraca z Kubą, z którym mieliśmy nawet plan stworzenia pełnometrażowego filmu o polskiej branży gier przed premierą Wiedźmina 3 (nakręciliśmy nawet kilka wywiadów z przedstawicielami polskiego gamedevu takimi jak Piotr Babieno z Bloobera), trochę mnie do tego wideo zachęciła. Już bez Sobka kręciliśmy z ręki relacje z gamescomu, ale była to – ponownie – totalna amatorka, gdzie za statyw służył bujający się worek po ziemniakach. Popełniłem nawet jedyną w życiu wideorecenzję – The Order: 1886 – którą sam też zmontowałem, czy test PlayStation VR, za który wylądowaliśmy u Sony na dywaniku. Wszystko przez to, że test był suto zakrapiany alkoholem i choć pojawiło się oznaczenie 18+, to jednak tańczący Kali grający w REZ-a w okularach VR przelał chyba czarę goryczy. Inna sprawa, że był to jeden z najlepiej oglądanych testów PS VR w Polsce, więc finalnie i Sony było zadowolone.

NA PRZESTRZENI LAT DO PSX EXTREME APLIKOWAŁO KILKU ZNANYCH YOUTUBERÓW

Zgredy do podcastu

Po przejęciu serwisu PPE.pl przez firmę OV Grupa były srogie plany wprowadzenia na nim wideoformatów. Miało nam zostać udostępnione studio filmowe serwisu meczyki.pl, w którym mieliśmy prowadzić wywiady oraz nagrywać wideorecenzje i komentarze do bieżących spraw, ale temat ostatecznie również upadł. Dla porównania – wspomniane studio Meczyków kosztowało właściciela ponad milion złotych. Gdy porównam to sobie z 5 tysiącami, które swego czasu dostaliśmy do rozkręcenia wideo na PPE i w PSX Extreme od Advertigo, to jak porównywać jazdę maluchem z nowym Lamborghini. Ktoś mądry powiedział jednak kiedyś – nieważne, czym jedziesz, ważne, żeby dojechać. U mnie wideo, choć jest to obecnie jeden z najpopularniejszych formatów, nigdy nie dojeżdżało. Są ludzie, którzy przed kamerą wypadają świetnie, ale są też tacy, którzy źle się przed nią czują i potrafią wygadywać kompletne głupoty. To właśnie ja. Nie każdy ma bowiem talent do mówienia – moim zawsze było pisanie. Co ciekawe, na przestrzeni lat do PSX Extreme aplikowało kilku znanych youtuberów. I czasami ręce opadały, kiedy widziałeś, w jakim stylu piszą i jak wiele błędów potrafią robić (oczywiście nie wszyscy, żeby nie było). Okazywało się, że ktoś, kto przed kamerą mówi płynnie i sprawia wrażenie bardzo elokwentnego, na papierze potrafi wypaść tragicznie. Jak to mówią – każdemu jego porno.

Mam czasem wrażenie, że najlepiej klikają się formaty, w których ludzie dużo klną, krzyczą do mikrofonu i ogólnie robią z siebie przed kamerą debila, czego ja sam nigdy nie chciałbym robić. Nie mam z tym większego problemu – po prostu kompletnie tego nie czuję. Pamiętam nawet sytuację, kiedy dwóch influencerów nagrywało na imprezie Cenegi tę samą scenę chyba z 20 razy, bo „musiało wyglądać spontanicznie". I chyba właśnie wtedy dotarło do mnie, jak bardzo różne są nasze światy tworzenia treści. Dlatego jeśli kiedykolwiek będę robił materiały wideo czy nawet TikToki, będą one raczej nudne dla przeciętnego widza, choć godzinna pogadanka o japońskich RPG-ach, czasach dorastania w blokowisku czy kupowaniu piratów na giełdzie to byłaby dla mnie świetna zabawa. Tylko kto to potem obejrzy? ⊗



eprasa.pl 0e8cf9f63b

MOVA

Z70 Ultra Roller Complete

Więcej grania. Mniej sprzątania.



eprasa.pl oebc19f03b

NINTENDO SWITCH 2

GRA Z POLSKIMI Nnapisami!

40TH THE LEGEND OF ZELDA

THE LEGEND OF ZELDA™

OCARINA OF TIME

12 www.pegi.info

ODRODZENIE W CZASIE

5 listopada



© Nintendo CONQUEST

www.nintendo.pl

TYLKO DLA NINTENDO SWITCH 2

Nintendo