NR 01/2026 (346), CENA: 35 ZŁ, W TYM 8% VAT

CD-ACTION®



WIELKIE PODSUMOWANIE ROKU

GRAMY
GHOST OF YŌTEI
HOLLOW KNIGHT: SILKSONG
CALL OF DUTY: BLACK OPS 7
BATTLEFIELD 6
HADES II
DYING LIGHT: THE BEAST
ARC RAIDERS

PUBLICYSTYKA
PLATYNOWANIE GIER | HITMAN | FOTOREALIZM
JAPOŃSKIE WOJNY KLONÓW | ROGUELIKI
GRY NA NES-A | HEROES OF MIGHT AND MAGIC

TECHNOLOGIE
ASUS ROG XBOX ALLY X
MEGATEST SMARTFONÓW

RECENZJA
SILENT HILL f

ISSN 1426-2916 INDEX 334561 01
9 771426 291600

egzemplarz prasowy: 3fb78f45a7

PODSUMOWANIE ROKU ☐ SILENT HILL F ☐ GHOST OF YŌTEI ☐ HADES II ☐ BATTLEFIELD 6 ☐ FOTOREALIZM ☐ PLATYNOWANIE GIER ☐ HITMAN ☐ ROGUELIKI

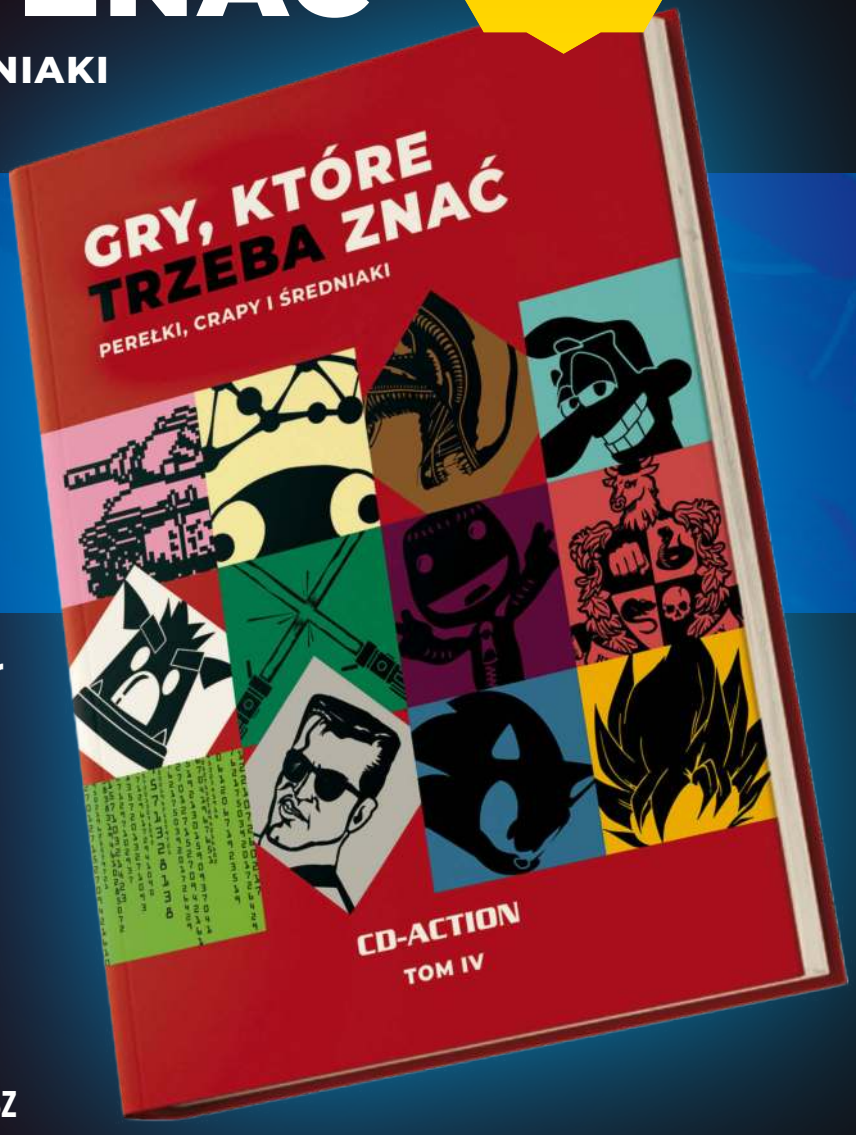
Lubisz nasze teksty? Jeszcze więcej dobrych treści o grach znajdziesz w książce

GRY, KTÓRE TRZEBA ZNAĆ

PEREŁKI, CRAPY I ŚREDNIAKI

NOWE AUTORSKIE TEKSTY

TOM IV



- Bogaty przegląd prawie 130 gier z lat 1999-2023
- Omówienie prawie 40 serii gier z różnych generacji
- Artykuły tematyczne o grach
- Prawie 40 autorów, których znasz z CD-Action i internetu
- Atrakcyjna szata graficzna
- Twarda oprawa i kredowy papier w formacie 175 × 240 mm

zamów na

sklep.cdaction.pl



Ale się działo!

Ten rok nazwałbym... ciekawym. Z jednej strony cieszę się, że powoli zmierza do końca, z drugiej – będę go bardzo miło wspominał, zarówno prywatnie, jak i zawodowo. W CD-Action na pewno nie mogliśmy narzekać na nudę, bo pracy mieliśmy w bród. Parę wydań specjalnych, dwie książki z serii „Gry, które trzeba znać", lifting Retro, kwartalnik oraz organizacja Expo. Ciągle było coś, ale oczywiście nie zamierzam narzekać, ponieważ taka obfitość wydawanych przez nas rzeczy oznacza, że nadal chcecie nas czytać. A my zdecydowanie nadal chcemy tworzyć nowe magazyny, nawet jeśli ostatnie kilkanaście miesięcy dało nam w kość – co zresztą mogliście zauważyć przy okazji jakichś drobnych wpadek.

Wszystko jednak wskazuje na to, że przyszły rok, choć nadal pracowity, będzie o wiele spokojniejszy. I – co ważne – lepiej zorganizowany. 2025 trochę nas dojechał dlatego, że mimo większego planu często zbyt późno dogadywaliśmy szczegóły. Nauczeni na błędach, jakiś czas temu spotkaliśmy się całą redakcją i rozpisaliśmy dokładny rozkład jazdy na kolejne kilkanaście miesięcy. I muszę przyznać, że jest to naprawdę konkretny rozkład jazdy! Zamierzamy przynajmniej raz w miesiącu wydać nową pozycję: nie zabraknie oczywiście kwartalnika oraz odświeżonego Retro, a do tego dorzucimy parę ciekawych wydań specjalnych, które bez wątpienia trafią w wasze gusta. Skąd ta pewność? Zrozumiecie za jakiś czas!

To był naprawdę dobry rok dla CD-Action. Mam jednak nadzieję, że jakość kwartalnika nie spadła na łeb na szyję po tym, jak przejąłem nad nim pieczę. Ja w sumie jestem z siebie zadowolony. Na szczęście w 2025 do sprzedaży trafiło tak wiele interesujących gier, że nie brakowało pomysłów na świetną publistykę. W dodatku udało się zaangażować kilku nowych autorów, którzy rewelacyjnie czują się we wszelkiej maści artykułach. Piotr Weltrowski ma dobre oko i celnie analizuje branżę, Dawid Sych w ciekawy sposób pisze o grach z perspektywy archeologa, z kolei Mateusz J. Bonifaczuk w publikacjach wykorzystuje swoje doświadczenie psychologa.

A to oczywiście tylko wybrani autorzy – tak wartościowych i kreatywnych ludzi jest u nas bez liku i wystarczy rzucić jakiś temat, żeby od razu znaleźć idealną osobę do jego opracowania. Zresztą najlepszy tego dowód macie w tym numerze, gdzie Dawid „DaeL" Biel spojrzał szerzej na fotorealizm w grach, przy okazji serwując nam lekcję historii sztuki, Michał Walkiewicz omówił na swoim przykładzie fenomen platynowania tytułów, a Paweł Kicman jako wielbiciel serii Hitman sprawdził, jak ewoluowała ona na przestrzeni 25 lat.



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

Rzecz jasna ogromną siłą tego magazynu są także recenzje, a o brak ciekawych tytułów do przetestowania nie musieliśmy się martwić. Ba, z Karolem Laską wręcz ubolewaliśmy nad tym, z ilu porządnych produkcji trzeba zrezygnować, żeby zrobić miejsce dla innych – potencjalnie atrakcyjniejszych dla czytelników. O konkretnych grach nie zamierzam się tutaj rozpisywać, bo moje podsumowanie znajdziecie na kolejnych stronach, ale muszę zaznaczyć, że pod względem premier to był fenomenalny rok dla fanów elektronicznej rozrywki. Zarówno tych lubujących się w wysokobudżetowych dziełach, jak i miłośników „indyków".

W dodatku zapowiada się na to, że przyszły rok okaże się równie gorący pod względem premier. Cóż, obecnie chyba dobrze jest być graczem. Tak samo jak dobrze jest być czytelnikiem CD-Action. A jeszcze lepiej jest tworzyć dla was nasze magazyny.

Miłej lektury, dobrej zabawy
oraz Wesołych Świąt
i Szczęśliwego Nowego Roku!
Łukasz „Moraś" Morawski

eprasa.pl 3fb78f45a7

SPIS TREŚCI



044

Ghost of Yōtei to kolejny świetny, choć nieco odtwórczy, tytuł na wyłączność PS5. Fani samurajskich klimatów będą zachwyceni.



006

Tak dużego podsumowania roku w CD-Action jeszcze nie było! Sprawdź, co nasi autorzy oraz przyjaciele redakcji myślą o grach wydanych w ostatnich 12 miesiącach.



056

Silent Hill f bez Cichego Wzgórza? Przeniesienie akcji do japońskiego miasteczka nie zaszkodziło serii. Wręcz przeciwnie!

INTRO

2025. Cudowny rok dla graczy 006
Opcje dialogowe 026

GRAMY

Call of Duty: Black Ops 7 030
ARC Raiders 032
Borderlands 4 036
Dying Light: The Beast 040
Ghost of Yōtei 044
Little Nightmares III 050
Hollow Knight: Silksong 052
Silent Hill f 056
Painkiller 060
Hell Is Us 062
Battlefield 6 064
Anno 117: Pax Romana 070
Dispatch 074
The Outer Worlds 2 076
Hades II 080
Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 082
EA Sports FC 26 086
Pokémon Legends: Z-A 088
Świeże, dobre, niezależne 092

PUBLICYSTYKA

Tak gra Francja. Rynek w trzech barwach 096
Felieton. Kocham Nowy Jork! 100
Trzy dekady zbierania surowców na koniku. Heroes of Might and Magic 102
Doskonałość bywa nudna. Fotorealizm w grach 106
Od czerwonego pierścienia śmierci do statusu konsoli kultowej. Xbox 360 110
Gry jako wyraz tęsknoty za człowiekiem 114
Japońskie wojny klonów 118
Hydraulicy, kaczki i ninje. Magia ośmiu bitów 122

CD-ACTION

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

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

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

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

DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Krzysztof Freudenberger
DTP: Magdalena Banaś, Tomasz Danylczuk, Grzegorz Jaszczyszyn, Katarzyna Kopeć, Karolina Kurek, Maciej Wroński

eprasa.pl 3fb78f45a7

youtube.com/cdaction

SPRAWDŹ NASZ KANAŁ W SERWISIE YOUTUBE

x.com/cdaction

NA X TEŻ JESTEŚMY

DOŁĄCZ DO NASZEJ SPOŁECZNOŚCI NA DISCORDZIE!











Lochy, losowość i brak drugiej szansy.
Gry roguelike 126
Ile waży platyna? Platynowanie gier 130
Ćwierć wieku w świecie zabójców.
Seria Hitman 134
Magazyn Kulturalny 138

TECHNOLOGIE
Kontrapunkt: Erozja zaufania do treści online 142

TESTY
Megatest: Smartfony nie tylko pod choinkę 144
Handheld Asus ROG Xbox Ally X 148
Myszka Razer DeathAdder V4 Pro 149
Słuchawki Hyper Cloud Alpha 2 Wireless 149
Klawiatura Razer BlackWidow V4 Tenkeyless HyperSpeed 150
Klawiatura Hator Skyfall 80 Wireless 150

ENDGAME
Jazda dowolna 152
Action Redaction 154
Szpile: Przegląd kwartału 160

gamingtech esportsmedia

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



SKLEP.CDACTION.PL

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



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

CDACTION.PL



2025
Cudowny rok dla graczy

Nie kryją zachwytów: **Redakcja CD-Action i przyjaciele**

W ubiegłym roku mieliśmy sporo powodów do narzekań – zwłaszcza na wysokobudżetowe produkcje, bo akurat świetnych „indyków" nie brakowało. Z kolei 2025 co i rusz zaskakiwał niesamowitymi premierami, zarówno tymi dużymi, jak i małymi. Dobrych gier wydano w tym czasie tak wiele, że sprawdzenie ich wszystkich przez jednego człowieka zakrawałoby na cud. W związku z tym postanowiliśmy przedstawić obszerne podsumowanie ostatnich miesięcy, aby wskazać wam tytuły, na które powinniście zwrócić szczególną uwagę. Ale żeby nie było zbyt kolorowo, podzieliliśmy się również naszymi rozczarowaniami. Zapraszamy do lektury!

Najlepsze gry oraz największe rozczarowania tego roku wytypowaliśmy dzięki głosowaniu, w którym wzięło udział ponad 20 autorów CD-Action.



W 2023 byłem przekonany, że kolejnego tak dobrego roku dla gier wideo nie uświadczymy jeszcze pewnie przez co najmniej dekadę. Tymczasem 2025 okazał się dla szeroko pojmowanego gamingu okresem równie mocnym, o ile nie mocniejszym.

Najlepsze przyszło znienacka – **Silent Hill f** wycisnął piętno na mojej duszy, przykuwając mnie do ekranu na długie godziny. Snucie się po spowitych mgłą uliczkach fikcyjnej Ebisugaoki doszczętnie mnie sponiewierało, przygotowana przez studio NeoBards Entertainment fabuła zaś bezceremonialnie wytarła podłogę moją psychiką.



Ballada o Hinako Shimizu zaskoczyła mnie doskonałym sposobem opowiadania historii, wielką wrażliwością na ludzkie krzywdy, problemy oraz trudy, a także zastosowaniem odważnych zabiegów, graniczących momentami z brawurą. Chylę czoła przed twórcami, wybaczając jednocześnie Silent Hillowi f jego wszystkie drobne grzeszki. Gorąco zachęcam, by chwyciwszy za gazrurkę, wybrać się wraz z protagonistką na samo dno skołatanego ludzkiego umysłu.

Kluczowa dla zdrowia mojego życia prywatnego okazała się natomiast niepozorna gra niezależna – **Wednesdays**. Przyznałem jej zresztą najwyższą notę w stosowanej przez nas skali. Moją recenzję „Śród" znajdziecie na cdaction.pl i gorąco zachęcam, by po jej przeczytaniu dać temu tytułowi szansę, nawet jeśli jego trudna tematyka (przemoc seksualna) wydaje wam się skrajnie obca. ***[Huwer]***



NIE BĘDĘ oryginalny i jako najlepszą produkcję tego roku wskażę **Clair Obscur**. Z estetyką belle époque – i ogólnie kulturą francuską – jest mi nie po drodze, a ograniczenia budżetowe widać tu wyraźnie, ale szybko zrozumiałem, że obcuję z czymś wyjątkowym. Co więcej, Expedition 33 to nie tylko wspaniała, nieprzeciętnie wyrazista gra, ale też romantyczna branżowa opowieść, jakich potrzebujemy. Oto zmęczony i rozczarowany korporacyjnym gamedevem pracownik Ubisoftu odchodzi, by porwać się na coś, czego nie miałby szans zrealizować pod skrzydłami francuskiego giganta – i rzuca ludzi na kolana. Nawet jeśli informacje o tym, że grę zrobiło zaledwie 30 osób, są cokolwiek naciągane(*), Clair Obscur wciąż stanowi spektakularny triumf kreatywności i wolności twórczej.

Na wzmiankę zasługuje też **Shinobi: Art of Vengeance**. Mam słabość do

(*) Napisy końcowe oprócz ekipy Sandfall Interactive obejmują też podwykonawców, w tym zespół odpowiedzialny za animacje podczas rozgrywki.





eprasa.pl 3fb78f45a7





oldskulowych platformówek, a ta wykonana jest tak brawurowo, że choć nie zależy mi na zaliczaniu gier na 100%, to wyczyściłem każdy jej etap ze wszystkiego. Polecam!

Jesienne wieczory umila mi natomiast **Ghost of Yōtei**. Nawet jeśli krzywię się czasami, widząc niedoróbki nieprzystające produkcji takiego kalibru – choćby głupotę AI czy oprawę wizualną wahającą się od zachwycającej do dosyć szpetnej – wynagradza mi to jej klimat i umiejętność balansowania między intensywnością a relaksującą niespiesznością. ***[CormaC]***





ROK 2025 obfitował w zaskakujące wydarzenia. Ot, weźmy takie **Clair Obscur: Expedition 33**. Czy ktoś spodziewał się, że to Francuzi stworzą jedną z najlepszych gier jRPG w historii? Jakby tego było mało, w drugim półroczu huknęła wiadomość, że marka Commodore zmieniła właściciela (to akurat żadna sensacja) i po przeszło 30-letniej przerwie wznowiono produkcję legendarnego komputera C64 (po prawdzie używając do tego FPGA, a nie oryginalnych części, no ale nie jest to zwykła emulacja nastawiona na wyciąganie pieniędzy od nostalgicznych 40-latków).

Ale najważniejsze w tym roku okazały się dla mnie dwie (relatywnie) niszowe produkcje. Po pierwsze **F1 25**. Już się wszystkim wydawało, że niszczenie kolejnych popularnych marek przez EA to niezmienne prawo natury i każda kolejna część serii symulatorów Formuły 1 będzie coraz większym rozczarowaniem, gdy Codemasters wróciło do dawnej mistrzowskiej formy. Niespodzianka, ale mile widziana.

Po drugie **Europa Universalis V**. Mimo że nie jest wolna od błędów i niedoróbek, to wygląda na rzeczywisty przełom i świadectwo tego, iż Paradox potrafi podejmować ryzyko. „Piątka" przeszła ogromną ewolucję, inkorporując wiele mechanizmów z serii Crusader Kings oraz Victoria i odwracając ostatni trend upraszczania symulacji w grach grand strategy. Otrzymaliśmy tytuł ogromny i skomplikowany, a przy tym wciągający dzięki różnorodności swych systemów. To świetna wiadomość dla fanów nie tylko tego cyklu, ale też całego gatunku.

W skrócie: był to rok, w którym przynajmniej niektórzy twórcy i wydawcy wykazali się odwagą i dalekowzrocznością. Obyśmy za 12 miesięcy mogli powiedzieć, że trend ów się utrzymał. ***[DaeL]***



DUŻO było w tym roku miłych niespodzianek i pewnie drugie tyle, jeśli nie więcej, rozczarowań. Do grona tych pierwszych nie sposób nie zaliczyć **Clair Obscur**. Pamiętam, że w zestawieniu kilkudziesięciu (!) najciekawiej zapowiadających się premier, które opisałem na cdaction.pl, ten tytuł się nawet w nim nie znalazł! I trochę mnie to nie dziwi, bo sam nie spodziewałem się po dziele Sandfall Interactive absolutnie niczego i nawet niespecjalnie chciałem w nie grać. A tu proszę. Hit! Chociaż w moim prywatnym rankingu znajduje się ociupinkę niżej niż **Kingdom Come: Deliverance II** – wszakże to ta produkcja przypomniała mi, jak cudowne przeżycie może zaoferować erpeg z otwartym światem.

Niestety sporo pojawiło się też tytułów, które były dobre, może nawet bardzo dobre, ale zawiodły moje oczekiwania. **Blue Prince**, **The Alters**, **Marvel Rivals**, **THPS 3 + 4**, **Dying Light: The Beast**... Niby wszystko z nimi w porządku, ale w każdym coś mnie mocno uwierało. Może to dlatego, że przez większą część roku czułem się tak wypalony graniem, iż nawet te najciekawsze dzieła po prostu traciły swój smak.

Na szczęście doskonałą odtrutką okazały się „indyki" (mniejsze i większe). **Hades II**, mimo problemów narracyjnych, pozamiatał. **Keep Driving** to klimatyczna, niedoceniona perełka. No i **Dispatch**, który rzutem na taśmę wkradł się do mojej topki roku – fantastycznie napisany i pełen emocji. Wypada podziękować, że w zalewie wysokobudżetowej masówy jest jeszcze miejsce na takie pozycje. ***[Kicman]***





Wojtek Tarczyński
Stare Konie

ALEŻ TO był dobry rok dla graczy! Tyle świetnych produkcji, a tak mało czasu, żeby je wszystkie przetestować. **Doom: The Dark Ages** zachwycił mnie piękną rzezią, **Donkey Kong Bananza** – hipnotyzującą demolką, tryb Knockout Tour w **Mario Kart World** – bardzo emocjonującymi wyścigami. Z kolei **Battlefield 6** jest zdecydowanie moim ulubionym i wymarzonym „El Clásico" ostatnich lat.

Mógłbym tak dalej wymieniać, bo chyba nie było miesiąca bez jakiegoś tytułu, który nie krzyczałby: „Graczu, jest pięknie!". Od kilku dni nie mogę się oderwać od **ARC Raiders**. Choć Embark Studios garściami czerpało z innych produkcji, to jednak stworzyło z tych inspiracji własny, niesamowicie smakowity gulasz.

Nie będę się rozpisywał o emocjach, jakie wywołuje ta gra, bo pewnie zrobi to Huwer w recenzji (mam nadzieję!), dlatego wspomnę tylko, że kompletnie nie spodziewałem się, iż sieciówka zaoferuje jedne z najpiękniejszych pejzaży wśród dzieł wydanych w tym roku. Biegamy po postapokaliptycznym świecie i nawet przy setnym odpaleniu tej samej mapki ciśnie mi się na usta: „Ale to za***iście wygląda".

Cudo! Ale ARC Raiders ma jeden poważny problem – wkręca okrutnie i jak to bywa z sieciówkami, olewa się przez to produkcje dla pojedynczego gracza. I człowiekowi zostaje jeszcze mniej czasu na te wszystkie wspaniałości, które rzucił w niego 2025 rok, kurdebele! Ech... a nadal muszę nadrobić Clair Obscur: Expedition 33. Klęska urodzaju!

eprasa.pl 3fb78f45a7

NAJLEPSZE GRY ROKU

MIEJSCE 5

HADES II

PIĘĆ lat czekania, ponad rok we wczesnym dostępie i wreszcie dość niespodziewana premiera. Na szczęście Hades II okazał się warty cierpliwości wiernych fanów. To gra większa i lepsza w (prawie) każdym aspekcie od powszechnie cenionego poprzednika. Na każdym kroku czai się w niej nowa tajemnica do odkrycia, co chwilę dostajemy świeże mechaniki do wypróbowania, a zamiast jednej kampanii mamy do dyspozycji dwie – mocno ze sobą powiązane.

Dzieło studia Supergiant Games piekielnie (he, he) wciąga, a **uzależniająca pętla rozgrywki została doprowadzona niemalże do perfekcji**. Syndrom „jeszcze jednego runu" przykuwa do ekranu i nie pozwala się od niego oderwać nawet po kilkudziesięciu godzinach potrzebnych na ukończenie głównej osi fabularnej. Niestety w beczce ambrozji znalazła się łyżka dziegciu, bo w całym tym natłoku nowości ucierpiała historia. Od wyraźnie pospiesznego finału (choć naprawiono go w jednej z aktualizacji), przez Melinoe (główną bohaterkę, której zabrakło charyzmy Zagreusa), po niezbyt angażujące wątki romantyczne czy ogólniej – relacje z enpecami.

Hades II podjął herkulesowy wysiłek w udoskonaleniu roguelite'owego modelu rozgrywki, zgrabnie łącząc gameplay, narrację i muzykę w harmonijną całość. I mimo drobnych problemów wyszedł z tego wyzwania z tarczą. Takich produkcji, robionych z miłości do medium, a przy tym niezwykle spójnych i dopracowanych, można w branży ze świecą szukać. I nawet jeśli na dłuższą metę formuła serii zdaje się wyczerpywać, „dwójka" bez cienia wątpliwości zasługuje na wysokie miejsce w każdym rankingu. ***[Kicman]***





NAJWIĘCEJ godzin w tym roku spędziłem w **KCD II**. Poprzednia odsłona mnie odrzuciła (głównie ze względu na masę błędów), ale od „dwójki" nie mogłem się oderwać. Fantastyczny tytuł, do którego zamierzam jeszcze wrócić, bo czekają na mnie nierozpoczęte misje z DLC. **Silent Hill f** również wywarł na mnie duże wrażenie, choć nie na tyle, żebym przechodził go ponownie dla innych zakończeń. Zamiast tego wolę poświęcić czas na kolejne sieciowe potyczki w **Battlefieldzie 6**. Seria w końcu wróciła na właściwe tory i najnowsze dzieło studia DICE ma wszystko, czego od niej oczekuję: ciekawe mapy, klasyczne klasy postaci, dopracowany system zniszczeń oraz przyjemny gunplay.

W 2025 dobrze mi się też strzelało w **RoboCopie: Rogue City – Unfinished Business** oraz **Sniper Elite: Resistance**. Zabawa w snajpera nadal sprawiała mi masę frajdy, nawet jeśli ta odsłona okazała się zbyt odtwórcza. A skoro o frajdzie mowa, to oczywiście muszę tutaj wskazać na Switcha 2 i dostępne na nim perełki, mianowicie rozszerzenia **Star-Crossed World** i **Jamboree TV** do odpowiednio Kirby and the Forgotten Land i nowego Super Mario Party. Świetnie bawiłem się też przy **Donkey Kongu Bananzie**, do którego dosyć długo się przekonywałem, ale jak już chwyciło, to na całego – ta totalna demolka po prostu bawi! Rozczarował mnie natomiast **Mario Kart World,** choć super mi się gra z synem.



Odchodząc od Switcha 2, na ostatnią wzmiankę zasługuje **Anno 117**. Zakochałem się w tym tytule, choć raczej rzadko spędzam czas przy strategiach. Tak samo jak praktycznie w ogóle nie gram na PC, a dla tego tytułu się poświęciłem i nie żałuję. ***[Moraś]***



NIEKWESTIONOWANYM królem 2025 roku zostało w moich oczach **Kingdom Come: Deliverance II**. Nad zaletami gry Czechów roztkliwiałem się jednak niedawno przez sześć stron na łamach CD-Action 02/2025, zamiast tego wspomnę więc o kilku innych tytułach. Pozytywnie zaskoczył **Cronos: The New Dawn**, zasługujący u mnie na solidną ósemkę. Wolałbym, żeby klimat PRL-u wybrzmiał mocniej, a projekty potworów odważniej odeszły od standardowego „flaki na wierzchu i dodatkowe kończyny", niemniej i tak bawiłem się świetnie.

Pomijając fatalną optymalizację, wiele radości dostarczyło mi również **Borderlands 4** – niby to samo co zawsze, ale drobne korekty dotyczące pojazdu czy systemu zadań oraz zwiększona mobilność postaci wystarczyły, bym władował w dzieło Gearboksa 75 godzin i z utęsknieniem wypatrywał DLC. Obsidian zaliczył z kolei niejednoznaczny występ. **The Outer Worlds 2** zrównoważyło fabularne niedostatki niezłą rozgrywką (świata nie rozdęto na szczęście tak bardzo, jak sugerowali marketingowcy), lecz **Avowed** wyłożyło się na całej linii.

W miarę sensownie zaprojektowano jedynie maga, choć nawet on zaczynał po jakimś czasie męczyć, bo do szczęścia wystarczały mu cztery zaklęcia na krzyż. Wojownik, a już tym bardziej łotrzyk wywoływali tylko frustrację. Gorszego systemu skradania się ze świecą szukać. Gdyby nie liczne ukłony w stronę weteranów Pillars of Eternity, usłyszelibyście o wiele gorsze wiązanki. **Dispatch** oczarował mnie z kolei świetne zagranymi postaciami oraz przyjemną, choć prostą fabułą. ***[Cursian]***

ZA WSPARCIE CD-ACTION EXPO DZIĘKUJEMY SZCZEGÓLNIE:

- Ace
- Adam Nowicki
- Adsierp
- ale_lejpa
- Aleksandra i Mariusz Kuna
- Ania i Marcin Zielińscy
- Arek Krawczyk (KerraHex)
- Arivath
- Arkadia MUD
- Artur „Fejs" Sienkiewicz
- Bartosz „chalanger" Seroka
- Bartosz „Klakson" Balewski
- Bartosz „TheKlama" Klamerus
- brrOdaty
- Cencior
- CursedMushroom
- Damian „Darthos" Niklas
- Damian „DeMoH" Holc
- Damian „zompi" Nowakowski
- Damian Dymek
- Damian Okoński
- Dariusz „Avner" Szpekciński
- Dawid „Dagger" Szpekciński
- Dawid Janocha
- Dawid K
- Dominika „Boro" Sienkiewicz
- DrinkMe
- Eryk „Nunki" Nowik
- FazaX
- Gadzek (Frozen District)
- Grzegorz „Banditeq47" Madeja
- Jakub Bińkowski
- Jerry1333
- Joanna Mróz
- kapturro
- Kateusz Mulesza
- Konrad Skibiński
- Koterak
- Kovar
- Krzycztow
- KS2YS
- Kuba (Warman)
- Kuczi
- Kurai (Frozen District)
- Lilia (Frozen District)
- Ludomir „Ludzio" Skóra
- Luk777
- Łukasz „Je5ter" Giza
- Łukasz „Zielu" Zieliński
- Łukasz Nowak
- Łukasz Olszański-Walczak
- Maciej Jachimek
- Maciek Chojnacki
- Marcin „Pokeczuko" Leżański
- Marcin Mizak
- Marcin Żak
- Marek Wojakowski
- Maria „Miyba" Kowalska-Niklasz
- Mariusz Biernacik
- Mariusz Vilk Wachowski
- Mateusz „Szezjo" Groblewski
- meredipffek
- Metek
- Michał „Aree" Stańczyk
- Michał Chwesiuk
- Michał Kamzol
- Michał Oziębły
- Moku Legenda Thanos :3
- Oliwier G.
- PAW3K
- Paweł „HOOpcio" Murat
- Paweł „Paput" Lipiński
- Paweł Sulik
- Piotr „Pitu" Garbacki
- Piotr Aleksander Wójcik
- Ponczi
- Przemek (gbaranek) Tomczyszyn
- pyjt3r
- Quatin
- Rad Es
- Radosław Okraszewski
- Rafał Bąk – Lars
- Raph
- Roch „klama2k" Klamerus
- Rodzina Pietruchów z Płocka
- Saixen
- Simoon (Frozen District)
- Skallen
- Sokul
- Szczepan777
- szrejder
- Szymon Buda
- Tomek „ketsu" Kociemba
- Tomsta
- wcg_angel
- Wiedźmiątko
- Wiktor Grzybkowski
- Wiktor Ławski
- Wojciech Buda
- Wolfee66
- Wrzątek (Frozen District)



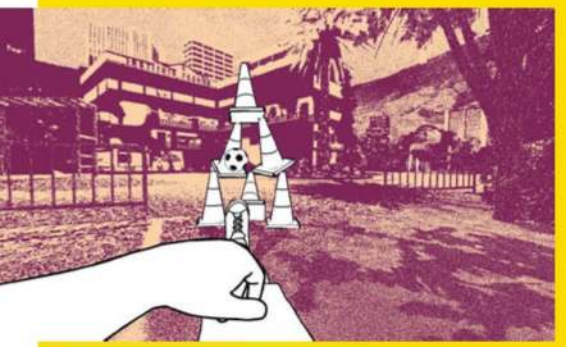
Gry indie, czyli rzeź niewiniątek



Słuchajcie, jest tak dobrze, że aż źle.



PO RAZ kolejny idziemy na rekord gier wydanych na Steamie w ciągu jednego roku. W 2024 było ich ponad 18,5 tys., czyli ok. 1500 na miesiąc. W 2025 (stan na 12 listopada, kiedy piszę ten artykuł) mowa o niemal 17 tys. produkcji, co daje ich na miesiąc 1700. Niewielki, lecz zauważalny skok. Klęska urodzaju. Raj dla graczy, ale istne igrzyska śmierci dla indie developerów. Bo żeby było jasne, tytuły wysoko- i średniobudżetowe stanowią w tym wypadku zaledwie statystyczny błąd – platformę Valve zalewają przede wszystkim gry niezależne, i te ambitne, i te śmieciowe, niemniej stale ze sobą konkurujące.



Przy takim nakładzie studiów czy „jednoosobowych działalności gospodarczych" sukces trudno nazwać wypadkową oryginalnego pomysłu, talentu i ciężkiej pracy. Owszem, to dalej niezbędnik aspirującego twórcy, ale smutna prawda brzmi następująco: bez pieniędzy (pozdrawiają wszyscy producenci z wydawcami nad sobą, choć i oni nie mogą być niczego pewni) albo kupy szczęścia (do której przyznawał się głośno LocalThunk, autor zeszłorocznego hitu – Balatro) nie ma przebacz. Krótko mówiąc, piłkarski klasyk da się przełożyć również na gamedev: „Gra bez farta g***o warta".

Przygnębiający wstęp mamy odhaczony, niemniej moja praca i zajawka chodzą ze sobą w parze, więc **poświęciłem wiele godzin, aby wyszukać specjalnie dla was garść „indyczych" cudów tego świata**. Nie traćmy jednak czasu na najpopularniejsze pozycje z tych najmniejszych, bo albo już je znacie, albo zostały przytoczone w innych rejonach niniejszego redakcyjnego podsumowania.

2025 rok przyniósł przede wszystkim czołowego pod kątem scenariopisarskim erpega, i to w stylu Disco Elysium, ponadto z elementami losowości minimalizowanej rozwojem postaci w duchu Dungeons and Dragons. Oto przed państwem **Citizen Sleeper 2: Starward Vector** – kontynuacja świetnego sci-fi, stworzona przez jedną osobę i choć osadzona w kosmosie, podejmująca przyziemne tematy ekonomiczne, choćby trudy wiązania końca z końcem wynikające z klasowych czy rynkowych ograniczeń.

Fani surrealistycznych, narracyjnych tytułów powinni sięgnąć po **Centum**, czyli jeden wielki interaktywny eksperyment, próbujący wystawić na próbę całą naszą wiedzę o tym, jak powinny oddziaływać na odbiorcę gry wideo. Najlepszą fabułę w tym roku możemy również napisać sami – dosłownie! **Dead Letter Dept.** każe nam się wcielić w pracownika korporacji (zlokalizowanej z jakiegoś powodu w podniszczonej, opuszczonej kamienicy) przeżywającego horror wynikający z poprawiania listów za pomocą klawiatury.

Świetny czas przeżywają artystyczne walking simy. Magię przestrzeni liminalnych wykorzystano jeszcze lepiej dzięki użyciu Unreal Engine'u 5 w kontekście **Dreamcore**. Ba, za sprawą UE5 fotorealizm jest dla indie devów na wyciągnięcie ręki – spójrzcie choćby na szczegółowość lokacji w **Lushfoil Photography Simie**. Za największy sukces żeniący tę technologię i koncepcję gry jako sztuki uważam jednak **Luto** – dzieło, które grozę oraz subtelność przekazu buduje nie gorzej niż czołowe filmy wytwórni A24.

A więcej dziwności? Cóż, **despelote** to ekwadorski list miłosny do piłki nożnej i dzieciństwa, stylizowany na powieści graficzne Marjane Satrapi. **Time Flies** nazwałbym najbardziej absurdalnym roguelikiem wszech czasów – sterujemy muchami mającymi kilkadziesiąt sekund na to, aby docenić życie i pogodzić się z przemijaniem. **Eclipsium** sprawi, że pixel art zaczniecie odbierać jako psychodeliczny koszmar senny. Z kolei **Peppered: an existential platformer** chowa nietypowy pomysł na siebie w swoim podtytule. A jeśli chcecie coś wyjątkowego z portfolio Devolvera, wybierzcie **Shotgun Cop Mana** – obiecuję, że się dostatecznie wyżyjecie.

Oto więc 11 tytułów z niemal 20 tys. debiutujących na Steamie w tym roku. Na tyle starczyło miejsca, te przebiły się najmocniej. Reszta, w dużej mierze również warta świeczki, walczy dalej o życie albo odchodzi już w zapomnienie. Wesołych Świąt. ***[Karol Laska]***





eprasa.pl 3fb78f45a7

ROZCZAROWANIA ROKU MIEJSCE 5

PAINKILLER

PAINKILLER, niby dobro narodowe, a jednak marka, o której ludzie sobie przypominają, dopiero gdy inni sobie o niej przypomną. Nie bez powodu – pomimo tego, że dzikie, acz ponure połączenie Quake'a z Serious Samem jako pierwsze w polskim gamedevie osiągnęło porządny sukces za granicą, kolejne kontynuacje tylko stłamsiły potencjał serii. Wydawałoby się, że katowickie Anshar Studios przywróci jej blask... ale nie.

Choćby dlatego, że to wcale nie jest Painkiller. **Z pierwowzorem gra ma tyle wspólnego, co rura kanalizacyjna z rurkami z kremem.** Wciąż masakrujemy demony, ale w ramach co-opowego hero shootera, w dodatku zastępującego mroczny klimat oryginału pstrokacizną i czerstwymi dowcipami naszej ekipy, żywcem wyjętej z Concorda czy nawet, o zgrozo, najnowszego Saints Row. W „jedynce" czuło się ciężar starć, tu młócka oferuje tylko beztroską, kolorową rozrywkę.

I spoko, i trudno. Gorzej, że nawet oceniana osobno strzelanka nie ma zbytnio czym się bronić, bo sama w sobie wygląda jak luźny zlepek rozwiązań z innych tytułów, przede wszystkim z Dooma Eternala, rebootu Shadow Warriora oraz tylu gier-usług, iż ciężko mi wymienić konkretne przykłady (2025 rok, a singlowy gracz musi współpracować z botami w drużynie?). Wyszedł z tego niemożebny bałagan – także i taki na ekranie, bo rzadko kiedy można się rozeznać w chaosie starć – który najpewniej do reszty pogrzebał szanse Bólobójcy na powrót do łask. ***[Sztywny_Patyk]***



BĘDĘ nudny: skoro wyszedł nowy **Silent Hill**, a do tego okazał się najlepszą odsłoną serii od ponad 20 lat (chociaż poprzeczki nie zawieszono wysoko), oczywiście tytuł mojej gry roku musiał zawędrować do niego. O historii Hinako mógłbym długo opowiadać, ale że w tym numerze macie napisaną przeze mnie recenzję SHf, nie będę się powtarzał.

Jeszcze nudniej: pragnę wyróżnić **Clair Obscur: Expedition 33**. Nie uważam, aby była to produkcja na „dychę", mam jej sporo do zarzucenia w kwestiach balansu czy ostatniego aktu, ale intrygująca kreacja świata, urokliwe postacie, świeże podejście do gatunku jRPG i przede wszystkim autentyczne emocje to wystarczająco dużo, bym ją postawił na podium. Tak jak pewnie większość autorów w tej rubryce.

To teraz w końcu ciekawsza propozycja, o której – mam wrażenie – dla odmiany mówi się stanowczo za mało. **Look Outside** to mocny dowód na to, że ani estetyka pixelartowa, ani gry z RPG Makera wcale nie powiedziały ostatniego słowa. Ten oryginalny horror z elementami survivalu i erpega zaskoczył mnie nie tylko designem (dawno nie widziałem tak cudnych modeli potworów!), ale też głębią opowiadanej historii, testującej naszą wrażliwość i empatię. Więcej nie zdradzę, dodam za to, że chwilę przed Halloween dzieło Francisa Coulombe'a dostało ogromną aktualizację (darmową!) i nie zdziwię się, jeśli autor przyszykuje kolejne takie niespodzianki. Warto więc dać mu te 45 zł, na które wyceniono jego projekt na Steamie. ***[rajmund]***





Tymon Smektała

Dying Light Franchise Director, Techland

CÓŻ to był za rok! Po ubiegłym, w którym wyróżniały się właściwie ledwie trzy tytuły (Black Myth: Wukong, Balatro i Astro Bot), 2025 wystartował z doskonałym **Kingdom Come: Deliverance II**, a wkrótce potem hity zaczęły wysypywać się z worka jeden za drugim niczym sylwestrowe konfetti. **Clair Obscur: Expedition 33**, **Split Fiction**, **Blue Prince**, **Donkey Kong Bananza**, **Hollow Knight: Silksong**, **Death Stranding 2: On the Beach**... and the list goes on.

Między tymi naprawdę wyjątkowymi tytułami udało mi się jeszcze dostrzec kilka mniejszych perełek. Oldskulowe **Keep Driving**, czyli swego rodzaju współczesną wersję The Oregon Trail, w której wóz osadników został zastąpiony przez rozklekotanego dodge'a; **Sword of the Sea** z flow rozgrywki przywodzącym na myśl moją ukochaną Podróż, choć niestety bez tej samej głębi, jeśli chodzi o przekaz; diabelsko uzależniające **Ball x Pit** będące dowodem na to, że z klasycznych mechanizmów sprzed niemal 50 lat nadal można sporo wycisnąć, oraz **The Driftera** stanowiącego rewelacyjne odświeżenie gatunku przygodówek point'n'click.

A tuż przed wysłaniem tego podsumowania wpadłem jeszcze po uszy w **ARC Riders** – najlepszą i najciekawszą jak dotąd wizytówkę gatunku extraction shooterów, która ma szansę przekonać do niego rzesze wciąż nieprzekonanych.



eprasa.pl 3fb78f45a7

NAJLEPSZE GRY ROKU

MIEJSCE 4



ZA SPORE osiągnięcie nowej gry Hideo Kojimy da się uznać to, że mimo braku wielkich zmian względem pierwszego Death Stranding mogą polubić ją nawet osoby, które odbiły się od „jedynki". Tereny Australii i Meksyku są dużo bardziej zróżnicowane geograficznie od Stanów Zjednoczonych: znajdziemy tu pustynie, zielone lasy (czasem trawione przez pożary) i ośnieżone szczyty górskie. Nieraz zamiast realizować kolejne misje, z przyjemnością oddajemy się zabawie w alpinistę albo zaganiamy kilka kangurów do klatki. Szkoda jedynie, że Kojima nie wpadł na pomysł, by można było się z nimi boksować.

Dużo więcej walczymy natomiast z ludźmi – wizyty we wrogich obozach i odzyskiwanie paczek jest znacznie ciekawsze za sprawą systemu skradania się inspirowanego piątą odsłoną Metal Gear Solid. Do podejmowania kolejnych zleceń zachęca też niezła fabuła, opowiadająca klasycznie o budowaniu połączeń między ludźmi. **Tym razem postawiono na o wiele bardziej bezpośrednią narrację.** Standardowo dla Kojimy kilka motywów jest mocno campowych, więc trzeba ten styl po prostu lubić. Ponadto do zalet produkcji zalicza się świetna gra aktorska oraz przebogata ścieżka dźwiękowa.

Jeżeli coś może w Death Stranding 2 przeszkadzać, to duży nacisk położony na pojazdy, które poradzą sobie z niemal każdą nierównością. Oczywiście więcej zabawy daje zaliczenie zlecenia na własnych nogach, ale ze względu na masę ładunku i odległe destynacje pozostawienie wozu w garażu nie zawsze jest możliwe (albo po prostu nie ma sensu). Tym niemniej Kojima zafundował nam jedną z bardziej niezapomnianych przygód tego roku. ***[Otton]***



POTYM, jak w kwietniu wygrałem upragnioną Ligę Mistrzów ze Stalą Brzeg, odkryłem, że istnieją też inne tytuły niż Football Manager. I tak, kiedy premierę miało Kingdom Come: Deliverance II, ja kończyłem pierwszą część tego czeskiego Wiedźmina/Gothica (niepotrzebne skreślić). „Dwójkę" wprawdzie kupiłem, ale czeka na swoją kolej, podobnie zresztą jak Elden Ring Nightreign. Nim znajdę czas na te gry, muszę przebrnąć przez rozczarowującego **Football Managera 26**, a także wreszcie przejść **Silent Hilla f** w NG+, by zobaczyć dodatkowe zakończenia.

SHf to bez dwóch zdań moja gra roku – system walki jest po prostu okej, ale to cała reszta wynosi tę produkcję na wyżyny. Wprawdzie akcja dzieje się poza Cichym Wzgórzem, jednak dzieło NeoBards Entertainment – pod względem klimatu, fabuły i silenthillowości – reprezentuje dokładnie to, co każda odsłona tej serii reprezentować powinna. Choć zawiera sporo elementów charakterystycznych dla kultury Japończyków oraz została bardzo mocno osadzona w ichniejszych zaszłościach społecznych, opowieść okazuje się zaskakująco uniwersalna. Nie ujmuje to jednak jej wagi, jak pisałem w recenzji na cdaction.pl: „(...) nie jest pozbawiającym tchu uderzeniem w brzuch niczym SH2, ale raczej utrzymującym się całymi godzinami nerwobólem, który nie pozwala odetchnąć pełną piersią".

Chciałbym równie mocno chwalić **Cronosa: The New Dawn**, jednak nie zdążyłem jeszcze zapomnieć, jak momentami frustrujące okazywało się obcowanie z tytułem rodzimego Bloober Teamu. Nie zmienia to faktu, że Cronos jest dobrym „combatowym" przetarciem przed remakiem pierwszego Silent Hilla. Swoją drogą, w 2025 roku naklepałem o grach do różnych wydawnictw CDA 400 tys. znaków. Toż to średniej długości powieść! ***[Ninho]***



Radosław Pisula

Full Frontal Pisula, Napisy końcowe, Gramy sobie

TO BYŁ znakomity rok dla gier, a ja miesiąc w miesiąc wariowałem, nie wiedząc, za co się zabrać. Ale żeby nie robić tutaj litanii z remasterami i zalewem nowości, wyróżnię sześć tytułów.

Silent Hill f mechanicznie ma sporo problemów z walką, ale oblepia wspaniałym klimatem i prezentacją audiowizualną; **Ghost of Yōtei** to niby powtórka z zabawy, ale tak dobrej, że w ogóle mi to nie przeszkadza, gdy chodzę sobie za wiatrem i plumkam na shamisenie; **Dispatch**, epizodyczna przygodówka o superbohaterach w stylu dzieł Telltale Games, jest jeszcze w momencie pisania tego tekstu przed premierą finałowych odcinków, ale to już pod względem narracji moja gra roku, wypełniona soczystymi dialogami i wielowymiarowymi postaciami, pozbawiona jednak brudu „The Boys", idąca w stronę nadziei i dobrych emocji.

Myślałem też, że nic nie przebije już **Clair Obscur: Expedition 33**, które przeorało mnie emocjonalnie, ale wtedy na rynek wbił **Donkey Kong Bananza**. Nintendo w swoim stylu zmieniło zasady co do tego, jak ma wyglądać growa rozwałka – mechanika dewastowania całych poziomów jest czymś, co powinno stanowić wzór dla innych produkcji (nie tylko platformówek), bo to kosmicznie wyjątkowe doznanie.

Jednak moim GOTY zostaje **Hades II**, dzieło w każdym calu perfekcyjne, doprowadzające gatunek roguelite i jego fanów do orGRAzmu. Kontynuacja naprawia wszystko, co ciążyło poprzedniczce, daje trzy razy więcej zawartości i zapewnia praktycznie nieskończoną radochę z przemierzania świata. Ogólnie 2025 to potężne zwycięstwo narracji w grach, sączenia emocji, pulsujących ciekawymi postaciami fabuł. Czułem się, jakbym cały rok siedział przy ognisku, a kolejne studia czarowały mnie maestrią opowiadania między kolejnymi kęsami kiełbachy.



NINTENDO SWITCH 2



WSZYSCY RAZEM, KIEDYKOLWIEK I GDZIEKOLWIEK



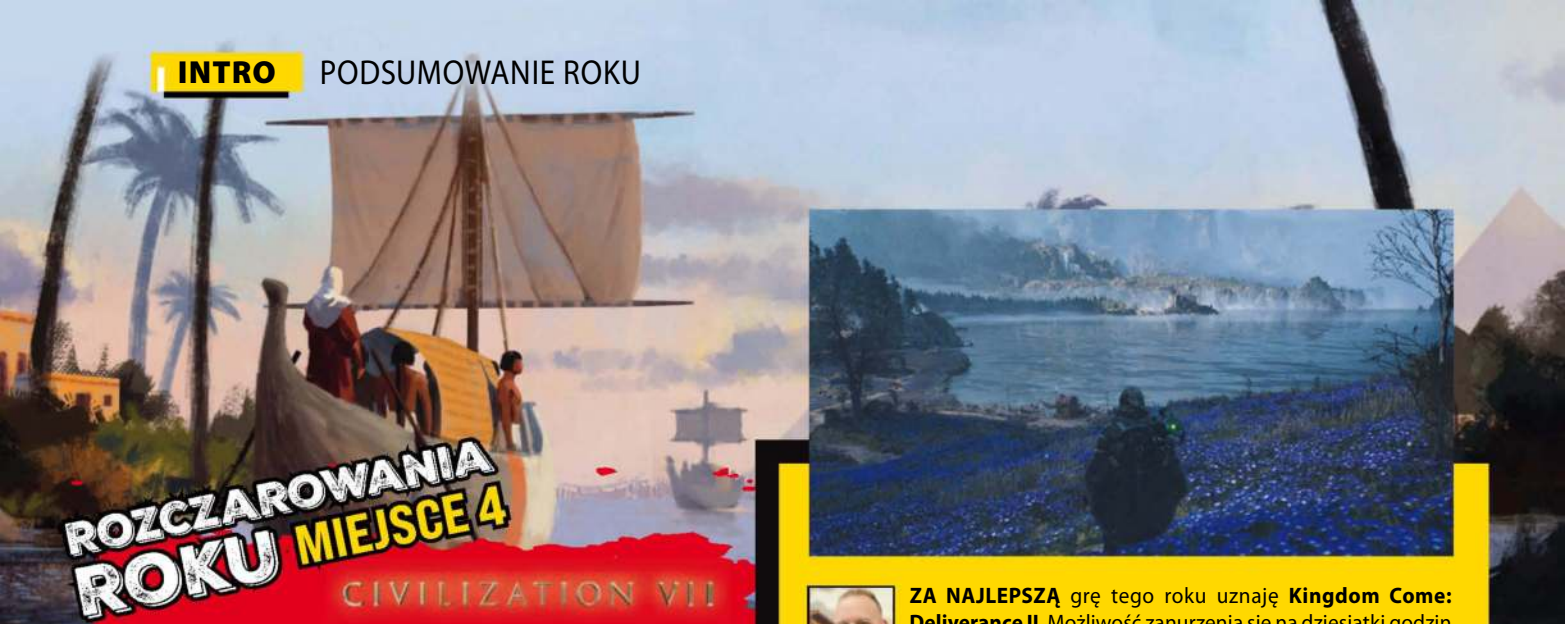
7 www.pegi.info

© Nintendo

www.nintendo.pl

Nintendo

eprasa.pl 3fb78f45a7



ROZCZAROWANIA ROKU MIEJSCE 4

CIVILIZATION VII

SERIA Civilization przez ponad 30 lat definiowała cały gatunek 4X. I chociaż każdy ma swoją ulubioną część, czy to ze względu na sentyment, czy na preferencje dotyczące konkretnych rozwiązań w warstwie rozgrywki, raczej nie ulega wątpliwości, że „siódemka" jest pierwszą taką odsłoną, która rozczarowała niemal wszystkich po równo.

Patrząc na wcześniejsze praktyki studia Firaxis Games, ktoś powie: „Zero zdziwienia", wszakże firma przyzwyczaiła nas już do tego, że obcina zawartość swoich dzieł, aby potem sukcesywnie rozwijać je poprzez DLC. Tym razem jednak twórcy poszli o krok za daleko. **Podstawowa wersja gry w dniu premiery sprawiała wrażenie wykastrowanej.** Brakowało w niej bogatej zawartości, mechanizmów czy istotnych nowości. Te ostatnie częściowo okazały się dość interesujące (np. system miasteczek), niemniej w sporej mierze zawiodły – na czele z forsowaniem zmiany cywilizacji przy przechodzeniu do kolejnych epok.

Ale to nie koniec problemów Civilization VII. Nieczytelny, brzydki interfejs, uproszczenie walki, spora powtarzalność – nic dziwnego, że niedługo po premierze więcej osób... grało w „szóstkę" niż w „siódemkę"! I choć twórcy łatają swoją produkcję na bieżąco, a na horyzoncie majaczą ciekawe rozszerzenia, to pierwsze wrażenie robi się tylko raz. Na odkupienie może być już za późno. ***[Kicman]***



ZA NAJLEPSZĄ grę tego roku uznaję **Kingdom Come: Deliverance II**. Możliwość zanurzenia się na dziesiątki godzin w – może nie całkiem realistycznym, ale autentycznym – średniowiecznym świecie była bezcenna. Choć produkcja Warhorse Studios ma wysoki próg wejścia, warto dać jej szansę. Niewiele erpegów oferuje równie wciągającą historię i nieszablonowe zadania poboczne. Oprawa audiowizualna to tylko smakowita wisienka na torcie.

Druga gra, która mnie zachwyciła, to **Hell Is Us**. Mroczna atmosfera, naturalistyczna wizja kraju ogarniętego wojną domową oraz możliwość zwiedzania klimatycznych ruin sprawiły, że długo nie mogłem oderwać się od konsoli. Świetnym pomysłem było zrezygnowanie ze znaczników na mapie i postawienie na organiczną eksplorację. Dzieło studia Rogue Factor miało jednak wady, jak nijaki protagonista, słaba fabuła i przeciętny system walki. Nie zepsuły mi one jednak zabawy. Szkoda tylko, że debiutujący tego samego dnia Hollow Knight: Silksong przyćmił premierę Hell Is Us. Zaskoczeniem okazał się dla mnie **Battlefield 6**. To pierwsza odsłona serii, która wciągnęła mnie na długie godziny, głównie za sprawą ciekawych trybów wieloosobowych, przyjemnego modelu broni i świetnej oprawy audiowizualnej.

Nie podzielam natomiast zachwytów nad **Clair Obscur: Expedition 33**. Owszem, fabuła i muzyka okazały się znakomite, ale mechanizmy rozgrywki szybko mnie znudziły i gdyby nie historia, pewnie porzuciłbym ten tytuł. Rozczarowały mnie też **Avowed** i **The Outer Worlds 2** – pod względem designu są nijakie, więc Obsidian trafia w tym roku na moją czarną listę. Brakuje mi dzieł pokroju Pentimenta. ***[Dawid Sych]***



TRUDNO mi spoglądać na ten rok inaczej niż jak na czas prawdziwej rewolucji na rynku gier. Zupełnie nowe marki, takie jak **Clair Obscur: Expedition 33** i **ARC Raiders**, nie tylko się pojawiły, ale też pokazały, że wciąż da się tworzyć rzeczy świeże i zaskakujące pod względem konstrukcji gameplayu. Turowa walka wzbogacona o zręcznościowe, wręcz soulslike'owe elementy w czasie rzeczywistym? Proszę bardzo. Extraction shooter, ale skonstruowany tak, aby przypominał eksperyment społeczny, gdzie scenariusze kolejnych „runów" piszą się same, w zależności od tego, czy trafimy na osoby chcące wykorzystać oferowane przez grę możliwości zabicia nas, czy na takie, które będą robić wszystko, żeby z nami współpracować? Tak też się da.

To był także rok gier dopracowanych, tworzonych z sercem i pomysłem, ale produkowanych przez te nieco mniejsze studia albo chociaż artystów znanych z upodobania do stawania okoniem wobec biznesowych praktyk największych korporacji. Poza wymienionymi wcześniej to też **Hades II**, **Silksong**, **Kingdom Come: Deliverance II** – w przypadku każdego z tych tytułów developerzy nawet nie pomyśleli o jakichś kompromisach. I na takim podejściu zdecydowanie wygrali.

2025 okazał się pod względem tego typu produkcji tak dobry i obfity, że nie udało mi się nawet ograć dzieła praojca owego bezkompromisowego podejścia, czyli **Death Stranding 2**. Przejdę je w przyszłym roku, bo aż się nie chce wierzyć, że będzie on równie gęsty pod kątem nowych tytułów. ***[Piotr Weltrowski]***





eprasa.pl 3fb78f45a7

OKIEM CZYTELNIKA



ROK 2025 dostarczył mi kompletu emocji. Z jednej strony rozczarowały mnie **The Outer Worlds 2**, **Avowed** i **Atomfall**, **MindsEye** oburzyło absurdalnie niską jakością, a **Assassin's Creed Shadows** po prostu znużył. Z drugiej – pozytywnie zaskoczył remaster **Obliviona**, przy **Clair Obscur: Expedition 33** i jego fenomenalnym prologu wzruszyłem się, a **Battlefield 6** wywołał we mnie nostalgię. **Split Fiction** zapewniło mi i żonie sporo satysfakcji (nerwów też!), a **Dispatch** zachwycił formułą oraz poczuciem humoru.

Ten rok to dla mnie także czas ogromnej dumy z rodzimego gamedevu. **Metal Eden** odznacza się fenomenalnym gunplayem, choć pozostawia niedosyt z powodu małej zawartości; **Cronos: The New Dawn** udowodnił, że jest czymś więcej niż „mamy Dead Space'a w domu"; **The Alters** opowiedziało świetną historię i przypomniało mi, jak słabo sobie radzę w strategiach; **Dying Light: The Beast** sięgnął po sprawdzone metody i zaliczył udany powrót do korzeni; **Witchfire**, który co prawda znajduje się jeszcze we wczesnym dostępie, dostarczył zabawy na wiele godzin, z kolei **Chernobylite 2: Exclusion Zone** (również w early accessie) po ostatniej aktualizacji wskoczył na dobre tory. Na koniec zaś wspomnę o **Valor Mortis**, którego wersja alpha sprawiła, że czekam teraz na oficjalną premierę. ***[Wiktor Żagiel]***



ALEŻ to był rok! Nie ukrywam, że czekałem głównie na **Bananzę**. Dziś mogę pochwalić się zebraniem 100% bananów i długimi godzinami zachwytów nad kolejnymi pomysłami Nintendo. Moim drugim wielkim źródłem rozkoszy okazało się **Death Stranding 2** – często odpalałem je tylko po to, żeby wejść sobie na jakąś górę i złapać parę screenów.

Podium zamknął **Silent Hill f**, w którym mimo świetnej fabuły i kapitalnego klimatu zabrakło mi lepiej skonstruowanych lokacji. Lubię w takich grach nieco pobłądzić i poszukać kluczy do zamkniętych wcześniej drzwi, a nowe dzieło Japończyków przebiega nieco zbyt liniowo. Stojąca od lat na mojej półce papierowa Hornet dożyła na szczęście premiery **Hollow Knighta: Silksonga** – było warto, choć miejscami nieco za trudno. Nie zawiódł też **Monster Hunter Wilds**, choć sama droga do endgame'u nieco mi się dłużyła.

Wśród rozczarowań znalazły się dwa oldskulowe shootery. **Doom: The Dark Ages** okazał się grą nie złą, ale niestety odczuwalnie słabszą od wybitnej poprzedniczki. **Painkiller** natomiast... cóż, zapraszam do recenzji mojego autorstwa, którą znajdziecie w tym numerze CDA. Zawiodła też **Mafia: Dawne strony**. Nie chodzi nawet o formułę, bo mniejsze tytuły też są przecież potrzebne. Produkcja ma jednak wyraźne problemy z tempem, zarówno opowieści, jak i gameplayu – początek snuje się niemożliwie, a pod koniec gnamy na złamanie karku.

Wymieniona lista nie uwzględnia czekających na swoją kolej KCD II oraz Clair Obscur. Ale to już po powrocie z Czarnobyla, darmowy kod na **Stalkera 2** od spikaina na razie nie ułatwia nadrabiania zaległości. ***[Otton]***





Michał Pisarski
Michał Pisarski Tech

ALBO niechcący zahibernowałem swój mózg, albo po prostu myślę jak Internet Explorer, bo mentalnie nadal tkwię w początku roku. Kiedy to zleciało? Dopiero co żyliśmy w świecie, w którym data wydania Hollow Knighta: Silksonga była tylko memem, na Clair Obscur: Expedition 33 czekali wyłącznie fani turowych erpegów, a najwięksi optymiści obstawiali, że GTA VI zadebiutuje jeszcze w 2025.

No i, rzecz jasna, w świecie bez Switcha 2. Sam w tym roku spędziłem zdecydowanie najwięcej czasu właśnie z nową zabawką Nintendo, choć w grach na nią brakowało mi iskierki magii. **Mario Kart World** jest świetny, ale zawartością nie zbliża się do poprzednika czy nawet do wybitnych tegorocznych wyścigów z niebieskim jeżem, czyli **Sonic Racing: CrossWorlds**. Ekstra wypadł też **Donkey Kong Bananza**, choć starsze Super Mario Odyssey oceniam jednak oczko wyżej. **Pokémon Legends: Z-A** nawet, nawet, lecz z tą jedną biedną lokacją i zacofaniem technicznym dość szybko mi się znudziło.

Marzy mi się, by Sony i Microsoft potrafili dotrzymać tempa Nintendo i też zaczęli wydawać chociaż raz w miesiącu produkcję przygotowaną przez wewnętrzne studia. Cóż, przynajmniej **Ghost of Yōtei** na PS5 i **Ninja Gaiden 4** – na wszystko, ale pod skrzydłami Xbox Game Studios – mnie nie zawiodły.

Bardzo się też cieszę, że najlepiej oceniane ostatnio tytuły tego roku to głównie albo zupełnie nowe marki, albo udane powroty klasyków po wielu latach, w stylu wspomnianego Ninja Gaidena, **Shinobi**, **Final Fantasy Tactics: The Ivalice Chronicles** czy **Silent Hilla f**.





NAJLEPSZE GRY ROKU

MIEJSCE 3 SILENT HILL f

PRZETAŃCZENIE przesączonego smutkiem tanga z tak znakomitą produkcją było dla mnie szokiem porównywalnym do siły rażenia ciosów Mike'a Tysona lądujących na głowie Andrzeja Gołoty podczas niesławnej gali w Michigan.

Obstawiałem, że „efka" będzie solidnym, acz bezpiecznym marketingowo straszakiem. Podobny tytuł skutecznie podsyciłby szum wygenerowany niedługo po premierze zeszłorocznego remake'u SH2 autorstwa naszych krajanów, nie odbierając mu jednocześnie medialnej atencji. Na szczęście developerzy z NeoBards Entertainment od samego początku planowali rzecz odwrotnie proporcjonalną do moich przypuszczeń. Ich dzieło okazało się jeszcze ambitniejsze, surowsze w charakterze oraz trudniejsze w odbiorze, lecz również mocno autonomiczne – a jednak niezwykle bliskie serii.

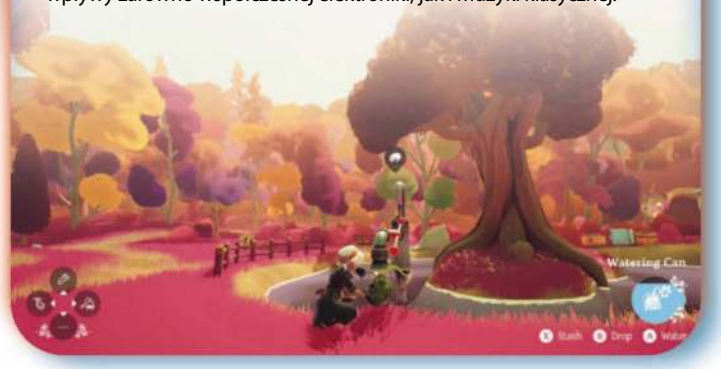
Twórcy wzięli na tapet mechanizmy rozgrywki, które przez lata zdążyły przeobrazić się w archaizmy, po czym wprowadzili nowe rozwiązania, najbardziej zauważalne w rozbudowie systemu walki. Dzięki usprawnieniom przedzieranie się Hinako przez ciasne korytarze rojące się od niepokojących poczwar wyraźnie satysfakcjonuje. **Zmiana miejsca akcji na nieistniejącą Ebisugaokę także okazała się trafna**, gdyż podczas kilkunastogodzinnej historii ani przez moment nie tęsknimy za uliczkami Cichego Wzgórza. Tym bardziej że mgła w japońskiej miejscowości jest jeszcze gęstsza niż na terenie miasta widma nękającego Jamesa Sunderlanda. ***[Huwer]***



Mateusz Witczak
dziennikarz

NIE BĘDĘ marnował miejsca na laudację nt. gry roku (**Clair Obscur: Expedition 33**) i przygodówki roku (**Blue Prince**). Rzadko popełniam recenzje, tymczasem o obu hitach obszernie rozpisałem się na łamach internetowego Dwutygodnika. Tuszę także, iż koledzy i koleżanki opowiedzą wam w naszym podsumowania, że **Hades II** to stylowy (i queerowy!) bukiet mechanizmów i systemów, **Dispatch** stanowi wielki powrót pogrobowców Telltale, z kolei **The Hundred Line: Last Defense Academy** jest taką trochę Danganronpą, ale kilkukrotnie dłuższą od Biblii (w dodatku zdecydowanie bardziej nieliniową!). Kolega spikain pewnie wytłumaczy też, dlaczego kolejna przygodówka Dave'a Gilberta, **Old Skies**, jest grą rewelacyjną – acz nie rewolucyjną, jak jego poprzednie Unavowed. Rzecz zaczyna się jako sci-fi o podróżach w czasie, kończy jako wyciskający łzy traktat o człowieczeństwie.

Nie chciałbym natomiast, by umknęło wam, że nową grę wydał Davey Wreden, autor The Stanley Parable. Specjalizujący się w dekonstrukcjach i metaopowieściach projektant przedstawił w 2025 roku **Wanderstopa**, traktującego o Alcie, wojowniczce pracoholiczce, w teorii uczącej się prowadzenia herbaciarni, a w praktyce – odpuszczania. To wyjątkowo mądra cozy gra, która zamiast bombardować mózg neurochemicznymi fajerwerkami, przypomina nam, że jesteśmy czymś znacznie więcej niż naszą pracą. Do ozdób produkcji zaliczają się pierwszorzędny sound design (dzięki niemu siorbanie herbaty staje się dla ucha prawdziwą pieszczotą) oraz ambientowa ścieżka dźwiękowa C418 (powracający z artystycznej emerytury kompozytor Minecrafta), w której usłyszycie wpływy zarówno współczesnej elektroniki, jak i muzyki klasycznej.







MOCNY to był rok w kwestii gier niezależnych i bez żadnego problemu mogłabym zapełnić całe dostępne miejsce, po prostu wymieniając tytuły warte nadrobienia. Zamiast tego skupię się na paru, które wywarły na mnie największe wrażenie.

W kwietniu klimatyczny, niesamowicie wciągający **Blue Prince** zredefiniował gatunek gier logicznych, łącząc łamigłówki z aspektem roguelite'owym – projektowaniem pomieszczenia po pomieszczeniu gigantycznej posiadłości, w dodatku codziennie od nowa. Co ciekawe, połowę czasu z produkcją spędziłam już po jej ukończeniu i okazjonalnie chodzi mi po głowie powrót do tej genialnej, nadal w pełni nieodkrytej hybrydy.

Hades II okazał się – tu zero zaskoczenia, bo podobnie jak „jedynkę", sequel śledziłam od wczesnego dostępu – zachwycający. Jako że na okoliczność premiery pełnej wersji pozbyłam się starego pliku zapisu i zaczęłam zabawę od zera, wyczekuję momentu, aż będę mogła poświęcić produkcji więcej czasu i docenić całą wprowadzoną zawartość.

Za największą niespodziankę 2025 uważam z kolei kapitalne **Consume Me**, tytuł o odchudzaniu, samoocenie, wymaganiach stawianych przez innych. Na szczególne wyróżnienie zasługują także świetnie napisany i udźwiękowiony **The Drifter**, innowacyjna strategia **The King Is Watching**, a także **Monster Train 2**, który wciągnął mnie na przeszło sto godzin. A najgorsze jest to, że piszę to w połowie listopada, mając w dodatku dużo zaległości! ***[9kier]***

eprasa.pl 3fb78f45a7



2025 to kolejny rok, w którym więcej słuchałem i czytałem o tym, jakie fantastyczne tytuły wychodzą, niż w nie grałem. Tym bardziej się cieszę, że miałem okienko, aby przejść, zrecenzować, a potem splatynować **Ghost of Yōtei**. Historia o zemście i szukaniu wewnętrznego spokoju, pełna filmowych, mangowych i „animowych" tropów, była zdecydowanie tym, na co strasznie czekałem.

Twórcy z Sucker Punch ponownie udowodnili, że są mistrzami plenerów (twitterowe mądrale nazywały grę brzydką – lol) oraz fantastycznej animacji postaci, co uwypukla się zwłaszcza podczas walki. Starcia z roninami, potężnymi siepaczami, szturm na płonący zamek Oni, przejście przez pełen pułapek szlak do lodowej groty Kitsune. No, fenomenalne! Co nie znaczy, że produkcja jest idealna, bo mniej więcej od dwóch trzecich tu i tam zaczyna się wyraźnie sypać. I chyba też dotarło do mnie to, o czym w tym numerze wspomina Piotrek Weltrowski – po latach sycenia się samurajszczyzną zaczynam mieć dosyć przeżywania tych samych klisz (tekst „Japońskie wojny klonów" znajdziecie na str. 118, a moją recenzję na cdaction.pl).

Smutek po wyzerowaniu okolic góry Yōtei osłodziło mi doskonałe **Anno 117: Pax Romana**. Cud, miód i rzymskie drogi. Moją grą roku nie zostanie za to **Donkey Kong Bananza**. To z jednej strony wspaniały spin-off Super Mario Odyssey, z drugiej – produkcja mniejszego kalibru i zdecydowanie płytsza. Jak na startowy hit dla Switcha 2, to jednak rozczarowanie. Podobnie zawiódł mnie **Doom: The Dark Ages**. Na przedpremierowej prezentacji bawiłem się setnie, ale przechodząc dzieło id Software ciągiem w domu, zderzyłem się z monotonią, mało porywającą muzyką i na dłuższą metę męczącymi etapami ze smokami. ***[b-side]***

ROZCZAROWANIA ROKU MIEJSCE 3

WIERZYŁEM w Obsidian. Wierzyłem, że istnieje życie po Skyrimie i w świecie pierwszoosobowych erpegów nie powiedziano jeszcze ostatniego słowa. I to prawda. Ale to słowo nie jest zarezerwowane dla Avowed. Gra swego czasu zauroczyła mnie, przyznaję. Nie na tyle, abym nie dostrzegał makietowego świata i nijakiego wpływu naszych poczynań na jego kształt, wręcz śmiesznie nieciekawych bohaterów (w tym naszych towarzyszy), braku poczucia progresu czy pustych cyferek przy ekwipunku...

Niemniej wyposzczony umysł, z utęsknieniem czekający na sukcesora Dark Messiah of Might and Magic, przyjął z otwartymi rękoma Avowed jako porządnego średniaka. Otrzeźwienie przyszło z czasem, gdy rodzime Tainted Grail: The Fall of Avalon przypomniało mi, jak zajmujące może być zaliczanie questów, śledzenie fabuły czy choćby zarządzanie ekwipunkiem i rozwój postaci. Co prawda w dzieło Obsidianu grałem z przyjemnością, ale nijak nie było ono w stanie zapewnić mi pełnoprawnego doznania, jakiego po zasłużonych twórcach mogłem oczekiwać. W cenie gry wysokobudżetowej otrzymaliśmy dobrego akcyjniaka, przyjemną eksplorację i nieco podrasowaną wydmuszkę rolplejowego systemu. Tyle. Tylko tyle.

Najbardziej szkoda potencjału uniwersum Eory. Szkoda naiwnego przekonania, że będziemy mieli do czynienia z czymś ambitnym, korespondującym z Pillars of Eternity nie tylko na poziomie korzystania z podobnych nazw lokacji, ras itp. Co pozostało? Zapomnieć, uzbroić się w cierpliwość i czekać na Fatekeepera lub – jeśli komuś się nie znudziło – kolejne „Pradawne Zwoje". ***[Gailantar]***



JEŚLI idzie o gry, to od dobrych kilku lat stosuję lifehack: „Nie miej wobec nich żadnych oczekiwań i nadziei, a unikniesz późniejszych rozczarowań"(*). I wiecie co? To się sprawdza! W efekcie nie trafiłem w 2025 na produkcję, która sprawiłaby mi jakiś straszny zawód. Acz nie ukrywam, że na paru się jednak przejechałem: **Painkiller**, nowa **Cywilizacja**, **Doom: The Dark Ages**, długo oczekiwane **Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2**. Po wszystkie sięgnąłem z sentymentu do „starych, dobrych czasów" i cóż... **The Outer Worlds 2** może mnie nie rozczarowało, ale też nie zachwyciło. Raczej znużyło.

W tym roku nie ukazało się, niestety, nic, co skopałoby mi tyłek jak kiedyś np. trzeci Wiedźmin. Niemniej naprawdę dobrze bawiłem się przy kontynuacji **Hadesa** i **Clair Obscur**. Nie żałuję też, że zagrałem – by go zrecenzować – w **Eriksholm: The Stolen Dream**. I jeśli chodzi o te bardziej znane tytuły, to chyba wszystko, co mi zostało w pamięci. No, nie najlepiej, przyznacie sami.

Choć dodam, że sporo radości dostarczyło mi też kilka „indyków", w tym **CloverPit** (miks roguelite'a z horrorem), **Rosewater** (przygodówka point'n'click z akcją osadzoną na alternatywnym Dzikim Zachodzie), **Schedule I** (gracz buduje imperium narkotykowe), **Blue Prince** i demo Winter Burrow (zimowy survival, w którym wcielamy się w... mysz). Generalnie ostatnimi laty dużo chętniej gram w produkcje niezależne niż te wysokobudżetowe Duże Głośne Tytuły – i was też zachęcam, abyście szukali na Steamie rozmaitych indie perełek, zamiast czekać na kolejną datę premiery GTA VI. ***[Smuggler]***

(*) Zasada ta nie dotyczy Wiedźmina 4, Exodusu i ew. Mass Effecta 5. Tu jednak mimo wszystko mam jakieś nadzieje i oczekiwania.





Branża gier A.D. 2025

Czy to był dobry rok dla branży? Wszystko wskazuje na to, że... tak. Bo nie tylko dostaliśmy mnóstwo świetnych produkcji, ale też sytuacja na rynku trochę się ustabilizowała.



JASNE, gamedev wciąż nęka fala zwolnień, ale w tym roku (stan na listopad 2025) „jedynie" 4,4 tys. osób(*) pożegnało się z pracą, co stanowi wyraźny spadek po latach poprzednich (10,5 tys. w 2023 oraz 14,6 tys. w 2024). Jedna z najgłośniejszych historii to „pozbycie się" 9 tys. pracowników w Microsofcie, lecz tylko niewielka część dotyczyła Xbox Game Studios – niemniej i tak poskutkowało to zamknięciem kilku interesujących projektów, jak akcyjniak Everwild studia Rare czy strzelanka Perfect Dark autorstwa Crystal Dynamics.

Kilkaset osób pożegnało się też z „Elektronikami", ale to tylko początek ich problemów – **EA, zmagając się z 20 mld dolarów (!) długów, zostało sprzedane za 55 mld (!!) prywatnym inwestorom z Arabii Saudyjskiej** (w tym publicznemu funduszowi tego kraju). Żeby inwestycja zaczęła się zwracać – mając na uwadze wspomniane zadłużenie – kolejne zwolnienia i kasacje projektów wydają się nieuniknione. Swoją drogą, czy to znaczy, że od teraz w Simsach nie będzie już jednopłciowych małżeństw? Hm, ponoć arabska cenzura nie zagraża serii, ale pożyjemy, zobaczymy.

Wcale nie lepiej dzieje się u Szwedów z Embracer Group, wydawców takich marek jak Kingdom Come: Deliverance, Tomb Raider, Metro, Saints Row czy Gothic. Ostatnie lata to dla nich cykl gwałtownego, agresywnego wzrostu oraz inwestycji (ponad 2 mld dolarów), które... doprowadziły do masowych zwolnień. W tym roku Lars Wingefors, CEO firmy, w dużej mierze odpowiedzialny za to fiasko, postanowił ustąpić ze stanowiska. Co prawda usiadł na krzesełku obok, w zarządzie, ale oficjalnie stery przejął Phil Rogers (wcześniej dyrektor generalny Crystal Dynamics).

Napisałem, że to był dobry rok, a później zalałem was samymi smutnymi wieściami. Przejdźmy więc do pozytywów. Dużo zadziało się sprzętowo. Bo i premiera Switcha 2, i coraz większa konkurencja na rynku pecetowych handheldów, pozwalająca wybierać spośród różnych urządzeń bez martwienia się o monopol. Jeszcze nigdy „mobilne" granie nie było tak dostępne. O tym, że zwolnienia wyhamowały, już wspomniałem, ale dodam tylko, że **coraz więcej studiów zrzesza się w związki zawodowe, szczególnie w USA**. A to jest wielka wygrana dla praw pracowniczych w kraju tak skrajnie nieprzyjaznym dla tychże praw. Co nie znaczy, iż zrobiła nam się utopia – w ostatnich dniach października Rockstar został oskarżony, że 31 osób zwolniono z firmy po to, aby zablokować ich inicjatywę związkową.



A jak wygląda sytuacja w grach? Tegoroczne premiery to masa sztosów – zresztą nie zamierzam strzępić klawiatury, wystarczy, że przeczytacie całe nasze podsumowanie. Ale tym, co zasługuje na szczególną uwagę, jest fakt, że 2025 zdominowały produkcje dojrzewające wolno, bez korporacyjnej presji, w studiach małych i średnich – pełnych pasji i niezależności w swoim podejściu. Jedne z absolutnie najlepszych tytułów tego roku to przecież Clair Obscur: Expedition 33, Silksong, Dispatch i Hades II. Wszystkie osiągnęły sukces nie tylko artystyczny, ale też komercyjny, rozchodząc się w milionach egzemplarzy.

Może najwyższy czas, aby wielkie firmy przyjęły podobne podejście, zamiast masowo produkować kolejny szrot, gry-usługi czy klony Znanej Marki®? Pewnie to marzenie ściętej głowy, ale mam wrażenie, że **tylko kompletnie odklejony od rzeczywistości CEO ogromnej korporacji jest w stanie nie zauważyć, iż bardzo dobre gry potrafią się też bardzo dobrze sprzedać**. Tak że tak, to był dobry rok. Nawet jeśli nie ukazało się GTA VI. Albo właśnie dlatego, bo rynek mógł oddychać bez martwienia się hegemonią Rockstara. Cóż, zobaczymy, co przyniesie 2026. Życzę nam, żeby okazał się jeszcze lepszy. ***[Kicman]***

(*) Wszystkie dane dotyczące zwolnień pochodzą ze strony: publish.obsidian.md/vg-layoffs/Archive/2025.

eprasa.pl 3fb78f45a7

NAJLEPSZE GRY ROKU

MIEJSCE 2

Kingdom Come Deliverance II

PODOBIEŃSTWO Kingdom Come: Deliverance II do innych erpegów umiejscowionych w średniowiecznych (a najczęściej quasi-średniowiecznych) realiach jest tylko powierzchowne. W rzeczywistości mamy do czynienia z produkcją, którą więcej łączy z Deus Eksem niż z Wiedźminem czy Skyrimem. To immersive sim całą gębą, tutaj kluczową rolę odgrywa swoboda działania i interakcji z otoczeniem, a systemy są ze sobą głęboko powiązane, tworząc poczucie autentycznego, żyjącego otoczenia. Wymaga to od gracza sporego zaangażowania, czasem nawet prowadzi do frustracji, ale jednocześnie odpłaca mu w dwójnasób – pełnym zanurzeniem się w świat przedstawiony i większą satysfakcją wynikającą z opanowania nowych mechanizmów.

Wszystko to dałoby się wszakże napisać również o pierwszej części, dlaczego więc sequel powszechnie uznaje się za istotnie przewyższający naszą poprzednią przygodę w XV-wiecznych Czechach? To coś, czego nie można sprowadzić do jednej kwestii, bo wyjątkowość KCD II wynika z sumy dziesiątek drobnych, inkrementalnych poprawek. **„Dwójka" jest blisko dwa razy większa od pierwszej odsłony, a zarazem jej świat wydaje się jeszcze bardziej żywy i naturalny.** Fabuła rzuca nas w środek wydarzeń o ogromnej skali, nie zatracając przy tym niezwykle ludzkiego, osobistego charakteru.

Wreszcie wszystkie mechanizmy, od których w „jedynce" gracze się często odbijali (na czele z walką), nie zostały w jakiś istotny sposób uproszczone, ale KCD II lepiej je komunikuje, ciekawiej zachęca do zabawy, eksperymentowania, nauki. Nic dziwnego, że tak łatwo się zatracić i spędzić godziny na walkach z rzezimieszkami przy gościńcu czy doskonaleniu własnych technik kowalskich. Gdyby więc nie zjawiskowe Clair Obscur: Expedition 33 (i może gdyby Czesi nam nie spotwarzyli Zawiszy Czarnego), Kingdom Come: Deliverance II spokojnie dałoby się ogłosić grą roku. ***[DaeL]***



CZEŚĆ, mam na imię Krzysiek, moją grą 2025 roku zostało... nic. Fakt, świetnie się bawiłem w **Clair Obscur**, super to była przygoda (i charakterna Lune). Z niepokojącą przyjemnością zaliczyłem **Silent Hilla f**. Zauroczyłem się relacją Atsu ze światem przedstawionym w **Ghost of Yōtei**. Przepadłem w wirze rewelacyjnych walk i miodnych skoków w **Shinobi: Art of Vengeance**. Wynudziłem się w **Borderlands 4**, ale i doceniłem tamtejszą mechanikę strzelania. Z satysfakcją przeszedłem polskiego **Cronosa**, marudząc jednak na psujące balans losowe rozłożenie zdobywanych zasobów (niekorzystne rozdanie można było „obejść", wczytując ostatni zapis). Przyjąłem beznamiętnie **Assassin's Creed Shadows**, w zasadzie tylko poprawno-dobrą ubigrę. Ale wciąż: nie trafiłem na żadną produkcję, która sprawiłaby, bym zbierał szczękę z podłogi.

Chyba najmocniej za serce złapało mnie **South of Midnight**, z bardzo osobistą, dojrzałą historią głównej bohaterki. I ta wybitna ścieżka dźwiękowa! I tak naprawdę najwięcej ciepłych wspomnień dostarczyła mi... końcówka 2025. To wtedy szalałem ze znajomymi, biegając za szczytami w **Peaku**, zbierając (i strzelając w) złom w **ARC Raiders** czy zgarniając kolejne fragi w **Battlefieldzie 6**. A tak w ogóle to podsumowanie roku to idealne miejsce, by pochwalić coś, co miało premierę w 2024, ale było świetnie wspierane w 2025. Mowa o **The War Within**, najnowszym dodatku do World of Warcraft. Jednym z najlepszych, jakie się ukazały przez 20 lat istnienia gry. Blizzard wrócił z mlekiem. Tęskniłem. ***[Bastian]***



OKIEM CZYTELNIKA





OD LAT coraz bardziej oddalam się od produkcji wysokobudżetowych, z których interesują mnie już tylko horrory i soulsliki. W związku z tym w 2025 roku najwięcej czasu spędziłem w grach logicznych, jak **The Rise of the Golden Idol** czy **Blue Prince**, choć akurat ten drugi tytuł ze względu na swoją losową naturę okazał się dość frustrujący.

Do **Clair Obscur: Expedition 33** podchodziłem początkowo sceptycznie, nie mając zaufania do tego, co scenarzyści ukrywają przed graczami. Dałem się jednak ponieść rewelacyjnej mechanice walki, a i fabuła ostatecznie „dowiozła". Niemniej moje GOTY to **Promise Mascot Agency**. Studio Kaizen Game Works swoim drugim dziełem udowodniło, że jest absolutnym mistrzem gatunku weird fiction. Historia wykidajły z yakuzy zmuszonego do organizowania zatrudnienia dla maskotek na japońskiej prowincji gwarantuje doznanie przyjemnie niedorzeczne.

Na początku listopada zadebiutowała **Europa Universalis V** i już wiem, że spędzę przy tym tytule setki godzin, testując historie alternatywne. Z zazdrością oglądałem również **Death Stranding 2**, w które grała żona. Hideo Kojimę należy podziwiać za swobodę i pewność siebie, z jaką serwuje kolejne absurdalne sceny, a także za to, jak organicznie zaprojektowany jest świat w jego dziele.

Niestety 2025 to dla mnie katastrofa, jeśli chodzi o kupkę wstydu. Dołączyły do niej nie tylko polskie hity (The Alters, Cronos: The New Dawn), lecz także Silent Hill f, Metal Gears Solid Delta, Baby Steps czy Citizen Sleeper 2. W związku z powyższym w kategorii „Rozczarowanie roku" na pierwszym miejscu umieszczam 24-godzinną dobę. ***[Arkadiusz Sałata]***

eprasa.pl 3fb78f45a7

ROZCZAROWANIA ROKU MIEJSCE 2



CZASAMI doświadczone studia próbują swoich sił w trudnej sztuce wynajdywania koła na nowo. Cóż, najwyraźniej podobna chęć dosięgnęła nawet słynne id Software. Mimo że szczerze doceniam jego twórcze zacięcie do eksperymentowania, zestawione zresztą z przyjęciem odgórnych ograniczeń w rozgrywce (to wszystko celem przedstawienia prequela opowieści o Doom Slayerze), niektórych decyzji projektowych wybaczyć nie potrafię.

Okej, w „Wiekach ciemnych" wciąż strzela się całkiem przyjemnie, niemniej zarówno w reboocie z 2016 roku, jak i w dzielącym społeczność Eternalu pętla rozgrywki sprawiała wrażenie bardziej przemyślanej tudzież dopracowanej. O ile wydany niespełna dekadę temu nowy start serii budował suspens powoli, skupiając się na dynamicznych zwrotach akcji, o tyle jego kontynuacja gnała już przed siebie w iście szyderczy sposób, wywalając się co najwyżej na pojedynczych dłużyznach spowodowanych nieco zbyt nachalną implementacją elementów platformowych. Dlaczego o tym wspominam?

Niestety twórcy nie wyciągnęli wniosków z bolączek poprzedniczki. **Ich nowe dzieło cierpi na notoryczne utraty tempa, ponieważ pomiędzy kolejnymi starciami jest zbyt dużo przestojów.** Zamiast brać udział w emocjonujących walkach, przemierzamy zbyt rozległe i monotonne mapy, aby odblokować kolejne punkty kontrolne. Dorzućmy do tego kiepską fabułę oraz problemy ze średnio udanym, acz kluczowym w Doomach dźwiękiem. Reasumując, The Dark Ages stanowi podręcznikowy przepis na rozczarowanie. ***[Huwer]***



KOLEGA redaktor Papkin wywołał mnie do tablicy, więc potwierdzę: **Old Skies** to kolejne przygodówkowe dzieło twórcy serii Blackwell... i rzeczywiście tym razem nie ARCYdzieło, co nie zmienia faktu, że żadna inna produkcja w tym roku nie skłoniła mnie do przemyśleń natury filozoficznej. To w ogóle rzadkie w grach wideo, nie?

Skoro zaś o myśleniu mowa, to przecież nie mógłbym nie wyróżnić świetnego **Blue Prince'a** – trzymam kciuki, żeby wydarzyło się to, co z Balatro, tj. żeby jak najszybciej wyrosło wielu solidnych naśladowców tej formuły. Niezwykle pozytywnie zaskoczyło mnie **Yooka-Replaylee** – wzięli i zrobili z tego naprawdę dobrą grę! W 2017 dałem oryginalnemu Yooka-Laylee 6+, a dziś remaster to jeden z wielu reprezentantów platformówkowego renesansu, który cholernie mnie cieszy.

Tak jak cieszy **Like a Dragon: Pirate Yakuza in Hawaii** – choć bardziej radowałaby pełnoprawna „dziewiątka". Weseli mnie UFO 50, ale pewnie bardziej weseliłoby, gdybym realnie miał czas na ograne aż 50 gier (nie minigier!). No i jak mi miło, że dzięki remasterowi nadrobiłem **Raidou**! Nie wolno mi co prawda legalnie mówić głośno, że jest lepsze od Persony 5, lecz myśleć tak mi nikt nie zabroni. Nikt też nie zabronił mi przekroczyć bariery stu tytułów na konsoli **Playdate** – i dobrze, bo z nich mógłbym ułożyć kolejną taką topkę. (Otto's Galactic Groove! Dig Dig Dino! Match-o-3000! Spilled Mushrooms!)

To tylko te większe krople w morzu świetnych tytułów z 2025. Hm? Że o czymś zapomniałem..? Ach, no tak – moją grą roku jest **Donkey Kong Bananza**. ***[spikain]***



Michał Walkiewicz
dziennikarz filmowy

STOP Killing Games! Jakim cudem wezwanie do zaprzestania nieuczciwych praktyk wydawniczych może być jednocześnie metaforą wielowektorowej, choć niezbyt efektownej, rewolucji? Po dekadzie przerzucania węgla w otwartych światach, mikrotransakcyjnego bazarku oraz zamachów na artystyczną niezależność znaleźliśmy się w piwotalnym momencie rozwoju branży.

Z jednej strony artystyczne lenistwo, marketingowy cynizm oraz flirt z AI mają się świetnie. Z drugiej strony dzięki ciągłym podróżom do przeszłości jesteśmy w stanie z optymizmem spoglądać w przyszłość. W glorii i chwale wróciły slashery (nie jedna i nie dwie, lecz aż trzy odsłony serii **Ninja Gaiden**). Znów pokochaliśmy też narracyjnie zwarte i stylistycznie zborne opowieści dla samotnego gracza. Last but not least, to, co najtańsze (w znaczeniu budżetu, który da się objąć umysłem), okazało się najdroższe naszemu sercu: **Silksong**, **Hades II**, **Clair Obscur: Expedition 33**.

Znamienne, że nawet twórcy **Battlefielda**, było nie było blockbustera za wywrotkę dolarów, mają dziś serce po właściwej stronie. I choć trudno wyłowić z rzeki jedną perłę, z pistoletem przy skroni wskazałbym na **Split Fiction**. Może z powodu przepięknego splotu intrygujących mechanik, odważnych koncepcji wizualnych oraz narracyjnej swady. A może dlatego, że liczba okrzyków pacholęcej ekscytacji na minutę gameplayu to wciąż zasadne kryterium w ocenie gry wideo. Mijający rok przypominał nam o tym zaskakująco często.





TO NIE SĄ moje słowa, ale całkowicie się z nimi zgadzam: „Ten rok zaskoczył mnie tytułami, w które w ogóle nie wierzyłam". Żaden wywiad z twórcami **Clair Obscur** nie zachęcił mnie do zaufania Francuzom, że w oryginalny sposób napiszą grę akcji oraz tchną w nią pełną emocji historię. Zwiastuny **Donkey Konga Bananzy** jawiły mi się festiwalem błysków i kolorów, po których pod powiekami pozostało nieznośnie migotanie.

Założenia **Keepera** wydawały się zbyt dziwaczne, więc zbyłam je wzruszeniem ramion, ot, kolejny sposób na to, by wyróżnić grę z tłumu podobnych jej walking simów. **Dispatch** głęboko obraził mnie tym, że nie jest The Wolf Among Us. **Rosewater** z kolei rozczarowało faktem, że nie okazało się – w przeciwieństwie do swojego poprzednika, Lamplight City – wielowątkowym kryminałem.

Do bliższej znajomości zniechęcało mnie też niepowalające graficznie **No, I'm Not a Human**, które nie dość, że jest horrorem, a ja takowych unikam jak ognia, to jeszcze zostało osadzone w jakichś ponurych blokowiskach zbyt mocno przypominających mi Warszawę w listopadzie – nie potrzebuję takich przeżyć jesienią! Jak nigdy cieszę się, że intuicja mnie zawiodła!

Na horyzoncie majaczą dwa tytuły, które zapewne dołączyłyby do tego zacnego grona, ale tak się złożyło, że w tym roku nie gram w pewniaki. Więc remake Metal Gear Solid 3 zostawię na kiedy indziej, Death Stranding 2 zaś czeka na lepsze czasy. Był to dobry, odświeżający rok, który udowodnił mi, że mogę nie oglądać się na mainstream i nadal czuć się growo spełniona. ***[Ranafe]***







2025 zapamiętam jako rok taniego gamingu, w pozytywnym tego określenia znaczeniu. Za nami cudowny okres dla graczy, którzy za niewielkie pieniądze mogli cieszyć się swoją pasją bez wyrzeczeń i zaciskania pasa (chyba że Game Passa). Przy czym „cieszyć się" jest w tym przypadku ogromnym niedopowiedzeniem.

Średniomiesięcznie wydawałem na gry równowartość dobrego obiadu, a mimo to grałem tylko w tytuły z najwyższej półki (Clair Obscur, Silksong, **The Alters**), w tym niemal same nowości albo wykluwające się z wczesnodostępowych jajek młode orły (Titan Quest II, Hades II, **Path of Exile II**), które skutecznie zapełniły mój wolny czas. Innymi słowy, mityczne „dobrze i tanio" ziściło się.

To rok jakościowych tytułów średniobudżetowych i „ultraindyków", które są chyba jedyną odpowiedzią na rosnące koszta i czas produkcji gier. Zapamiętam go więc jako początek końca segmentu AAA w znanej nam dotąd formie. Łabędzi śpiew Game Passa? Może.

Z branżowych superprodukcji do monitora przykuło mnie jedynie **Anno 117**. Na inne zwyczajnie nie było miejsca. **Silksong** skradł serce, Hades II każdy, choćby półgodzinny skrawek wolnego czasu, a soundtrack **Clair Obscur** towarzyszy mi niemal codziennie. Najwięcej smaka na przyszłość narobił mi (nareszcie!) **Titan Quest II**, a także **Tainted Grail: The Fall of Avalon** – tym razem nieco zabrakło budżetu, ale wierzę, że kolejne dzieło studia Questline zmiecie z planszy konkurencyjne produkcje, tak jak zrobiło to w tym roku z **Avowed** Obsiadianu. ***[Gailantar]***

REKLAMA



REKLAMA

eprasa.pl 3fb78f45a7



2025 to dla mnie przede wszystkim fascynacja grami, w których można znaleźć sporo wad, ale które wręcz idealnie trafiły w moje gusta. Prym wiodły tutaj dwa różne podejścia do japońskiej kultury motoryzacyjnej (uwielbiam ją!). **JDM: Japanese Drift Master** okazał się dziełem zdecydowanie lepszym niż to, czego się spodziewałem, a powrót serii **Tokyo Xtreme Racer** przypomniał mi, że unikatowe pomysły studia Genki wciąż się bronią, nawet jeżeli ostatnią tego typu produkcję tworzyło niemal 20 lat temu.

Wśród „indyków" absolutnie skradło moje serce zarządzanie szalonymi maskotkami w **Promise Mascot Agency** – to gra z pokręconym scenariuszem i stylem oraz świetnym podejściem do eksploatacji świata. Rewelacyjnie bawiłem się w **Dynasty Warriors: Origins** (dajcie serii jeszcze jedną szansę!), rządziłem na morzu w **Like a Dragon: Pirate Yakuza in Hawaii** oraz niszczyłem całe otoczenie w bajecznie dopracowanym **Donkey Kongu Bananzie**. Największy podziw wzbudziło we mnie jednak to, co udało się umieścić w **Silent Hillu f** – dzieło studia NeoBards potrafiło mnie kilkukrotnie zaskoczyć i zaszokować, czarując przy okazji reżyserią. To zdecydowanie najwyrazistszy tytuł tego bardzo obfitego roku.

Zawiodłem się tylko na **Pokémon Legends: Z-A**, które prezentuje się tragicznie, dużo poniżej progu bólu... W ogóle premiera Nintendo Switcha 2 z jednej strony dała mi dużo radości, z drugiej – zabrakło w niej czegoś ekstra. Ale w roku, w którym wyszło też despelote, nowe Lumines czy Hades II nie będę na to szczególnie narzekał. ***[Cascad]***



JEŚLI mój pierwszy rok na łamach CD-Action coś we mnie zmienił, to byłby to nawyk do zwlekania z odpalaniem nowych tytułów. Wieczne czekanie na obniżki sprawiało, że wiele hitów poznawałem z opóźnieniem, gdy kurz wzniesiony przez ich przybycie dawno zdążył już opaść. Tym razem postanowiłem się nie ociągać i po moją grę roku sięgnąłem krótko po premierze, a imię jej, ku zaskoczeniu nikogo, **Clair Obscur: Expedition 33**. Trudno silić się na oryginalność, gdy dzieło Francuzów emocjonalnie wyżęło mnie i wytarło mną podłogę, nawet mimo pewnych niedociągnięć w systemie eksploracji.

Godnym rywalem okazał się **Hades II**. Sequel jednego z moich ulubionych „rogali" nie zawiódł i choć dopiero raz dotarłem do drugiej fazy ostatniego bossa, czuję, że spędzę tu jeszcze wiele godzin. **Elden Ring Nightreign** pokazał mi, że chociaż w soulslike'ach najbardziej cenię fabułę i niespieszną eksplorację, to rozbijanie się po Limveld z kolegami też potrafi sprawiać frajdę. Przyjemnym zaskoczeniem okazał się także **Puzzle Quest: Immortal Edition**, który przypomniał mi czasy, gdy do szczęścia wystarczało zwykłe „połącz trzy" ubrane w płaszczyk erpega.

Nie podzieliłem za to zachwytów nad **Tainted Grail: The Fall of Avalon**. Polski naśladowca Skyrima zaczął się obiecująco, lecz radość z rozgrywki zepsuła mi mocno niedopracowana końcówka. Podobnym rozczarowaniem okazało się **Commandos: Origins**, ale niesmak po nim osłodził mi robiący coś ciekawego z gatunkiem taktycznych skradanek **Eriksholm: The Stolen Dream**. ***[Jakub Pabisz]***





Krzysztof Micielski
NRGeek

CO roku nagrywam film podsumowujący ostatnie 12 miesięcy w gamingu. I za każdym razem w komentarzach powtarzają się te same kwestie – że był to najgorszy rok i nie było w co grać. Zastanawiam się wtedy, jak to możliwe. W 2024 na samym Steamie wydano ponad 14 tys. tytułów. Naprawdę niektórzy nic dla siebie nie znaleźli? Muszę przyznać, że w natłoku pracy ogrywam tylko produkcje z segmentu AAA, ale wciąż zawsze mam coś ciekawego do odpalenia.

2025 zaczął się z grubej rury i właściwie już na wejściu zyskałem swoje GOTY, czyli **Kingdom Come: Deliverance II**. Niemniej rozumiem, że gra nie każdemu przypadnie do gustu – to niezwykle skomplikowany erpeg, który jednak nagradza świetną fabułą i mechanikami. Delikatnie zawiodło mnie z kolei **Pirate Yakuza in Hawaii**, ponieważ nie jest to ani najlepsza odsłona Like a Dragon, ani najlepsza gra o piratach (tutaj Black Flag pozostaje niedoścignione). Tytuł okazał się po prostu okej i nic więcej... Czuć w nim pewną budżetowość, zwłaszcza gdy zestawimy go z ubiegłorocznym Infinite Wealth.

Niezwykłą niespodziankę przygotowała dla graczy firma Sandfall, która pokazała, że w branży nie brakuje miejsca dla odważnych, unikatowych produkcji niebędących kolejnymi sequelami. Choć coś mi się wydaje, iż z **Clair Obscur** zrobi się teraz tasiemiec, a studio wpadnie dokładnie w takie samo błędne koło, z jakiego starali się uciec jego pracownicy, odchodząc z Ubisoftu. Niemniej Expedition 33 zaskakuje ciekawym pomysłem na siebie, niezłym systemem walki i oryginalnymi przeciwnikami.

Kolejne tytuły, w których się zatraciłem w tym roku, to bardzo dobry **Doom: The Dark Ages**, polski **Cronos** oraz **Ghost of Yōtei**. Niespodziewanie „zaklikał" mi **Battlefield 6**, choć nie zaliczam się do fanów sieciowych strzelanek. Cóż, 2025 był naprawdę super, ale przyszły okaże się jeszcze lepszy – w końcu wychodzi GTA VI! Chyba...

eprasa.pl 3fb78f45a7







TEN rok obfitował w tyle genialnych tytułów, że szczerze wątpię, aby fani któregokolwiek z gatunków nie byli w stanie znaleźć przynajmniej jednej świeżej gry wpisującej się w ich gusta. Jako miłośnik erpegów największy problem miałem jednak z... nadążaniem za premierami. Trudno znaleźć czas na zapoznanie się z każdą nowością, acz dla kilku produkcji zrobiłem wyjątek i absolutnie tego nie żałuję.

Moim faworytem na grę roku – a przy okazji jednym z najlepszych dzieł, przy jakich miałem w ogóle okazję spędzić czas – zostało **Clair Obscur**. Honoru produkcji Sandfall Interactive mogę dziś bronić własną piersią, choć jeszcze kilkanaście miesięcy temu nie pomyślałbym, że kiedykolwiek napiszę coś podobnego o tytule czerpiącym garściami z gatunku jRPG. Wywód o zaletach Expedition 33 byłbym w stanie prowadzić godzinami, acz ze względu na brak miejsca jestem zmuszony ograniczyć się do słów: jeśli do tej pory zwlekacie z ograniem tego francuskiego dobra narodowego, to wyświadczcie sobie przysługę i przestańcie to robić.

Prócz tego muszę pochwalić **Hadesa II**, który wciągnął mnie na długie godziny, a także **Wuchang: Fallen Feathers** – dzięki niej przypomniałem sobie, za co polubiłem i znienawidziłem jednocześnie pierwsze Dark Souls. Zawód roku? Cóż, **Assassin's Creed Shadows**. O ile pod kątem mechanizmów twór Ubisoftu daje radę, o tyle sposób poprowadzenia narracji woła o pomstę do nieba. Mogę jedynie żywić nadzieję, że kiedyś serii uda się wrócić na właściwą ścieżkę. ***[Jaqp]***



MOJE ciche modlitwy znowu nie przyniosły skutku i kolejny raz z rzędu trafił się nam świetny rok dla gier – a godzin w dobie nie przybyło. Tradycyjnie też lista moich faworytek prezentuje się odmiennie, niż obstawiałbym to w styczniu... zresztą za parę miesięcy prawdopodobnie ponownie się zmieni.



Być może największy szok to zajęcie przez **Death Stranding 2: On the Beach** dopiero trzeciego miejsca w naszym redakcyjnym głosowaniu. Chociaż zgodnie z oczekiwaniami Hideo Kojima mnie zachwycił, w ostatecznym rozrachunku aż tak nie zaskoczył (a nawet ociupinę zmęczył przy platynowaniu, co przy „jedynce" nie miało miejsca), dlatego myślę o jego ostatnim dziele nieco rzadziej, niżbym chciał.

Z kolei **Clair Obscur** przed premierą ledwie kojarzyłem, więc wybuch wszechobecnych peanów na jego cześć odebrałem z lekkim zmieszaniem – i przymierzałem się do gry dobrych parę miesięcy, obawiając się rozczarowania. Całkowicie niesłusznie, bo czegoś takiego do tej pory nie przeżyłem i szczerze żałuję, że Maelle i spółki nie poznałem w momencie, gdy nikt o niczym innym nie gadał, bo z chęcią dołączyłbym do dyskusji.



Jednak pierwsze miejsce musi przypaść **Kingdom Come: Deliverance II**. Dzieło Warhorse Studios wręcz mnie oszołomiło swoimi ambicjami, nawet jeśli momentami miałem wrażenie, że częściowo przerosły one twórców. Lecz co tam różne techniczne niedociągnięcia, skoro Henryczkowa epopeja jest jedną z tych przygód, dla których powstały gry wideo. I nie przestaję trzymać kciuków za potencjalną trzecią część. ***[Witold]***

»



PRZYPATRUJĘ się stworzonej przed chwilą rozpisce ogranych przeze mnie w ciągu ostatnich 12 miesięcy tytułów i ta zdaje się krótsza nawet od listy zalet najnowszego **Painkillera** (szkoda słów...). W odstawkę poszły właściwie wszystkie produkcje wysokobudżetowe, a prym wiodły dzieła mniejsze i bardziej skondensowane. Powód? Na początku roku doczekałem się potomka. Player 2 dołączył do gry!

Okazuje się, że nawet największe doświadczenie w grze jednoosobowej nijak nie przekłada się na wyniki w multiplayerze. Ciągle uczymy się z młodym człowiekiem siebie nawzajem i chociaż sporo meczów wciąż jeszcze przegrywamy, to kooperacja zaczyna się powoli układać. Stąd też Split Fiction, Clair Obscur The Alters i drugie Kingdom Come: Deliverance lądują u mnie na półce z podpisem „Na pewno spróbuję w przyszłym roku".

Przy ograniczonej konkurencji moim GOTY zostaje bezapelacyjnie **South of Midnight**. Odwiedzane w trakcie rozgrywki bagna Głębokiego Południa Stanów Zjednoczonych wciągnęły mnie bez reszty. Choć od premiery minęło już kilka miesięcy, wciąż ciepło wspominam emocjonującą historię, doskonałą ścieżkę dźwiękową (nadal czasami jej słucham!) i wylewającą się z ekranu magię. Cieszę się, że mimo natłoku innych zajęć udało mi się trafić na małą perełkę, którą łatwo byłoby przegapić w potoku większych i głośniejszych premier. ***[Gruby AL]***

eprasa.pl 3fb78f4

NAJLEPSZE GRY ROKU

MIEJSCE 1

CLAIR OBSCUR EXPEDITION 33

GDYBYŚMY 12 miesięcy temu próbowali wytypować grę roku 2025 na podstawie zapowiedzianych premier, potencjalnych kandydatów by nie brakowało. Konserwatyści postawiliby pewnie na Death Stranding 2, Dooma: The Dark Ages (ha, ha!) albo KCD II. Amatorzy drobiu wskazaliby Hadesa II lub Silksonga. Raczej nikt nie przewidziałby, że wszystkich aż tak zachwyci debiutanckie dzieło jakiegoś nieznanego francuskiego studia.

Od razu podkreślmy, że Clair Obscur: Expedition 33 nie jest niskobudżetowym „indykiem" stworzonym przez garstkę osób, nawet jeśli podobne banialuki powielał sam Geoff Keighley na ostatnim Summer Game Feście. Owszem, Sandfall Interactive liczy nieco ponad 30 pracowników, ale lista płac obejmuje znacznie więcej nazwisk. Jednak z racji tego, że tytuł sprzedał się w oszałamiającym nakładzie ponad 4 mln kopii, niektórzy już wieszczą zmierzch tytułów AAA i nową erę gier niezależnych.

Na razie wstrzymałbym się z takimi prognozami i po prostu cieszył tym, że wyrosło nam nowe studio zdolne należycie dopasować zamiary do własnych możliwości. Dzięki temu **otrzymaliśmy doskonale zaprojektowany tytuł, w którego każdym elemencie czuć, że twórcy włożyli w niego całe serce**. Od reżysera kochającego Final Fantasy, z czego wziął się pomysł na odświeżenie nieco skostniałej formuły, przez artystów stojących za osobliwym miksem dark fantasy z francuskim belle époque, aż po kompozytora obłędnej muzyki, Loriena Testarda, wychowanego na soundtrackach serii The Legend of Zelda i... Mario.

Clair Obscur nie miało prawa się udać i właśnie dlatego jego sukces jest tak piękny. Większość przedstawicieli jRPG ostatnich lat może jedynie pomarzyć o podobnym osiągnięciu! Bardzo mnie ciekawi, dokąd Sandfall zabierze nas w planowanej kontynuacji i ewentualnym dodatku do Expedition 33 (byle tylko wrócił Esquie). A przede wszystkim: jak silne emocje wywoła następnym razem, bo poprzeczka jest zawieszona wysoko! ***[rajmund]***



ROZCZAROWANIA ROKU

MIEJSCE 1

VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES 2

PIERWSZEMU Bloodlines można było wiele zarzucić, jednakże na pewno nie dało się mu odmówić ambicji. Produkcja Troika Games robiła piorunujące wrażenie nie tylko atmosferą, ale też mnogością wyborów, rozbudowanymi mechanikami RPG, różnorodnością klanów i porywających ścieżek fabularnych. „Jedynka" do dziś pozostaje jednym z najważniejszych reprezentantów gatunku. A drugiej odsłonie Vampire: The Masquerade tej właśnie ambicji brakuje najbardziej – systemy i mechanizmy, które czyniły rozgrywkę w poprzedniczce wyjątkową, zostały albo ograniczone, albo przedstawione jedynie w szkicowej formie.

W sequelu zamiast pełnoprawnego erpega otrzymujemy akcyjniaka z elementami RPG, tytuł, któremu bliżej do Dishonored niż do ducha pierwowzoru. W praktyce oznacza to mniej statystyk, uproszczone drzewka rozwoju, niewielką swobodę w kształtowaniu postaci, sztampowe zadania poboczne i zawsze prowadzące do tego samego rezultatu konwersacje. Tytułowa Maskarada i system człowieczeństwa egzystują w formie szczątkowych, niezbyt istotnych mechanizmów. Nawet wybór klanu – w „jedynce" decydujący o sposobie gry – w Bloodlines 2 ma bardzo małe znaczenie.



Zamiast tego zaserwowano nam chociażby rozbudowane sekwencje flashbacków – realizowane w stylu charakterystycznym dla studia The Chinese Room (dużo chodzenia, eksploracji, mało aktywnych wyborów) – które sztucznie wydłużają rozgrywkę. Jednocześnie niemal gwarantują, że mało kto będzie miał ochotę przejść tę produkcję po raz drugi.

Nie znaczy to, że nie odnajdziemy w Bloodlines 2 rzeczy, które potrafią zachwycić. Seattle nocą wygląda znakomicie (nawet jeśli, tak jak Los Angeles z części pierwszej, jest zbyt martwe, i to niekoniecznie w pozytywnym sensie). Fenomenalnie wypada też system poruszania się postaci: wspinanie się po ścianach i szybowanie między dachami dostarczają ogromnej frajdy. Ponadto wciąż obecna jest tu wampirza atmosfera (i to mimo wybryków scenarzystów próbujących nawiązywać do współczesnej popkultury i memów). Więc wbrew pozorom kontynuacja Vampire: The Masquerade może się spodobać... **Ale nigdy, przenigdy nie dałoby się tej produkcji nazwać godnym sequelem jednego z najlepszych erpegów w historii.** A przecież to nam obiecywano! ***[DaeL]***

eprasa.pl 3fb78f45a7

WIEDŹMIN
DZIKI GON

10 LAT ZABIJANIA POTWORÓW





The Witcher 3: Wild Hunt Anniversary Monster Slayer Kit

Wyrusz ponownie na szlak z wyjątkowym Zestawem Pogromcy Potworów. W środku czeka 10 unikalnych niespodzianek – od kultowych gadżetów i grafik, po wyposażenie łowcy potworów. Każdy element to hołd dla legendarnych przygód, które dzieliliśmy przez te dziesięć niezapomnianych lat.



10x500







The Witcher 3: Wild Hunt 10th Anniversary Puzzle Collection Ten Years. Ten Artworks.

Wiedźmin 3: Dziki Gon świętuje 10-lecie.
To czas wspomnień o pojedynkach, polowaniach i wędrówkach po Królestwach Północy. Z tej okazji 10 artystów, wiernych fanów gry, stworzyło 10 unikalnych ilustracji – hołd dla tej niezwykłej, wspólnej podróży.

The Witcher 3: Wild Hunt 10th Anniversary Calendar 2026

To już 10 lat na wiedźmińskim szlaku. Kalendarz ścienny to pozycja obowiązkowa dla każdego gracza, który kiedykolwiek wcielił się w postać Białego Wilka. Każdy z dwunastu miesięcy zdobi unikalna ilustracja, przygotowana przez artystów doskonale znających świat Geralta.

Zdjęcie poglądowe. Przedstawiona wizualizacja może różnić się od produktu finalnego.

CD PROJEKT RED

© 2025 CD PROJEKT S.A. All rights reserved. CD PROJEKT, the CD PROJEKT logo, The Witcher and The Witcher Logo are trademarks and/or registered trademarks of CD PROJEKT S.A. in the US and/or other countries.
The Witcher game is set in the universe created by Andrzej Sapkowski in his series of books.

GOOD LOOT

eprasa.pl 3fb78f45a7

OPCJE DIALOGOWE



10 listopada 2020 roku do sprzedaży trafiły Xboksy Series X/S, a zaledwie dziewięć dni później w polskich domach zagościło PlayStation 5. Dawniej, gdy debiutowały nowe stacjonarne platformy Microsoftu i Sony, czuliśmy ekscytację, bo wiedzieliśmy, że idzie za tym nowa jakość; że lepsza technologia pozwoli na produkcję bardziej dopracowanych i ładniej wyglądających gier. Minęło już pięć długich lat od premiery obu konsol – to wystarczający czas, aby podsumować ich obecność na rynku. To jak to w końcu jest z tą dziewiątą generacją?

Pięć lat PS5

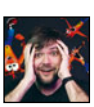
Nowy wymiar gamingu czy zmarnowana



Morać: Nijak. Szczerze mówiąc, trochę się zdziwiłem, jak uświadomiłem sobie, że już od pięciu lat obok telewizora stoi PlayStation 5. Nie przypominam sobie żadnego momentu, w którym poczułem, że obcuję z nową generacją konsol. Zwłaszcza że mam w pamięci chociażby przesiadkę z PS2 na Xboksa 360.

Różnica pod względem oprawy wizualnej i konstrukcji gier okazała się kolosalna – bez wysiłku można było wskazać na podstawie jednego screena, z której z tych platform pochodzi dana produkcja. W przypadku dziewiątej generacji to właściwie niemożliwe, ponieważ zarówno Sony, jak i Microsoft do tej pory nie odcięli się w pełni od swoich starszych platform, bo nadal zarabiają na nich kupę siana.

A może po prostu doszliśmy do etapu, w którym nie da się stworzyć lepiej wyglądających gier? Może technologicznie osiągnęliśmy szczyt? Niewykluczone, lecz niech przynajmniej tytuły wydawane na najnowsze sprzęty jakoś się różnią pod innymi względami – ale nie, takie Sony cały czas atakuje nas kolejnymi wielkimi akcyjniakami z otwartym światem, jakich na PS4 też było na pęczki.



Bastian: Wiesz co, Morasiu, na pewno da się lepiej i ładniej, tylko średnio się to developerom kalkuluje. A to specom trzeba zapłacić, a to więcej ludzi zatrudnić. Skończyła się też pogoń branży za coraz bardziej realistyczną oprawą – a nijaka dziewiąta generacja jest tego żywym dowodem. PS5 to takie PS4 Pro Pro, a PS5 Pro to takie... no, wiecie, o co mi chodzi.

eprasa.pl 3fb78f45a7



i XSX generacja?



Moraś: Apple to przemyślało, dlatego ma iPhone'y Pro i Pro Max! I nie trzeba wtedy kombinować z nazewnictwem... (Oby tylko ludzie z Sony i Microsoftu tego nie przeczytali).



Bastian: Skoki oprawy w tempie wykładniczym chyba są już dawno za nami, teraz potrzebujemy zgrabnych gameplayów, ciekawych historii, sprytnie zaprojektowanych mechanizmów pochłaniających nas bez reszty. Wiadomo, do tego wystarczyłoby PS4. Tylko, ponownie, hajs się musi zgadzać. PS5 nie robi u mnie za przycisk do papieru wyłącznie dlatego, że gry wyglądają na nim ładniej, działają lepiej. Ale nie powiem, miałem nadzieję, że Sony będzie kontynuować strategię stojącą za sukcesem PS4, czyli inwestować w gry, dobre serie, a nie – jak teraz – w głupie gadżety pokroju padów o nowej kolorystyce albo stacji dokujących dla nich.

O, jeszcze był PS Portal, wiecie, taki handheld dla ludzi, którzy mają za dużo pieniędzy. Takich, co to zamiast kupić urządzenie do grania w chmurze i np. toster, woleli nabyć tylko to pierwsze i dopłacić za logo PlayStation. A najgorsze w tym wszystkim jest to, że dopadła mnie ostatnio smutna myśl: otóż nie czekam zupełnie na 10. generację konsol. Są mi absolutnie obojętne.



Paweł Kicman: Ja odnoszę wrażenie, że nie ma już żadnych generacji. Jest PS5, granie na PC (Xbox w sumie tym się stał) i „inne formy rozrywki", do których można wrzucić NS2. „Generacja" to pusty frazes, bo jak zauważył Moraś, nie widać już takiego przeskoku. Ale nie chodzi tylko o przeskok technologiczny, lecz także o przeskok w myśleniu. Korporacjom brakuje pomysłów, chęci – albo jednego i drugiego – na przesuwanie granic. Na podejmowanie ryzyka. Sprzęt musi odpalać gry, filmy i seriale, może muzykę, no i basta. I to jest jak najbardziej w porządku, nie potrzebuję, aby konsola parzyła mi kawę, ale przy tak zachowawczym podejściu, w którym szaleństwo kończy się na zmianie kształtu pada i dodaniu mu miziadełka, nie sądzę, że ta branża doczeka się w ciągu najbliższych 20 lat takich „skoków rozwojowych", jakie pojawiały się wcześniej przy zmianach generacji. Ale zgadzam się też z Bastianem, bo sprzęt jest tylko tak dobry, jak wydawane na nim gry, więc w sumie... whatever.



Otton: O cholera, to już pięć lat? Dobrze, że te „Opcje dialogowe" są, bo cały czas czuję, jakby ta generacja dopiero się zaczęła – a tu wychodzi, że wypadałoby kupić wreszcie puszkę sprężonego powietrza i przedmuchać wentylatory mojego PS5. Czy to generacja zmarnowana? Na pewno inna od poprzednich, mniej dzieląca graczy na „soniarzy" i „microsoftowców". Odnoszę wrażenie, że wymiana PlayStation czy Xboksa stanie się wraz z PS5 i XSX równie rutynowym zajęciem, co modernizacja peceta. Dobiliśmy do limitu? Proszę, macie mocniejszą zabawkę i jedziemy dalej.



CormaC: Jest to z pewnością generacja rozczarowująca, i to pod wieloma względami. Parcie na gry-usługi, których pragną już chyba wyłącznie żyjący we własnym świecie menedżerowie wydawców. Stagnacja w sferze technologicznej i – co gorsza – kreatywnej. Postępujące odzieranie konsol z indywidualnego charakteru, wynikające nie tylko z ich architektury, ale też z odchodzenia od exclusive'ów. Xbox, który zamiast wziąć się w garść i wskrzesić ekscytującą rywalizację z czasów X360 i PS3, znowu zebrał w trąbę, i to tak, że gdyby to była walka MMA, na widowni zapadłaby głucha cisza podszyta grozą. Ponieważ Nintendo mnie nie kręci, bardzo nie podoba mi się scenariusz, w którym Microsoft zabiera zabawki i idzie do domu. Już teraz widzimy, co się dzieje, kiedy Sony nie mobilizuje presja ze strony konkurenta.



rajmund: To ja dla odmiany wyjątkowo spróbuję bez narzekania i wyrażę nadzieję, że obecnie doświadczamy tylko okresu przejściowego.

eprasa.pl 3fb78f45a7



Marvel's Spider-Man 2 tylko niecałe dwa lata był tytułem na wyłączność dla PS5.

Takiego, w którym korporacje wystarczająco sparzyły się na grach-usługach, by w kolejnej generacji zapewnić nam więcej dopracowanych tytułów dla jednego gracza. Pewnie jeszcze nie teraz nastąpi okiełznanie bestii w postaci abonamentów pokroju Game Passa, ale też z ostrożnym optymizmem zakładam, że możliwe jest utrzymanie staroszkolnego modelu dystrybucji gier na nośnikach fizycznych. Potwierdzałyby to choćby ostatnie plotki o napędzie w PS6. Ogólnie rzecz biorąc, wiążę duże nadzieje z powrotem sterów Sony w japońskie ręce. Może to pozwoli ograniczyć różne szalone pomysły, które tak doskwierały nam w ostatnich latach?



Paweł Kicman: Aleś mnie, rajmund, wystraszył samą koncepcją tego, że miałoby zabraknąć fizycznych nośników. Ja wiem, że się o tym od dłuższego czasu mówi, lecz to zdecydowanie nie ten kierunek „szaleństwa", na który liczę...



Morąś: Trzeba zauważyć, że to właśnie w tej generacji zdecydowano się na najodważniejsze kroki w kierunku rezygnacji z fizycznych nośników. Wszakże już w 2020 roku dostaliśmy Xboksa Series S bez napędu, potem dołączyły do niego PS5 Slim w dwóch wariantach oraz PS5 Pro, które domyślnie nie ma czytnika płyt. Mimo wszystko wydaje mi się, że przy potencjalnej 10. generacji konsol nadal będziemy kupować gierki w pudełkach – choć pewnie tylko w przypadku naprawdę dużych tytułów. Zobaczymy...

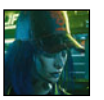


Ranafe: Ależ to szaleństwo właśnie się dzieje, niestety. Obawiam się, że z tym przekraczaniem granic nie chodzi wcale o to, iż brakuje pomysłów. Sposobów na rozwój branży growej, mniej lub bardziej innowacyjnych, zaskakujących, są tysiące. Lecz do tego potrzeba solidnego finansowania, a to leży w gestii osób, które po prostu nie lubią podejmować ryzyka. Stąd zgadzam się z Pawłem, że to kwestia sposobu myślenia. Dlatego dla mnie pewną nadzieją są mniejsze, fundowane przez społeczność fanów inicjatywy. Taki Playdate dał mi więcej funu w ciągu miesiąca niż PS5 od samego zakupu. Upatruję też wybawienia w postaci mody na... nie-AI.

Istnieje jeszcze szansa, że zmieni się myślenie o „grach premium". Może ów termin, miast odnosić się do „bajecznie kolorowych erpegów z otwartym światem na setki godzin grania w waszym ulubionym sztampowym uniwersum", zacznie oznaczać ambitne podejście do tematu? Coś jak biblioteka AppleTV+, w której praktycznie nie ma typowej netfliksowej papki? Jakoś platformy streamingowe zdołały wykreować ofertę dla bardziej (ale bez przesady) wymagających widzów. Może ten czy inny gigant stwierdzi, że od tej pory będzie inwestować w gry mające do zaoferowania coś więcej niż realistyczny deszcz i setki godzin satysfakcjonującego strzelania?



Morąś: Hmm, gdybyście musieli wymienić jakieś pozytywne strony dziewiątej generacji konsol, to co by to było? Ja mogę wskazać dwie rzeczy: o wiele krótsze ekrany ładowania, które nie irytują już jak dawniej, oraz fakt, że większość gier działa jednak w 60 klatkach na sekundę. Oczywiście wiąże się to z tym, że trzeba bawić się w trybie wydajności, lecz nie przeszkadza mi to. Wolę nieco gorszą oprawę, ale za to płynniejszą rozgrywkę. Przyznam szczerze, że mam problem ze starszymi produkcjami z racji ich niskiego framerate'u – potrzebowałem trochę czasu, aby znowu wkręcić się w Bloodborne'a, choć kiedyś nie doskwierało mi, że śmiga w 30 fps-ach.



Ranafe: Dzięki dziewiątej generacji konsol w końcu znalazłam się w takim momencie mojego growego życia, że uznałam, iż gry nie



Marka Xbox od lat rozmienia się na drobne.

eprasa.pl 3fb78f45a7

muszą już być ładniejsze. Wszystko, na czym mi zależało w kwestii designu postaci, projektu otoczenia czy animacji, mnie satysfakcjonuje. Teraz mogę na spokojnie skupić się nie na podążaniu za pięknem cyfrowych światów, lecz na smakowaniu kreacji i rozgrywki. W 2024 nie grałam w żadną z najpiękniejszych gier, bo wystarczył mi Metaphor. W tym roku PS5 otworzyło przede mną drzwi do Clair Obscur. Konsola jest teraz dla mnie sprzętem do grania w wybrane hi-endowe tytuły. Nie potrzebuję PS6.



Cascad: A ja bym właśnie chciał, żeby było wyraźnie ładniej i szybciej! Jak patrzę na to, jak mała jest różnica między tym, co widzę teraz, a tytułami z PlayStation 4 (przypominam: to sprzęt z 2013 roku), nie kupuję wyjaśnienia „no bo już takich przeskoków jak kiedyś nie będzie". Przy PS5 i XSX po prostu czuję, jakby się w ogóle nic nie ruszyło. I jeszcze nie miałbym problemu z tą oprawą i poudawałbym, że te ulepszone cienie i odbicia mnie obchodzą, gdyby towarzyszyły temu jakieś gry. A tak to Sony nie ma np. nowego Gran Turismo dla PS5. Nie, że wydanego – nawet zapowiedzianego... O Halo czy Fable u konkurencji nie wspominam, bo o tym rozmawialiśmy w poprzednich „Opcjach dialogowych".



Otton: Patrząc na samą oprawę graficzną, ta generacja na pewno jest jedną z mniej spektakularnych. Ale czy naprawdę stoimy w miejscu? Jak już zostało powiedziane, z gier poznikały choćby ekrany ładowania maskowane windami, w serii FC czy NBA wskakuje się od razu na boisko, na konsolach, idąc na kompromis, wciąż możemy odpalić większość gier w 60 fps-ach. Czy było to możliwe na poprzedniej generacji? Raczej nie...



CormaC: Bardzo słuszna uwaga z tym ładowaniem. Zafiksowaliśmy się na nikłych postępach w jakości oprawy, a przecież nie tylko ona wpływa na doznania płynące z obcowania ze sprzętem. Montowane w standardzie dyski SSD znacząco podniosły komfort użytkowania konsol. Błyskawicznie się do tego przyzwyczailiśmy i zapomnieliśmy o temacie, a przecież wystarczy odpalić PS4, żeby natychmiast odczuć różnicę.



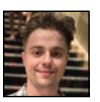
rajmund: Oprócz krótszych loadingów bardzo podobała mi się też opcja szybkiego powrotu do gry bez konieczności oglądania początkowych plansz, wchodzenia do menu itd. Szkoda, że Sony wywaliło ją z PS5 przy okazji którejś aktualizacji systemu... Gdyby chociaż przywróciło w zamian feed z aktywnością znajomych – tego mi dopiero brakuje w tej generacji!



W Forzę Horizon 5 zagramy nie tylko na PC, ale od tego roku także... na PS5.



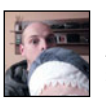
Morać: Serio nie ma już tej opcji? Chyba nigdy z tego nie korzystałem, więc nawet nie zauważyłem, kiedy to usunięto. Chociaż w sumie za bardzo mnie to nie dziwi, że Sony rezygnuje z ciekawych funkcji. Touchpad w DualSensie daje tyle możliwości, ale nawet w tytułach na wyłączność nie robi się z niego użytku. Jedno Ghost of Yōtei wiosny nie czyni...



Otton: To ja dodam jeszcze, że ogrywałem ostatnio parę starszych gier w ramach odświeżenia sobie pamięci przed napisaniem tekstów do naszych książek i coś często kończyły się po 5-10 godzinach. Tymczasem co odpalę jakąś nowość, rzadko kiedy odchodzę od ekranu szybciej niż po 30-40 godzinach. Tak szczerze, to nawet zaczyna mnie to trochę męczyć, bo lista zaległości się nie zmniejsza. Nawet Doom: The Dark Ages, najzwyklejszy shooter, raczy nas ciągnącą się w nieskończoność kampanią. Wychodzi Mafia: Dawne strony na 10 godzin zabawy? Wydawca sprzedaje ją taniej, bo wie, że czasy się zmieniły. Popatrzcie teraz na YouTubie, ile trwają filmy z zaliczania w całości gier z poprzedniej generacji, a ile te poświęcone produkcjom wydawanym obecnie. Zwróćcie uwagę, jak rzadko narzeka się w dzisiejszych recenzjach na długość kampanii w stosunku do ceny, a jak częste było to zjawisko jeszcze parę lat temu... Wizualnie może nie ma wielkiego progresu, ale pod względem zawartości dużo się zmieniło.



Morać: Nie podoba mi się takie podejście w tytułach AAA. Męczą mnie już przesadnie rozciągane produkcje. Co z tego, że ukończenie jakiegoś dzieła zajmuje 50 godzin, skoro raptem 15 z nich w pełni satysfakcjonuje i emocjonuje. Tak przynajmniej było w przypadku szalenie rozwleczonego Final Fantasy XVI – bardzo chciałem tę grę polubić, ale się nie dało. A gdyby ją skrócić, wtedy pewnie stałaby się jedną z moich ulubionych odsłon cyklu. To absurdalne, że mamy taki zalew gier, z czego większość jest tak potężna pod względem – zazwyczaj powtarzalnej – zawartości. Jak twórcy mają na tym zarabiać? Nie da się kupić wszystkiego, co wychodzi, zwłaszcza gdy jedna produkcja wystarcza nam na kilka miesięcy zabawy.



Cascad: Też jestem po stronie „krócej, ale lepiej" – tym bardziej że skoro cyfrowa dystrybucja zdominowała rynek, to nie ma już argumentu odsprzedaży szybko skończonego tytułu. Napychanie na siłę nowych gier zawartością nie jest jednak czymś, co da się powiązać stricte z tą generacją... Na niej po prostu – co chciałbym podkreślić – brakuje produkcji, które są zrobione specjalnie na nią. Sony i Microsoft okropnie traktują swoje marki i ich fani mogą tylko patrzeć z zazdrością na to, jak Nintendo karmi swoich odbiorców. A że mówimy o tytułach o innych budżetach czy skali produkcji? No tak, tylko kto broni „Niebieskim" i „Zielonym" robić coś ciekawego, tańszego dla PlayStation i Xboksów?

Wszystko to jest po prostu szalenie mało ciekawe. I gdyby tylko Nvidia tak nie wariowała z cenami swoich kart, to nie byłoby już żadnego argumentu za posiadaniem czegoś innego niż PC. Na szczęście rynek wciąż się kręci, bo PS5 czy XSX są dużo tańsze od najnowszych GPU, a to przecież tylko jeden komponent peceta do grania. Najbardziej smuci mnie zaś to, że mimo tego, jak sytuacja się teraz prezentuje, perspektywa zmiany na lepsze przy kolejnej generacji jest czysto iluzoryczna. |CDA|

eprasa.pl 3fb78f45a7

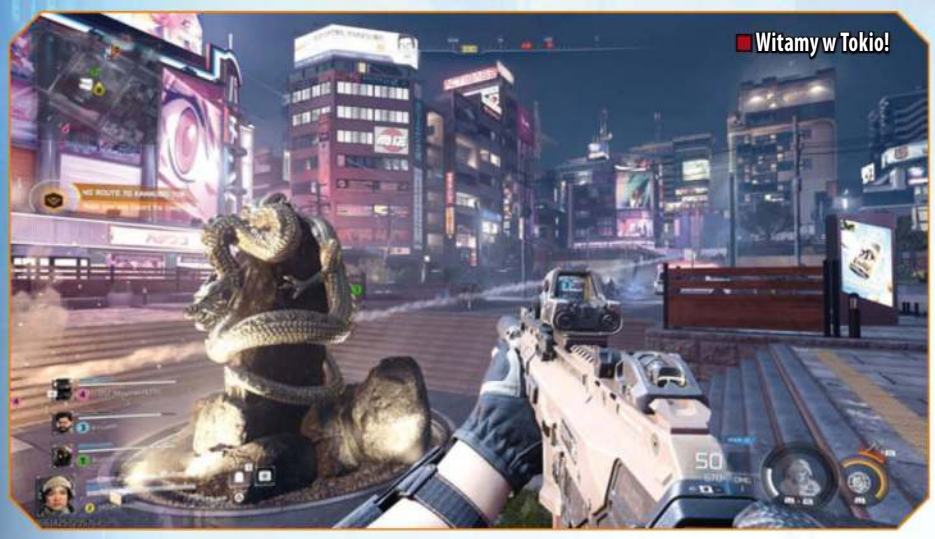
PLATFORMY PC, PS5, PS4, XSX, XBO PRODUCENT TREYARCH WERSJA PL NAPISY
GRALIŚMY NA PS5 STRZELANKA, MEMY, KEBAB

CALL OF DUTY® BLACK OPS 7

Pamięta FPP Zone: **Wojciech Tarczyński**

Wyobraźcie sobie, że otwieracie najnowszy numer CDA i zamiast ciekawych tekstów widzicie wysuwającą się z magazynu rękę podającą wam kebaba. Po chwili z kwartalnika wychodzi pan Andrzej, sprzedawca z pobliskiego fast fooda, i pyta was: „Za ile ta ryba?". Kompletny absurd – dokładnie taki jak w kampanii Black Ops 7.

Rok 2035. Oddział JSOC dowodzony przez Davida Masona wyrusza do miasta Avalon, aby dowiedzieć się, jak terrorysta Raul Menendez powrócił z martwych. Już od samego początku produkcja próbuje za wszelką cenę wrzucić soczyste „WTF" na usta weteranów serii. W pierwszej misji musimy potajemnie zinfiltrować bazę organizacji The Guild i gra teoretycznie wygląda jak klasyczna militarna strzelanka (z lekko futurystycznym stylem). Oczywiście nie wszystko wychodzi tak, jak powinno – przeciwnicy włączają alarm, a nasza wesoła ekipa wdycha gaz wywołujący zbiorową halucynację. Z militarnej bazy raptownie przenosimy się do krainy z wiszącymi w powietrzu skałkami, pomiędzy którymi poruszamy się, skacząc na 15 metrów niczym radioaktywna żaba (FROG SMASH!). Atakują nas dziwne ludziki zamieniające się w czerwone chmurki, a w pewnym momencie docieramy do większego placu, przypominającego miejscówkę z filmu „Desperado". Brakuje tylko Antonio Banderasa, bo po chwili odpala się muzyczka grana przez El Mariachi, boss pojawia się i znika, a my dostajemy możliwość rzucania gigantycznymi maczetami z nieba. Nie, nie wymyśliłem sobie tego.



Witamy w Tokio!

Wchodzi facet do windy, a tam schody

Dobra, dziwne akcje i halucynacje zdarzały się już wcześniej w Black Ops, tylko że zawsze był to mały fragment kampanii, kilka minut osobliwej fazy. Tutaj dostajemy co chwilę absurdalne wstawki i bardzo szybko gigantyczne maczety przestają szokować, gdy widzimy, co dzieje się później. **Przerost formy nad treścią, niby autorzy chcą nas za wszelką cenę wprawiać w zdumienie, ale w takiej skali wygląda to jak scenariusz napisany przez ChatGPT.** Można przecież wrzucić takie elementy dobrze, z umiarem – uwielbiam pierwsze Black Ops i zwrot akcji (UWAGA, SPOILER Z 15-LETNIEJ GRY), kiedy Reznov okazuje się naszym zwidem i tak naprawdę jest już martwy.

Pomysły rodem z Resident Evil czy nawet God of War wypadają tak „dobrze" w kampanii, że już w dzień premiery Black Ops 7 internet eksplodował od memów oraz tekstów o tym, jak Microsoft zamordował Call of Duty. Poważnie, nikt w firmie nie widział, w jakim kierunku to zmierza? Ha, zwłaszcza że sama fabuła BO7 to tylko część problemu.

Szaleństwo bez przerwy

W tym roku kampanię można przejść w co-opie razem z kumplami albo losowymi ludzikami z internetu. Fajnie, ale jeśli postanowicie sami polecieć z misjami (lub znajomi powiedzą: „Sorry, nie chcę już grać w tę bzdurę", jak to było u mnie), gra nie pomoże wam z botami towarzyszami, tylko przyjdzie wam wszędzie działać faktycznie

eprasa.pl 3fb78f45a7



Wstawaj, Artur, trzeba znowu w CoD-a grać!

solo. Co dziwne, na przerywnikach filmowych ekipa protagonisty pojawia się obok. Bez sensu? Idziemy dalej, **w kampanii nie istnieje pauza. Misje odpala się niczym mapki w multiplayerze i świat gry nie zatrzymuje się, gdy wchodzicie do menu.**

A jeżeli jesteście nieaktywni dłuższą chwilę, produkcja wywala do lobby i musicie startować od początku. Brak tu checkpointów. Krótka kampania (cztery-pięć godzin) nie zmartwiła mnie zbytnio, bo już serio miałem dość użerania się z tym potworkiem. W ciągu tego czasu gra i tak zdążyła trzykrotnie zawiesić mi się w momencie ładowania kolejnych misji. „Always online", supersprawa.

Przerost formy nad treścią.

Odgrzany maczek sprzed kilku(dziesięciu) lat

Rozpisałem się o kampanii, bo to motor marketingowy gry, głównie dla każuali, ale dla mnie i miliona graczy najważniejszym elementem Call of Duty jest oczywiście prawdziwy tryb wieloosobowy (nie co-op z ogromnymi maczetami!). Na CoD-owych serwerach od ponad 15 lat spędziłem spokojnie kilka tysięcy godzin i zabawa w multiplayerze owej serii to chyba moje największe guilty pleasure życia. Uwielbiam, nienawidzę, mam dość, chcę grać nadal.

Black Ops 7 nie wynajduje koła na nowo – dostajemy tradycyjny, coroczny miks nowych/starych patentów. Tutaj lekko zmodyfikowali działanie perków, tam dodali granat, parę killstreaków, stare bronie inaczej nazwali itd. Błyskawicznie poczułem się jak w domu, zwłaszcza że praktycznie całe menu od lat się nie zmienia. Klasycznych mapek na start mamy 16 (plus dwie większe), z czego kilka to odświeżone wersje lokacji z Black Ops 2, wraca m.in. Hijacked, Express, Raid i Nuketown. Z jednej strony spoko, z drugiej – czy tylko mnie już męczy granie kolejne lata na tych samych arenach?

Kilka nowych jest naprawdę dobrych, ale gracze usilnie głosują na znane im mapki i w ciągu pierwszych godzin z BO7 grałem najwięcej właśnie na Raid i tym przeklętym statku. Lubię je, wiadomo, ale **to już nawet nie przypomina odgrzanego kotleta, tylko takiego wrzuconego pod kanapę, po czym wyjmowanego co roku, mytego i chowanego tam ponownie**. Tak, ostatnie zdanie nie ma sensu, ale czytacie właśnie recenzję Black Ops 7, równie dobrze mógłbym tutaj opisać instrukcję załadunku pralki przemysłowej i wydawałoby się to logiczniejsze.

Facepalm ręką, co ma sześć palców

Wybaczcie nagłe flashbacki z kampanii, nadal boli mnie ta psychodela. Wracając do multiplayera, jest szybciutko i skillowo, gracze biegają jak wiewiórki po wypiciu 10 kawek na dzień dobry. Kilku nie ma siły i dlatego kampi po kątach, nic nowego. Multiplayerowe CoD nie zmienia się w kwestii podstaw gameplayu i mało ludzi pewnie tego oczekuje. Za to prawdopodobnie wielu chciałoby lepszego stanu technicznego kolejnych odsłon w dniu premiery.

Nowe Call of Duty kilka razy załadowało mi mecz z całą przezroczystą mapą i widocznymi przez ściany wszystkimi graczami, a innym razem nie mogłem się ruszać przez dobre 20-30 sekund. Widać, że chłopaki i dziewczyny strasznie się spieszyły, sklejając BO7, zwłaszcza że mamy tutaj mnóstwo wyplutych przez AI grafik, np. playercardy z plagiatem animacji Studia Ghibli. Gra za ponad trzy stówy, budżet gigantyczny, ale obrazki zrobione w kilka minut w generatorze. SZALEŃSTWO.

W paszczy szaleństwa

Black Ops 7 wygląda i brzmi okej, w chaotycznej kampanii zobaczymy znanych aktorów, multiplayer ma dużo zawartości (odgrzanej, ale dużo), a zombiaki to też klasycznie ograne (i lubiane) standardy. Gdybym ostatnie 10 lat mieszkał pod kamieniem, byłbym ogromnie zadowolony z takiego bogatego pakietu. **Niestety nie doznaję halucynacji wywołanej przez czerwony gaz i widzę, że poszło to w ilość, a nie jakość.**

Do multiplayera pewnie jeszcze będę wracał i się wkurzał, taki już mam niezdrowy nawyk. Tryb z zombiakami to nie moja bajka, ale doceniam. A sama kampania... cóż, memy okazały się zaj***ste. Wątpię tylko, czy o taki efekt chodziło autorom. I tak, panie Andrzeju, dziękuję za kebaba. To widzimy się za rok! |CDA|

Zombie wiecznie żywe

Jak co roku do CoD-a wraca oddzielny tryb z nieumarlakami. Główna zabawa została standardowo podzielona na rundy, w których odpieramy fale zombiaków, kupujemy bronie, odblokowujemy sektory (dużej) mapy i krzyczymy do kolegi, żeby nas podniósł, bo zaraz cała drużyna padnie i będzie „game over". Kolejne sezony przyniosą oczywiście nowe areny i wyzwania.

Powraca również Dead Ops Arcade 4, czyli strzelanka z widokiem z góry (w wybranych momentach przełącza się na standardowe FPP), z dziesiątkami poziomów i niespodzianek (np. co kilka rund ścigamy się małymi samochodzikami albo latamy helikopterem po mapce przypominającej klasyczne Super Mario Bros. – SERIO!). Miły bonus, który byłby jeszcze lepszy jako osobna produkcja za dwie-trzy dyszki do ograna na Switchu lub Steam Decku.



Danny Trejo lubi to.

6

+ ładna grafika
+ miła muzyka
+ klasyczny multiplayer
+ zombie jeść!
+ krótka kampania
+ memy, które powstały dzięki grze

– kampania
– morze błędów
– grafiki z AI...
– ...scenariusz pewnie też
– potężny recykling – i mapek, i assetów
– kebab coraz droższy

eprasa.pl 3fb78f45a7

PLATFORMY PC, PS5, XSX PRODUCENT EMBARK STUDIOS WERSJA PL NAPISY
GRALIŚMY NA PS5 EXTRACTION SHOOTER, SURVIVAL, ROBOTY

ARC Raiders®

CD-ACTION POLECA


Na „Śnieżce" jeszcze nie byłem.

Pędził do windy: **Hubert „Huwer" Pomykała**

Niektóre hity uderzają znienacka. To przykład takiego uderzenia.

Po dwóch tygodniach od premiery tej względnie niepozornej sieciowej strzelanki wskaźniki Steama odnotowały prawie pół miliona osób rywalizujących ze sobą w tym samym momencie(*). Dla porównania Stadion Narodowy im. Kazimierza Górskiego w Warszawie w trakcie koncertu zagranicznej gwiazdy największego formatu mieści „jedynie" jakąś szóstą część tak licznej zbiorowości. I choć w dzisiejszych czasach status fenomenu przyznaje się produkcjom o zgoła różnej jakości, miło mi poinformować, że ARC Raiders jest świetne pod co najmniej kilkoma względami.

Zajumać i przeżyć

Tak czy inaczej, nie do końca wiedziałem, jak w ogóle przedstawić akcyjniaka stanowiącego – niestraszna mi ta teza – nowe rozdanie dla extraction shooterów. Czym w ogóle charakteryzuje się ten gatunek? **Chodzi z grubsza o to, by plądrując niebezpieczne miejsca, nazbierać wartościowych łupów, po czym wrócić do kryjówki w jednym kawałku.** Albo zarobić zgoła inaczej, robiąc za czyjeś utrapienie: bezlitośnie nękając rywali ostrzałem, tworząc zmyślne pułapki, a następnie bezczelnie wyjmując błyskotki z plecaków powalonych. By przeżyć w dziczy, trzeba być sprytnym i sprawnie radzić sobie w walce, chociażby celem samoobrony. Jeżeli przyszło ci na myśl słowo „survival", cóż, wyobraź sobie, że właśnie zbijamy piątkę.

Podobne historie o kradzieży dobytku odmieniano przez bodaj wszystkie przypadki już wcześniej, zarówno w niewybaczającym błędów Escape from Tarkov, jak i przystępniejszym, acz wciąż wymagającym pierwszoosobowym Hunt: Showdown 1896 autorstwa Cryteku. Na szczęście stanowiące swoisty powiew świeżości dla mimo wszystko dość niszowego gatunku ARC Raiders tylko częściowo przejmuje schedę po obu tytułach, dobitnie udowadniając, że w tej konkretnej kategorii strzelanek nie powiedziano jeszcze ostatniego słowa.


Żółte flagi oznaczają kluczowe punkty zadań.

Róbta, co chceta

Nowe dzieło Embark Studios, znanego z całkiem udanego The Finals z 2023 roku, stawia bowiem na luźną rozrywkę, nie zapominając przy tym jednak o survivalowym rodowodzie extraction shooterów. Tak naprawdę nigdy do końca nie wiadomo, co czeka nas na powierzchni. Każdy misterny plan może wziąć w łeb niczym pamiętne lądowanie pułkownika José Arcadio Moralesa w komedii „Kiler-ów 2-óch". Bywa zresztą równie zabawnie, co u Juliusza Machulskiego. Nie zrozumcie mnie źle, ARC Raiders potrafi być bezwzględne gameplayowo i może początkowo odstraszać złożonością mechanizmów rozgrywki, niemniej próg wejścia ustawiono względnie nisko.

Mapy przemierzamy solo, w dwójkach bądź trójkach. Liczba kompanów określa poniekąd charakter misji – gdy wyruszamy pojedynczo, skradanie staje się koniecznością, uzbrojone po zęby trio może zaś pozwolić sobie na sprinty w towarzystwie świstu kul. Mimo to bezpieczeństwo zawsze jest wyłącznie pozorne. Wpadnięcie w śmiertelną pułapkę bywa gorzką, aczkolwiek pouczającą lekcją, warto

Nowy król extraction shooterów i powiew świeżości dla gatunku.

(*) W chwili pisania tych słów rekord wynosił 481 966 osób grających naraz. I to wyłącznie na platformie Steam, czyli nie wliczając graczy konsolowych! Liczba odnotowana została dokładnie 16 listopada 2025 roku.





Normalnie jak w aquaparku.

Samorozwój

Szanse na przetrwanie zwiększa rozbudowane drzewko umiejętności, pozwalające sprofilować naszego łupieżcę na trzy różne sposoby. Osobiście postawiłem na mobilność, pakując punkty w kondycję i prędkość otwierania skrytek. Wszystkie możliwości odpowiednio opisano, na dodatek skille pozostają przejrzyste, więc o poczuciu przytłoczenia nie ma mowy.

natomiast pamiętać, że co poniektórzy za cel obrali sobie jak najbardziej kreatywną eliminację mniej ostrożnych łupieżców, na dodatek niespecjalnie przejmują się kwestią przywiązania do czyjegoś gromadzonego godzinami dobytku.

Gdy pojawiają się obawy przed utratą sprzętu, pozostaje nam wymarsz z bezpłatnym ekwipunkiem. Dostajemy wówczas losową spluwę, kilka bandaży, trochę amunicji oraz urządzenie do ładowania osłony. To zdecydowanie za mało, by angażować się w walkę z innymi, lecz w zupełności wystarczająco, aby przeszukać parę pomieszczeń, pokonać stadko słabszych dronów, a następnie zwinąć zdobyte skarby. Dorzucę, że po udanym powrocie giwera pozostaje w plecaku, nic zatem nie stoi na przeszkodzie, by później ją sobie ulepszyć. Tak czy inaczej, wraz ze zgonem zazwyczaj tracimy wszystko. Wtedy trzeba odpokutować, ciułać niezbędne materiały, grzecznie pozbierać szpargały potrzebne do przerobienia na amunicję. I tak w koło Macieju. Poinformuję również, że gunplay satysfakcjonuje dobrym odwzorowaniem odrzutu oraz fizyki.

Złomowanie metali

Jeden z najbardziej kluczowych mechanizmów stanowi rozbudowany crafting. Zebrane łupy dzielimy pod względem rzadkości ich występowania – zdecydowaną większość można sprzedać u handlarza, ale opłaca się je rozkładać tudzież przetwarzać celem napraw ekwipunku, produkcji przedmiotów czy usprawniania rzeczy już posiadanych.

Pewne elementy wypadają wyłącznie z robotów ARC, wyraźnie nawiązujących do królestwa insektów. **W towarzystwie strzelającego laserem niszczącym osłony Szerszenia lata zazwyczaj kilka słabszych, dysponujących działkami Os.** Choć załatwienie jednej bądź dwóch nie stanowi większego problemu, decyzja o wzięciu nóg za pas może przyjść znienacka, np. gdy Kapuś, dron wyposażony w radar o szerokim zakresie, zadecyduje o przyzwaniu kapsuł ze wsparciem. Efekt? Zwiewanie przed ogniem krzyżowym bywa bolesną koniecznością.

Największe maszyny obserwujemy głównie z daleka, podziwiając ich majestat i zdając sobie sprawę, że najczęściej nie jesteśmy odpowiednio przygotowani na starcie. Dobrze zapamiętałem pierwsze zwycięstwo nad używającym w bliskim dystansie miotacza ognia, przypominającym pająka Skoczkiem. Pokonaliśmy go dzięki taktyce polegającej na nieustannym wabieniu jegomościa do niskiego pomieszczenia, w którym mieścił się jedynie częściowo. Mimo że sama walka przypominała raczej batalie ze zbyt wąskimi framugami, kojarzone chociażby z pierwszym, staręnkim już Diablo, wszyscy byliśmy przeszczęśliwi, przeglądając metalowe truchło rozwalonego ARC-a.

Kilka starć później podjęliśmy także walkę z Bastionem, czyli przypominającym przerośniętego kraba, powolnym mechem będącym w stanie uziemić cały skład dwiema wiązkami lasera. Co więcej, podczas konfrontacji zaatakował nas jakiś kompletny gł... ekhm, nicpoń, najwyraźniej uznając, że magazynek posłany w plecy obcej ekipie, w trakcie gdy toczy ona bój z jednym z największych obiektów kroczących na mapie, jest wspaniałym pomysłem. Bez obaw, ubiłem drania, Bastion zaś padł dosłownie chwilę później. Ucieszyłem się ze zdobytych części, wyzwanie było bowiem warte nagród.

Problemy z zaufaniem

Jak łatwo wywnioskować z wcześniejszych akapitów, ARC reprezentuje styl PvPvE, pozwalający na potyczki nie tylko między ludźmi, ale też bezpośrednio z siłami otoczenia, w tym przypadku wspomnianymi robotami. Skupmy się teraz na tych



pierwszych. Mnóstwo osób wybiera pacyfistyczne podejście do bliźniego. **Szybką komunikację zapewnia koło wyboru reakcji (z kluczowym okrzykiem „Don't shoot!"), niemniej w każdej chwili odpalić możemy także międzyplatformowy czat głosowy**, prowadzący często do kompletnie niespodziewanych sytuacji.

Tak oto raz dane mi było pogadać z łupieżczą opowiadającym, że jego dzień rozpoczął się... zdenerwowaniem wiekowego już ojca. Po wymianie uprzejmości i paru słowach otuchy życzyłem mu pogody ducha. Następnie każdy poszedł w swoją stronę. Niedługo później natrafiłem na dziewczynę proszącą o pomoc z otworzeniem drzwi. Dodam, iż kobieta stała na balkonie jakieś dwa piętra nade mną i była w stanie pozbawić mnie dobytku na kilka sposobów, ale wcale nie chciała tego robić. Chciała współpracować. Pozwoliłem sobie więc na ukłon i pobiegłem ją osłaniać.

Niestety nie zawsze bywa kolorowo. Parę razy błagalne „Don't shoot!" nie uratowało mnie przed strzałem w głowę. Zostałem ofiarą egzekucji wykonanej z raptem kilku metrów. Dziesiątki razy obrywałem też bezpośrednio w windzie (więcej o niej za chwilę), ponieważ wsiąść do niej mogą wszyscy buszujący w okolicznych krzakach. Już po powaleniu przez chwilę możemy się czołgać, by przeczekać moment kryzysu, ale oczekiwanie na powrót do miasta trwa często zbyt długo, by ocalić zajumane szpargały. Tak, łatwo tu zginąć nawet ułamki sekund przed wybawieniem. Gracze są, kurczę, najgorsi, parafrazując klasyka.

Zero litości

Sam również nie robiłem za świętoszka, nieraz wyciągając broń w sytuacjach niewymagających przemocy. Dwukrotnie celowo naraziłem zresztą własny dobrze wyposażony zespół. W jednym meczu rozwaliliśmy dwie trójki, co pozwoliło odbudować uszczuplony budżet, ale innym razem dostaliśmy wciry w ledwie kilka sekund. Tak zwany TTK, czyli „time to kill", jest tu bardzo krótki i chociaż czasami uratujemy się, zbiegając z miejsca zdarzenia, znacznie częściej przyjdzie nam gryźć glebę.



Tak, widzę na horyzoncie dwa gigantyczne mechapająki, a co?

Sprawne reagowanie na szeroko pojmowaną agresję pozostaje ważnym elementem zabawy. **Przygoda solo nie oznacza bowiem, że do końca potyczki pozostaniemy całkiem sami. Nieraz jakaś utworzona naprędce ekipa zapraszała mnie do współpracy.** Przecież w kupie siła, prawda? Dziś to właśnie społeczne interakcje stanowią o potędze extraction shootera Embark Studios. Dopracowano je w ARC Raiders niemalże do perfekcji.

Dorzucę jeszcze, iż twórcy poniekąd zachęcają do ryzykownych zachowań, nawet tych zwieńczonych zdradą. Przykład? W trakcie walki w trójkach wezwijcie windę, po czym wróćcie do bazy samodzielnie. Wówczas porzucony duet będzie skazany na przebywanie z pozostałymi triami, na waszych ekranach wyskoczy zaś powiadomienie o osiągnięciu zatytułowanym „Do zobaczenia nigdy".

Ucieczka z tropików

Jeszcze słowo o settingu. Wszystko ma miejsce na Ziemi w dalekiej przyszłości. Ląd kontrolują maszyny ARC, ludzkość zaś zmuszona jest do życia pod powierzchnią planety. Jako tytułowi łupieżcy zatrudnienia szukamy w Speranzie, ruchliwej dzielnicy miasta Toledo. To stamtąd wyruszamy do poszczególnych lokacji zbudowanych dziesiątki metrów nad nami.

Kilka udostępnionych dotychczas map kusi zróżnicowaniem terenu i zachwyca rozmiarami. Zwiedzenie wzdłuż i wszerz nawet niedużego przedmieścia

Zaskakuje złożonością, ale kusi niższym progiem wejścia.



Uważajcie, schodząc z tej drabiny, można się nieźle poturbować. Tak na śmierć.



Może i leje, ale mamy dobre kubraczki.

Podmiana głosu

W ustawieniach możemy wybrać, jakim głosem przyjdzie nam mówić. Jeden brzmi trochę jak Piotr Zelt z czasów „13 posterunku", każda z barw pozostaje zaś nieco przerysowana. Dodatkowo pogawędka z łupieżcą wykorzystującym głos à la nastolatek podczas mutacji potrafi szczerze rozbawić.

może zająć wiele minut, lecz każda rozgrywka trwa maksymalnie pół godziny. Często zdarza się, że bagaż wypełniamy drogimi rzeczami już chwilę po rozpoczęciu zabawy, co skutkuje przeważnie szybką decyzją o powrocie. Wówczas wystarczy „zamówić" jedną ze zbudowanych gdzieniegdzie wind, po czym grzecznie zaczekać, aż ta łaskawie otworzy swe wrota. Dobrze jeszcze byłoby nie zginąć tuż przed samym wejściem – o to ostatnie akurat nietrudno, gdyż windy wyposażono w głośne syreny bezceremonialnie alarmujące wszystkich dookoła. W praktyce ostatnie sekundy przed ewakuacją to zawsze siedzenie jak na szpilkach, syndrom „jeszcze jednej rundy" jest zaś tu wszechobecny.

Pozostańmy na powierzchni. Eksplorujemy liczne ruiny, odwiedzamy pozostałości po gigantycznych robotach, przemierzamy magazyny, ciemne tunele, bujne lasy, grząskie bagna, rozległe pagórki czy piaszczyste wydmy. Ponadto **trafiamy do portu kosmicznego, odkrywamy pomieszczenia techniczne, a nawet biegniemy opuszczoną autostradą zawieszoną nad pustynią**.

Wszystko to w atmosferze ciągłego napięcia, nieustannie dusimy więc przyciski odpowiedzialne za skradanie się oraz ślizg w kierunku najbliższej osłony. Co do samych miejscówek to mógłbym wymieniać jeszcze długo, lecz najwyższa pora wspomnieć o zgoła innych aspektach – oprawie i technikaliach. Nie znam drugiej tak ślicznej gry wieloosobowej, działającej przy tym tak stabilnie.

Tu jest aż zbyt pięknie

Dzięki umiejętnemu wykorzystaniu Unreal Engine'u 5 nawet po ponad 30 godzinach często zwalniałem na krótki moment, by nacieszyć się otaczającą mnie naturą. Pejzaże nie przestają zachwycać, wspaniałe efekty świetlne skłaniają zaś do obserwacji zachodzącego słońca z różnych perspektyw. I to podczas tego samego meczu! Szczegółowe tekstury przykuwają uwagę na dłużej, zdradzając historię obiektu bądź okolicy. Doskonale wypadają także modele postaci oraz ich twarze. Krótko mówiąc, moja galeria pełna jest screenów. Na dodatek nie ma mowy o żadnych, nawet najdrobniejszych przycinkach.



Takie cienie w grze sieciowej? Tylko w ARC Raiders.

Na uwagę zasługuje też rewelacyjny styl artystyczny, odznaczający się nieco wypłowiałymi barwami. Gdybym miał go jakoś opisać, rzekłbym, że w kotle wymieszano elementy charakterystyczne dla Falloutów, Gwiezdnych Wojen (ze szczególnym naciskiem położonym na estetykę zaczerpniętą z „Łotra 1") oraz serii Horizon. To m.in. dzięki rojom ARC-ów Aloy(**) nie wydaje się wreszcie osamotniona w świecie kipiącym od przerośniętych robotów.

Wspomniałem już o wspaniałym udźwiękowieniu? Gdy przebywamy w Speranzie, przygrywa nam delikatna, acz zapadająca w pamięć elektronika, podczas wycieczki w głąb kontynentu natomiast bez trudu usłyszymy, skąd tak naprawdę padły strzały. **Łatwo wychwycimy brzdęk metalowej skrzyni otwieranej łomem czy zbyt pośpieszne kroki.** Bez problemu rozpoznamy również, z jakiego typu broni korzysta potencjalny przeciwnik. Albo sprzymierzeniec, bo tego nigdy do końca nie wiadomo.

Premium, ale w promocji

Jak zatem stworzono przepis na piekielnie szybki sukces debiutującego tytułu? Wystarczyło dobrać odpowiednie proporcje wielu różnych składników, a następnie je ze sobą umiejętnie połączyć. Nakreślę jednak, że raczej nie doczekaliśmy się rewolucji mającej nagle odmienić oblicze esportu. Niemniej żaden to zarzut, a już szczególnie przy tak dopracowanym produkcie.

Dzieło Embark Studios stanowi growy odpowiednik mercedesów z lat 80. (bądź 90.) ubiegłego wieku, czyli samochodów niezawodnych, powszechnie kojarzonych z wysoką jakością wykonania, dbałością o szczegóły. Sęk w tym, że słynne auta niemieckiej marki do tanich przecież nie należały, ARC Raiders natomiast sprzedawane jest za połowę ceny typowej produkcji AAA. Ponadto napotkacie w nim więcej treści niż w niektórych hitach dystrybuowanych za znacznie pokaźniejszą kwotę. **Prawdę mówiąc, twórcy przygotowali mnóstwo zawartości i prywatnie uważam, że nawet „pełnowymiarowa" cena ARC-a nie byłaby przesadzona.** W końcu o bardzo niewielu grach mogę napisać z czystym sumieniem: „Słuchaj, bierz już teraz". Cóż, sami widzicie, że właśnie tak napisałem. I nie zamierzam tego żałować.

Usiadłszy do tej recenzji, początkowo miałem trudności z uporządkowaniem mętliku w głowie. Nadal jestem zresztą na swój sposób rozbity, gdyż ARC Raiders pozostaje dla mnie ogromnym zaskoczeniem, i to bynajmniej nie negatywnym. Ku memu zdumieniu już od samego początku zgadza się tu niemalże wszystko, drobne niedoskonałości zaś wybaczyć względnie łatwo. Nie znajduję zresztą żadnego istotnego powodu, by podważać status zdobywającej szczyty popularności strzelanki. Szeroki rozgłos wydaje się bowiem w pełni zasłużony. Tak samo jak odpowiednio wysoka nota. **CDA**

8+

+ nowy król extraction shooterów
+ powiew świeżości w gatunku
+ mnóstwo treści
+ rewelacyjna grafika
+ jeszcze lepsze audio
+ niewysoka cena
+ każdy mecz dostarcza emocji
+ udany mariaż gatunków

– toksyczne zachowania społeczności
– czasami można się nieco zdemotywować

(**) Protagonistka serii Horizon.

PLATFORMY PC, PS5, XSX PRODUCENT GEARBOX SOFTWARE WERSJA PL NAPISY
GRALIŚMY NA PC FPS, OTWARTY ŚWIAT, LOOTER SHOOTER

BORDERLANDS 4

Ogrzewał się przy katowanym pececie: **Cursian**

Ta gra jest jak Claptrap – ma nierealne wymagania i bywa męcząca, ale trudno jej nie lubić.



W grze dostępnych jest kilka skarbców chronionych przez bossów – wcześniej trzeba jednak odszukać klucze.

Jak się zapewne domyślacie, tym razem zaczniemy od spraw technicznych. W okolicach premiery Borderlands 4 najgorętszym tematem nie była bowiem sama gra czy zawarte w niej mechanizmy, ale optymalizacja. Ponieważ miałem styczność z wersją pecetową, jej właśnie chciałbym poświęcić kilka akapitów. Mówiąc najkrócej: ukochany przez wszystkich Unreal Engine 5 znowu spowodował dokładnie tyle problemów, ile się po nim spodziewano.



Tylko dla orłów

Najnowsze dzieło Gearboksa testowałem na komputerze wyposażonym w GeForce'a 5080, i7-12700K oraz 32 GB RAM-u. Przy maksymalnych ustawieniach oraz rozdzielczości 3440 × 1440 sprzęt wyciągał zaledwie 40-50 klatek w otwartym świecie, a i to z „jakościowym" DLSS-em. Dobra wiadomość brzmi tak, że po włączeniu „podwójnego" frame gena animacja zaczęła hulać w przedziale 70-100 fps-ów, co osobiście uznaję już za wartość akceptowalną. Przeskakując na kolejne progi generowania klatek, osiągałem nawet lepsze wyniki, lecz wówczas pojawiało się wyczuwalne opóźnienie.

Jakkolwiek kombinowałbym z opcjami, ciągle miałem wrażenie delikatnego szarpania obrazu: mikroprzycięć, stutteringu czy jak tam to określacie. Najgorsze okazywało się kilka pierwszych minut po odpaleniu gry lub przejściu do nowej lokacji, później problemy sprawiała w zasadzie wyłącznie szybka jazda „motocyklem". Najważniejsze, że w czasie walk, kiedy stabilność animacji jest szczególnie istotna, nie znajdowałem większych powodów do narzekania. Pomijając końcówkę, bo wtedy akurat chrupało regularnie.

Mimo opisanych nieprzyjemności wykpiłem się stosunkowo tanim kosztem, gdyż w sieci aż huczy od narzekań na liczne wizyty na pulpicie, niekiedy już z poziomu menu głównego. W moim przypadku na 75 godzin(*) zabawy gra wykrzaczyła się cztery razy, niemniej bardziej alarmistyczne doniesienia są wystarczająco zgodne, by mieć je z tyłu głowy, zwłaszcza jeśli dysponujecie słabszym komputerem. Borderlands 4 na „ultra" wygląda bardzo dobrze, ale czy na tyle, by usprawiedliwić optymalizację? Moim zdaniem nie. Pozostaje trzymać kciuki, żeby w przeciągu kilku miesięcy twórcy ogarnęli ów radosny bajzel. Obecnie bez naprawdę mocnego peceta radziłbym się wstrzymać. Inna rzecz, że nawet sprzęt za grube tysiące nie zapewnia idealnych warunków, co trudno racjonalnie wytłumaczyć.

Z małej chmury wielki deszcz

Będę z wami brutalnie szczery: po kilkuset godzinach z poprzednimi odsłonami serii niespecjalnie paliłem się do recenzowania „czwórki". Czułem zmęczenie wałkowaną od lat formułą i planowałem dać grze szansę za dwa-trzy lata, kiedy wyląduje w koszyku z przecenami. **Choć podchodziłem do Borderlands 4 z negatywnym nastawieniem, bawiłem się świetnie.**

Wszystko dzięki kilku pomniejszym korektom w podstawowych



Na „ultra" Borderlands 4 wygląda dobrze... ale nie na tyle, by usprawiedliwić optymalizację.

(*) Tyle właśnie potrzebowałem do wyczyszczenia mapy, zaliczenia wszystkich zadań pobocznych itd.

eprasa.pl 3fb78f45a7



OKIEM KRIGORA

OCENA **7+**



Żałuję, że nowe Borderlands zadebiutowało w formie dalekiej od ideału. Niestety kiepska optymalizacja, fabularne dłużyzny, potknięcia w skalowaniu rozgrywki i szereg pomniejszych błędów wpływają negatywnie na skądinąd bardzo dobre wrażenia z zabawy.

Recenzję autorstwa Krigora znajdziesz na cdaction.pl



Początkowo wybrałem Vex dla umiejętności, ale z czasem polubiłem jej cięty język.

mechanizmach. Przykładowo: słynący niegdyś z upierdliwości pojazd można teraz w dowolnym momencie przywołać jednym przyciskiem. Maszyna błyskawicznie pojawia się bezpośrednio pod tyłkiem bohatera i równie szybko znika po odesłaniu, co nadało wreszcie sens jej użytkowaniu. Nieocenione udogodnienie stanowią także nagrody automatycznie dostarczane do specjalnej sekcji plecaka po zaliczeniu zadania. Dzięki temu w niepamięć odeszło drałowanie przez pół mapy na trzysekundową pogawędkę ze zleceniodawcą. Znacznie szybciej można też m.in. sprzedać zbędne przedmioty w automatach.

Szereg podobnych niepozornych dupereli uczynił Borderlands 4 jedną z najprzyjemniejszych gier z serii. **Zamiast szarpać się z bzdurami, biegasz od znacznika do znacznika, strzelasz, zbierasz giwery, a czas leci jak z bicza strzelił.** Więcej mięska i zabawy, mniej obowiązków oraz zbędnej klikaniny.

Cenna lekcja dla innych ekip, gdyby ktoś pytał mnie o zdanie.

Tańczący z giwerami

Idea wygodnej rozgrywki w oczywisty sposób przyświecała też twórcom podczas projektowania sposobu, w jaki przemieszcza się postać. Herosi mają do dyspozycji podwójny skok, ślizg i powietrzny zryw (lub dasha, jeśli wolicie brzydko, ale po ludzku). Ponadto korzystają z „lotni" oraz bicza energetycznego. Ten ostatni służy do sięgania we wskazanych miejscach wyżej położonych kondygnacji, pierwsza... no cóż, zakładam, że potraficie sobie wyobrazić rolę szybowania w tego typu produkcjach.

Wszystkie manewry (wliczając w to przyzywanie pojazdu) można łączyć w płynne sekwencje, co nie tylko sprawia przyjemność, ale też okazuje się niebywale praktyczne. Lepsi strzelcy będą zapewne rozwalać łby z najbardziej nieprawdopodobnych pozycji, lecz mnie wystarczy, że tam, gdzie dawniej klątem, zastanawiając się, jak do cholery przeleźć na drugą stronę rozpadliny, teraz nawet nie zwalniam. No i pięknie, o to chodziło.

Nowe sztuczki przydają się tym bardziej, że twórcy zmienili podejście do projektowania poziomów. Mniejsze, osobno wczytywane lokacje zastąpił w pełni otwarty świat. Wbrew pozorom ma to niewielki wpływ na zasadniczą część zabawy. Tak zwaną pętlę rozgrywki ponownie oparto bowiem na czyszczeniu mapy z „ubisoftowych" pytajników. Nawigacja stała się jednak dużo prostsza, więc zamiast myśleć, jak wrócić do miejscówki widzianej w kampanii 10 godzin wcześniej, po zapomniany drobiazg można elegancko śmignąć najkrótszą drogą. Kolejny dobry pomysł.

Więcej! Chcemy więcej!

„Czwórka" oferuje najbardziej rozbudowane drzewka rozwoju postaci w historii cyklu. Teoretycznie to dobrze, bo kto nie lubi grzebać w statystykach, mam jednak wrażenie, że w rzeczywistości nie zmieniło się tyle, ile można by oczekiwać. Lwia część talentów to bowiem nadal wielostopniowe „pasywki" z cyklu

Kłapacz złodupiec

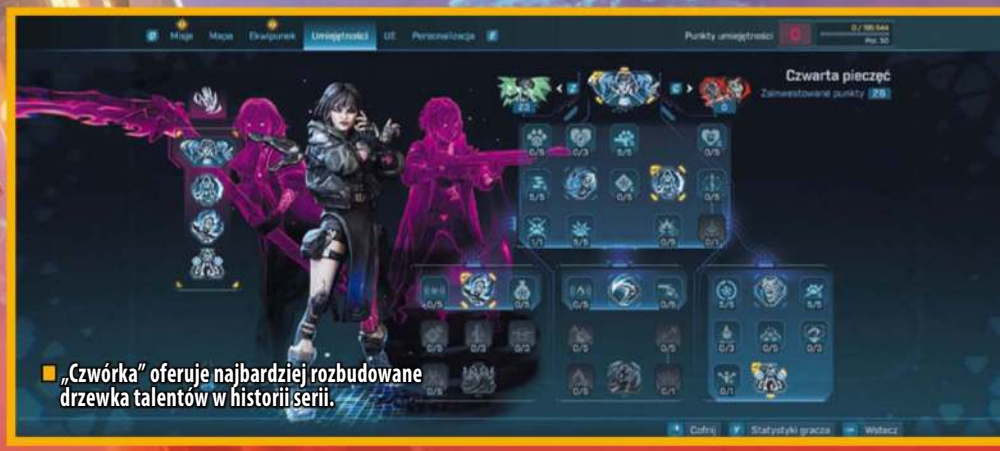
Borderlands 4 jest pierwszą grą z serii przełożoną na język polski. Tłumacze wykazali się sporą odwagą, np. badassów określono złodupcami, a Claptrapa przechrzczono na Kłapacza. Moim zdaniem nieźle uchwycono ducha oryginału, ale ostrzegam, że miejscami bywa dość nietuzinkowo. Vault Hunter jako pogromca skarbców? No nie wiem...

Małe zmiany zrobiły wielką różnicę.



Dzięki tzw. częściom na licencji broń łączy niekiedy cechy sprzętu różnych producentów.

eprasa.pl 3fb78f45a7



„Czwórka" oferuje najbardziej rozbudowane drzewka talentów w historii serii.



Niewdzięcznicy, którzy nie potrafią docenić zasług Claptrapa, mogą wyciszyć w opcjach jego głos.

Jedna z najlepszych odsłon cyklu, ale w dół ciągnie ją optymalizacja.

7+

+ najprzyjemniejsza odsłona serii od wielu lat
+ wysoka mobilność prowadzonej postaci
+ masa pomniejszych poprawek dla wygodnickich
+ mniej przedmiotów legendarnych, co podnosi ich wartość
+ satysfakcjonująca walka i efekty postrzałów
+ broń ciężka oparta na cooldownach
+ humor bliższy „dwójce" niż „trójce"

– FATALNA optymalizacja
– aktywnościom pobocznym wciąż brak zróżnicowania
– skalowanie świata do poziomu postaci nie każdemu przypadnie do gustu

„+5% do tarczy" lub „+2% do obrażeń kinetycznych". Zdolności diametralnie zmieniające prowadzenie herosa stanowią mniejszość, a przecież właśnie one dają najwięcej radości. Dla jasności: gra pozwala zbudować bohatera na różne sposoby, a system **zyskał na głębi względem poprzednich odsłon, ale to raczej ewolucja niż rewolucja**.

Spośród czworga dostępnych w wersji premierowej awanturników wybrałem Vex. Opcja przywoływania sług uczyniła z niej w moich oczach idealną kandydatkę do zabawy w pojedynkę. Przyzwyczajony do Fl4ka z „trójki", planowałem zainwestować w eterycznego kota i kazać mu odciągać ode mnie wrogów, podczas gdy ja będę spokojnie pruł do nich z półdystansu. W praktyce szybko przekierowałem uwagę na duchowe klony z niebieskiego drzewka. Swobodny wybór między wytrzymałymi kosiarzami a zabójczymi strzelcami pozwolił lepiej reagować na wymogi pola bitwy. Na wysokich poziomach kusząca wydawała się z kolei „zielona" opcja: Vex zyskuje dzięki niej ogromne obrażenia oraz wyssanie zdrowia, ale traci dostęp do sługusów, co wystawia ją na kontrataki. Niezły układ, o ile posiada się już sensowny ekwipunek.

Gnaty, spluwy, giwery!

Przed premierą marketingowcy bełkotali radośnie o 30 mld spluw do zdobycia, ale Starfield też chwalił się tysiącem planet, a ja zasnąłem po sprawdzeniu dwóch. Znaczenie ma bowiem jakość, nie ilość, o czym branża zaczyna sobie najwyraźniej powolutku przypominać. Paradoksalnie mowa również o Gearboksie. Borderlands 3 krytykowano m.in. za zbytnie szafowanie przedmiotami legendarnymi. Kiedy od pomarańczu skrzy się co druga skrzynka, trudno przecież pokrzykiwać z ekscytacji. **W „czwórce" łupom przywrócono należne proporcje.** Pomijając kilka darmowych egzemplarzy, przez pierwsze 20 godzin zabawy zgarnąłem raptem jedną tego rodzaju pukawkę. Później sypnęło nimi ciut obficiej, ale nigdy nie stały się codziennością i z reguły imponowały potęgą.

Autorzy postanowili ponadto połączyć noże, wyrzutnie rakiet oraz wszelką broń ciężką w jedną kategorię, przypisując ją do przycisku odpowiedzialnego za miotanie granatami. Choć brzmi dziwnie, pomysł ma zaskakująco wiele sensu. Dawniej największe działa potrafiły przydzwonić, lecz tylko w określonych sytuacjach, więc szkoda było dla nich miejsca przy pasie. Teraz można nosić cztery normalne spluwy, a gdy przyjdzie godzina próby – i tak sięgnąć po zabawkę dla dużych chłopców. Nie trzeba nawet pamiętać o amunicji, bo w tym przypadku zamiast niej obowiązują cooldowny. Miłe urozmaicenie całego arsenału stanowią tzw. części na licencji. Niektóre gnaty łączą cechy typowe dla kilku producentów. „Ognisty" karabin snajperski Maliwana wykorzystujący dzięki ładownicy Daedalusa amunicję do pistoletu maszynowego? Proszę bardzo!

Tak samo, a jednak lepiej

Wiele osób ucieszy korekta charakterystycznego dla Borderlands humoru. Klimat wciąż jest głupkowaty i radośnie absurdalny, acz w nieco innym stylu niż „trójka". Mniej tu odwołań do realnego świata, starych memów czy gwiazd internetu, więcej czarnego humoru oraz przerysowanej przemocy. Prawidłowo.

Twierdzenie, że „czwórka" zrewolucjonizowała serię, byłoby przesadą, gdyż w gruncie rzeczy zabawa wciąż podąża znanym od lat szlakiem. Niezmordowanie łaziłem więc po chaszczach, z uporem czyszcząc mapę ze znaków zapytania. Raz rechotałem z głupawych misji pobocznych, kiedy indziej z zażenowaniem skrobałem się po głowie, nie bardzo wiedząc, jak zareagować. Ponadto drzewko talentów zawsze potrzebowało kolejnej korekty, nowa spluwa przetestowania, a boss ubicia.

Krótko mówiąc: to wciąż te same Borderlandsy co zawsze, tyle że wygładzone i ociosane z wielu przestarzałych, niepotrzebnych elementów. Kto oczekiwał huraganu zmian, nie znajdzie go, lecz pomniejsze czasooszczędzacze, a przede wszystkim niezwykła lekkość ruchu postaci, tchnęły w całość zaskakującą ilość świeżego powietrza. W normalnych warunkach rozważałbym wystawienie dziewiątki, bo w **życiu nie spodziewałbym się, że ta seria kiedykolwiek wykrzesze ze mnie jeszcze podobny entuzjazm, ale nie mogę zignorować stanu technicznego gry**. Jeśli dysponujecie potężnym pecetem ORAZ nie macie nic przeciwko korzystaniu z frame gena, będzie... znośnie. W innym przypadku poczekałbym na łatki. Wiele, wiele łatek. **|CDA|**

eprasa.pl 3fb78f1f67

WIELKIE EMOCJE ZACZYNAJĄ SIĘ TUTAJ



Zeskanuj kod QR
lub wejdź na atlasarena.pl

ATLAS ARENA

PLATFORMY PC, PS5, XSX (PS4, XBO W PLANACH) **PRODUCENT** TECHLAND **WERSJA PL** PEŁNA
GRALIŚMY NA PS5 **FPP, AKCJA, POSTAPOKALIPSA, ZOMBIE**

DYING LIGHT THE BEAST

Biegał, skakał, ciął, powtarzał: **Łukasz „Moraś" Morawski**

W pierwszej części spędziłem prawie 100 godzin, na „dwójkę" poświęciłem połowę tego czasu, przy The Beast natomiast siedziałem jeszcze trochę krócej. I niby bawiłem się dobrze, ale nie wiem, czy w przyszłości będę chciał wrócić do tej serii. Na ten moment czuję, że twórcy powiedzieli mi o świecie Dying Lighta wszystko, co mieli do powiedzenia.

Jestem fanem dorobku Techlandu. I nie ma to nic wspólnego z lokalnym patriotyzmem. Po prostu to studio na przestrzeni wielu lat tworzyło produkcje, które doskonale trafiały w moje gusta. Pomijając takie oczywistości jak Call of Juarez, Dead Island i Chrome, ja naprawdę bardzo miło wspominam czas spędzony przy Xpand Rally, nail'd czy nawet FIM Speedway Grand Prix 15 (a kompletnie nie interesuję się żużlem!). Przetestowanie The Beast traktowałem więc jako konieczność, zwłaszcza że w poprzednich odsłonach zrobiłem wszystko, co mnie interesowało, łącznie z rozszerzeniami fabularnymi. Niestety tym razem nie pykło. Niby każdy element układanki znajdował się na swoim miejscu. Niby cieszyła mi się gęba na widok rozczłonkowywanych zombiaków. Niby nocne harce wywoływały u mnie przyspieszone bicie serca. Ale... ale w ogólnym rozrachunku jakieś to wszystko takie nudne. Mało angażujące. Powtarzalne.

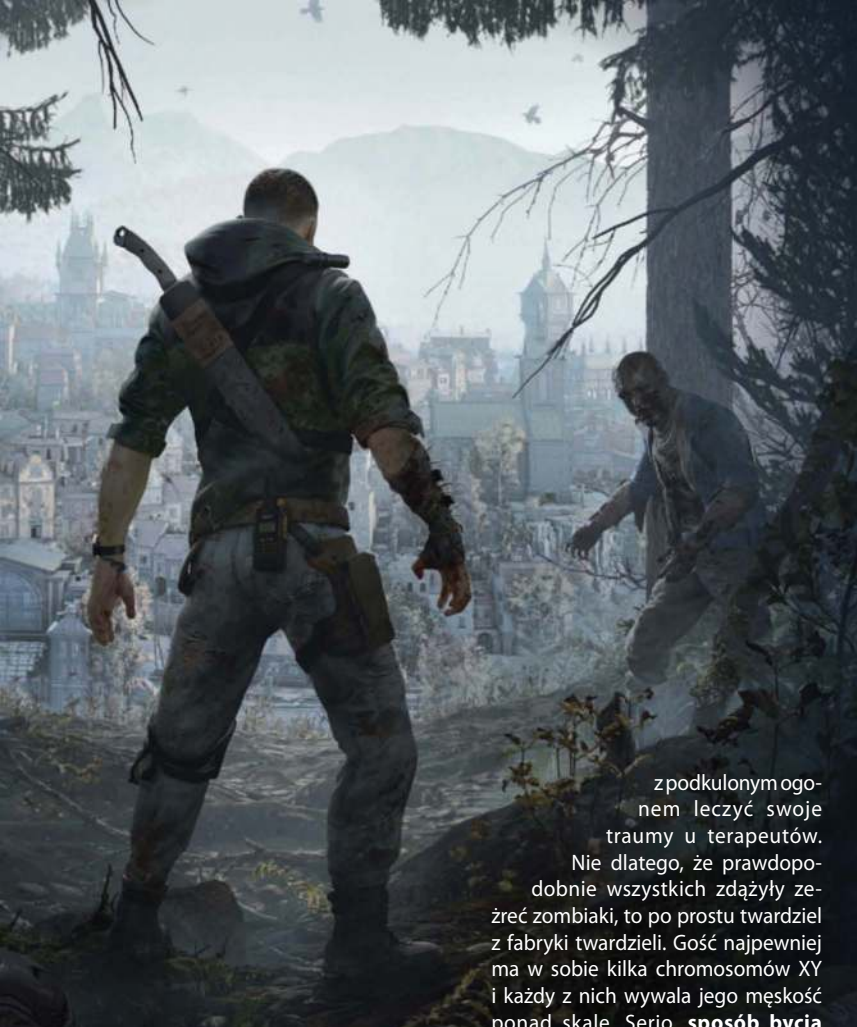
Co za dużo, to niezdrowo

Żeby nie było: nie uważam The Beast za złą grę. Co to, to nie! Problem w tym, że właściwie w żadnym momencie niczym mnie nie zaskoczyło. Oczywiście rozumiem, że kontynuacje rządzą się swoimi prawami i na przestrzeni poszczególnych części zazwyczaj nie mamy co oczekiwać wielkich rewolucji, ale fajnie byłoby się niekiedy zaskoczyć. Wychodzi na to, że moja relacja z Dying Lightem zaczyna przypominać to, co łączy mnie z Far Cry'ami – dawniej z zachwytem siadałem do kolejnych odsłon, lecz z czasem ich powtarzalność sprawiła, iż kompletnie się od serii odbiłem i obecnie myślę o niej w negatywny sposób. Sztandarowa **marka Techlandu co prawda jeszcze mi do tego stopnia nie zbrzydła, jednakże odnoszę wrażenie, że to był ostatni raz, kiedy twórcy mogli cokolwiek z niej wycisnąć**.



Piecze skóra od światełka? Dobrze... bardzo dobrze!

Może gdyby ograniczono się do tego, że The Beast pierwotnie miało być niewielkim spin-offem, wyszłoby to grze na dobre. Wtedy pewnie dostalibyśmy bardziej skondensowaną historię, bez tak dużej liczby „przeszkadzaczy". A tak twórcy niepotrzebnie rozciągnęli tytuł, który na dobrą sprawę już w pierwszych godzinach prezentuje nam wszystko, co ma do zaoferowania, potem jedynie w kółko powtarzamy te same czynności. Dobrze, że chociaż w misjach głównych starano się trochę bawić ze skostniałą strukturą rozgrywki, oferując nieco bardziej zróżnicowane cele. Szkoda tylko, że developerzy co i rusz próbowali odciągnąć mnie od wątku głównego. Czasami czułem się jak dziecko, któremu rodzice każą jeść rozpapcianą mizerię,



kiedy ja mam ochotę wyłącznie na dobrze wysmażonego mielonego.

Mocny start

The Beast oferuje szalenie klimatyczny i dobrze zrealizowany prolog. Okazuje się, że Kyle Crane – protagonista pierwszej części – żyje, ale nie pełną piersią gdzieś „tak jakby w raju" niczym z podkulonym ogonem leczyć swoje traumy u terapeutów. Nie dlatego, że prawdopodobnie wszystkich zdążyły zeżreć zombiaki, to po prostu twardziel z fabryki twardzieli. Gość najpewniej ma w sobie kilka chromosomów XY i każdy z nich wywala jego męskość ponad skalę. Serio, **sposób bycia Kyle'a i wypowiadane przez niego zdania są tak przepełnione testosteronem, że wydaje się to nawet urocze**. Choć trochę się naigrawam, darzę tego faceta dużą sympatią. Zresztą ta jego agresywna natura może wynikać z faktu, że ma w sobie coś z potwora, tytułowej bestii. Efekty tego mogliśmy zaobserwować już w finale The Following, ale w wyniku licznych eksperymentów nowe zdolności Crane'a tylko się nasiliły.

Złap je wszystkie!

Naszym zadaniem jest sprawić, żeby Crane jeszcze bardziej się odczłowieczył, co pozwoli mu dokonać zemsty na złowieszczym Baronie. W tym celu musimy polować na zmutowanych ludzi określanych mianem chimer, a następnie pozyskiwać z ich krwi biochemiczny katalizator GSB, czyli „sztucznie wytworzone cząsteczki o właściwościach enzymatycznych, które usprawniają DNA organizmu". (Uwielbiam takie sci-fi bzdury w horrorach). W skrócie: trzeba polować na pokémony o o różnych mocach, tyle że nie chowamy ich w pokéballach, tylko roztrzaskujemy im łby o asfalt, a pozyskaną z nich surowicę wstrzykujemy protagoniście w żyły. Yyy, oczywiście nic niepokojącego... Najważniejsze, że nasz mężczyzna zyskuje w ten sposób większą siłę – i nie tylko – dzięki czemu radzi sobie lepiej w starciach z przeciwnikami.

Początkowo w monstrum przemieniamy się automatycznie po napełnieniu odpowiedniego paska, lecz z czasem Kyle zaczyna to kontrolować. To znaczy gracz to kontroluje poprzez odblokowywanie nowych zdolności na prostym drzewku rozwoju. I tak jak umiejętność aktywowania trybu bestii w dowolnym momencie sprawdza się super, tak reszta skilli na dobrą sprawę mogłaby nie istnieć. No, pomijając jeszcze „wściekłą szarżę", dzięki której biegamy znacznie szybciej, co przydaje się w trakcie nocnych ucieczek.

Mimo wszystko **ta głośno reklamowana mechanika nie jest niczym nadzwyczajnym – po prostu okazjonalnie pomaga nam poradzić sobie z bardziej wymagającymi wrogami**, zwiększając odporność na obrażenia i wzmacniając ataki Crane'a. Fabularnie też na pewno dałoby się to lepiej ograć, np. co jakiś czas pokazywać negatywny wpływ GSB na organizm protagonisty.

Jak zepsuć coś dobrego

Przez pierwsze godziny zabawy obawiałem się, że misje fabularne ograniczą się do ganiania za kolejnymi chimerami, ale na szczęście w pewnym momencie historia rozgałęziła się w ciekawe kierunki. Na naszej drodze pojawili się nowi, nietypowi bohaterowie, doszło do kilku zdrad, paru bardziej przejmujących momentów i ogólnie do wielu sytuacji, w których normalny człowiek raczej nie chciałby się znaleźć. Na uwagę zasługuje bez wątpienia to, w jak kreatywny sposób twórcy podeszli do projektowania misji. Raz musimy

Ale to już było i nie bawi jak dawniej.

Bogusław Linda w finale „Psów 2", tylko przez 13 lat był przetrzymywany w laboratorium jako obiekt badawczy. Los – o aparycji tajemniczej Olivii – jednak się do niego uśmiechnął i mężczyzna zdołał się wyzwolić z kajdanów. Droga na powierzchnię to zdecydowanie jedna z lepszych sekwencji tego dzieła. Nie dosyć, że najpierw czeka na nas czołganko niczym w scenie otwierającej Metal Gear Solid V, to jeszcze musimy radzić sobie z zombiakami w ciasnych korytarzach tajnego kompleksu (to z kolei mocno przywodzi na myśl gry z serii Resident Evil). I to bez odpowiedniego wyposażenia, ale za to z zawrotami głowy. Co tu dużo mówić: wyszło super.

A to dopiero początek. Główny bohater to nie byle leszcz i nie ucieka





przedzierać się niezauważenie przez jaskinię pełną przemieńców, innym razem pędzimy autem, rozpylając pewien czerwony dym po okolicy, rozbrajamy bomby porozrzucane w budynku najeżonym uzbrojonymi żołdakami Barona, uciekamy tunelami przed hordą zombiaków albo szturmujemy bazę wroga.

Dobra gra. Po prostu... chciałoby się więcej.

W ten sposób developerzy nie tylko walczyli z monotonią, lecz także sprytnie wykorzystywali poszczególne mechaniki gameplayu w konkretnych misjach. Żeby jednak nie było zbyt pięknie, po drodze musiało się coś skasztanić. W tym miejscu piję przede wszystkim do awansowania na wyższe poziomy – gra kilkukrotnie sztucznie blokuje postępy w kampanii koniecznością zdobycia odpowiedniego levelu, bo w przeciwnym razie walka okaże się orką na ugorze. A że zdobywamy śmiesznie mało ekspa za zabijanie zombiaków i ludzi, to trzeba zaliczać zadania poboczne oraz inne dodatkowe aktywności.

I choć z tymi pierwszymi nie miałem większego problemu, bo spora ich część była naprawdę angażująca (np. historia dwóch braci nawet mnie wzruszyła), tak umierałem w środku, gdy znów musiałem zabezpieczyć kryjówkę czy przywrócić zasilanie w wieży. Zbieranie lepszego wyposażenia poprzez okradanie konwojów i przeczesywanie „ciemnych stref" (małych, zamkniętych pomieszczeń wypełnionych zombiakami) męczyło na dłuższą metę, bo za każdym razem robiliśmy dokładnie to samo. Kompletnie nie czaję, po co twórcy upchali w grze tyle tego rodzaju aktywności... **Zamiast przyciągać do nieźle napisanej fabuły, wolą rozmieniać się na drobne i w efekcie psują obraz całości.** Albo niech chociaż te dodatkowe wyzwania będą w jakiś sposób ciekawe czy, nie wiem, zróżnicowane?



Z drogi, bo Kyle jedzie!

Maczeta w ruch!

Całe szczęście, że Dying Light: The Beast broni się gameplayem, bo w przeciwnym razie pewnie odpuściłbym dalszą zabawę. Bieganie po dachach i naparzanie się z zombiakami nadal wypada świetnie – a nawet lepiej niż w poprzednich częściach, chociażby pod względem tego, jak zaprezentowano obrażenia u naszych ofiar. Kyle w niezwykle bestialski sposób rozprawia się z przeciwnikami, rozwalając im czaszki, ucinając kończyny czy wypruwając flaki. Krew leje się gęsto i często, właściwie na każdym kroku mamy okazję do zrobienia komuś krzywdy.

Nic też nie stoi na przeszkodzie, aby wrogów np. podpalić lub porazić prądem. Wystarczy wykorzystać elementy otoczenia bądź odpowiedni oręż. Powrócił system ulepszania wyposażenia poprzez zwiększanie jego poziomu przydatności (choć czasami się gubi, bo nieraz wyższy level obniża statystyki) oraz modyfikowania broni tak, by dało się nakładać na ofiary bonusowe efekty.

Zakres ruchów protagonisty jest całkiem spory, a wraz z postępami i odblokowanymi nowymi perkami Kyle staje się prawdziwą maszyną do zabijania. Możemy wykonywać lekkie i mocne ataki, odbijać się od głów zombiaków, wlatywać w żywe trupy mocarnym kopniakiem, rozgniatać nogą ich czaszki lub robić inne cuda-niewidy. Tym razem większe znaczenie podczas walki ma broń palna, w tym takie wypasione sprzęciory jak miotacz pił tarczowych. Do tego typu wynalazków amunicja bywa jednak dosyć droga i trudno dostępna, dlatego zachowywałem ją głównie na starcia z bossami (a tego typu walk występuje tu naprawdę dużo i są świetne!).

W mroku najlepiej

Super eliminowało się zombiaki za pomocą shotguna czy innego karabinu, tak samo jak podobały mi się sekwencje strzelane z armią Barona. A jeśli miałem ochotę na odrobinę skradania się, to wtedy robiłem użytek z łuku. Okazjonalnie też wskakiwałem do aut (niestety tylko jeden dostępny model fury



Nigdy nie rozpalaj grilla przy pomocy benzyny.

na całej mapie...), aby rozsmarować przeciwników na masce. Właśnie w takich momentach Dying Light: The Beast błyszczał najbardziej. **Kiedy zapominałem o nudnych aktywnościach pobocznych oraz odtwórczości względem poprzedniczek i skupiałem się na czystej rzezi** (w przenośni, bo w grze robimy dużo bałaganu – krew jest dosłownie wszędzie), zaczynałem bawić się jak dziecko w piaskownicy.

Do tego podbijałem sobie adrenalinę nocnymi eskapadami, podczas których na Kyle'a polują bardzo groźni i wytrzymali przemieńcy. Kiedy słońce zachodzi, mrok zaczyna spowijać całe Castor Woods i wtedy robi się naprawdę przerażająco. Pod tym względem The Beast zdecydowanie bliżej do „jedynki" niż „dwójki", gdzie ten aspekt niepotrzebnie złagodzono. Tutaj autentycznie czułem niepokój, gdy musiałem wyściubić nos z bezpiecznej bazy, uzbrojony tylko w siekierę i latarkę.

Lubiłem eksplorować Castor Woods nocą również dlatego, że wtedy nowy Dying Light wygląda zdecydowanie najlepiej. Gra światłocieni buduje klimat, a w oczy nie rzuca się nieco rozmyty obraz. Oczywiście jest to wina tego, że The Beast przechodziłem na podstawowym modelu PlayStation 5, bo zakładam, że gdybym odpalił wersję pecetową, mógłbym liczyć na znacznie lepszą oprawę wizualną. Na niekorzyść twórców miliony osób również wybiorą wydanie na konsolę Sony i rozczarują się tym, jak momentami prezentuje się na niej ten tytuł. Grafika sama w sobie wypada naprawdę dobrze, tylko co z tego, skoro przez cały czas odnosiłem wrażenie, jakby ktoś wysmarował mi ekran mydłem, a obrazowi brakowało ostrości.

Jest okej

Tak czy siak, zawsze liczy się dla mnie przede wszystkim płynność rozgrywki i na szczęście w tym przypadku nie znalazłem powodów do narzekań. W trybie wydajności The Beast śmigało w stabilnych (może z drobnymi wyjątkami) 60 klatkach na sekundę, co miało ogromne znaczenie podczas dynamicznych starć z wrogami i sekwencji ucieczkowych. Z błędami technicznymi bywało za to różnie, jednakże ani razu nie trafiłem na jakiegoś szalenie irytującego buga, który w dodatku zepsułby mi postępy. Większość glitchy, jakie wyłapałem, była raczej zabawna i kuriozalna, co trochę wybijało z immersji. A to przemieniec w trakcie pościgu zaklinował się na murku, a to broń wyparowała mi na chwilę z ręki, a to ciała poległych przeciwników zaczynały wariować. Tak naprawdę nic, czym warto zawracać sobie głowę.

Zamiast tego wolę pochwalić twórców za to, jak ponownie udało im się zrealizować parkour i ogólne przemieszczanie się ponad ziemią. Animacje podczas wspinaczki są naprawdę dobrze zrealizowane i dają poczucie fizycznego kontaktu z gzymsami, rurkami czy innymi obiektami, jakich chwyta się Crane. Uwielbiam też efekt trzęsącego się ekranu, gdy znajdujemy się bardzo wysoko i patrzymy w dół. Zazwyczaj towarzyszą temu rewelacyjnie dopasowane dźwięki – świszczący wiatr lub trzeszczące elementy konstrukcji, na którą próbujemy się wdrapać. To robi wrażenie.

Mimo wszystko trochę się z The Beast nie polubiłem. A byłem do tej gry pozytywnie nastawiony, jednocześnie nie mając w stosunku do niej zbyt wielkich oczekiwań. **Nowy Dying Light nie jest ani wystarczająco porządny, ani wystarczająco lichy:** nie zostaje w głowie, nie myśli się o nim po ukończeniu, nie zachęca do powrotu. Niemniej potrafi sprawiać radość, bawić efektownym systemem walki czy ciekawymi misjami fabularnymi. Na pewno warto dać tej produkcji szansę (dotyczy to zwłaszcza fanów serii), ale nie należy nastawiać się na coś wyjątkowego. Ani bardzo dobrego. Po prostu dobrego. **|CDA|**

OKIEM JAKUBA „JAQPA" DMUCHOWSKIEGO

OCENA **8**



Dying Light: The Beast to udany powrót do korzeni serii, acz w oczy sporadycznie rzuca się fakt, że to rzeczywiście dodatek przekształcony w pełnoprawną produkcję.

Recenzję autorstwa Jaqpa znajdziesz na cdaction.pl.

7

+ angażujące misje fabularne
+ walka i parkour nadal dają radę
+ jest krwisto i brutalnie
+ Kyle Crane to równy gość

– dosyć szybko staje się powtarzalna
– rozmydlona grafika na PS5
– tryb bestii niczym nie zaskakuje...
– ...zresztą jak cała gra

PLATFORMA PS5 PRODUCENT SUCKER PUNCH PRODUCTIONS WERSJA PL PEŁNA
OTWARTY ŚWIAT, JAPONIA, SAMURAJOWIE

GHOST OF YŌTEI


Przeskakiwanie w przeszłość to nowy mechanizm w serii, choć twórcy nie robią z niego użytku zbyt często.

I wtedy wszedł on, cały na żółto: **Patryk Wypchło**

„Jestem kobietą. Wodą, ogniem, burzą, perłą na dnie", śpiewa Edyta Górniak, skądinąd wykonawczyni piosenki, której tekst posłużył mi za śródtytuły w niniejszej recenzji. „Jestem dobrem, jestem złem. (...) Jawą i snem".

Twórcy Ghost of Yōtei prawdopodobnie nie inspirowali się podmiotem lirycznym utworu Jacka Cygana, lecz nic nie poradzę, iż sposób, w jaki wykreowali protagonistkę swojej nowej gry, nasuwa te, a nie inne skojarzenia. Atsu, bo o niej mowa, to także wielowymiarowa postać. Wypełniona skrajnościami, nakładająca przeróżne maski, niszczycielska jak siły natury.

Atsu jest onryō, demonicą stąpającą po świecie żywych. Atsu jest samotną wilczycą niespodziewanie zbierającą wokół siebie watahę. Atsu jest sitturaynu, czyli tą, która zatraca się w polowaniu. Atsu jest łagodną pieśniarką i okrutną łowczynią głów, altruistką i najemniczką. Atsu ma wiele twarzy i tylko jeden cel – dokonać zemsty.

Czy wiesz, czemu wilk tak wyje...

Gdy była dzieckiem, watażka zwany panem Saito i jego pięciu zamaskowanych pomagierów zniszczyli jej dom i wymordowali rodzinę: ojca, matkę oraz brata bliźniaka. Dziewczynka nie tylko widziała na własne oczy całe to krwawe przedstawienie, ale też została na koniec przyszpilona do pobliskiego drzewa i porzucona na pewną śmierć. Kostusze jednak wystarczyły tamtego dnia trzy życia i Atsu przetrwała, by – zaprawiona w boju – po kilkunastu latach wrócić w rodzinne strony i przeprowadzić wspomnianą vendettę.

Nie ma co ukrywać: sam **szkielet fabuły jest do bólu sztampowy**. Protagonistka traci wszystko, co nadawało sens jej życiu, więc jedyne, czego kurczowo się trzyma, to pragnienie odwetu na oprawcach. Nienawiść ją napędza, odpowiednie wyszkolenie to warunek sukcesu, a trup może słać się gęsto dopóty, dopóki ostateczny cel nie zostanie osiągnięty.

Historia stara jak świat, a jednak twórcom udało się przedstawić całość w sposób interesujący. Scenarzyści prowadzą Atsu ścieżką nie tylko zemsty, ale też przemiany. W przerwach od ślepej gonitwy za Szóstką z Yōtei główna bohaterka powoli odkrywa, że można żywić się czymś więcej niż nienawiścią, a za horyzontem nie czeka tylko (auto)destrukcja. Developerzy stawiają na drodze protagonistki niespodziewane postacie, zmuszają ją do przełamywania schematów, w których utknęła, pchają ją ku nowym wartościom, dają szansę na naukę przebaczania. Wszystko to składa się na emocjonujący główny wątek, służący za kokon, w który twórcy oblekają Atsu, by mogła finalnie przejść metamorfozę.



Jeden z biomów wprowadza zagadki środowiskowe.

...w księżycową noc?

Za ciekawy pomysł, który przy okazji nieco ożywia świat przedstawiony, uważam nadanie większej roli rozmaitym handlarzom – lwia część rzemieślników i sprzedawców prędzej czy później zleci nam jakieś zadanie lub nawet weźmie w nim udział. To nie automaty zaprogramowane tak, by tylko sprzedawać nam towary, lecz pełnokrwiści mieszkańcy Ezo. **Całkiem nieźle skonstruowano wątki fabularne związane z mistrzami, od których protagonistka uczy się nowych technik walki.** Każdy sensei ma jakąś historię zakotwiczoną

eprasa.pl 3fb78f45a7



Wróg wyciągnął włócznię? No to trzeba wymienić kusarigamę na dwie katany.

Sekretne imię

W trakcie swoich krwawych eskapad Atsu trafia na Ajnów, rdzenny lud Ezo. Gdy zaczyna rozmawiać z przedstawicielką starszyzny, widzimy, że imię kobiety zapisane jest w całości minuskułą. Choć początkowo wygląda to na zwykły błąd, okazuje się, iż tego typu grafia wynika z kultury owych autochtonów. Otóż imiona stanowią dla Ajnów skrajnie prywatną część ich tożsamości, taką, którą nie dzielą się publicznie. Poza gronem najbliższych osób używają więc czegoś w rodzaju tworzonych na zasadzie skojarzeń pseudonimów, stąd decyzja o wyróżnieniu tego szczegółu za pomocą małych liter.



Wystarczy parę minut i ta zbroja będzie cała we krwi oraz błocie.

w realiach wyspy opanowanej przez ludzi pana Saito oraz quest-lekcję dla Atsu – może niezbyt rozbudowany, lecz interesujący i zapadający w pamięć.

Niestety tego ostatniego nie mogę powiedzieć o zadaniach pobocznych rozrzuconych po mapie. Owe fuchy zlecane przez lokalsów nie wyróżniają się zupełnie niczym, to w większości zbiór najprostszych, najbardziej sztampowych questów, których calutki przebieg da się przewidzieć, słysząc pierwsze słowa padające z ust enpeca, włącznie z obowiązkowym małym zwrotem akcji typowo „openworldowymi" aktywnościami? Tereny okalające wyspę Yōtei są nimi usłane równie obficie, co Cuszima. I tak, część zajęć pokrywa się z tymi, które odhaczaliśmy jako Jin Sakai. Niemniej pod tym względem „dwójka" wypada lepiej od swojej poprzedniczki.

I czemu ryś lis tak zęby szczerzy rad?

Wygląda na to, że Sucker Punch Productions odrobiło zadanie domowe z „jedynki", bo niemal każdy typ aktywności pobocznych, mimo że nadal w swym rdzeniu powtarzalny, dostał maciupeńkie urozmaicenia, sprawiające, że czyszczenie mapy jest odrobinę ciekawsze. Weźmy choćby ciepłe źródła: raz dostajemy możliwość powyrywania wokół chwastów, zanim zanurzymy stópki w wodzie, raz prosi się nas o rozpalenie w pobliżu ognia, aby zapewnić komfort marznącym zwierzętom, inny razem pogonimy całą grupę golasów, którzy wystraszą się na widok legendarnej onryō itd.

Cieszę się, że „dwójka" zachowała formę, za jaką pokochałem „jedynkę".

na końcu. Tego trzeba odnaleźć, bo zgubił się w lesie, ten prosi o eskortę, więc to oczywiste, że za pierwszym zakrętem ktoś nas napadnie, a jak musimy zmierzyć się z kimś w karczemnej grze, to na pewno okaże się oszustem.

Nie wiem, czy zabrakło czasu, czy oryginalnych pomysłów, ale na tym polu gra rozczarowuje. A co z najdrobniejszymi, **A jak ktoś ma alergię na czyszczenie map w grach z otwartym światem, nie musi zaglądać z miotłą w każdy kąt Ezo, wystarczy, że podda się naturalnej eksploracji**, odwiedzając miejsca, które napotka na drodze od jednego questa do drugiego. Na standardowym poziomie trudności gra robi się dość łatwa w przypadku, gdy jednak zaliczamy wszystkie aktywności (bo spora ich część służy do wzmacniania bohaterki), a to pozwala mi sądzić, że ktoś, kto nie ma w sobie żyłki sprzątacza, nie musi martwić się, iż czeka go grindowanie. Ergo znajdźki znacznie »

eprasa.pl 3fb78f45a7

Lubimy metafory, okej?

Sztampowy rdzeń fabuły, czyli zemsta, to niejedyny grzeszek twórców, jeśli chodzi o kreowanie historii ducha z Yōtei. Prostotą razi też nieco zawarta w grze metaforyka. Pozbawiona watahy wilczyca, z którą protagonistka buduje więź, symbolizuje tak naprawdę samą Atsu. Demoniczny niedźwiedź, bohater jednej z misji pobocznych, który niezmordowanie ściga w amoku swoje ofiary, również symbolizuje Atsu. A ten miłorząb, który spłonął w noc rzezi dokonanej na rodzinie bohaterki, wypuszczający po latach nowe liście, to także... No, wiecie, co mam na myśli.

pomagają i wzbogacają system walki, lecz nie trzeba ganiać za dosłownie wszystkimi dostępnymi w obawie, że na którymś etapie utkniemy.

Czy powtórzysz te melodie...

To raczej rzadkie zjawisko, ale akurat w przypadku Ghost of Yōtei muzyka zasługuje na cały, odrębny segment recenzji. Już w „jedynce" ścieżka dźwiękowa była rewelacyjna, a Jinowi Sakai zdarzało się przygrywać na flecie (w „podstawce" zmieniał dzięki niemu pogodę, w rozszerzeniu Wyspa Iki natomiast oswajał zwierzęta), lecz przygody Atsu zostały przez twórców jeszcze ciaśniej splecione z muzyką.

W „dwójce" stanowi ona nie tylko element tła ilustrujący aktualne wydarzenia (choć robi to mistrzowsko i wypada pięknie), lecz także istotne narzędzie narracyjne oraz gameplayowe. Po pierwsze **granie na shamisenie, tradycyjnym japońskim instrumencie strunowym, to dla dorosłej Atsu najważniejszy kanał łączący ją z przeszłością**. Umiejętność przekazana protagonistce przez jej matkę stała się niematerialnym dziedzictwem, które nasza onryō czci i pielęgnuje. Dzięki muzyce cofa się do szczęśliwych czasów dzieciństwa, podtrzymuje pamięć o bliskich, odczuwa więź z utraconą rodzicielką.

Po drugie okazji do brzdąkania na shamisenie dostajemy w trakcie zabawy znacznie więcej. A to mechanizm grania na instrumencie zostanie wykorzystany w misji fabularnej, a to posłuży do wzywania wilczycy, która wspiera nas w walce, a to tym razem dzięki shamisenie przywołamy wiatr wskazujący drogę do przedmiotu kosmetycznego czy aktywności w okolicy. Aby przyjazny zefir zaprowadził nas do konkretnego celu, np. kapliczki, Atsu musi nauczyć się najpierw odpowiedniej pieśni. Robi to w wyznaczonych miejscach na mapie, nieraz pomagają jej napotkani enpece, a samą czynność grania symulujemy, bawiąc się touchpadem na DualSensie. Ujarzmianie wiatru, by móc odhaczać aktywności, stanowi więc kolejną aktywność samo w sobie.

...co z gór płyną

A skoro o możliwościach kontrolera Sony mowa, warto wspomnieć, że twórcy wykorzystali je w Ghost of Yōtei dość ambitnie, zwłaszcza na tle innych gier AAA. Wspomniany już **panel dotykowy, poza standardowymi czynnościami z „jedynki", służy nam również za płótno do malowania obrazów**. Ponadto dzięki zaklętej w padzie technologii będziemy wzniecać ogień, piec na nim posiłki, a także wykuwać broń. Sucker Punch Productions po raz kolejny udowadnia, że ma smykałkę do umilania nam zabawy padem – do dziś miło wspominam mechanizm wykonywania graffiti w inFAMOUS Second Son.

Nie powiedziałbym natomiast, że obfitości dualsense'owych trików odpowiada bogactwo stricte wewnątrzgrowych mechanizmów. Wraca większość tego, co mogliśmy robić w „jedynce" – od linki z hakiem i wspinaczki, przez skradanie





Odpowiednie talizmany i zbroja, bomby dymne w kieszeni – i mamy bardziej ninja niż samurajkę.

OKIEM BARNABY „B-SIDE'A" SIEGLA

OCENA **8+**



Sucker Punch ponownie zrealizował cudowny samurajski epos. Znów jest pięknie, znów jest widowiskowo, ale też powtórzono część błędów poprzednika. Najmocniejsze strony: grafika, nowy arsenał broni, droga zemsty na Szóstce z Yōtei oraz wspaniała Atsu.

Recenzję autorstwa Barnaby znajdziesz na cdaction.pl.



Ezo ma swój urok.

się i czołganie, po kłanianie się przed kapliczkami – lecz wachlarz ruchów i gadżetów Atsu nie poszerzył się jakoś wyraźnie względem Jina Sakai, raczej pewne elementy zostały zastąpione innymi, często podobnymi.

Barwy, które kolorowy niesie wiatr

Jak już wspomniałem, korzystanie z fletu ustąpiło miejsca rozbudowanemu graniu na shamisenie. W ramach relaksacyjnej aktywności tym razem nie układamy haiku, tylko malujemy obrazy, co też wymaga przykucnięcia przed jakimś pięknym widoczkiem i oderwania się na chwilę od gonitwy. Atsu zabrano np. strzałki, których Jin używał na wrogach, ale podarowano jej broń palną.

No i wreszcie starcia – duch Cuszimy uczył się nowych technik walki samą kataną, tak by radzić sobie z konkretnymi rodzajami przeciwników, onryō natomiast zamiast tego poszerza swój arsenał o cztery nowe narzędzia mordu, lecz poza tym, jak rusza się w bojowym tańcu, niewiele to zmienia. **Wciąż bowiem pojedynkowanie opiera się na zasadzie „papier, kamień, nożyce".** Wróg ma włócznię? Atakuj dwiema katanami. Skrywa się za tarczą? Wyciągnij kusarigamę. Trafiłeś na mięśniaka, który wali wolno, ale z dużą siłą? Ratuj się wielgachnym odachi.

Niemniej walka nadal stanowi niezwykle przyjemne zajęcie. Zamiast modyfikować ją na siłę, po prostu zmieniono całemu systemowi skórkę, by wyglądał nieco inaczej, lecz działał tak samo dobrze, jak wcześniej, wciąż bowiem jest płynnie, bardzo zręcznościowo i widowiskowo. Bez względu na to, kto i czym nas atakuje, zawsze musimy wykazywać się refleksem i sokolim okiem: szybkie rozpoznawanie błysków o różnym kolorze, które sygnalizują konkretny ruch przeciwnika, i odpowiednia reakcja wciąż stanowią podstawę sukcesu w pojedynkach z bossami. Mechanika, podobnie jak w „jedynce", tak sprawnie pochłania naszą uwagę, że nie przeszkadza nam, iż w gruncie rzeczy robimy ciągle to samo.

Atsu porusza się na polu bitwy z gracją tancerki, żonglując orężem niczym wprawna cyrkówka, a łączenie ataków i efektów różnych gadżetów nie tylko przynosi pożądane skutki, ale też spektakularnie wygląda, zwłaszcza jeśli podszkolimy bohaterkę. Wrogowie nas otoczyli? Rzucamy bombę dymną i w mgnieniu oka eliminujemy aż trzech przeciwników (tu przydadzą się punkty rozwoju zbierane przy kapliczkach), wypadamy z obłoku i płynnie zmieniamy katanę na yari, by dopaść gościa z kusarigamą, rzucając po drodze trzema kunai naraz (dzięki odpowiedniemu talizmanowi) i odbijając strzałę posłaną przez łucznika. Poezja dla oka i zarazem nagroda za zaliczanie aktywności pobocznych.



Napotkany handlarz lalek pamiętał, że uratowałem go wcześniej na szlaku.

Zanurzmy się w tych skarbach niezmierzonych

Gra nie płata żadnych poważnych figli w trybie wydajności i wygląda pięknie w trybie jakości (choć oczywiście wyraźnego skoku względem poprzedniczki nie ma się co spodziewać). **Przerywniki filmowe przygotowano po mistrzowsku,** regiony Ezo rozsądnie, zważywszy, że chodzi o grę z akcją osadzoną na jednej wyspie, zróżnicowano, a do obecnego już w „jedynce" czarno-białego trybu Akiry Kurosawy dorzucono te inspirowane twórczością Takashiego Miike i Shinichiro Watanabe. Z kolei sposobem symulowania żywego świata można się początkowo wręcz zachłysnąć. Rzecz jasna im dłużej gramy, tym ów czar słabnie – enpece zaczynają się powtarzać, nikt już nie zleca nam misji ani nie daje wskazówek dotyczących lokalizacji znajdziek – a i pojedyncze „błędy w Matriksie" się zdarzają, np. stojące obok siebie trzy te same konie osiodłane w identyczny sposób, jakby ktoś o dwa razy za dużo wcisnął kopiuj-wklej.

Jedyne, co rzeczywiście trochę rozczarowało mnie od strony technicznej, to zaskakująco duża liczba czarnych ekranów. Między cutscenkami a gameplayem, w trakcie cutscenek, w momentach, gdy postać ma »

Przygody Atsu zostały przez twórców jeszcze ciaśniej splecione z muzyką.



Shadow of Yôtei czy Assassin's Creed Ghost?



Tradycyjnie już pojedynki odbywają się w pięknych sceneriach.

Królowa w żółci

Być może zastanawiacie się, o co chodzi z tym żółtym kolorem w moim podpisie. Powiem tylko tyle, że owa barwa stanowi ważny element gry. Co to oznacza? O tym dowiecie się z materiału „Dlaczego Ghost of Yôtei jest żółte?", który znajdziecie na naszym youtube'owym kanale.

wykonać jakąś niestandardową czynność, np. schować się w pustej beczce, ba, w początkowej fazie zabawy gra raczyła mnie bezdenną otchłanią nawet wtedy, kiedy Atsu wchodziła do tunelu, przez który miała się przeczołgać. Na sprytne kadrowanie polegające na prezentowaniu postaci od klatki piersiowej w górę tak, aby nie musieć pokazywać, gdzie tam chowa ten wielki, nieporęczny przedmiot, który właśnie dostała w trakcie rozmowy, przymykam w grach oko, lecz w gigantycznej produkcji AAA chciałbym zobaczyć chociaż animację otwierania szuflady.

Z recenzenckiego obowiązku pierwszą połowę Ghost of Yôtei przeszedłem z polską wersją językową w słuchawkach, drugą – z japońską. I muszę przyznać, że nasze rodzime aktorstwo głosowe w niczym nie ustępuje temu z Kraju Kwitnącej Wiśni. **Atsu w interpretacji Joanny Osydy jest nieco inna od onryō Eriki Ishii, lecz na pewno nie gorsza.** Po prostu trzeba zaakceptować fakt, że dubbing to nie zwykłe odtwórstwo, lecz osobna sztuka. Przyczepić mogę się tylko do dwóch rzeczy w polskiej wersji językowej: braku napisów informujących, co mówią ci najpospolitsi, mijani na ulicy enpece, a także do tego, że w przypadku pieśni bajarza zdecydowano się na zwykłą, „opowiadaną" narrację zamiast śpiewnego murmuranda z oryginału. Może obawiano się, że wyjdzie z tego parodia?

I choć raz o ich cenach nie mów mi

Gracze, a już na pewno recenzenci, próbują doszukiwać się w kontynuacjach gier rewolucji, gdy zaś w danym sequelu jej nie ma – a we współczesnych seriach prawie zawsze jej nie ma, szczególnie jeśli chodzi o produkcje AAA z otwartym światem – sięgają po argument ewolucji. Cóż, ja w przypadku Ghost of Yôtei wspomnianej rewolucji nie spodziewałem się od samego początku, podobnie jak nie liczę, że w jedenastej części „Piły" filmowcy uraczą mnie komedią romantyczną, a „Wichry zimy" George'a R.R. Martina okażą się przewrotnie powieścią epistolarną przedstawiającą wydarzenia w formie korespondencji między Jonem Snow i Daenerys Targaryen.

Czy zatem seria ewoluuje? Trudno powiedzieć. **Ja odnoszę wrażenie, że twórcy wręcz nie chcieli za dużo mieszać w swoim cyklu.** Każda nowość, choć bez wątpienia urozmaica zabawę, wydaje się jednocześnie zbędna: walkę z wilczycą u boku dodano, ale w mocno ograniczonej formie, Atsu może ścigać poszukiwanych przestępców, lecz owe zlecenia w gruncie rzeczy to po prostu kolejne źródło pojedynków (i niezłych pieniędzy), z broni palnej nie korzystałem, bo nie pasowało mi to do nomen omen ducha serii, lunetę wyciągałem tylko wtedy, gdy mi kazano, a przy karczemnej gierce w „tazosy" jedynie się irytowałem.

To, co dodano w „dwójce", wydaje się wynikać z asekuracyjnej strategii, jakby w Sucker Punch powiedziano sobie gdzieś na początku prac: „Dobra, podoba nam się to, co dotąd wykreowaliśmy, i najchętniej skupilibyśmy się na fabule i nowym miejscu akcji, lecz określoną liczbę nowości musimy dorzucić, bo inaczej gracze nas zjedzą".

Ja apetytu na besztanie twórców bynajmniej nie mam. Wyznaję zasadę, że lepsze jest wrogiem dobrego, a skoro w moich oczach już Ghost of Tsushima jawiło się jako rewelacyjna gra, wyszedłbym na hipokrytę, gdybym narzekał na brak wyraźnego rozwoju serii. Najzwyczajniej w świecie cieszę się, że „dwójka" zachowała formę, za jaką pokochałem „jedynkę". Jeśli tak jak ja zaliczasz się do fanów pierwszej części, Ghost of Yôtei powinno cię zadowolić. Jeśli któryś jej aspekt wymęczył cię lub rozczarował, tutaj będzie podobnie. I te dwie rzeczy wcale nie muszą się wykluczać. |CDA|



Wilczyca pomaga nam m.in. w trakcie prowokacji.

9

+ fabuła nie rozczarowuje mimo ograniego motywu zemsty
+ dobrze napisana protagonistka
+ urozmaicono aktywności dostępne na mapie
+ muzyka to istotny element gry
+ korzysta z możliwości DualSense'a
+ walka tak dobra, jak w „jedynce"
+ aktorstwo głosowe nie zawodzi
+ porządnie przygotowana od strony technicznej

– sztampowe zadania poboczne
– cutscenki i rozgrywka poszatkowane czarnymi ekranami
– brak istotnych nowości może niektórym wadzić

gazeta.pl 3fb78f45a7

JUŻ DOSTĘPNY!

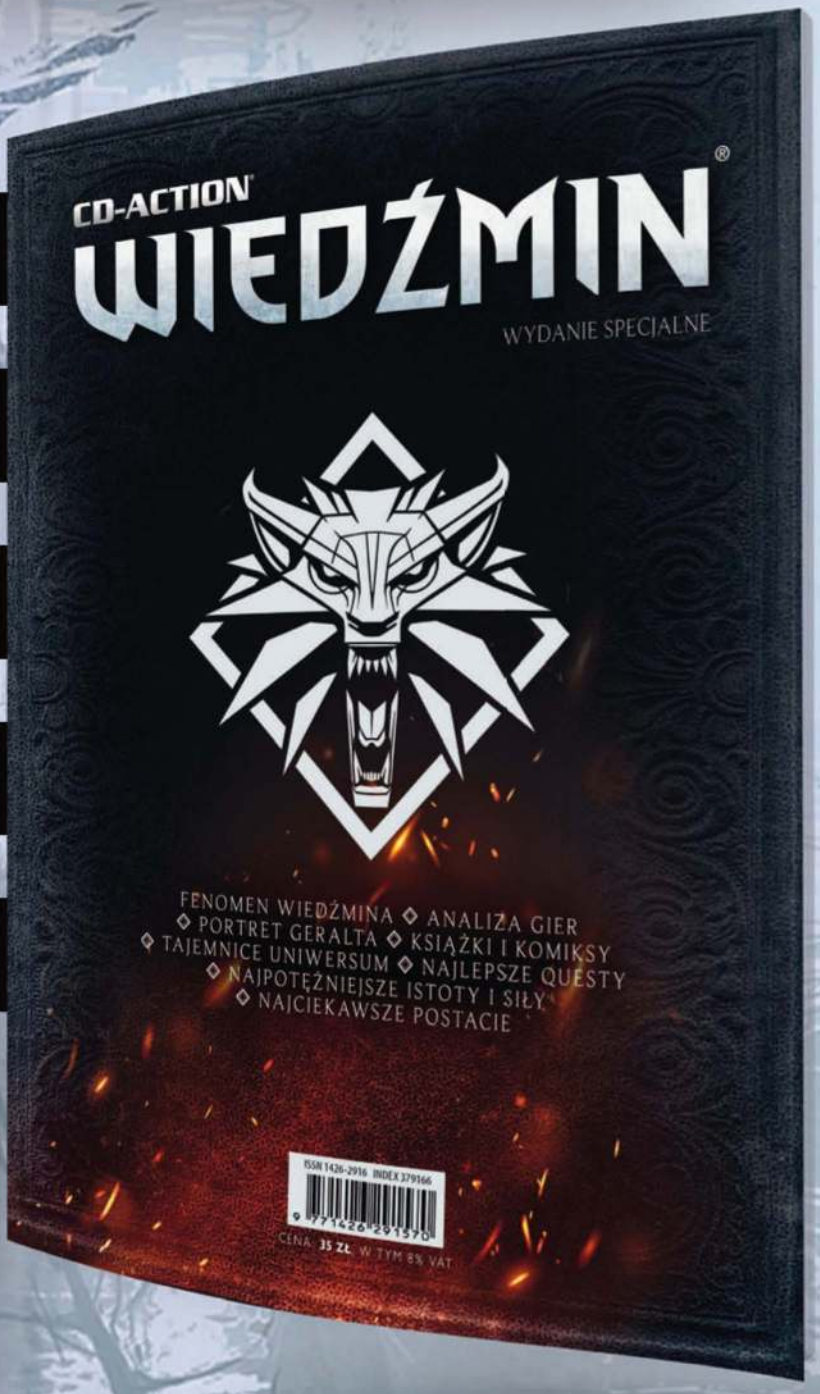
ANALIZY I WSPOMNIENIA GIER Z SERII

KULISY POWSTANIA I FENOMENU WIEDŹMINA

LITERACKA RETROSPEKTYWA CYKLU

KULTOWE TYTUŁY Z NOWEJ PERSPEKTYWY

KOMENTARZE TWÓRCÓW



Wydanie specjalne CD-Action poświęcone uniwersum Wiedźmina. 144 strony wypełnione artykułami o dziełach zarówno Andrzeja Sapkowskiego, jak i CD Projektu Red.

Sklep CD-Action

Allegro

UWAGA: Wydanie dostępne wyłącznie w sprzedaży wysyłkowej! Zapraszamy na sklep.cdaction.pl lub na Allegro.

PLATFORMY PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS2, NS PRODUCENT SUPERMASSIVE GAMES WERSJA PL NAPISY
GRALIŚMY NA PS5 HORROR, KOOPERACJA, KINOWA PLATFORMÓWKA

LITTLE NIGHTMARES™ III

Koszmarnie się nudził: **Łukasz „Moraś" Morawski**

Miałem kiedyś piękny sen, że wyszła kontynuacja serii, którą lubię. W dodatku była to bardzo dobra kontynuacja. Sen też był dobry. W ogóle wszystko było dobre. A potem się obudziłem i zagrałem w Little Nightmares III. Chcę wrócić do spania, wtedy robi się ciekawiej.

Nie zamierzam owijać w bawełnę, zawiodłem się. Może nie jakoś bardzo mocno – w żadnym wypadku nie rozpaczam – ale spodziewałem się czegoś lepszego. Twórcom zabrakło odwagi, aby wyciągnąć z serii Little Nightmares coś więcej. Ewidentnie odpuścili kreatywniejsze podejście do produkcji swojego dzieła, jakby bali się, że zniszczą dziedzictwo marki (albo im się nie chciało). W efekcie otrzymaliśmy sklejkę sprawdzonych i wykorzystanych już rozwiązań zamiast pełnoprawnego sequela, a przecież nad trzecią odsłoną pracowała zupełnie nowa ekipa, więc aż się prosiło o powiew świeżości.

Czy Tarsier Studios zrobiłoby to lepiej? Nie wiem, ale delikatny rozwój na przestrzeni dwóch poprzednich części pokazał, że wiedziało, w jakim kierunku powinien podążać cykl. Tymczasem Supermassive Games po prostu wzięło i odbębniło temat... Fajrant, pora na kolejny epizod antologii The Dark Pictures. **Liczyłem, że współcześni mistrzowie wirtualnych horrorów zaoferują więcej nowości niż tylko tryb kooperacji**, który w sumie nie jest jakimś wybitnym dodatkiem.



Prawie jak Mary Poppins.

Nudny koszmar

Little Nightmares to właściwie samograj. Akcja poszczególnych odsłon dzieje się w miejscach rodem z koszmaru. Niby otoczenie wydaje się znajome, ale jakieś takie przepuszczone przez filtr mrocznego surrealizmu. Rozmiary postaci się nie zgadzają, układy pomieszczeń są dziwne, a logika wydarzeń – zaburzona. Czyli dokładnie tak, jak w snach. Przecież z takim czymś da się zrobić dosłownie wszystko, a studio Supermassive Games już swoimi poprzednimi projektami udowodniło, że nie ma problemów z przedstawianiem grozy w interesujący sposób. Ba, najlepszy tego dowód stanowi niezwykle klimatyczny ostatni rozdział „trójki", w którym zwiedzamy mroczny instytut i co jakiś czas uciekamy przed potężną istotą o przesadnie długich kończynach. Fajnie, szkoda tylko, że mówię o godzinie (z jakichś czterech-pięciu łącznie) zabawy, wcześniej już tak super nie było.

Oczywiście nie chcę zdradzać szczegółów, dlatego dodam jedynie, że **przez większość czasu odnosiłem wrażenie, iż już to wszystko gdzieś widziałem**. Prawie tacy sami przeciwnicy, prawie takie same lokacje, prawie takie same łamigłówki... Na domiar złego praktycznie do każdego z tych elementów mam jakieś „ale". Wrogowie nie są ani przerażający, ani intrygujący (z drobnymi wyjątkami). Nie robią nic szczególnego, aby wywołać w odbiorcy większe emocje. Ot, przez lwią część czasu w zobojętnieniu omijałem zagrożenie, idąc ścieżką wyznaczoną przez twórców. Bo w tej kwestii również się nic nie zmieniło względem poprzedniczek – tutaj

nie ma miejsca na swobodę, trzeba się wpisać w klucz jak na maturze z języka polskiego. Albo bohaterowie wykonają sekwencję konkretnych czynności zgodnie z wizją projektantów, albo najpewniej padną trupem.

Światełko w mroku

Projekty lokacji oczywiście są jak najbardziej w porządku, ale to raczej zasługa samej jakości oprawy wizualnej niż pomysłu na układ pomieszczeń. **Oryginalnością wyróżnia się jedynie pierwszy rozdział osadzony w tajemniczej, pustynnej i zrujnowanej Nekropolii rodem z najdziwniejszych snów.** To zdecydowanie najlepsza miejscówka z całego Little Nightmares III, aż chciałoby się, żeby reszta akcji się tutaj rozgrywała. Mam przez to delikatny problem z wprowadzeniem luster na końcu każdego etapu, działających na zasadzie portali przenoszących bohaterów do innych

ciuchy. W uzyskaniu tego efektu pomaga również wszechobecny mrok, który doskonale zgrywa się z latarką (choć tę otrzymujemy dopiero na pewnym etapie zabawy).

Jak spod sztancy

No właśnie... Latarka? Była. Aktywowanie paneli znalezionymi wcześniej bezpiecznikami? Było. Przełączanie dźwigni w windach? Było. Rozwalanie drzwi bronią białą? Było. Zsynchronizowane skakanie po obiektach, żeby się zapadły? Było. Walka z przeciwnikami wielkości głównych bohaterów? Też była. Właściwie wszystko, co trafiło do „trójki", występowało już w poprzednich częściach. Często na dobrą sprawę natrafimy nawet na te same assety różnych obiektów (a przynajmniej są na tyle podobne, że da się odnieść takie wrażenie). Największą nowość w Little Nightmares III stanowi co-op. Niestety nie lokalny, lecz wyłącznie

Brakuje trochę większej spójności świata przedstawionego.

przestrzeni. Przez to brakuje trochę większej spójności świata przedstawionego. Cóż, twórcy z pewnością mogliby odeprzeć ów zarzut tym, że całość osadzona została w koszmarze. Spoko, ale dlaczego w takim razie późniejsze fabryka słodyczy, park rozrywki i instytut zrealizowano według wspólnych wzorców, a tylko Nekropolia odstaje od reszty pod względem koncepcyjnym?

Nie zmienia to faktu, że dzieło studia Supermassive Games prezentuje się naprawdę okazale (a do tego jak fantastycznie brzmi!). Twórcy zrobili użytek z możliwości silnika Unreal Engine 4, co widać po zarówno bardzo ładnych obiektach, jak i jeszcze lepszych efektach wizualnych. Na szczególną uwagę zasługują animacje rozpadającego się budynku w jednym z rozdziałów. Wygląda to świetnie! Tak samo wrażenie robi umiejętne wykorzystanie techniki rozmycia tła oraz rzeczy znajdujących się na pierwszym planie. Dodaje to obrazowi głębi i w jakiś dziwny sposób wywoływało we mnie lekki niepokój, gdy na pierwszy rzut oka nie byłem w stanie ustalić, na co konkretnie patrzę. Dopiero kiedy podszedłem bliżej, okazało się, że tam w oddali na krześle nie siedział żaden człowiek, tylko leżały porozrzucane

przez internet – dobrze, że chociaż wystarczy kupno jednego egzemplarza, więc można się z kimś zrzucić. Szkoda tylko, że ten tryb nieszczególnie porywa.

Kiedy zobaczyłem, że Alone wyposażona została w wielki klucz nastawny, a Low ma na plecach zawieszony łuk, aż zakrzyknąłem: „To jest to!". Ale to nie było to... Fajnie, że chłopiec może strzelać do znajdujących się wysoko przełączników lub innych elementów, a dziewczynka rozwalać wyznaczone przez twórców rzeczy, lecz to wszystko sprawia wrażenie zbyt wykalkulowanego, brak w tym jakiegokolwiek polotu. **Łamigłówki okazują się tu banalnie proste i właściwie się przez nie płynie, nie trzeba rozkminiać, jak rozwiązać dany problem.** Każdą czynność wykonujemy tu praktycznie z automatu. Trochę więcej sprawczości poczułem chyba tylko w sekwencjach walki z pojedynczymi wrogami, polegających na tym, że najpierw trzeba wypuścić w kierunku przeciwnika strzałę, a następnie dobić go rąbnięciem w łeb (lub tułów, w zależności od rodzaju ofiary).

Nie tym razem

Little Nightmares III sprawia wrażenie produkcji stworzonej z myślą o graczach niezaznajomionych z serią.

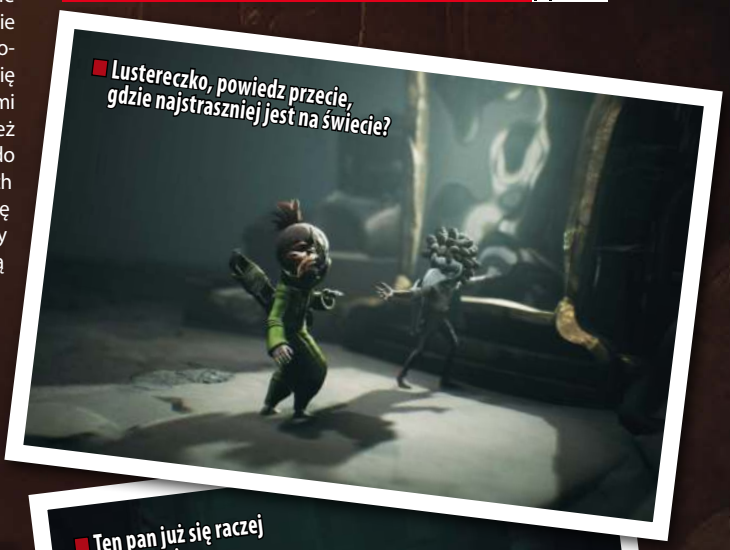
OKIEM KRYSTIANA „UV-A" SMOSZNY

OCENA **7+**

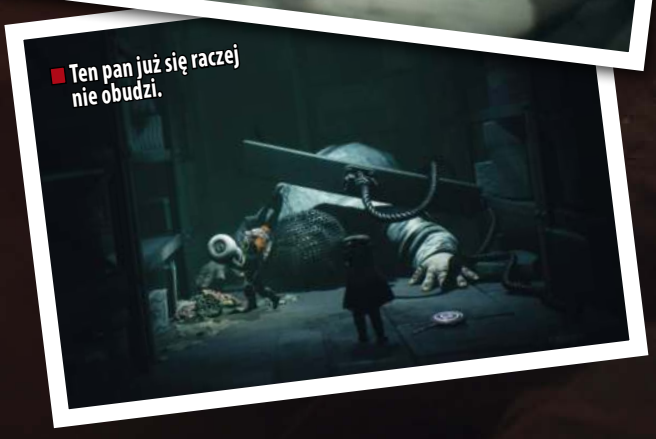


Jest bardzo dobrze, choć mogło być jeszcze lepiej. Autorzy zdołali osiągnąć poziom „dwójki", ale w moim przekonaniu go nie przebili. To i tak wystarczająca rekomendacja, żeby z Little Nightmares III się zmierzyć, mały niesmak jednak pozostaje.

Recenzję autorstwa UV-a znajdziesz na cdaction.pl.



Lustereczko, powiedz przecie, gdzie najstraszniej jest na świecie?



Ten pan już się raczej nie obudzi.

Fani poprzednich części poczują się znużeni powtarzalną – a w dodatku momentami mniej kreatywną – rozgrywką, świeżacy natomiast bardziej docenią styl artystyczny tego dzieła oraz jego gęstą atmosferę. Ja miałem tego pecha, że „jedynkę" i „dwójkę" wcześniej zaliczyłem, przez co trudniej było mi się cieszyć z zawartości przygotowanej przez Supermassive Games.

Nie chciałbym, żeby ta marka umarła wraz z premierą „trójki", ale potencjalna czwarta odsłona musi wprowadzić znacznie więcej zmian w gameplayu, aby ludzie chcieli z nią obcować. Choć patrząc na to, jak brytyjskie studio lubuje się w kopiowaniu sprawdzonych rozwiązań, raczej nastawiałbym się na kolejną powtórkę z rozrywki... |CDA|

6+

+ finał jest super
+ świetna oprawa audiowizualna
+ tryb kooperacji...

− ...choć za wiele do roboty to tu nie mamy
− brak większych zmian w rozgrywce
− przez lwią część czasu nuży

PLATFORMY PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS2, NS PRODUCENT TEAM CHERRY WERSJA PL BRAK
GRALIŚMY NA PC METROIDVANIA, NIEZALEŻNA, TRUDNA

HOLLOW KNIGHT SILKSONG

CD-ACTION POLECA

Ociera łzę, nieśmiało się uśmiecha: **Rafał „Gailantar" Sankowski**

Jeśli nie potrafisz znieść mnie, kiedy jestem najgorsza, to na pewno nie zasługujesz na mnie, kiedy jestem najlepsza.



W ciemności kryją się nasze największe lęki (czerwone kulki, aaa!).

Tak. Moją relację z Silksongiem można nazwać burzliwą. Toksyczną, zapewne nawet patologiczną. Nietrudno było ją nawiązać, raptem kilka złotych i miałem grę w swoich rękach. To nie pusząca się „tripelejowa" damulka z wysokimi wymaganiami. To tytuł z tych, obok których nie przejdziesz obojętnie. Odwrócisz się, uśmiechniesz, zagadasz. I przepadniesz. Wystarczy moment, abyś się zatracił. Kochasz i nienawidzisz, pragniesz, a po chwili rzucasz w diabły ze łzami w oczach. To rozbudowane menu freudowskich traum i wszelkiej maści syndromów określających niezdrowe stany psychiczne, połączonych z przemożną fascynacją i pożądaniem. Jednym zdaniem – moja gra roku 2025. Pomocy!

To naturalne

Zacznę od pewnego sprostowania dla wszystkich malkontentów utyskujących na fakt, iż Silksong powstawał zbyt długo. Otóż powstawał nie mniej, nie więcej tyle, ile powstawać powinien. Niecnoty, które ten cud powiły, nie musiały nic nikomu udowadniać. Były niezależne finansowo, szczęśliwe, robiły to, co lubią i jak lubią. Czy w takich warunkach może zrodzić się coś innego niż owoc miłości i nieskrępowanej radości twórczej?

Dzieło australijskiego studia powstawało bez presji, wydawniczego bata i realnej potrzeby finansowej. Czemu tyle lat? Bo mogło. Bo każda genialna myśl, designerska perełka czy intrygująca mechanika dostawała zielone światło, ilekroć znajdowała uznanie niewielkiego zespołu bliskich współpracowników. I to widać. Powiem więcej: ogarnięcie tak kompleksowego, doszlifowanego, a przede wszystkim znakomicie zaprojektowanego dzieła w siedem lat to realna podstawa dla podziwu, jaki żywię do Team Cherry.

To skomplikowane

Silksong zachwyca na każdym kroku. Wszechobecne poczucie uczestnictwa w czymś niezwykłym, tajemniczym i ogromnym towarzyszy graczowi od samego początku. Wszystko to zasługa głównego bohatera gry i nie mówię tu o naszej protagonistce, Hornet, do której niebawem wrócimy. Chodzi mi o Pharloom, mistyczną, jakżeby inaczej, krainę. Po 50 godzinach z tytułem mogę bez przeszkód oświadczyć: to miejsce moich gamingowych snów (koszmary to też sny).

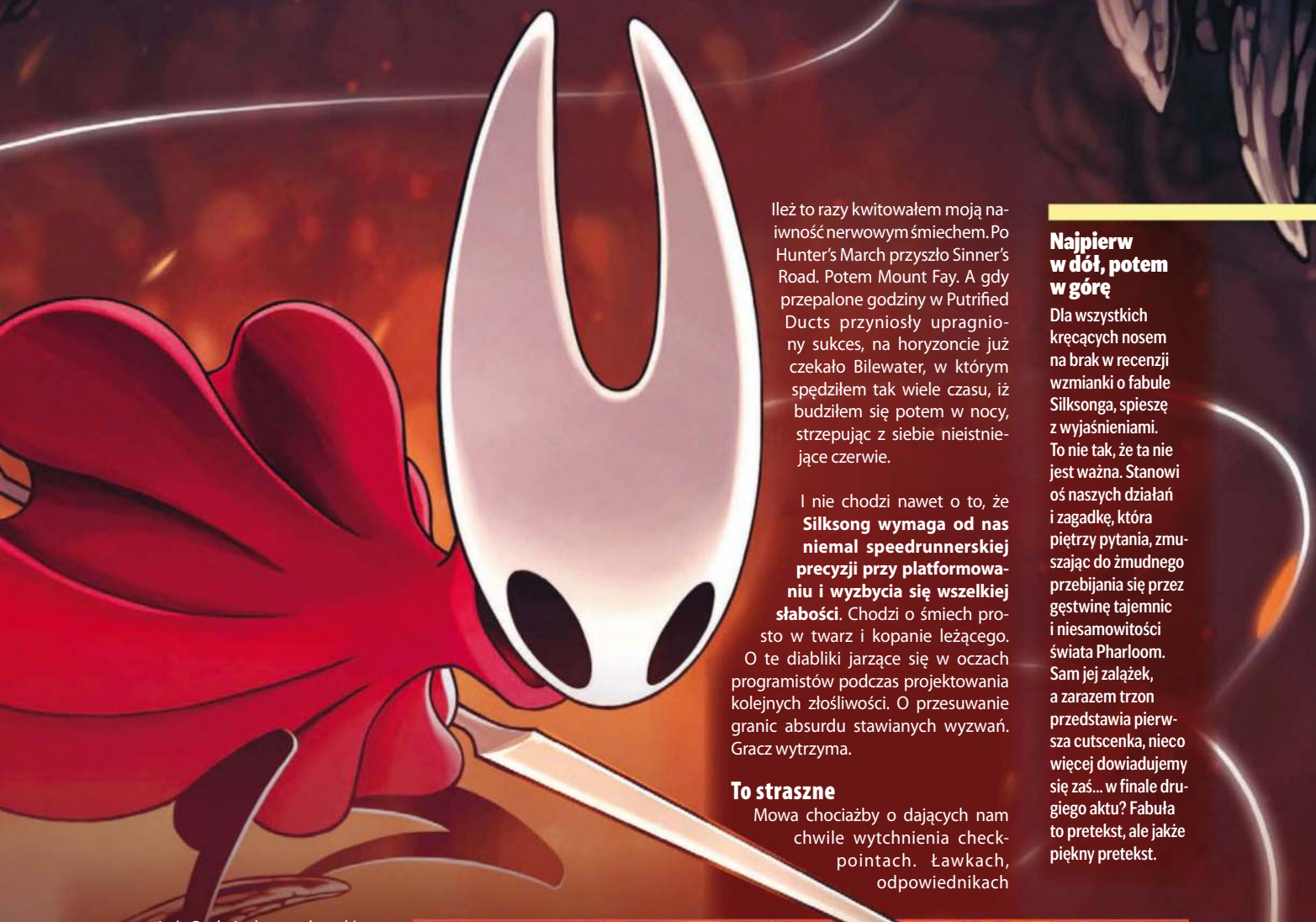
Jeśli Hallownest przypadło wam do gustu, tutaj odnajdziecie się bez trudu. To oniryczny, zamieszkany przez mniej lub bardziej humanoidalne insekty świat. To wisząca w powietrzu tajemnica, widmo nieustającego zagrożenia, ale i przygody. To również piękno zielonych pól Mosslands czy sakralno-punkowy nastrój Cytadeli, podbity dźwiękiem organów i quasi-gregoriańskich chórów. To beznadzieja, przygnębienie i desperacja Greymoor czy Underworks. To brud, strach i zgnilizna Sinner's Road. **Każdy region Pharloom stanowi małe dzieło sztuki wizualnej**, tak sugestywnie oddające swój niepowtarzalny klimat, że nie sposób nie pokochać choćby i najmroczniejszej celi The Slab. Skracając do jednego zdania: eksploracja i odkrywanie to sól tej gry.

To przytłaczające

Pharloom nazwałbym jednym wielkim kokonem niespodzianką. Gdy wydaje się, że nie ma już przed tobą tajemnic, za byle kamykiem, niedostępną półką skalną czy podniszczoną ścianą czyha sekret, boss, a może cały nowy region? Niezliczoną ilość razy zostałem zaskoczony w ten sposób. Dla mających oczy szeroko otwarte przygoda z naszą podopieczną, Hornet, wydaje się nieskończona. Dosłownie. Nawet widok napisów to jedynie przykrywka, głęboki oddech przed zanurzeniem się w otchłani sekretu, jaki kryje przed nami Cytadela i jej okolice. Czy to pieprzony powód, by czuć się zagubionym, przytłoczonym i niezaopiekowanym? Oj, tak.

Zew przygody i nieodparta chęć chłonięcia wszystkich cudów tego fascynującego świata pozwala jednak o tym

eprasa.pl 3fb78f45a7



zapomnieć. Brak jaskrawych celów, znaczników czy ścieżek sprawiający wrażenie otaczającego cię chaosu bardzo szybko rozwieje się, gdy zdasz sobie sprawę, z jakim poziomem designu masz do czynienia, gdy zaufasz twórcom, wiedząc, że żadnego świetlika, skały czy chitynowego pancerzyka rzucanego wiatrem nie umieszczono w grze przypadkowo. **Pokrętna harmonia i wyrafinowana intryga projektancka kryją się w Silksongu na każdym rogu.**

To nieludzkie

Każdy, kto kiedykolwiek miał styczność z poprzednim dzieckiem Team Cherry, wie, że dzieło Australijczyków pod płaszczykiem metroidvanii kryło prawdziwie soulslike'owy rdzeń. Wie, że sukces trzeba tu okupić potem, krwią i łzami. Że czas, jaki poświęcimy grze, zawsze zaowocuje. Że porażka boli, dopóki nie przywykniemy do niej, nie zobojętniejemy. Potem okazuje się oczywiście, że nigdy do końca nie przyzwyczaimy się do jej gorzkiego smaku, a gniew przyjdzie niespodziewanie. Czy Silksong jest trudniejszy niż pierwszy Hollow Knight? Phi. Oczywiście. Do tego podły. Wredny i sadystyczny. To kawał złośliwego oprogramowania.

Gdy tylko poczujesz się bezpiecznie i uznasz, że wszystko zmierza ku dobremu, twórcy zawsze sprezentują ci coś, co bardzo szybko wyprowadzi cię z błędu. Ileż to razy myślałem, że nic gorszego mnie już nie spotka. Ileż to razy kwitowałem moją naiwność nerwowym śmiechem. Po Hunter's March przyszło Sinner's Road. Potem Mount Fay. A gdy przepalone godziny w Putrified Ducts przyniosły upragniony sukces, na horyzoncie już czekało Bilewater, w którym spędziłem tak wiele czasu, iż budziłem się potem w nocy, strzepując z siebie nieistniejące czerwie.

I nie chodzi nawet o to, że **Silksong wymaga od nas niemal speedrunnerskiej precyzji przy platformowaniu i wyzbycia się wszelkiej słabości**. Chodzi o śmiech prosto w twarz i kopanie leżącego. O te diabliki jarzące się w oczach programistów podczas projektowania kolejnych złośliwości. O przesuwanie granic absurdu stawianych wyzwań. Gracz wytrzyma.

To straszne

Mowa chociażby o dających nam chwile wytchnienia checkpointach. Ławkach, odpowiednikach



Czasami lawa(sz) bywa zbyt ostra(-y).


Pora wstać. Wszystkie dzwony biją, bim, bam, bom.

Najpierw w dół, potem w górę

Dla wszystkich kręcących nosem na brak w recenzji wzmianki o fabule Silksonga, spieszę z wyjaśnieniami. To nie tak, że ta nie jest ważna. Stanowi oś naszych działań i zagadkę, która piętrzy pytania, zmuszając do żmudnego przebijania się przez gęstwinę tajemnic i niesamowitości świata Pharloom. Sam jej zalążek, a zarazem trzon przedstawia pierwsza cutscenka, nieco więcej dowiadujemy się zaś... w finale drugiego aktu? Fabuła to pretekst, ale jakże piękny pretekst.

Moja gra roku 2025.

eprasa.pl 3fb78f45a7



OKIEM KAROLA LASKI OCENA **9**



Wielka gra z małymi problemami – jedna z najlepszych metroidvanii w dziejach gatunku, która niepotrzebnie wykazuje się złośliwością designerską i brakiem opcji dostępności.

Recenzję autorstwa Karola znajdziesz na cdaction.pl.

znanych z Soulsów ognisk. O tej, która zapada się w przepaść, gdy na niej siadamy i gdy najbardziej jej potrzebujemy. O tym pieprzonym mechanizmie, który zepsuł się właśnie wtedy, kiedy tak strasznie pragnęliśmy odpoczynku. O tej ławce, której nie ma, bo nie ma mapy, bo nie wiemy, gdzie jesteśmy, bo nie mamy kompasu. Mowa o czerwonych glutach, które po uderzeniu w nie podczas skoku pozwalają wybić się nieco w górę, tworząc ciągi karkołomnych sekwencji platformowych. Karkołomnych dlatego, że wspomniane uderzenie nasza kochana Hornet wykonuje nie jak w normalnej, cywilizowanej grze. Tutaj dashuje się (na początku) nie pionowo w dół, lecz skośnie, co obliguje gracza do niesamowicie precyzyjnych ruchów.

Oczywiście w Silksongu nie zabrakło również podwójnego skoku, jednak odblokowanie go, abstrahując od faktu, że jest zupełnie opcjonalne, wymaga zaliczenia jednej z najtrudniejszych sekwencji platformowych w dziele Team Cherry (niemal dorównującej poziomem Bilewater, cholernemu Bilewater). Co z tego, skoro

Sukces trzeba tu okupić potem, krwią i łzami.

złożoność i jakość tego swoistego toru przeszkód oraz mnogość mechanik, jakie wykorzystuje, sprawiają, że wszystkie cisnące się na usta klątwy giną w odmętach cichego podziwu?

Wspominałem o bossach? O tym, jak po 30. podejściu nareszcie udaje się ubić złodupca, który na nasze nieszczęście po śmierci wybucha nam w twarz, zmuszając do jeszcze jednej próby?



Tu wszystko chodzi jak w „sztokholmskim zegarku".

Za garść koralików

O ile w pierwszej części Hollow Knighta questy jako takie istniały nieco na uboczu i nie były nazywane przez grę po imieniu, o tyle w Silksongu system ten na tyle rozbudowano, iż znajdziemy tu zarówno zleceniodawców, jak i tablice z ogłoszeniami czy choćby zadania kurierskie. Jak nietrudno się domyślić, warto zwrócić na nie uwagę, nie tylko ze względu na nagrody. Niektóre pozwolą na odkrycie zupełnie nowych regionów, pojedynków z bossami, a co najważniejsze – czasem dadzą powód do zbierania szczęki z podłogi i doświadczenia kolejnych dziwów skrywanych przez Pharloom (Rite of Rebirth to zdecydowanie mój faworyt). Warto mieć również na uwadze fakt, że wykonywanie zadań pobocznych okazuje się niezbędne do odblokowania tzw. true endingu. Innymi słowy, jak każda inna czynność w grze, i ta jest warta zachodu!



Walki jest sporo, oręż wręcz nie stygnie.

O arenach, na których pokonujemy fale wrogów i gdy już niemal wypuszczamy pada ze spoconych od wysiłku dłoni, na końcu otrzymujemy, zgadliście, kolejnego arcywroga? Bo czemu nie. Rzecz jasna niemal każda walka podzielona jest na kilka etapów podwyższających tętno, tempo i tępotę, z jaką wgapiamy się w monitor po śmierci.

I co z tego, skoro starcia to istny spektakl, małe dzieła sztuki, a **wybrani bossowie sprawiają, iż na samo wspomnienie czasu spędzonego na wzajemnym okładaniu się po pyskach łza nieopisanej emocji zbiera się w kąciku oka**. Konfrontacja z rytmicznym, pozytywkowym mechanizmem Cogwork Dancers czy Trobbio, aktor, który do końca nie wychodzi z roli (czapki z głów za ten jeden genialny szczegół po jego śmierci), to absolutny top of the top designu.

To kojące

Nie jesteśmy jednak wobec tej całej nawały niebezpieczeństw bezbronni. Co to, to nie. Hornet nader zręcznie posługuje się swoim nieodłącznym orężem, Igłą, a w dodatku posiada zasób działający podobnie jak „dusze" w poprzedniczce. Jedwab, bo o nim mowa, nie na darmo współdzieli z pieśnią podtytuł nowego Hollow Knighta. Żaden to zwykły ZASÓB. To pierwotna siła trzymająca łapy na Pharloom, niejednokrotnie objawiająca swoją twórczą, ale i niszczycielską naturę. Nam posłuży zaś do uzdrawiania, wykorzystywania umiejętności specjalnych i pozwoli używać dzierżonego oręża w charakterze... harfy (needolin).

Jak wspomniałem, pieśń, a właściwie muzyka, obok jedwabiu jest w grze niezwykle istotna. To ona inicjuje najważniejsze wydarzenia, ujawnia tajemnice skryte w trzewiach przemierzanej krainy. A instrument dzierżony przez Hornet? Oprócz tego, że potrafi otwierać zamknięte wcześniej przejścia, ma moc oddziaływania na umysły i dusze napotkanych stworzeń. Muzyka w tej grze to najczystsza i najpiękniejsza forma komunikacji. Cudowna melodia, którą nasza protagonistka wybrzękuje na Igle, wyzwala w słuchających uczucia skłaniające do śpiewu. Ten zaś daje nam dostęp do nowych historii i szansę, by jeszcze mocniej wgryźć się w melancholijny i jakże urzekająco przygnębiający świat przedstawiony. Nawet bossowie okazują się wrażliwi na brzmienia harfy i skorzy do podzielenia się z nami własną opowieścią.

Sam soundtrack i voice acting (jeśli nieokreślone dźwięki wydawane

eprasa.pl 3ib78f45a7

przez owady można tak nazwać) to – zaprawdę, zaprawdę powiadam wam – sztuka najwyższej próby. **Poważna kandydatka w wyścigu o miano najlepszej ścieżki dźwiękowej 2025, nawet jeśli za konkurenta ma Clair Obscur: Expedition 33.** Christopher Larkin raz jeszcze pieści nasze uszy charakterystyczną i tak idealnie dopasowaną do wydarzeń na ekranie muzyką. Nie sposób nie przystanąć, zasłuchawszy się w motyw przewodni Moss Grotto, Bellhart, Choral Chambers, Hunter's March – mógłbym wymieniać naprawdę długo. Czapki z głów, panie Larkin. O czym to ja? A tak, mechaniki.

To uczciwe

W stosunku do pierwszego „Rycerza Pustki" proces doskonalenia się przeszedł znaczącą przebudowę. Talizmany, pozwalające usprawnić nasze poczynania i odpowiadające za stosowany build, zastąpił o wiele bardziej zniuansowany system oparty w głównej mierze na tzw. godłach (crests), które nazwać można stylami walki. W zależności od wybranej szkoły zmienia się rodzaj ataków wyprowadzanych przez Hornet. Zmienia się też sposób działania zaszytego pod klawiszem B bindingu, pierwotnie regenerującego nasze życie przy wykorzystaniu zgromadzonego jedwabiu.

Ale to nie wszystko. Każde godło ma określoną liczbę slotów na przedmioty działające podobnie jak amulety w poprzedniej części gry – pasywnie. Pojawiają się jednak również itemki czysto użytkowe, będące w zasadzie alternatywnym dla Igły orężem. Ich regeneracja związana jest ze zużyciem znanego już zasobu, tj. kawałków skorup. Jego starą funkcję uniwersalnej waluty pełnią tym razem koraliki. Cały system działa świetnie i odświeżająco w stosunku do tego z pierwszej części, zajechanego przez lata oczekiwania i co do zasady raczej prostego.

Co zaś tyczy się samej Hornet – sterowanie nią wydaje się o wiele przyjemniejsze i płynniejsze niż Hollow Knightem. Jest od niego większa, co znacząco zmienia percepcję walki i poruszania się, i szybsza (pojawił się sprint), a jej animacjom nie brakuje wdzięku i zwyczajnie lepiej się na nie patrzy.

To jest to

Silksong to dzieło absolutne. Doskonale zaprojektowane, kunsztowne, urzekające głębią świata, przepełnione dekadenckim, melancholijnym i nostalgicznym klimatem tak immanentnym dla tej rodzącej się serii. Oszałamiające wizualnie (to półka wyżej od poprzedniczki i absolutny top gier, które widziałem w tym roku), zachwycające na poziomie audio, niesamowicie spójne, a przy tym stawiające gracza w sytuacji bliskiej rozpaczy, przemożnej frustracji, a niekiedy wręcz bezsilności. Wszystko po to, by rozszarpane i nadwątlone nerwy, emocje, uczucia związać na powrót jedwabiem, otulić pieśnią wiecznej chwały, bo właśnie na nią Hollow Knight: Silksong bezsprzecznie zasługuje. |CDA|



10

+ projekt świata to absolutny top
+ dbałość o szczegóły
+ eksploracja, która nagradza i napędza nasze postępy
+ lore tej gry to magia
+ cudowna oprawa audiowizualna
+ sterowanie nową protagonistką to prawdziwa przyjemność
+ brak zauważalnych błędów lub innych problemów natury technicznej

– momentami piekielnie wymagająca/wredna/nieuczciwa

REKLAMA

REKLAMA

PROJECT THEA

Przetrwaj i odkrywaj świat pełen historii po apokalipsie.

Pokonuj taktyczne wyzwania.

Odbuduj i zarządzaj kolonią.

MUHA

PLATFORMY PC, PS5, XSX PRODUCENT NEOBARDS ENTERTAINMENT WERSJA PL NAPISY
GRALIŚMY NA PS5 SURVIVAL HORROR, PSYCHOLOGICZNA, JAPONIA

SILENT HILL f

CD-ACTION POLECA

Subtelnie rozbierał paranoje: **rajmund**

Po 20 latach wreszcie się udało. Przeżyliśmy czeskie ulewy bugów, hack'n'slashowe księgi wspomnień i inne pachisloty. Konami poszło po rozum do głowy i wydało godną odsłonę jednej ze swoich najsłynniejszych serii. Jesteśmy w domu, kochani!

W branży muzycznej takie sytuacje zdarzały się nieraz. Nagle pojawił się genialny zespół, nagrał trzy czy cztery rewelacyjne płyty, a potem się zaczęło. Zmiany w składzie, projekty poboczne kluczowych artystów albo eksperymenty z innymi stylami mające na celu dotarcie do nowej publiczności. Fani przez jakiś czas próbują sobie wmawiać, że to przecież wciąż ich ulubiona kapela, ale w głębi serca czują: to już nie to.

Po latach jednak niekiedy się udaje: wraca oryginalny skład, a zdolny producent potrafi wykrzesać z ekipy dawną magię.



Na szczęście nieliczne sceny pościgów nie są tak frustrujące jak w The Short Message.

Albo jeszcze lepiej – wprowadzić zespół w nową erę ze współczesnym, świeżym materiałem. W przypadku Silent Hilla f co prawda nie ma mowy o ponownym zaangażowaniu do pracy odpowiedzialnego za pierwsze odsłony serii Team Silent (pomijając Akirę Yamaokę), ale reszta tej muzycznej analogii pasuje jak ulał.

Nie żałuję swojej młodości

Najsłynniejszy (obok Resident Evil) cykl survival horrorów nigdy nie stronił od elementów japońskiego folkloru, ale studio NeoBards uczyniło z niego punkt centralny swojego dzieła. Akcja SHf rozgrywa się w latach 60. XX wieku w fikcyjnej miejscowości Ebisugaoka. Historia nie robi tajemnicy ze źródła traum głównej bohaterki i już w pierwszych scenach pokazuje nam kłótnię rodziców nastoletniej Hinako Shimizu. Jej ojciec to sfrustrowany alkoholik, a matka ślepo wierzy w siłę małżeństwa i nawet nie próbuje się mu przeciwstawić. Jedyne wsparcie oferowała protagonistce starsza siostra, Junko, kiedy zaś sama wyszła za mąż, ostatnią odskocznią od toksycznego domu pozostała paczka przyjaciół: Shu, Rinko oraz Sakuko. Nie żeby znajomość z którąkolwiek z tych postaci stanowiła szczególnie bezpieczną przystań.

Wybrany na scenarzystę Ryukishi07 nieraz udowodnił, że nie tylko doskonale zna klimat prowincjonalnej Japonii, lecz także potrafi umiejętnie budować relacje pomiędzy nastolatkami (więcej o jego dorobku w ramce „Gdy zapłaczą cykady"). Hinako i Shu to niby najlepsi kumple z dzieciństwa, ale od początku wyczuwamy, że coś jest z tą przyjaźnią nie tak. Rinko próbuje kolegować się z obojgiem, choć wyraźnie widać



Inny Świat w „efce" jest pełen szintoistycznej symboliki.

Silent Hill w stanie... umysłu?

Przyzwyczailiśmy się do myśli, że Silent Hill to amerykańskie miasteczko w Maine (według gier) lub Wirginii Zachodniej (według filmów). Od początku jednak twórcy przede wszystkim przedstawiali je jako prywatne piekło konkretnych bohaterów, odwzorowujące ich lęki i cierpienie. W The Short Message jeden z dokumentów opisuje Silent Hill jako ogólnoświatowe zjawisko, w ramach którego ludzka podświadomość wpływa na sposób postrzegania rzeczywistości i prowadzi do halucynacji. Dla twórców była to zarazem furtka do kanonicznego przedstawiania wydarzeń w dowolnym miejscu na kuli ziemskiej.

eprasa.pl 2fb78f45a7



Jeśli szukacie kadrów nadających się na nową tapetę pulpitu, w Silent Hillu f znajdziecie ich mnóstwo.

Scenariusz, dialogi, postacie – wszystko, co wiąże się w tej grze z pisarstwem, zachwyca.

w tych staraniach napięcie i tylko czekamy, aż prędzej czy później dojdzie do jakiejś tragedii. Ani egzotyczny (przynajmniej z polskiego punktu widzenia), azjatycki setting, ani płeć głównej bohaterki nie przeszkodzą w tym, by każdy znalazł tu znajome lęki, traumy i życiowe komplikacje. Oczywiście odpowiednio podkręcone i przepuszczone przez filtr obrzydlistw, bo w końcu mamy do czynienia z horrorem, lecz wciąż bliskie i zrozumiałe.

Nie ma jednak co udawać, że to nie kobiece przeżycia są w tej historii najważniejsze. Mimo 60 lat, które dzielą nas od realiów, w jakich wychowywała się Hinako, wiele ukazanych w Silent Hillu f problemów jest wciąż aktualnych. Ryukishi07 porusza kwestie związane z rolą w społeczeństwie, ale i stawia uniwersalniejsze pytania o lojalność wobec przyjaciół, rodziny, a przede wszystkim własnej tożsamości. Pod tym względem gra studia NeoBards doskonale wpasowuje się pomiędzy filmowe horrory ostatnich lat, takie jak „Substancja" i „Titane". Choć nie ma w niej wszędobylskich ciemności i gęstego nastroju jak w pierwszych odsłonach serii, czasem wystarczy nietypowy kadr z lalką czy jedno zgrzytające w obrębie całej wypowiedzi słowo, by zasiać w umyśle gracza autentyczny niepokój.

Gdy zapłaczą cykady

Ryukishi07, scenarzysta Silent Hilla f, zasłynął własnym cyklem horrorów psychologicznych w postaci visual novels Higurashi When They Cry. Seria doczekała się licznych adaptacji, m.in. mangi i anime. Pierwszą odsłonę możecie sprawdzić za darmo na Steamie, do czego gorąco zachęcam. Mimo pełnej liniowości – to tak naprawdę ilustrowany ebook pozbawiony jakichkolwiek wyborów – historia angażuje i niepokoi. Niech was nie zwiedzie przesłodzona oprawa graficzna!



Prasa.pl ID 814547

Ci, którzy nadepnęli tygrysowi na ogon

Po tym, jak zachodni twórcy próbowali powtarzać dokonania Team Silent lub – co gorsza – na siłę poszerzać lore Cichego Wzgórza, odejście od wizji zamglonego miasteczka nad Toluca Lake postrzegam jako miły powiew świeżości. Szczególnie że zadbano o niezwykle spójną wizję artystyczną. **Ebisugaoka nie jest żadnym otwartym światem, ale też nie razi korytarzowością dzięki upchniętym tu i tam sekretom.** Ma własny klimat, budowany nie tylko przez nastrojową mgłę, lecz także podmuchy wiatru (potrafiące w przypadku niektórych zagadek wskazać nam drogę niczym w Ghost of Tsushima) i melancholijną kolorystykę.

Jej spokój brutalnie przełamywany jest przez czerwień koszmarów z innego świata oraz oczywiście potwory. Część z nich ponownie oparto na japońskiej florze, tak jak wcześniej w The Short Message, pod kątem wizualnym monstra doskonale jednak zgrywają się z przeżyciami Hinako, a do tego tworzą pewne nawiązania do wątków alchemicznych z pierwszej gry. Sam bestiariusz stoi zróżnicowaniem, chociaż pod koniec recykling przeciwników zaczyna doskwierać. Mimo to nienaturalnie powyginane uczennice czy makabryczne „sklejki" głów i rąk powinny szybko trafić do kanonu serii. Jeszcze większą nowością jest tutejsze spojrzenie na tzw. Inny Świat, który w Silent Hillu zawsze charakteryzował się wywracaniem rzeczywistości na drugą stronę, a często także rdzawą kolorystyką.

Twórcy z NeoBards postanowili iść w zupełnie nowym kierunku, stawiając na oderwane od rzeczywistości świątynie i korytarze, które nie będą miały wiele wspólnego z przemierzaną w pozostałych rozdziałach wioską. Choć mogą budzić skojarzenia z tzw. zapleczami (backrooms), to przede wszystkim przestrzenie silnie związane z religią szintoizmu. Zobaczymy więc wiele bram torii, chramów oraz obrzędów ku czci kami. Symboliki, zwłaszcza zwierzęcej, tu nie brakuje. Już samą funkcję przewodnika po tym świecie pełni postać w lisiej masce, a liczne znaki na naszej drodze będą wskazywały, że nie powinniśmy jej do końca ufać. To właśnie w tych fragmentach czeka nas najwięcej błądzenia po labiryntach i główkowania nad rozmaitymi przełącznikami.

Pojedynek w ciszy

Konami poddało się wreszcie w kwestii nietrafionych pomysłów na amerykanizację serii, co nie oznacza, że zrezygnowano także z pchnięcia jej w stronę gier akcji. Odczuwalne spotęgowanie liczby starć było zauważalne jeszcze w przygotowanej przez Team Silent części czwartej, ale to dopiero Origins zachęcało do ciągłej wymiany oręża poprzez jego szybko spadającą wytrzymałość. Również Homecoming, uznawane za pełnoprawną piątą odsłonę cyklu, stawiało na walkę wręcz. **Wszystkie te rzeczy powracają w Silent Hillu f, do tego uzupełnione o jakże modne w ostatnich latach elementy soulslike'owe.** Tym razem jednak złożono to w spójną całość, a wbrew obawom niektórych wcale nie stworzono produkcji godnej FromSoftware... mimo że pewna konfrontacja z dwoma bossami aż do przesady przypomina starcie z duetem Ornstein i Smough.

Hinako będzie znajdowała na swojej drodze metalowe rury, kije bejsbolowe, sierpy i noże kuchenne. Aby z nich skutecznie korzystać, należy pilnować aż czterech wskaźników. Pierwszy to



Klimat japońskiej wsi lat 60. oddano w „efce" niezwykle sugestywnie.

OKIEM TOMASZA „NINHO" LUBCZYŃSKIEGO-WOJTASZA

OCENA **9**



To nie tylko doskonały survival horror, ale też pełnoprawny Silent Hill. Walka nie każdemu przypadnie do gustu, ale cała reszta – od eksploracji, przez oprawę audiowizualną i klimat, aż po fabułę – sprawia, że lepszego powrotu do tego uniwersum nie mogliśmy sobie wymarzyć.

Recenzję autorstwa Ninho znajdziesz na cdaction.pl.



Co to byłby za horror psychologiczny bez wątku szkolnego?

eprasa.pl 3fb78f45a7







UFO i inne zakończenia

Silent Hilla f wyraźnie zaprojektowano z myślą o wielu przejściach. Za pierwszym razem, niezależnie od naszych starań, historia ma narzucony konkretny finał. W trakcie następnej próby możemy już jednak doprowadzić do jednego z dwóch innych zakończeń, ale to właściwe i ostateczne da się odblokować dopiero przy trzecim zaliczaniu gry. Zgodnie z tradycją serii nie zapomniano także o tzw. UFO Ending, czyli niepoważnym zwieńczeniu opowieści. Ponadto przy kolejnym ogrywaniu tytułu pewne zamknięte wcześniej drzwi zostaną przed nami otwarte, trafimy na nowe przedmioty, zagadki, a nawet bossów!



Choć na screenach wygląda znajomo, takiego systemu walki jeszcze w tej serii nie było.

wytrzymałość oręża: da się ją uzupełniać specjalnymi zestawami naprawczymi, lecz jeśli pozwolimy jej spaść do zera, broń bezpowrotnie zniknie. Drugi to stamina: jej pasek uszczupla się po każdym uniku oraz słabym lub mocnym ataku i trzeba mu dać chwilę na regenerację. Trzecia sprawa to poczytalność, dzięki której budujemy skupienie przed wyprowadzeniem ciosu – wystarczy przytrzymać odpowiedni przycisk, nie dać się trafić przeciwnikowi i po kilku sekundach samemu zaatakować. Ostatnim wskaźnikiem jest oczywiście zdrowie naszej bohaterki.

Na papierze może brzmieć to wszystko skomplikowanie, ale w praktyce przyzwyczajamy się bardzo szybko. **System starć wymaga od gracza skupienia,** jednocześnie jednak wybacza znacznie więcej niż dzieci Hidetaki Miyazakiego i lwia część ich krewnych. Zwłaszcza na niższych poziomach trudności, gdzie wrogów jest mniej, zadają słabsze obrażenia, a przedmioty leczące znajdujemy na każdym kroku. Nawet jeśli odważymy się grać w trybie We mgle(*), wystarczy po prostu robić uniki, pilnować wyraźnie sygnalizowanych czerwoną obwódką mocnych ataków i w porę je kontrować, by prawie zawsze doprowadzić do ogłuszenia przeciwnika. Sprawia to wrażenie, jakby twórcy zawahali się przed przygotowaniem prawdziwie wymagającego soulslike'a, a zaproponowany przez nich półśrodek może momentami frustrować.

Wynika to choćby z tego, że w pewnych lokacjach przeciwnicy będą się odradzać w nieskończoność. Niektórzy mają swój stały punkt, gdzie na nas czyhają, i gdy tylko się do nich zbliżymy, wyskoczą na nas z głośną animacją silnego ataku, jakiego w żaden sposób nie da się odeprzeć. Straszenie tego typu jump scare'ami po prostu nie przystoi tak podskórnie budującej napięcie opowieści! Całe szczęście, że wielu potyczek możemy po prostu unikać, jak na survival horror przystało. Sytuacja diametralnie zmienia się dopiero w finale rozgrywki, ale wywraca on wszelkie ustalone wcześniej zasady do tego stopnia, że nawet trudno na to narzekać. Wszystko to sprawia, iż walka to paradoksalnie jedna z najmocniejszych kart Silent Hilla f, a zarazem najmniej przemyślana.

Najpiękniejsza

Na tym jednak inspiracje Soulsami się nie kończą. W toku eksploracji będziemy odnajdować kolejne ołtarze hokora. Służą one do zapisu stanu gry, a także wymiany niektórych przedmiotów na punkty wiary. Te z kolei, w połączeniu z porozrzucanymi po świecie tabliczkami ema, możemy wydawać na rozwinięcie podstawowych wskaźników naszej bohaterki, ewentualnie dodanie slotu na talizmany omamori gwarantujące rozmaite bonusy. Odpowiednie kombinacje potrafią znacząco wpłynąć na rozgrywkę, co docenia się szczególnie na wyższych poziomach trudności. Hinako zmienia się także na płaszczyźnie wizualnej – jej mundurek szkolny (tudzież przebranie królika dostępne w edycji deluxe) ulega stopniowej degradacji, jak na serię przystało.

Graficznie jest równie zachwycająco, co w remake'u „dwójki" z zeszłego roku. Wrażenie robią szczegółowe lokacje, a także wiarygodnie animowane modele bohaterów. Na PS5 zdarzają się chrupnięcia, ale nie wykraczają poza średnią, do której przyzwyczaił nas już Unreal Engine 5. Nie odnotowałem za to żadnych istotnych bugów, co w dzisiejszych czasach stanowi miłą niespodziankę. Zahaczając znów o muzykę, trzeba wspomnieć, że Silent Hill f to powrót do świetności Akiry Yamaoki, którego melodie przygrywają nam, gdy przemierzamy ulice Ebisugaoki. Za oprawę dźwiękową Innego Świata odpowiada Kensuke Inage znany głównie z Dynasty Warriors. Dodatkowe utwory przygotowali kompozytorzy zaprzyjaźnieni z Ryukishim07, Dai i Xaki. Wszyscy spisali się na medal; to prawdopodobnie najlepszy soundtrack w SH od czasu The Room.

Studiu NeoBards udało się stworzyć świeżego Silent Hilla na nowe czasy, a przy tym powrócić do fundamentów, za które tak pokochaliśmy to uniwersum. To głęboki horror psychologiczny, podchodzący w dojrzały sposób do niełatwych tematów, zamiast eksploatować traumy i epatować nieprzemyślaną dosłownością. Nawet jeśli koncepcja uwspółcześnienia walki rodzi pewne kontrowersje, po raz pierwszy w cyklu starcia budzą tyle emocji. Ponadto gra nadrabia jednymi z najciekawszych zagadek, jakie od dawna widziałem w survival horrorze, a także skutecznie zachęca do wielokrotnego przechodzenia (więcej w ramce „UFO i inne zakończenia"). Przede wszystkim jednak zostaje nam w głowie na dłużej – a to charakteryzuje najlepsze opowieści grozy. **|CDA|**

To dopracowana technicznie produkcja, ale jej system walki wzbudza kontrowersje.

9

+ wielowarstwowa, angażująca fabuła
+ przekonująca i odświeżająca wizja świata gry
+ piękna oprawa audiowizualna
+ wysoka regrywalność
+ satysfakcjonujące zagadki
+ odważny system walki...

– ...który jednak nie został w pełni przemyślany
– niepotrzebne ataki z zaskoczenia

(*) Najwyższy poziom trudności walk odblokowywany dopiero po pierwszym przejściu gry. W przypadku zagadek możemy go ustawić już od samego początku.

ep.iasa.pl sib781459a7

PLATFORMY PC, PS5, XSX PRODUCENT ANSHAR STUDIOS WERSJA PL NAPISY
GRALIŚMY NA PS5 PIEKŁO, CO-OP, SHOOTER



PAINKILLER

Trafił do innej bajki: **Krzysztof „Otton" Kempski**

Ponad dwie dekady po premierze jednego z najważniejszych polskich FPS-ów w historii inne studio znad Wisły wydało jego reboot. Co w rodzinie, to nie zginie?

W moich notatkach do recenzji dużo częściej przewija się kwestia tego, czym nowa produkcja Anshar Studios nie jest (np. Painkillerem), niż tego, co faktycznie oferuje. Na pierwszy rzut oka, wzorem oryginału, można ją nazwać dynamicznym shooterem polegającym na rzezaniu kolejnych grup demonów. Zawiera nawet tytułową broń, czyli obracające się ostrze, z którym wpada się w stado przeciwników, by upichcić krwawą zupę. Im dalej w las, tym poważniejsze mam jednak wątpliwości, czy twórcy grali w ogóle w pierwowzór...

Witajcie w cudzej bajce

Warto zacząć od tego, że nowy Painkiller nie zawiera klasycznej kampanii fabularnej. **To produkcja stworzona głównie z myślą o zabawie w trzyosobowym co-opie.** Kiedy nie mamy połączenia z serwerem albo chętnych brakuje (czyli zazwyczaj), na ich miejsce wskakują boty. Na szczęście całkiem zaradne, bo jeżeli już gdzieś głupio giną, to przeważnie tylko w trakcie walk z bossami, zamykających ostatni rozdział każdego rajdu. Zaprogramowane są jednak głównie na strzelanie, nie pomogą więc w sytuacji, gdy chcemy zebrać bonusowe złoto, ale potrzebujemy, żeby ktoś został na płycie naciskowej. Niby można wydawać im proste rozkazy, lecz z wykonywaniem poleceń bywa różnie.

Dla formalności odnotujmy, że wszystkie rajdy zostały spięte jakąś tam bzdurną opowieścią o Azazelu. Nie jest to seria, od której oczekuje się czegokolwiek na polu scenariusza, ale pierwowzór przynajmniej przytłaczał mrocznym, brudnym klimatem. Tu co chwila łapiemy się za głowę, słuchając durnowatych tekstów narratora, a pod kątem atmosfery grze bliżej do cepelii niż przerażającej podróży do piekła.

Akty różnią się motywem przewodnim, poza tym są w sumie podobne. W jednym otwieramy kolejne bramy poprzez napełnianie beczek krwią demonów, w drugim eskortujemy pojazd i dbamy o to, by nie zabrakło paliwa, a w ostatnim rozdziale (cytat z gry) „używamy łapaczy snów do wypaczenia matrycy", czyli po polsku: wbiegamy w okręgi i czekamy, aż załaduje się pasek postępu. **Samo ukończenie wszystkich plansz to raptem cztery godziny zabawy.** Przeszkody na naszej drodze raczej nie przytłaczają nawet na wyższych poziomach trudności, ale mimo wszystko trzeba uważać, choćby z uwagi na limit trzech odrodzeń na poziom(*) czy fakt, że finał każdego rajdu daje popalić.

Kot zagra na fujarce

Widać, że ekipie odpowiedzialnej za nowego Painkillera bardzo podobało się poczciwe Left 4 Dead, wobec czego skopiowała niemal całą strukturę rozgrywki. Skutkiem tego do szeregowych przeciwników nawet nie opłaca się strzelać, bo w wielu momentach i tak będą się pojawiać w nieskończoność. Atakujemy tylko tych, którzy stoją nam na drodze, i lecimy od jednego do drugiego punktu kontrolnego. Gdy dobiegnie do niego cała drużyna, gra puszcza nas dalej. Czasem też zjawi się horda i wtedy – już walcząc – trzeba przetrwać trzy fale. Najlepiej skupić się jednak na nawalaniu w minibossów, bo tak naprawdę tylko ich musimy zabić. Ludzie, gdybym miał ochotę na „Lefcika", to odpaliłbym „Lefcika". Zwłaszcza że w nim potwory były dużo bardziej przemyślane, a zawartości nieporównywalnie więcej.

Developerom chyba też nie podobały się znane z oryginału sposoby przemieszczania się. Moje palce już po zyskaniu kontroli nad bohaterem odruchowo zaczęły testować, jak zaimplementowano słynny bunny hop, czyli mechanikę polegającą na celowym przyspieszaniu ruchu postaci poprzez rytmiczne skoki. I wiecie co? Zostało to wyrzucone do śmieci na rzecz

(*) Dodatkowe życia można znaleźć w trakcie zabawy.

OKIEM EUGENIUSZA SIEKIERY

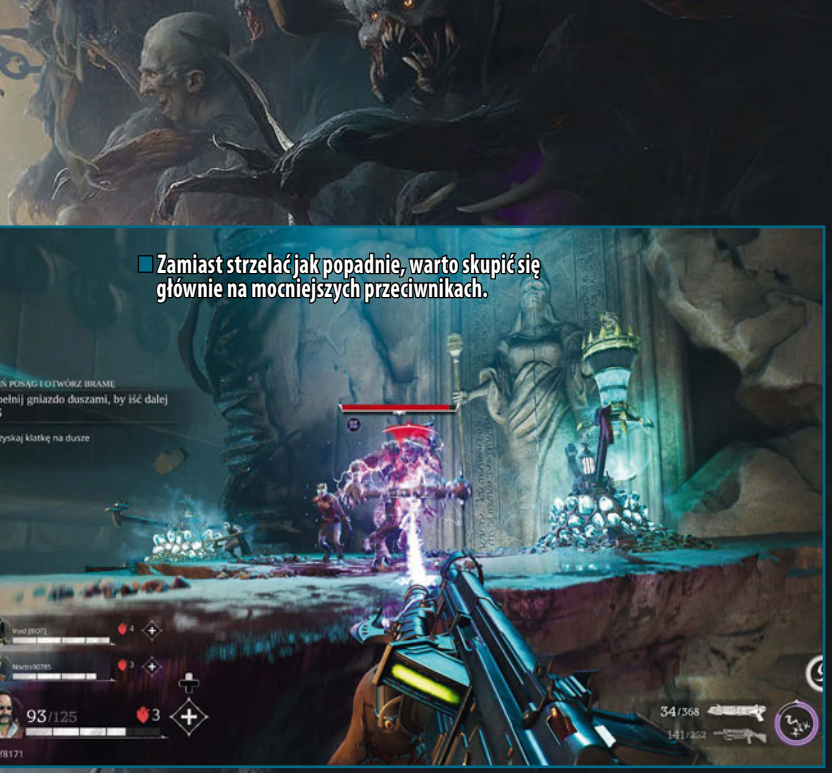
OCENA **4+**



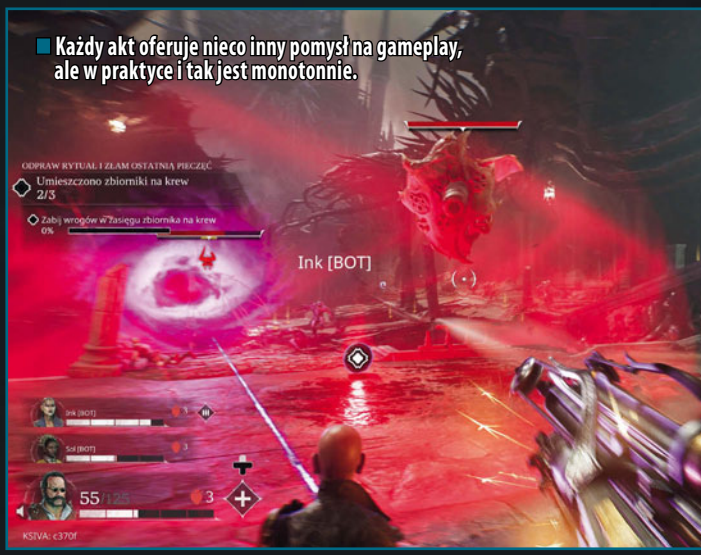
To ten specyficzny przypadek, gdy finalnie dostajemy inny wynik, niż należałoby się spodziewać, dodając wartości poszczególnych składowych. To Painkiller jedynie z nazwy, którego z oryginałem łączy kilka modeli broni i przeciwników. Da się w niego grać i oczy od tego nie krwawią, ale zdecydowanie nie jest to reset, o jakim marzyłem.

Recenzję autorstwa Siekiery znajdziesz na cdaction.pl.

eprasa.pl 3fb7bf45a7



Zamiast strzelać jak popadnie, warto skupić się głównie na mocniejszych przeciwnikach.



Każdy akt oferuje nieco inny pomysł na gameplay, ale w praktyce i tak jest monotonnie.

typowego dashowania, spotykanego w co drugim oldskulowym shooterze.

Ja rozumiem, że to reboot i pewne rzeczy warto unowocześnić, ale z odbieraniem grze charakteru totalnie nie mogę się pogodzić. Zwłaszcza że nigdy nie był to glitch, tylko celowo dodany mechanizm, wpływający na nietypowy kształt całości. Jak zechcę poślizgać się na tyłku, uruchomię sobie dużo lepszego Dooma. W porównaniu z bardzo szybkimi demonami postać gracza zdaje się lekko ociężała. Z uwagi na tempo ruchu przeciwników pakowanie się z tytułową bronią w łapie między większą grupkę to pewny zgon. Amunicja ściele się zaś tak gęsto, że to

Zdając sobie sprawę z bardzo skromnej zawartości, twórcy próbowali pokombinować z regrywalnością. Każda z sześciu broni ma własne drzewko rozwoju, są też 44 karty tarota odblokowywane stopniowo na loterii. Wszystko to pozwala zwiększać potęgę naszej postaci i przygotować ją na najwyższy poziom trudności. Maksowanie jednak średnio się opłaca, bo z pukawek tylko elektro i peem dają jakiekolwiek poczucie mocy, nawet ikoniczna kołkownica to pistolet na wykałaczki.

Gdyby developerom chciało się chociaż dołożyć jakiekolwiek PvP czy obiecać kolejne rajdy... Póki co plany na nadchodzące miesiące są jed-

tytuł domyślnie próbuje połączyć się z bazą. Po co tyle zachodu, skoro i tak prawie nikt w to nie gra?

Płachta na byka

Niemniej nie wszystko w nowym Painkillerze wypada beznadziejnie. Brawa dla twórców map – lokacje są na tyle dobre, że wystarczyłoby połączyć je jakimś spójnym scenariuszem, wywalić bezpłciowe postacie i kolejny raz pozwolić nam wcielić się w Daniela Garnera. Zwłaszcza że oprawa wizualna również wypada nieźle. Muzyka buja, może to nie poziom Dooma, ale gdyby upodobniono mechanizmy do tych z pierwowzoru, czułoby się rytm podczas starć. Choć przydałoby się poprawić balans broni (i nie tylko ich), wymyślone dla nich drzewka i dwa tryby działania oraz pasywne bonusy w postaci tarota też są całkiem dobre. Z dorzuconymi trybami PvP naprawdę wyszłaby z tego gra bijąca na głowę wiele wypuszczanych latami kiepskich kontynuacji.

Ubogi w zawartość paszkwil, niemający nic wspólnego z Painkillerem.

umożliwiające walkę wręcz narzędzie staje się w sumie bezużyteczne.

Niedługa męka (dla recenzenta)

Pal licho, że pod względem klimatu i gameplayu ten twór nie ma za wiele wspólnego z oryginałem. Prawdziwy problem to fakt, że choć nowy Painkiller kosztuje ponad dwa razy mniej niż przeciętna produkcja AAA (130 zł w podstawowej wersji), i tak jest to cena nieadekwatna do zawartości. Poza możliwymi do skończenia w cztery godziny rajdami dostajemy tu tylko tryb wyzwań, które polegają na dobiegnięciu do punktu kontrolnego, względnie zmłóceniu kolejnych poczwar na arenie.

nak inne. **Do gry dokupić możemy wyceniony na 60 złotych season pass, który w ramach trzech dodatków dołoży 12 strojów postaci oraz 18 skórek broni.** Na tydzień od premiery Painkillera dosłownie kilka razy udało mi się znaleźć chętnego do wspólnego ubijania piekielników. I to jeszcze często wtedy, gdy był już w środku zabawy, o włos od śmierci. Największym absurdem wydaje się zaś to, że w momencie awarii internetu (lub serwerów gry) co prawda możemy bawić się offline, ale postępy zapisywane są osobno względem rozgrywki „online". Irytuje to tym bardziej, że o ile nie odepniemy konsoli od sieci (przynajmniej w przypadku PS5),

Wiadomo jednak, że nikt nie zainwestuje w gruntowne przebudowanie tego półproduktu, który już do końca swych dni będzie borykać się z narzuconą przez wydawcę usługowością. Zakładam nawet, że cykl życia gry specjalnie długo nie potrwa, bo **nie tylko brakuje tu zawartości, ale też season pass wydaje się kpiną w kontekście zatrzymania kogokolwiek na stałe**. Obawiam się, że nawiązującym do legendy tytułem twórcy prędzej zirytują kilku boomerów, niż sprawią, że ktoś podjarany zechce sięgnąć po portfel. |CDA|

3+

+ całkiem dobra oprawa graficzna
+ ścieżka dźwiękowa na poziomie
+ karty tarota i niezłe drzewka broni

– ta gra nie ma nic wspólnego z Painkillerem
– bezbarwne, wyprane z unikatowości mechanizmy ruchu
– bardzo uboga w zawartość
– elementy nieudolnie zerżnięte z Left 4 Dead
– wkurzający nacisk położony na funkcje sieciowe
– żenujący, jarmarczny klimat
– dosłownie dwie z sześciu broni się do czegoś nadają
– zawartość season passa to kpina

eprasa.pl 3fb78f45a7

PLATFORMY PC, PS5, XSX PRODUCENT ROGUE FACTOR WERSJA PL NAPISY
GRALIŚMY NA PS5 AKCJA, ZAGADKI, SOULSLITE

HELL IS US

Odkrywa świat bez mapy: **Paweł Kicman**

Wojna. Wojna nigdy się nie zmienia. Ale za to zmienia ludzi. Chociaż dało się o tym opowiedzieć nieco zgrabniej, niż robi to Hell Is Us.



Bywa kolorowo, ale bynajmniej nie cukierkowo.

Na samym starcie muszę zaznaczyć jedno: to nie soulslike. Jasne, ma cechy właściwe gatunkowi... jak wiele gier akcji. I tym właśnie jest: grą akcji z niepołączonymi ze sobą, mniej lub bardziej korytarzowymi lokacjami, masą zagadek do rozwiązania i piekielnie trudnym tematem wojny w tle.

Wojna w nas

Historię poznajemy poprzez dialogi i narrację (wydarzenia śledzimy w formie retrospekcji przesłuchiwanego głównego bohatera) oraz składanie w całość strzępków informacji z dzienników, malowideł i innych elementów środowiskowych. W grze dzieje się sporo, jeśli tylko chcemy uważnie to śledzić. W centrum akcji postawiono wojnę domową między religijnymi fanatykami a frakcją o mocno faszystowskim zacięciu, ważne role odgrywają także głęboka mitologia świata, dziwne stwory i anomalie nawiedzające region. Odkrywanie kolejnych sekretów uniwersum Hell Is Us daje dużą satysfakcję... czego nie mogę powiedzieć o głównym wątku.

Na najbardziej powierzchownym, a więc najwidoczniejszym poziomie stoi absolutnie bezosobowy, nijaki bohater, który po prostu tłucze potwory na lewo i prawo, wkłada kilka kamieni w odpowiednie miejsca i tłucze dalej, dopóki nie znajdzie rodziców (większych zwrotów akcji brak). Niezwykle trudno wczuć się w emocje towarzyszące konfliktowi (a twórcy próbują je wzbudzać na każdym kroku, serwując coraz gorsze potworności związane z wojną), gdy sterowana przez nas postać ma charyzmę obgryzionego paznokcia. Sposób, w jaki wchodzimy w interakcję ze światem – mocno liniowy, pozbawiony wyborów i konsekwencji – sprawiał, że im dalej w las, tym stawałem się coraz obojętniejszy na oglądane wydarzenia, a kolejne moralne rozterki odpędzałem wzruszeniem ramion. **Niemniej bardzo doceniam wykreowane przez developerów uniwersum, po prostu chciałbym odkrywać je w trakcie ciekawszej przygody.**

Walka w piekle

Muszę też pokręcić nosem na istotną część rozgrywki – walkę. Bazuje ona na rynkowym standardzie: bloki, uniki, silny i słaby atak, umiejętności specjalne broni (rozwijanej wraz z używaniem) oraz drona (służącego nie tylko do ofensywy, lecz także jako support). Do tego dochodzi kilka intrygujących pomysłów, m.in. odzyskiwanie życia. Zadając obrażenia, ładujemy ów zasób, który – gdy tylko zaświeci się na biało – można „zebrać" wduszeniem przycisku. Przy bardzo ograniczonej dostępności przedmiotów leczących zmusza to do angażowania się w potyczki, ale i do zarządzania ryzykiem: Uderzyć jeszcze dwa razy i zdobyć więcej HP czy odpuścić teraz ze strachu, że cios wroga zresetuje licznik punktów do regeneracji?



Wojna nie oszczędza nikogo, więc szykujcie się na sporo grania na emocjach.


Walka daje radę, szkoda, że tłuczemy w kółko tych samych przeciwników.

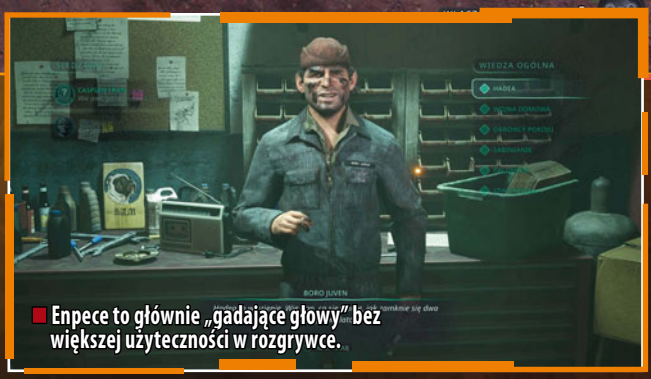
Nie wątpię, że twórcy mieli własny pomysł na walkę i nie chcieli kopiować rozwiązań z innych akcyjniaków czy soulslike'ów. Sam system działa dobrze – problem w tym, że przez kilkanaście godzin okładałem w kółko tych samych wrogów. Bossów naliczyłem może z pięciu (o ile żadnego nie ominąłem). Z czasem walka staje się co prawda bardziej wymagająca, ale głównie ze względu na liczebność maszkar.

Igła w płonącym stogu siana

Drugi filar gry – eksploracja i zagadki – choć również bywa powtarzalny, dał mi znacznie więcej frajdy. Nie uświadczymy tu prowadzenia za rączkę. Zarówno historię, jak i kierunek, w którym mamy się udać, oraz zadania odkrywamy w dużej mierze samodzielnie – bez znaczników, mapy i wskazówek. W praktyce trzeba sporo czytać, rozmawiać i słuchać, by dowiedzieć się, dokąd i po co iść. A gdy już dotrzemy do celu i staną przed nami zamknięte drzwi, sarkofagi bądź skrzynie, musimy rozglądać się za wskazówkami: obrazami, napisami (rozszyfruje je za nas dron) czy przedmiotami. Kiedy zbierzemy wystarczająco dużo informacji, składamy je do kupy: ten wihajster pójdzie tu, to kojarzy się z tym, więc tamto należy włożyć w trzecie miejsce od lewej. Voilà!

Co prawda większość tego typu „rebusów" jest dość prosta, ale nigdy prostacka. Rzeczywiście trzeba chwilę pomyśleć i nawet na późniejszym etapie, mimo podobnych schematów, gra zmusza do zatrzymania się i ruszenia głową. **Zagadki rzadko też frustrują, lwia część rozwiązań znajduje się pod ręką. Cenię sobie to, że twórcy nie próbowali sztucznie przedłużać zabawy**, każąc latać po całej mapie za kolejną wskazówką. Jedyne, do czego mogę się przyczepić, to fakt, że poza główną ścieżką niewiele tu miejsc, których odkrycie rzeczywiście wnosi do produkcji coś ekstra.

Za zboczenie z drogi przeważnie dostajemy jakieś zasoby, ale przy takim podejściu do zagadek aż prosiło się o dodanie ciekawszych wyzwań, może sekretnych bossów albo dłuższych misji pobocznych. No właśnie, choć side questy istnieją – często trzeba też je odkrywać na własną rękę, co samo w sobie daje trochę satysfakcji – to zwykle są to zadania w stylu „przynieś mi zagubiony przedmiot". Wątki enpeców rzadko na tyle mnie interesowały, żebym chciał zbaczać ze szlaku, aby pomóc komuś w odnalezieniu kluczy do auta czy innych szpargałów.



Enpece to głównie „gadające głowy" bez większej użyteczności w rozgrywce.

Rozgrywka piękności szkodzi

Najtrudniej mi się przyczepić za to do oprawy. Jasne, grafika może nie wyznacza standardów dla całej branży, ale projekty niektórych lokacji czy wrogów aż kipią od klimatu. Surrealistyczne, odważnie grające kolorami i kształtami, cieszą oczy i jednocześnie pozostają zaskakująco czytelne. Intryguje też zalatująca retrofuturystyką stylistyka – niby takie lata 90., ale też z mocną „wkładką" sci-fi. Poziomy są zróżnicowane: od miasteczka pogrążonego w pyle i dymie, przez starożytne ruiny, po jaskrawe areny nie z tego świata. Każda lokacja oferuje nieco inne podejście do eksploracji, poszczególne miejsca odkrywa się więc na różne sposoby. Ogromną siłą Hell Is Us jest też muzyka. Stéphane Primeau uderza w mroczne, ambientowe tony, łącząc syntetyczne, nieludzkie brzmienia z klasycznymi, podniosłymi nutami. To zarówno pięknie niepokojące, jak i niepokojąco piękne.

Chciałbym, żeby te wszystkie elementy lepiej się uzupełniały. Żeby droga głównego bohatera chociaż w małym procencie była tak angażująca i chwytająca za serce jak to, co rozgrywa się w tle. Żeby wraz z pomysłowym systemem walki twórcy zapewnili dobrze zaprojektowanych przeciwników albo chociaż żeby przygotowali bardziej różnorodny ich zestaw. Żeby wciągająca eksploracja i wymagające główkowania zagadki nagradzały moje wysiłki czymś prawdziwie ekscytującym, jak ukryte lokacje, nowi bossowie czy alternatywne metody przejścia gry. Ale ostatecznie i tak bawiłem się przy Hell Is Us nieźle. Wierzę, że w przyszłości developerzy z Rogue Factor jeszcze nas zaskoczą – jeśli nie pójdą na kompromisy tam, gdzie ich gra działa świetnie, ale doszlifują ją tam, gdzie niedomaga. CDA

Bardzo bym chciał, żeby wszystkie elementy gry lepiej się uzupełniały.

OKIEM KAROLA LASKI | OCENA **7**



Hell Is Us to gra, którą trudno zignorować, choć daleko jej do ideału. Mimo że soulslite raczej z niej przeciętny, to już na pewno świetnie wypada jako eksploracyjno-logiczna przygodówka i pozostawia spory materiał do refleksji, nie unikając prowokacyjnych tez o naturze wojny oraz człowieka.

Recenzję autorstwa Karola znajdziesz na cdaction.pl

6+

- + intrygująca, ciekawa narracja środowiskowa
- + satysfakcjonujące zagadki i eksploracja
- + niezły pomysł na system walki
- + historia i mitologia świata świetne w tle...
- – ...ale niestety słabiutkie na pierwszym planie
- – nijaki główny bohater
- – powtarzalność przeciwników
- – momentami uciążliwa liniowość
- – mało ciekawej zawartości pobocznej

PLATFORMY PC, PS5, XSX PRODUCENT EA DICE WERSJA PL PEŁNA
GRALIŚMY NA PC STRZELANKA, WOJENNA, MULTIPLAYER

CD-ACTION POLECA

BATTLEFIELD™ 6

Z radością wrócił na pole bitwy: **Krigor**

Po szczycie, gdzieś w okolicach „trójki" i „czwórki", cykl Battlefield przez lata ponownie szukał swojej tożsamości. Mieliśmy próbę powrotu do przyszłości, a także historyczne wycieczki. Wszystko jednak wskazuje na to, że ta już przeszło 20-letnia seria najlepiej czuje się we współczesności.

Już od premiery Battlefielda 3 proces produkcyjny serii zaczął coraz bardziej odstawać od tego, co pokazywała konkurencja spod znaku Call of Duty. Podczas gdy Activision zaprzęgło do rotacyjnej roboty mrowie ludzi i studiów tylko po to, by co roku dostarczać nową grę, EA działało inaczej. Nie licząc Hardline'a, bo tego fani i tak uważają raczej za spin-off niż pełnoprawną kontynuację, kolejne odsłony pojawiały się coraz rzadziej. Być może wynikało to po prostu ze skromniejszego zaplecza finansowego, ale „Elektronicy" najwyraźniej doszli do wniosku, że próby przeistoczenia serii w coroczne święto strzelania na modłę CoD w ich przypadku sensu nie mają. Postawili na dłuższą produkcję: przerwa pomiędzy poprzednim a najnowszym tytułem rozciągnęła się do czterech lat.

Cały problem w tym, że po drodze coś się popsuło i seria zaczęła się motać. Pojawiały się mniej lub bardziej dziwne pomysły, próby powrotu do źródeł lub zdefiniowania nowej tożsamości czy w końcu nieudane romanse z hero shooterami. Grało się lepiej albo – cześć, BF2042! – gorzej, ale jak na dłoni było widać, że duch Battlefielda został gdzieś w przeszłości. Ktoś jednak najwyraźniej zasięgnął porady lekarza. A ten zamaszystym gestem naniósł na receptę dwa słowa: Vince Zampella.



Mapy są zróżnicowane. Tu mamy bogate kalifornijskie przedmieścia.

Dla tych, co lubią samotnie

Nim jednak pociągnę ten wątek, pozwólcie, że zrobię przerwę na singla i od razu dopełnię formalności: Bad Company 2 to to nie jest. **Historia, jaką przedstawia BF6, polotem i swobodą na pewno odstaje od tego, co widzieliśmy lata temu.** Całość ukończycie w jakieś sześć-siedem godzin, może dłużej, jeśli ruszycie na poszukiwanie rozrzuconych po mapach nieśmiertelników. Czuć, że mamy do czynienia z ledwie aperitifem przed trybem multi.

Tym razem historia składa się z dwóch nachodzących na siebie warstw: globalnej i bardziej, powiedzmy, osobistej. W swym ogólnym kształcie fabuła rzuca nas w sam środek starcia pomiędzy nadwątlonym NATO a organizacją



Zespołowy deathmatch w BF6 lśni. Wkręciłem się w niego bardziej niż w tradycyjne tryby.

paramilitarną Pax Armata. Ta ostatnia stanowi siłę pod bokiem Paktu, z jednej strony pasąc się cichaczem na funduszach korporacji, z drugiej – sprawnie wykorzystując plątaninę stosunków politycznych w osłabionych państwach na terenie całego świata.

Kto wie, może sieroty po Call of Duty zostaną tu na dłużej?

W skali bardziej osobistej z kolei mamy klasykę gatunku: pozostawiony niegdyś na polu bitwy kompan wraca niejako zza grobu, pałając żądzą zemsty i próbując obrócić w perzynę świat, który w jego mniemaniu go zdradził. **Całość przyjmuje formę retrospekcji: członkowie grupy specjalnej Dagger 13**, czyli żołnierze kierowani przez gracza, próbują odkryć intrygę stojącą za tym jednym wielkim galimatiasem.

Widowiskowo, ale głupio

Jeśli liczycie, że ów fabularny przekładaniec wyrwie was z kapci równie skutecznie, jak mina przeciwpiechotna, to cóż, zapomnijcie o tym. Niewypałem co prawda tak do końca ta kampania nie jest, ale Battlefielda 6 naprawdę trudno posądzić o oryginalność – całość najzwyczajniej nie zapada w pamięć. To bardziej seria następujących po sobie zadań, które sprowadzają się do odhaczania żołnierskiego elementarza, choćby dociskamy zapiaszczonym buciorem do dechy gaz w czołgu gdzieś pod piramidami.

Miejscami spektakularności pokazywanej akcji odmówić nie można – to fakt. Wrażenie robią choćby widoki ze skały Gibraltaru, panorama Nowego Jorku czy zniszczony most gdzieś niedługo potem. Ale też czuć, że scenarzystów chyba ktoś zmusił do tego, by zaczęli pracę od złej strony. Wygląda to tak, jakby otrzymali kilka zestawów puzzli – gwarantujących co prawda różnorodność, ale przy tym ukazujących panoramy niepasujących do siebie zakątków globu – i musieli z nich ułożyć jakiś jeden sensowny obrazek. W ten sposób dostaliśmy absurdy w rodzaju bardzo ważnych serwerów w Gruzji czy inwazji prywatnej armii na Nowy Jork. I tutaj wcale nie przesadzam: niemalże w samym centrum Wielkiego Jabłka widzimy czołgi, uderzenia rakiet i rozpierduchę niewiele tylko ustępującą jakiemuś „Dniu Niepodległości". Naiwne to wszystko i miejscami durne.

Nie byłbym jednak sobą, gdybym – mając w pamięci biedę, jaką serwowano nam w poprzednich częściach cyklu – nie szukał pozytywów. A tutaj trzeba podkreślić, że znacznie mniej czuć pretekstowość tej historii, a już na pewno bez żalu nowy Battlefield porzucił te wszystkie epizodyczne opowiastki na siłę robiące użytek z gotowych już map. **Widać poprawę, ale to wciąż poziom kina akcji klasy B.** Tyle że efekty specjalne są o niebo ciekawsze, a kolejne wydarzenia wyraźnie pokazują spektakularność „szóstki" i to, czego możemy się spodziewać po module multiplayer. Również jeśli chodzi o same drużyny.

Co definiuje klasę?

W singlu złapiecie podstawy konieczne do tego, by jako tako utrzymać



W kampanii nie brakuje głupich, choć efektownych scen.



Poziom detali jest niesamowity. U jednego z żołnierzy znajdziecie np. stworzony z myślą o wojsku nóż jednej z amerykańskich firm.



Skala zastosowania pojazdów różni się w zależności od mapy. Czasem nie ma ich w ogóle.

się na powierzchni sieciowych wód. Wśród klas tym razem na polu bitwy meldują się: szturmowiec, inżynier, żołnierz wsparcia i zwiadowca. Jeśli znacie serię, to odnajdziecie się w tym garniturze wojaków w zasadzie z marszu, choć nie obyło się rzecz jasna bez pewnych zmian.

Tym razem **rola, jaką przyjmujemy na polu bitwy, jest wyznaczana w pierwszej kolejności przez trzy atrybuty wiążące się z każdą klasą**. Pierwszy z nich to unikatowy i zawsze obecny na wyposażeniu gadżet: zwiadowca ma wykrywacz ruchu, inżynier palnik do naprawy pojazdów, żołnierz wsparcia dysponuje torbą z zaopatrzeniem, a szturmowiec zastrzykiem adrenaliny.

Ponadto każdy z nich najlepiej włada swoją klasową bronią, co przekłada się na różnego rodzaju bonusy, kiedy z takową biegamy. To raczej nic bardzo dużego i sprowadza się np. do szybszej obsługi karabinów czy pewniejszego celowania lub strzelania z biodra. Jako trzeci element występuje klasowy perk, czyli jakiś pasywny talent. Dla przykładu, inżynier zyskuje m.in. dodatkową odporność na wybuchy, gdy znajduje się w pobliżu pojazdów.

Szereg możliwości

Trzeba również wspomnieć o ścieżkach szkoleniowych, czyli **trochę takim odpowiedniku killstreaków w CoD**. Każda klasa ma dwie: jedną domyślną, drugą do odblokowania, obie podzielone na cztery poziomy, z czego pierwszy jest zawsze aktywny, na kolejne trzy musimy sobie zapracować, zbierając PD w ramach danego meczu. „Drabinkę" tę wieńczy konkretna umiejętność, a wcześniej dostajemy trzy pasywne bonusy. W sumie – ciekawy bajer.

Ostatnią rzeczą wartą wzmianki są gadżety do wyboru, które możemy umieszczać w dwóch slotach. Również tu **każda klasa ma unikatowe możliwości, np. szturmowiec może dźwigać dodatkową broń długą, wsparcie – defibrylator, a zwiadowca – ładunki C4**. Ogółem jest tego naprawdę dużo, a jeszcze

Zaawansowany system zniszczeń

Znakiem rozpoznawczym Battlefielda już od lat jest możliwość niszczenia obiektów na mapie. Przy okazji „szóstki" twórcy oczywiście postanowili odpowiednio zaakcentować ten obszar, tym samym ci, którzy liczą na sporą rozpierduchę, raczej się nie zawiodą. Zastosowany tu system został jednak oparty na nieco innych założeniach i mocno korzysta z dających powtarzalne efekty skryptów.

Do rozpruwania fasad budynków czasem wystarczy naprawdę niewiele. W praktyce dają sobie z nimi radę granatnik RPG, C4 lub niekiedy nawet zwykłe „wybuchające beczki", o cięższym sprzęcie nie wspominając. Wygląda to wyśmienicie: obrócone w gruz zewnętrzne ściany efektownie się walą (można odnieść wtedy obrażenia!), odsłaniając tym samym pomieszczenia, często również uszkodzone. Co ważne, dotyczy to także wielopiętrowych konstrukcji. Uwagę zwraca też to, że nierzadko mamy do czynienia z efektem domina: powstające wyrwy ciągną za sobą mury powyżej, a i „ciężar" bezpośrednio uszkodzonych ścian powoduje dalsze zniszczenia. Efektem tego wszystkiego są nieraz gigantyczne wyłomy – czasem w sumie aż do przesady.

Podłogi również pięknie się sypią. Często ulegają uszkodzeniu „przy okazji" rozwalania murów lub walki, ale tutaj możemy też spróbować pobawić się taktycznie. Nic nie stoi na przeszkodzie, by pozbyć się przeciwników powyżej nas, usuwając im grunt spod nóg, albo stworzyć sobie młotem budowlanym lub eksplozją „okno", przez które sprzątniemy wrogów zajmujących niższe kondygnacje. To także okazja, by blokować przejścia. Tutaj dobrym przykładem jest biegnący nad ulicą łącznik pomiędzy budynkami na nowojorskiej mapie. Wystarczy celny strzał z granatnika, żeby zauważalnie utrudnić przeciwnikowi przemieszczanie się.

eprasa.pl 3fb78f45a7

wypadałoby się zainteresować slotem na granaty – także w tym wypadku pojawiają się istotne różnice pomiędzy typami żołnierzy.

W ogólnym rozrachunku **możliwości personalizacji wojskowego są rzeczywiście obszerne**. Widać, że w kwestii doboru wyposażenia twórcy gry dają nam duże pole do popisu i zachęcają do eksperymentów z klasowymi zabawkami, równocześnie nie narzucając twardych ograniczeń co do dźwiganej broni. To fajne podejście, zwłaszcza że wszystkie te perki i gadżety właściwe każdej roli tak czy inaczej sprawiają, iż człowiek gra zgodnie z przypisanym mu „stanowiskiem". Brawa!

Jak się gra?

Wspomniany Vince Zampella nie pojawił się w tekście przypadkowo. Ów człowiek pracował bowiem wcześniej dla Activision, współtworząc pierwsze części Call of Duty, w tym rewolucyjne Modern Warfare. Jakiś czas później doszło do hucznego rozwodu i koniec końców były już szef Infinity Ward trafił pod skrzydła EA, a w 2021 wziął na swoje barki odpowiedzialność za markę Battlefield. I w przypadku „szóstki" to naprawdę, naprawdę widać.

Tym razem EA zagrywa bowiem... dwie mocne karty jednocześnie. Pierwszą z nich jest oczywiście powrót do korzeni. Duża część elementów w tej odsłonie wyda się znajoma weteranom. To choćby rozbudowany system zniszczeń, zarysowana wcześniej mechanika klas czy sposób działania pojazdów. Tutaj skojarzenia z najlepszymi odsłonami cyklu wydają się czymś wręcz naturalnym, **gra pięknie rezonuje z przeszłością i z chwilami, jakie spędzaliśmy z serią w jej najważniejszych momentach**: od Bad Company 2 po „trójkę" i „czwórkę".

Drugą ze wspomnianych kart jest z kolei Call of Duty, czyli konkurencyjna seria, która może i nazbyt często zamyka się w durnych schematach, ale dziwnym trafem w walce o wyrażone liczbami zainteresowanie odbiorców... prawie zawsze z BF wygrywa. Tym razem więc „Elektronicy" postanowili zrealizować otrzymaną jakiś czas temu „receptę" i zaczęli walczyć z Activision jego własną bronią. Przy całym tym mocno wyczuwalnym tradycyjnym DNA Battlefield 6 gameplayem wyraźnie zbliża się do konkurencji.

A świadczy o tym choćby to, jak działa poruszanie się postacią: z jej dynamicznymi wślizgami, padami, przebijaniem się przez drzwi i okna, w końcu z jej wyrywnym sprintem i prędkim składaniem się do broni. Trudno nie zauważyć też, że trochę zmniejszono TTK, a na krótkich dystansach, podczas walki niemal w zwarciu, BF6 pozostawia odczucia przypominające to, co oferował konkurent. Można tu nawet wspomnieć o dużym w praktyce wpływie dodatków na broń – każdy z tych elementów bardzo wyraźnie pokazuje, że nowy Battlefield rzuca wyzwanie swojemu arcywrogowi.

I przestrzeń, i klaustrofobia

Ta dychotomia projektowa znalazła odzwierciedlenie w mapach. Twórcy, nauczeni na błędach popełnionych przy poprzedniej odsłonie, w trybie podboju postanowili w niektórych przypadkach „ściąć" puste przestrzenie pomiędzy flagami – ale bez obaw, w większości zrobiono to z głową. **Tam, gdzie hektarów mniej, pojawia się zróżnicowanie terenu, które dobrze urozmaica zabawę.** Koniec końców tryb podboju, czyli główne danie gry, stał się trochę bardziej wartki i w swym ogólnym kształcie – nareszcie! – przypomina to, co znaliśmy z najlepszych odsłon serii. Moim zdaniem szczególnie dobrze wypadają mapy Dolina Mirak (ależ tu pojazdów!), Szczyt wyzwolenia, a także Operacja Ognista Burza obecna wcześniej w Battlefieldzie 3. Oblężenie Kairu też jest przyjemne: w tym wypadku niektórym może brakować różnorodności maszyn (w praktyce to taki berek z czołgami), jednak lokacja ta rewelacyjnie sprawdza się w mniejszych trybach, choćby w obydwu wariantach deathmatchu.

Mieszane uczucia mam za to w związku z nowojorskimi teatrami działań – ewidentnie zrobionymi pod piechotę, gdyż pojazdy albo nie występują tu w ogóle, albo są trochę okrojone w porównaniu z największymi lokacjami. To zapewne ukłon w stronę repatriantów z Call of Duty, w końcu tam sił pancernych częściej nie było. **Ogółem jednak mapy – z nielicznymi wyjątkami, jak Empire State – wypadają w porządku.** A w trybie zespołowego DM, który ze względu na podobieństwa do serii Activision siłą rzeczy nabiera tu znaczenia, część wręcz błyszczy. Pola Blackwell, Dzielnica świętych, New Sobek City – na te, by sobie po prostu postrzelać, możecie wbijać w ciemno. Oczywiście jeśli dysponujecie dość mocnym sprzętem.

To test dla pecetów

Co tu dużo mówić: Battlefield jest wymagający, jeśli chodzi zapotrzebowanie na moc obliczeniową komputerów. Bawiłem się na dwóch „maszynach". Na pececie z RTX-em 5080 żadnych problemów nie

OKIEM PAWŁA „PLUSHOWEGO" KOZIERKIEWICZA OCENA **8**



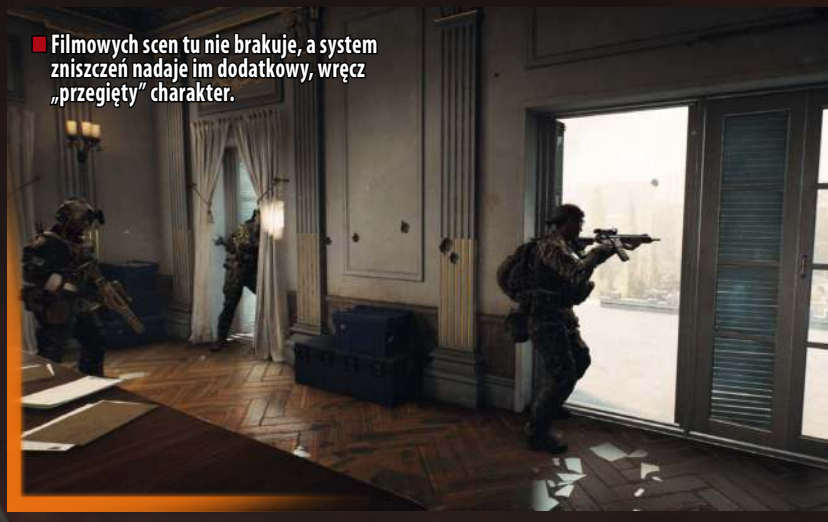
Battlefield 6 to wsłuchanie się w głosy społeczności i udany powrót do tego, co znamy z części trzeciej i czwartej. EA DICE zrezygnowało z kontrowersyjnych pomysłów, dzięki czemu otrzymaliśmy najlepszą odsłonę serii od lat. Trochę konserwatywną, ale bardzo grywalną.

Recenzję autorstwa Plushowego znajdziesz na cdaction.pl.

BF6 łączy w sobie najlepsze cechy współczesnych strzelanek.



eprasa.pl 3ib78f45a7



Filmowych scen tu nie brakuje, a system zniszczeń nadaje im dodatkowy, wręcz „przegięty" charakter.

zaobserwowałem. Więcej czasu jednak spędziłem z laptopem wyposażonym w kartę GeForce RTX 4090 i procesor AMD Ryzen 9 7945HX3D – sprzęt ten był podłączony do zewnętrznego ekranu o rozdzielczości 3440 × 1440.

W tym wypadku już konieczne okazało się włączenie techniki DLSS, a i **nawet na automatycznych ustawieniach gra potrafiła niekiedy wyraźnie zwalniać** – bywało, że framerate spadał poniżej 40 fps-ów. Działo się to przy gwałtownych zmianach perspektywy, podczas intensywnych walk oraz, przede wszystkim, w sytuacjach, kiedy do akcji wkraczał system zniszczeń. Cóż, musicie się liczyć z faktem, że słabsze zestawy będą miały pewne problemy, a gra może chrupnąć.

Ogółem DLSS działa naprawdę w porządku – ale tylko w sytuacji, kiedy „surowa" wydajność pozwala zachować odpowiednią płynność. Jeśli tego nie ma, to w momentach, gdy framerate gwałtownie nurkuje, zauważycie chwilowe wzrosty lagów i bardzo charakterystyczne „pływanie" celownika. Cóż, z pustego i Salomon nie naleje, a AI dodatkowych ramek nie wyczaruje – przynajmniej nie na tyle szybko, by uniknąć opóźnień.

Widowiskowości pokazywanej akcji odmówić nie można.

8+

+ czuć ducha najlepszych części
+ wracają dobrze znane klasy
+ multum broni, map, trybów, dodatków
+ bardzo przyjemna mechanika postaci i strzelania
+ świetna oprawa
+ system progresji jest w porządku
+ szereg drobnych usprawnień w gameplayu
+ odnajdą się tu zarówno fani BF, jak i ci, którzy do tej pory woleli CoD

− w praktyce spore wymagania sprzętowe
− niezbyt przejrzyste i wymuszające sporo klikania menusy
− błędy, których wciąż nie wytrzebiono – ale to raczej drobnostki
− część map jest wyraźnie mniejsza i z „obciętymi" pojazdami
− krótka, niezapadająca w pamięć kampania single

Problemów niewiele

Jeśli chodzi o pozostałe aspekty techniczne, to jest już moim zdaniem w porządku. Na początku pojawiało się tu trochę żenujących błędów, jednak te najgorsze udało się wyplenić. To, co zostało, nie budzi większych niepokojów – wciąż np. skopany wydaje się sklep, który często nie wyświetla poprawnie treści związanych z potencjalnymi zakupami. Przyczepiłbym się natomiast do czegoś innego: niezbyt ekonomicznie rozplanowanego menu związanego z modyfikacjami naszej postaci i (szerzej już) mało przejrzystego interfejsu poza samą rozgrywką.

Cholera, ileż tu się trzeba naklikać, aby zmienić jakiś dodatek do broni! W tym przypadku BF2042 był jednak znacznie lepszy. Wciąż też zdarza się, że sekcja rozgrywki multiplayer w menu po prostu się zawiesza i wówczas zamiast dostępnych trybów widzimy puste okno. Niestety tutaj pomaga jedynie restart gry.

Grajcie, warto!

To bardzo interesująca odsłona. Otrzymaliśmy w niej wiele klasycznych elementów, które kiedyś zdefiniowały serię, i w skali makro w dalszym ciągu mamy do czynienia z Battlefieldem pełną gębą. Pancerne rajdy w trybie podboju cieszą tak samo, a kotłowanina wokół flag sprawia nielichą przyjemność – jak za dawnych lat. Nie brakuje oczywiście bitewnego chaosu, ale hej, to znak rozpoznawczy cyklu i wszystkie te „Battlefield moments" w praktyce tylko dodają zabawie smaku.

Ale równocześnie w skali mikro – związanej z tym, jak działają i zachowują się piechociarze – „szóstka" ma w sobie tak dużo z Call of Duty, że... kto wie, może sieroty po zniżkującym ostatnio cyklu Activision zostaną tu na dłużej. Taki jest pewnie zamysł EA – **wydawca zrobił bardzo dużo, by przyciągnąć do siebie zbłąkanych i głodnych wrażeń sieciowych żołnierzy, którym stworzona przez Infinity Ward seria zaczęła się nudzić**.

Za sprawą wyraźnego wpływu Vince'a Zampelli nowy Battlefield przemierza więc pole bitwy niejako w rozkroku – ale robi to z gracją, łącząc w sobie najlepsze cechy współczesnych strzelanek, i na pewno nie potyka się przy tym o własne nogi. Nie widziałem jeszcze tegorocznej odsłony CoD, lecz już teraz mogę napisać, że gwiazdkę z całą pewnością spędzę z „szóstką". |CDA|

OKIEM STAREGO KONIA



Gram w Call of Duty w sieci regularnie od prawie dwóch dekad – to już mój nałóg. Battlefielda darzę jednak dużym szacunkiem, a kilka odsłon tej serii wciągnęło mnie na długie godziny. Jako że ostatnio CoD nie ma się zbyt dobrze, niecierpliwie wyczekiwałem premiery „szóstki" i jestem ogromnie zadowolony z tego, co dostałem. Internet krzyczy, że BF zrobił się zbyt podobny do swojego największego przeciwnika i... muszę się z tym zgodzić. Ale dla mnie to przecież żaden minus! Zwłaszcza że w moich oczach najnowszy Battlefield zachował elementy definiujące serię, jak wielkie lokacje (no dobra, teraz już mniejsze) z pojazdami i snajperami próbującymi ustrzelić mnie z drugiego końca mapki czy – przede wszystkim – tradycyjnie duży nacisk położony na grę zespołową.

Samotnie flagi tu nikt raczej nie przejmie, bez medyka w ekipie będzie trudno, a koleżka rozwalający lub naprawiający czołg też się przyda. Od momentu, kiedy odpaliłem BF6, biegam jak szalony między punktami (tak jak w CoD, ha!), eksperymentuję z różnymi broniami i mam niesamowitą frajdę z ekipą. Są błędy, kilka elementów wymaga dopracowania, a tryb Battle Royale póki co kompletnie mi się nie podoba. Brak tu rewolucji – ale chyba nikt jej nie oczekiwał. Po prostu fajnie zagrać na PS5 w dobrego, współczesnego shootera bez ludzi przebranych za Nicki Minaj czy Teletubisie. Aha! Recon z MP7 wymiata. Do zobaczenia w grze!

prasa.pl 3fb78f45a7


Mandoria
Park Rozrywki
OTWÓRZ WROTA DO
MIASTA
PRZYGÓD,
GDZIE MAGIA ŻYJE!
Największy w Europie całoroczny, kryty
park rozrywki tuż obok Łodzi!
Kup bilety na
mandoria.com

PLATFORMY PC, PS5, XSX PRODUCENT UBISOFT BLUE BYTE WERSJA PL NAPISY
GRALIŚMY NA PC STRATEGIA, STAROŻYTNY RZYM, COZY

ANNO 117: PAX ROMANA

Łapie wiatr w żagle: **Rafał „Gailantar" Sankowski**

Gdy obcuję z Anno 117, w głowie kołacze mi jedna myśl: „Dziewięć w skali Beauforta".


To tylko gra, rzeczywistość jest brzydsza.

To nie ocena najnowszego dzieła ze stajni Ubisoftu. To nie parafraza polskiej piosenki, której część z was może już nawet nie kojarzyć. To nawet nie nawiązanie do sławnej „nine rule" po cichu rządzącej serią. To siła wiatru zmian, jaki nawiedził siedzibę Blue Byte podczas procesu produkcji nowej odsłony zasłużonego cyklu city builderów. I jak to z żywiołem bywa, efekty jego działań są nieprzewidywalne.

Anno, wybieram cię!

W ogólnym założeniu pod rzymską togą kryje się stare, dobre Anno. Czy to źle? Oczywiście, że nie. Całym sercem kocham bujanie się statkiem po morzach, odkrywanie nowych lądów, zasiedlanie wysp, spełnianie potrzeb osadników i tworzenie szlaków handlowych. Kocham to wszystko, co składa się na wręcz archetypiczny rdzeń każdej kolejnej części serii, wykuty u samego zarania przez kowali z Max Designs. I podobnie jak z tytułami Game Freak traktującymi o pokémonach, tak i w tym przypadku, niezależnie od finalnej jakości danej odsłony, uwielbiana pętla rozgrywki przyciąga na tyle mocno, że niemal zawsze będę bawił się świetnie i basta.

W Anno 117: Pax Romana „annuje się" naprawdę świetnie. Wznoszę domostwa, zwiększam status społeczny mieszkańców moich włości, tworzę coraz to bardziej skomplikowane łańcuchy produkcyjne, a przy tym nieśpiesznie przyglądam się mrówczej pracy osadników, podziwiam widoki i wsłuchuję się w kojącą serce muzykę. Godziny płyną nie wiadomo kiedy, a nasz narrator po raz kolejny przypomina, że może pora ruszyć tyłek i iść do łóżka. **Radość obcowania z dziełem niemieckiej myśli gamingowej jest o tyle większa, iż to przecież mój ukochany antyk**, w dodatku podany w bardzo przystępnej, ale i wyszukanej formie.

Mimo wszystko w tej dobrze naoliwionej maszynie, przetaczającej się przez branżę niczym buldożer, zdarzają się zgrzyty. Zużycie materiału?



Drzewko rozwoju – nareszcie.

Romanno

Kampania dla jednego gracza, zwyczajowo traktowana raczej jako przystawka przed grą swobodną i swego rodzaju samouczek, tym razem wyjątkowo mnie zaangażowała. Do wyboru otrzymujemy dwie postacie i zarazem rodzeństwo – Marcusa i Marcię. W zależności od naszej decyzji kapryśny los i rodzinne koneksje sprawią, że jedno z nich trafi do rzymskiego Lacjum, gdzie zostanie gubernatorem tamtejszej prowincji. Tutaj pojawia się pierwsze zaskoczenie – obie kampanie, w zależności od prowadzonej postaci, różnią się od siebie, i to zauważalnie. Rzecz jasna kluczowe wydarzenia pozostają niezmienne, ale nie skłamię, jeśli powiem, że pierwszy raz w historii serii regrywalność kampanii staje się faktem.

A co z autentycznością? Okej, czasy pokoju rzymskiego to nie najlepszy okres dla kobiet marzących o karierze w polityce czy administracji państwowej. Ubisoft też niejednokrotnie potwierdzał, że kwestia wierności historycznym realiom jest dla niego sprawą drugorzędną. Tym razem jednak **trudne tematy zarówno pędzącego patriarchatu, jak i niewolnictwa zostały potraktowane nadzwyczaj poważnie**. Czyni to wątek Marcii niezwykle interesującym, a produkcja potrafi w umiejętny sposób tłumaczyć rolę, jaką odgrywa nasza podopieczna mimo płci nieadekwatnej do piastowanego stanowiska.

Niezależnie, czy wybierzemy brata, czy siostrę, otrzymamy protagonistę, z którym nie sposób nie sympatyzować. Choć Marcia zdecydowanie

eprasa.pl 3fb78f45a7



OKIEM DANIELA „ZHABIEGO” SZCZEPANKIEWICZA

OCENA **8+**



Anno 117: Pax Romana odrzuca przemysłową rewolucję, zastępując ją stabilną ewolucją. Świeżości oraz charakteru dodają nowe mechaniki i usprawnione łańcuchy produkcji. Harmonijna, wymagająca cierpliwości strategia, w której mniej może znaczyć lepiej.

Recenzję autorstwa Zhabiego znajdziesz na cdaction.pl.

O jedno amen za daleko

Gdyby ktoś się zastanawiał, jakim cudem w ramach drzewka technologicznego możemy uzyskiwać możliwość oddawania czci nowym bóstwom, wyjaśniam. I tym razem Ubisoft Blue Byte odrobił lekcję, a wspomniana mechanika nie jest jedynie umową między graczem a grą. Kult w starożytnym Rzymie był niemal nauką ścisłą, a same obrzędy stanowiły niezwykle skomplikowany i misterny proces, niejednokrotnie spisywany w formie szczegółowych instrukcji i wytycznych. Wykorzystanie zasobu wiedzy wydaje się więc w tym przypadku jak najbardziej na miejscu.

bardziej kupiła mnie swoją determinacją i przemianą dokonaną pod wpływem nieoczekiwanych wydarzeń, w świecie z Manor Lords na rynku podobne rozwiązania nie stanowią już raczej powodu do ekscytacji, tym

Kampania dla jednego gracza wciągnęła mnie jak rzadko kiedy.

oboje są warci naszego zaangażowania w ich sprawę. Zresztą pozytywne emocje tyczą się całego wątku fabularnego, poprowadzonego z dużym luzem i dobrze napisanego. Niekiedy zostajemy zaskoczeni też niezłym humorem, i to w miejscach zupełnie niespodziewanych, tchnących czernią i absurdem. A niech mnie, momentami czułem wręcz Monty Pythona!

K-pax

Jedną z najgłośniejszych, niesionych na sztandarach rozbuchanego marketingu gry zmian jest możliwość tyczenia dróżek pod kątem, uwaga, uwaga, 45 stopni. I o ile wydaje się to krokiem w dobrą stronę, o tyle dla mnie okazało się usprawnieniem czysto kosmetycznym. Nasze osady to wciąż geometryczne bryły wznoszone na prostokątnej siatce. I okej. Po prostu bardziej że mechanicznie wnoszą raczej niewiele.

Zupełnie inaczej sprawa się ma z kolejną nowością, która niczym reformy Hadriana trzęsie fundamentami Anno. **Nareszcie, na wzór chociażby Civilization, w serii pojawia się drzewko technologii.** Podzielone na trzy główne odnogi (ekonomia, społeczeństwo, militaria) pozwala wymiernie wpłynąć nie tylko na cyferki, wydajności czy przyrosty, ale też przede wszystkim na to, jak prowadzimy rozgrywkę. Prócz możliwości odblokowywania kolejnych rodzajów jednostek czy bóstw drzewko daje chociażby szansę ulepszania magazynów czy faktorii handlowych, wykorzystywania znanych budynków w inny niż pierwotnie sposób itp. Znacząco urozmaica to gameplay i stwarza okazję do jeszcze większej personalizacji naszego stylu gry, również przez wprowadzenie zasobu wiedzy, pozwalającego przyspieszyć badania.

O wiele mniej dobrego mam do powiedzenia na temat świeżutkiego systemu religii. W teorii pozwala on graczowi wybrać patrona, do którego obywatele najgorliwiej zanosić będą modły, oraz tworzyć kulty lokalne, występujące w obrębie tylko jednej wyspy. W praktyce system ten daje nam raczej mało ekscytujące pasywne bonusy, w głównej mierze wpływające na wydajności określonych gałęzi gospodarki. Skłamałbym jednak, gdybym uznał go za bezwartościowy. Religia otwiera nam drogę do tworzenia specjalistycznych ośrodków i jeszcze bardziej szaleńczego minimaksowania, potrafi też niejednokrotnie uratować skórę, jak choćby w przypadku Ceres zwiększającej populację, a co za tym idzie liczbę rąk do pracy. W końcu daje realną szansę wyrażenia swojego stylu gry, znacząco faworyzując określoną ścieżkę rozwoju (np. flotę przy wyborze Neptuna lub armię z Marsem jako patronem). Niemniej wciąż to w głównej mierze zabawa z cyferkami.



Prowincjo spokojna, prowincjo wesoła.

eprasa.pl 3fb78f45a7

Wilczury morskie

Jak na grę o kolonizacji, morskich eskapadach i ogólnym rozbijaniu się łajbami po świecie, Anno nadal nieco zbyt umownie traktuje kwestie żeglugi i odwzorowania okrętów. O ile nareszcie otrzymaliśmy możliwość personalizacji wyposażenia każdej jednostki podczas budowy, co pozytywnie wpływa na realizm naszego doznania, o tyle kwestia załogi (jeden marynarz do wielotygodniowego rejsu?) czy kłujących w oczy, geometrycznych manewrów przypominających ruch modeli na średnio realistycznej makiecie wciąż pozostawiają sporo do życzenia.



Merkury vel Lugus aka Hermes.

Gang Albionu

Jako że natura gier spod szyldu Anno oraz imperialistyczne zapędy starożytnego Rzymu mają niezaprzeczalnie wspólny mianownik, również tym razem nie obyło się bez zakładania kolonii poza granicami naszego rdzennego terytorium. W wypadku roku 117 będzie to Albion, ten sam deszczowy, ponury, zasiedlony przez sękatych i pierwotnych Celtów Albion, który wyobrażacie sobie, myśląc o brytyjskich wyspach. Bez ogródek powiem, iż wybór tego konkretnie regionu okazał się pomysłem znakomitym.

To całkowicie inny klimat. To pojawiające się mokradła wymuszające inne podejście do rozbudowy. To w końcu inna kultura. Na wyspach pojawiamy się jako kolonizator, więc możemy określić sposób wprowadzania naszych rządów – z zachowaniem celtyckich zwyczajów albo wyrywając z korzeniami tradycje barbarzyńskie. Wybór ten nie tylko wpływa na stosunki dyplomatyczne z miejscowymi, ale też pozwala na rozwój zupełnie odmiennych rodzajów osadników, a co za tym idzie innych struktur czy towarów. Mało tego! Lokalne bóstwa możemy zaprosić pod strzechę naszego dotychczasowego panteonu. Oczywiście jeśli nie postanowimy zmieść ich z powierzchni niebios.

Chcesz pokoju? Szykuj się na wojnę

Anno 117: Pax Romana, jak przystało na grę traktującą o idei pokoju, przywraca nieobecne od dłuższego czasu potyczki lądowe. A jako że „wojna, wojna nigdy się nie zmienia", i w tym przypadku twórcy sięgnęli raczej po sprawdzone, by nie powiedzieć utarte schematy, oparte na znanym i lubianym systemie „kamień, papier, nożyce", czyli po jednostki posiadające określone przewagi i słabości. Wracamy również do budowania umocnień, fortyfikacji i wież obronnych.

Od zarania dziejów moje „annowanie" pozbawione było jakichkolwiek przejawów agresji. Skupiałem się raczej na czerpaniu pozytywnej energii z morskich fal i bryzy, toteż i tym razem w wojnę bawiłem się tylko, gdy zmusiła mnie do tego kampania.

Na szczęście gra pozwala na bycie pacyfistą. Chciałoby się w tym miejscu powiedzieć, że wszystko dzięki rozbudowanej dyplomacji, ale na jakikolwiek pozytywny epitet określający ten obszar rozgrywki w Anno po prostu mnie nie stać. **Od prawie 20 lat dyplomacja w serii to system wręcz śmiesznie ubogi, a wiatr zmian i tym razem ominął żagle tej łajby.** Oczywiście jest ważna, a traktaty pokojowe czy umowy handlowe to podstawa mojego stylu „annowania", jednak jej prostota stawia ją w teatrze naszych działań w roli raczej epizodycznej (i nie pomoże tu żaden mechanizm prestiżu).

Mission impossible (not to yawn)

Inny aspekt gry traktowany przez kolejne ekipy developerów po macoszemu to misje poboczne. Mamy ich raptem trzy rodzaje – zniszcz, dostarcz, znajdź – przy czym naprawdę nie wiem, które są mniej interesujące / bardziej kuriozalne. Te traktujące o morskich bitwach to zabawa w kotka i myszkę z rozsianymi po całej mapie i odbijającymi się od wysp niczym kulki w pinballu łajbami. Te

eprasa.pl 3fb7845a


Albion potrafi być piękny (gdy nie pada).

o dostarczaniu byłyby zwykłymi „fedeksami", gdyby nie fakt, iż pewni zleceniodawcy poszukiwane przez siebie towary... mogą nam po prostu sprzedać, stąd podobne misje zaliczają się niemal same.

Ostatnia kategoria zasługuje na oddzielny akapit. **O ile dostarczanie rzucanych po morzu szczątków to po prostu nuda, o tyle poszukiwania lądowe, chociażby zaginionej świni, to czysta komedia.** Nie bez powodu wspominam o trzodzie, gdyż jest ona głównym bohaterem jednego ze zleceń, które niespodziewanie okazały się gehenną (tip: szukajcie w mieście). Podobnych zadań znajdziemy tu na pęczki, odnawiają się co 20 minut u każdego z wyspiarskich sąsiadów, czasami zaś pojawiają wśród naszych osadników. Po pewnym czasie przestałem się tymi misjami szczególnie interesować – na szczęście nie są kluczowym czynnikiem sukcesu, a gra daje wystarczająco dużo powodów (czytaj: innych zajęć), by o nich zapomnieć.

Łyżka dziegciu w beczkum

Były trafione nowości, były porzucone przez bogów i ludzi mechaniki. Pora na zmiany na gorsze albo zwyczajne babole, a takich w dziele Ubisoftu również nie brakuje. Interfejs w stosunku do swoich zasłużonych poprzedniczek wydaje się biedniejszy pod względem zarówno wizualnym (prezentacja listów to graficzna podstawówka), jak i użytkowym. Antyczna stylizacja wyraźnie mu nie służy.

Być może to kwestia przyzwyczajenia, ale menu dyplomacji, gdy już trzeba się w nim poruszać, zwyczajnie przeszkadza, zamiast pomagać, podobnie jak to odpowiedzialne za tworzenie szlaków handlowych czy określanie preferencji kupna/sprzedaży w naszym porcie. Apogeum problemów z interfejsem stanowi zaś operowanie podglądem aktywnych misji na pasku szybkiego dostępu. W obecnym stanie gry jest to zadanie wręcz karkołomne. Co więcej? Samouczki potrafią irytująco się zapętlać, a związane z nimi komunikaty wyskakiwać w nieskończoność. Nie mówiąc o tym, że podczas jednej z rozgrywek znaczniki na minimapie zwyczajnie zniknęły. Raz na zawsze. Bezpowrotnie. Jak chwała imperium.

Usłyszałem, zobaczyłem, westchnąłem

Jak wcześniej wspominałem, Anno to dla mnie namiastka wakacji, miejsce relaksu i regeneracji skołatanych nerwów. Niebagatelny udział w owym procesie zawsze miała oprawa audiowizualna serii. Charakterystyczny styl w połączeniu z wysokim poczuciem estetyki grafików i jakością ich pracy zawsze cieszył oczy i duszę. Odsłony z latami 1404 czy 2070 w tytule nadal potrafią zachwycić. Ta sygnowana rokiem 117 to również gra bardzo atrakcyjna wizualnie. Potrafiąca korzystać z oświetlenia i projektów otoczenia, by tworzyć iście pocztówkowe scenerie. **To, w jaki sposób studio tchnęło życie w cyfrowe metropolie, również imponuje.**

Całość zdecydowanie potrafi w sobie rozkochać: zarówno śródziemnomorskie plenery, skąpane w słońcu pola lawendy i górujące nad tym wszystkim akwedukty, jak i dzikie moczary czy zatopione w deszczu skaliste wybrzeża Albionu. Dlaczego więc niebo musi wyglądać tak paskudne? Albo drzewa? To zdecydowany downgrade w stosunku do poprzedniczki, którego nie mogę zrozumieć. Jeśli to szukanie rezerw dla ray tracingu – nie było warto.

Co zaś tyczy się muzyki, ta w serii Anno, w moim osobistym odczuciu, zawsze okupowała topki list przebojów growego medium, ale tym razem przeżyłem lekki zawód. Jest dobra. Może nawet bardzo. Ale nie oczarowuje, nie zachwyca, prócz drobnych wyjątków nie przenosi do czasów, o których traktuje. Poza tym sama warstwa dźwiękowa, otoczenie, miasto, komunikaty, voice acting – niezmiennie trzyma wysoki poziom.

Wyzwolenie?

Anno 117: Pax Romana wciąż nie zdobyło Kartaginy moich oczekiwań. Jeszcze nie. Oblężenie trwa. Mimo iż nie było w historii świata przyjemniejszej okupacji, tak skutecznie pozbawiającej mnie snu, zmieniającej noc w poranek, a małe rybackie sioła w metropolie, nadal z lekkim oporem staję przed napastnikiem rodem z Ubisoftu. **Stara magia gry z poprzedniej epoki nie staranowała wrót, ale czuję, że miłość do „annowania" sama je w końcu uchyli**. Ave! |CDA|

W Anno 117: Pax Romana „annuje się" naprawdę świetnie.


Anno 117: Nocne życie.

7+

- \+ to dalej stare, dobre Anno
- \+ Rzym i Albion to świetne punkty wyjścia dla serii
- \+ rewelacyjna kampania fabularna
- \+ wierność realiom historycznym
- \+ drzewko technologiczne – nareszcie!
- \+ polska wersja językowa
- \+ potrafi wyglądać i brzmieć wspaniale
- – skośna rozbudowa to tylko bajer
- – interfejs, który nie pomaga graczowi
- – muzyka niestety odbiega jakością od poprzedniczek
- – zadania niezmiennie nudzą (a poszukiwania to farsa)
- – dyplomacja z epoki piksela łupanego
- – downgrade graficzny niektórych elementów gry

eprasa.pl 3fb78f45a7

PLATFORMY PC, PS5 PRODUCENT ADHOC STUDIO WERSJA PL BRAK
GRALIŚMY NA PC TRUDNE WYBORY, INTERAKTYWNY FILM

DISPATCH

CD-ACTION POLECA

Odbiera telefon i wysyła superredaktorkę do ratowania upadłych recenzji: **Ranafe**

Supermoce też są na sprzedaż. Może i nie kupimy sobie ultraszybkości czy ogromnej siły, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by mocarza z kosmosu albo potomka Atlantydów wynająć. Zainteresowanych prosi się o kontakt z Superhero Dispatch Network (SDN).

Jest to firma oferująca usługi świadczone przez jej superpracowników wszystkim, którzy wykupią subskrypcję. Co oznacza, że częściej od ratowania porwanych dzieci herosom przyjdzie udzielać się w trakcie szkolnych dni przeciw przemocy albo wspomagać polityków podczas debat. Trafią się też wyjątkowo wymagające i znudzone żony celebrytki. W Dispatchu wcielimy się jednak nie w członka zespołu szybkiego reagowania, tylko w koordynatora takowej ekipy.

Kup sobie Supermana. Ale tylko na godzinę

W przeciwieństwie do wielu gier narracyjnych próbujących w ramach urozmaicenia wprowadzać mechanizmy platformowe albo łamigłówki **Dispatch zgrabnie wplótł w narrację prawdziwie wciągającą i dopracowaną minigrę** polegającą na zarządzaniu drużyną bohaterów.

Odbywa się to na mapie, na której w czasie rzeczywistym pojawiają się różne zgłoszenia. Na podstawie lakonicznego opisu musimy podjąć decyzję, kogo przydzielić do danego zadania. Od naszej znajomości silnych i słabych stron zleceniobiorców zależy, czy misja zostanie zakończona sukcesem, czy porażką. A jakby tego było mało, bohaterowie zbierają doświadczenie, rozwijają swoje moce i atrybuty, a nawet odkrywają potężne synergie pochodzące ze współpracy.

Menedżerowanie wcale nie należy do najprostszych zadań, ponieważ rozgrywka pełna jest nieprzewidzianych wydarzeń, a bohaterowie mają swoje humory. Ów taktyczny aspekt okazał się na tyle ciekawy i wciągający, że nie zdziwiły mnie głosy fanów, by w ramach dodatku umożliwić im ciągłą zabawę w dyspozytora. Dzięki w miarę dobremu rozłożeniu akcentów pomiędzy sekwencjami filmowymi a tą minigrą Dispatch uniknął typowego dla przygodówek narracyjnych nierównego tempa.

Bohater bez kostiumu

Protagonista, jakże pięknie nazywający się Robert Robertson III, mieszkańcom Los Angeles znany zaś jako Mecha Man, to uosobienie bardzo czarnego przygnębienia i desperacji na granicy manii. **To ciężkostrawny koktajl, który paradoksalnie czyni z niego jednego z ciekawszych bohaterów gier wideo.**

Cóż, nikt tak nie wzbudza sympatii jak przegrani goście skłonni do ponurych refleksji niczym detektywi z filmów noir. Robert jest pokonany, pobity i wyrzucony poza nawias społeczeństwa, zatem oferta pracy w SDN, nawet jeśli oznacza niewdzięczne zadanie koordynowania działań bandy zabójczych urwisów, stanowi dla niego szansę powrotu na ścieżkę superbohatera. Co więcej, firma obiecała mu naprawić zbroję Mecha Mana. Nie bez znaczenia pozostaje fakt, że facet ma pieska.

Mój dream team z koszmaru

Zarządzana przez Roberta drużyna nie składa się z typowych herosów. To tzw. Z-Team, grupa byłych złoczyńców, którzy zostali objęci programem Phoenix, czymś w rodzaju resocjalizacji połączonej z pracą na rzecz społeczeństwa. Stanowią oni wyjątkowo barwną zbieraninę – na początku trudno ich polubić, ale pod koniec, dzięki błyskotliwym dialogom i świetnej historii każdego z nich, wszystkich idzie bezwarunkowo pokochać.

Kontrastuje z nimi Blonde Blazer, „supergirl" odpowiedzialna za zatrudnienie Robertsona w SDN. Jej postać nawiązuje do złotej ery komiksowych peleryniarzy, ponieważ



Postacie rozwijamy jak w dobrym RPG.

eprasa.pl 3fb78f45a7

jest piękna, silna, szybka i tryska zaraźliwym optymizmem. A poza tym można z nią romansować, no chyba że ktoś woli zbuntowaną Invisigal (ta na potrzeby programu Phoenix zmieniła ksywkę z Invisibitch, co wiele mówi o jej charakterze).

Przebywanie z tymi kolorowymi ptakami nie byłoby nawet w połowie tak porywające, gdyby nie wyjątkowy voice acting. Pracowało nad nim wielu profesjonalnych aktorów, w tym osoby znane z grupy Critical Role. Podkreślenie ich niebagatelnej roli w sukcesie Dispatcha uważam za o tyle istotne, że niektóre wielkie korporacje zlecają czytanie tekstów AI, bo szkoda im pieniędzy na zatrudnienie ludzi.

Bez Batjaskini i Wakandy

Dispatch utrzymany jest w stylu zachodnich, klasycznych komiksów. Twórcom zależało też, by Los Angeles przypominało trochę New Tokyo z „Akiry", chociaż najbardziej rzuca się w oczy czysty modernizm w projekcie budynków i wnętrz. Każdy element został przemyślany i ma współgrać z klimatem świata, np. SDN nie dysponuje nowoczesnymi zasobami, co widać po przestarzałym sprzęcie Roberta.

Ale Dispatch stoi przede wszystkim prawdziwie filmową animacją. Wrażenie robią zwłaszcza świetne, porywające sceny walki: od barowych potyczek (w których największym przeciwnikiem są zawroty głowy spowodowane ilością wypitego alkoholu) po doskonale skoordynowane bitwy na moce w większej skali.



W grze jest dużo dialogów, ale nie brakuje też cichych scen.

„The Office" z superbohaterami

Narracja toczy się dwutorowo. Główny wątek zostaje w początkowych odcinkach zepchnięty na dalszy plan, a dotyczy zemsty na liderze gangu zwanego Red Ringiem, Shroudzie, który zabił ojca Roberta i zniszczył Mecha Mana. **Większość opowieści przypomina jednak bardziej „Biuro", z jego komediowym podejściem do codzienności pracowniczego życia i relacji międzyludzkich.** Surowe wnętrza pozbawione wodotrysków sprzyjają wielu niespiesznym momentom, kiedy Robert rozmawia z kimś w kuchni przy automacie z przekąskami albo przekomarza się z przyjacielem przy biurku.

Jest to zatem raczej opowieść obyczajowa niż sensacyjne kino akcji. Pod tym względem bliżej Dispatchowi do „Niezwyciężonego" niż „The Boys". Humor znany jeszcze z klasycznych gier Telltale, zwłaszcza The Wolf Among Us, nadaje temu tytułowi lekkość, chociaż wiele żartów podszytych zostało sarkazmem, przez co w większej dawce mogą stać się trudne do zniesienia.

A jak z regrywalnością? Drzewko wyborów jest niewątpliwie skromniejsze niż w przypadku takiego Detroit: Become Human. W pewnym momencie orientujemy się też, że najważniejsze wydarzenia w grze będą przebiegać tak samo, bez względu na nasze decyzje. Przy okazji warto zaznaczyć, że osoby, które nie lubią sekwencji QTE, mogą je wyłączyć i przejść do pełnego trybu kinowego. Z kolei do gry w hakowanie, dodatkowej aktywności w trakcie zarządzania zespołem, da się podchodzić bez limitu prób. W opcjach istnieje też cenzura nagości czy brutalności, bo krew się leje, a bohaterowie potrafią kląć jak szewc.

Wielkie zaskoczenie

Jakość dzieła AdHoc była dla mnie jedną z większych niespodzianek tego roku. Nie wierzyłam w nie, podobnie jak nie pokładałam nadziei w nowatorskim podejściu twórców Clair Obscur. A jednak Dispatch, ów stosunkowo krótki tytuł, bo złożony z ośmiu odcinków trwających nieco ponad godzinę każdy, zapewnił mi więcej wrażeń niż niejeden serial. Był śmiech, ekscytacja i zaskoczenie, ale pojawiły się też łzy, przygnębienie i poczucie niesprawiedliwości. W dodatku żadna z tych emocji nie została wymuszona tanimi zabiegami narracyjnymi, chyba że uznamy za takowy niewątpliwie terapeutyczne działanie pieska Beefa, z którym Robert rozmawia o swoich problemach.

Finał wydaje mi się wprawdzie odrobinę zbyt wydłużony, ale podoba mi się lekkość i pozytywny wydźwięk historii Roberta i Z-Teamu. **Dispatch nie ma ciężaru wielkich dramatów, sprawdza się jako sposób na poprawę humoru. A przede wszystkim wciąga.**

Pod koniec pojawia się zatem oczywiste pytanie: Czy powstanie więcej... sezonów? W listopadzie założyciele AdHoc Studio, Nick Herman oraz Pierre Shorette, wspomnieli, że w zależności od sprzedaży i ocen gry rozważą stworzenie kolejnej odsłony. Obecnie na Metacriticu średnia jest całkiem wysoka, liczba sprzedanych kopii przekroczyła zaś milion. Istnieje więc szansa, że w przyszłości przyjdzie nam jeszcze wcielić się w pracownika najdziwniejszego biura na świecie. |CDA|

To „The Office" z superbohaterami w rolach głównych.



Z-Team to może i banda narwańców, ale nie wkurzają tak jak przeciwnicy.

9

+ doskonała animacja
+ świetni aktorzy głosowi
+ ciekawe zarządzanie zespołem bohaterów
+ wciągająca fabuła
+ wiarygodne postacie i relacje między nimi
+ interesujące dialogi

- zbyt wydłużone zakończenie
- drzewko możliwości mogłoby być nieco bardziej rozbudowane

OKIEM PATRYKA WYPCHŁY

OCENA **8+**

Wciągający film interaktywny, który wbrew pozorom oferuje też całkiem konkretną rozgrywkę. Wszystko, co najlepsze, wynika tu ze świetnego scenariopisarstwa: humor, ciekawi bohaterowie i epicki finał.

Recenzję autorstwa Patryka znajdziesz na cdaction.pl.

eprasa.pl 3fb78f45a7

PLATFORMY PC, PS5, XSX PRODUCENT OBSIDIAN ENTERTAINMENT WERSJA PL NAPISY
GRALIŚMY NA PC KOSMOS, KAPITALIZM, RPG

THE OUTER WORLDS



Starał się nie popsuć przyszłości: **Hubert Sosnowski**

Psychodeliczno-satyryczny Fallout w kosmosie powraca w naprawdę niezłym stylu, z rozbudowaną rozgrywką, lepszą grafiką i obszerną zawartością. Czego chcieć więcej? Pisarskiej stanowczości i ceny, która nie zabija...

Pierwsze The Outer Worlds kupiło mnie dystansem i zapowiedzią dziwnej, retropunkowej przygody „na luzie". Gra miała trochę ograniczeń, głównie budżetowych, ale jednocześnie stanowiła odtrutkę na nijakość Fallouta 4 i to, czym Fallout 76 okazał się w dniu premiery. Pod skrzydłami Microsoftu Obsidian już nie mógł używać takich wymówek i rzeczywiście się postarał.

The Outer Worlds 2 stworzono z większym rozmachem, zadbano o różnorodną rozgrywkę i ciekawe projekty questów. Po spędzeniu z najnowszym dziełem Obsidianu blisko 65 godzin (no, odejmijcie od tego ze trzy, może cztery poświęcone eksperymentowaniu z buildem czy alternatywnymi ścieżkami zadań) stwierdzam, że **to RPG mogłoby być absolutnym strzałem w dziesiątkę, gdyby pokazało nieco więcej pazura w departamencie narracyjnym**. I gdyby dyskusje intelektualne oraz ideowe nie przysłaniały twórcom ludzi. A tak jest – zaledwie i aż – dobrze.



The Outer Worlds 2 nie boi się straszenia komentarzem społecznym.

Ideowi kowboje z kosmosu

Nie trzeba znać pierwszej części, by dobrze bawić się w „dwójce". Szpiegowska, spacewesternowa historia rozgrywa się w innym zakątku galaktyki. Tym razem wskakujemy w mundur kapitana statku Incognito i reprezentujemy Dyrektoriat Ziemi, czyli takie mniej zdemoralizowane kosmiczne CIA (i to z ramienia planety, z którą nie ma kontaktu).

Zaczynamy od zinfiltrowania położonej w kolonii Utopia (oryg. Arcadia) placówki badawczej należącej do zamordystycznego Protektoratu. Niestety zostajemy zdradzeni przez naszą wtykę, agentkę de Vries, i wszystko idzie w diabły, stacja eksploduje, a my budzimy się ze śpiączki po blisko dekadzie. Z naszej załogi przetrwał tylko okaleczony, żądny zemsty inżynier Niles i robocik Waleria. Rozkład jazdy szybko staje się jasny: jazda z de Vries. Chcemy się dowiedzieć, czemu nas wystawiła, oraz zdecydować o losie zdrajczyni. Przeżycie inkryminowanej? Wysoce opcjonalne.

Od razu wyjaśnijmy sobie jedno: mimo problemów to całkiem porządna i dobrze napisana historia. Nie brakuje w niej serca, widać, że powstała z pasji do rozkosznego sci-fi retro. To z równowagą i konsekwencją bywa różnie. Twórcy zbyt kurczowo trzymali się intelektualnej strony równania. Człowiek jest w nim uwzględniony jako figura sprawcza, zwłaszcza w zadaniach pobocznych i misjach towarzyszy, ale główna linia fabularna ukazuje przede wszystkim starcie kilku idei: krwiożerczego korporacjonizmu Cioteczkoluba, matematycznej technokracji Zakonu Ascendenta (karykatura Bractwa Stali z Fallouta) i dyktatury Protektoratu (zasadniczo kosmiczna Rosja w różnych odcieniach).

Dajcie tu Gunna!

Wiele zadań podporządkowano filozoficznemu konfliktowi lub problemom i ciemnym stronom poszczególnych frakcji. Zarówno w wątku głównym, jak i w tych pobocznych zdarzają się prawdziwe perełki, skrzące się dowcipem i/lub oblepiające nihilistycznym mrokiem. Kłopot w tym, że The Outer Worlds 2 poszło za bardzo w karykaturę, której nie puentuje, i tej dystopii czasem brakuje rebelianckiego romantyzmu oraz zniuansowania. W wielu wypadkach enpece służą

eprasa.pl Bfb73f45a7

OKIEM MICHAŁA GĄSIORA

OCENA **7**



Obsidian dostał zadyszki, jeśli chodzi o narrację, ponownie dostarczając nam w ramach uniwersum The Outer Worlds świat dobitnie płaski i stawiając formę ponad treść. Na szczęście dopracowana rozgrywka pozwala czerpać z „dwójki" przyjemność.

Recenzję autorstwa Michała znajdziesz na cdaction.pl.



Ten niefortunny moment, kiedy przeładowanie złapie nas w środku strzelaniny.



Nasz samobieżny domek, w środku potrafi być całkiem przytulny.

Strażnicy galaktyki

Kolorytu dodają też towarzysze. Na początku zachowują się jak kolejne ofiary satyrycznego scenariusza, ale w toku zadań osobistych zaczynają w nas wrastać, odsłaniają więcej głębi, szaleństwa... oraz dziwności tego świata. Wątki niektórych polegają na naprostowaniu i humanizacji skrzywionego postrzegania rzeczywistości, co wydaje się dosyć sporą oczywistością, lecz na każdą taką historię nałożono specyficzny filtr wynikający z psychologii postaci (błyszczy zwłaszcza Aza, nieco pogubiona i zdecydowanie psychopatyczna fanatyczka z zamiłowaniem do przemocy, ale też np. niczego nie brakowało questom Nilesa). Pewnie, dałoby się to wszystko pokazać intensywniej w grze w stylu Cyberpunka 2077, ale jak na Obsidian, który po Pillars of Eternity II trochę przegiął ze zwrotem ku suchemu intelektualizmowi, to i tak jest krok w dobrą stronę.

Nie mogłem też pozbyć się wrażenia, że ekipa Obsidianu pracowała bez rozgrzewki, bo gdzieś przed połową i pozornym punktem kulminacyjnym całość nabiera rumieńców. Gra staje się wprawdzie odrobinę poważniejsza i satyra schodzi na dalszy plan, a wszystko sprowadza się do ratowania Utopii i nadania jej kształtu (struktura podobna do tej z Baldur's Gate III, jak się nad tym zastanowić...), ale za to lepiej wybrzmiewają wątki dramatyczne i późniejsze fazy zadań towarzyszy – zadań złożonych i często kapitalnych. Nagle zaczynamy angażować się także emocjonalnie, nagle wchodzimy głębiej w ten świat.

Mimo problemów to całkiem porządna i dobrze napisana historia.

głównie podkreślaniu poszczególnych aspektów koncepcji ideologicznej.

Przy następnej części serii do spółki z obecnymi scenarzystami za robotę powinien wziąć się ktoś o wrażliwości Jamesa Gunna. Ktoś, kto ożywi pisarstwo i reżyserię, połączy rozbrykanie, psotność i czułość wobec wszelkich wykolejeńców i jednocześnie uzna istotność intelektualnych doktryn pracujących u podstaw świata. Na razie bywa różnie.

Przy tym dość poważnym zarzucie – w historię absolutnie da się wciągnąć. Pościg za de Vries owocuje całkiem ciekawymi zwrotami akcji i odkrywaniem tajemnic pokazujących moralną szarość tego świata. Zdarza nam się potknąć o naprawdę pomysłowe i zabawne wątki, pokazujące, jakimi paradoksami najeżone są wszystkie systemy wartości (jak w zadaniu z oswojonym robalem Wojtkiem, który otrzymał kierownicze stanowisko, bo akurat pasował do kryteriów).

RPG z naciskiem na RP

Swoimi licznymi i często trudnymi wyborami kształtujemy obraz nie tylko Utopii, ale też kapitana Incognito. **Obsidian dał nam naprawdę dużo roleplayowych narzędzi na poziomie interakcji zarówno z fabułą, jak i z gameplayem.** Mamy sporo opcji dialogowych, które pozwalają wyrażać postać na różne sposoby. Nawet w obrębie prostych, pozornie jednotorowych sytuacji studio zadbało o szeroki wachlarz dostępnych reakcji. Chcemy rozegrać scenę empatycznie? Pragmatycznie? A może jako kompletny, bezczelny dupek? Nie ma problemu – i to wszystko dostaniemy w porządnie napisanej, często bardzo dowcipnej formie.

Roleplay sprzężono też z dosyć prostymi, ale plastycznymi mechanikami. Kreacja i rozwój postaci sprowadza się do wybrania wyglądu, płci, przeszłości (głównie okoliczności, jakie wepchnęły nas w objęcia Dyrektoriatu), a także perków i poziomu umiejętności. Widywaliśmy już bardziej otwarte i złożone systemy, lecz dziedzic SPECIAL świetnie współgra z dynamiką produkcji. Limit doświadczenia ustawiono »

epracuj 3fb78f...a7



Deraptidonizacja trwa w najlepsze!

na 30. levelu i nie zdążymy wymaksować każdej zdolności – musimy specjalizować się w kilku dziedzinach. Niesie to za sobą parę reperkusji, które czynią gameplay ciekawszym i zmuszającym do podejmowania decyzji.

Drzewo o wielu gałęziach

Skille wpływają na to, ile mamy możliwości rozwiązania zadań, gdy w grę wchodzą dialogi oraz korzystanie z obiektów. Choć retoryka pozostaje ostateczną supermocą RPG, tym razem nie otworzy nam wszystkich drzwi. Wiele do powiedzenia i zrobienia przypadnie naukowcom, inżynierom, medykom, włamywaczom czy hakerom (no i oczywiście strzelcom), czasem w rozwiązaniu problemu pomaga powołanie się na wybraną przez nas przeszłość. Obsidianowi należą się pochwały za bardzo dobre zbalansowanie tych zależności i opcji wiodących do pełniejszego poznania poprzez konkretne „umiejki".

Jako ktoś stawiający na retorykę, hakowanie, inżynierię i włamy cieszyłem się z dostępu do sporej części zawartości, ale że np. nie inwestowałem w naukę czy medycynę, to w pewnych questach musiałem kombinować, a jednego czy dwóch wątków pobocznych nie dałem rady ukończyć. I wiecie co? Czułem się z tym kapitalnie, bo zostałem potraktowany sprawiedliwie. **Coś zyskiwałem, coś traciłem i najprawdopodobniej wiele buildów dostarczy podobnych doznań.** Jak na proszący się o „zmunchkinowanie" system oparty na cyferkach, całość wypadła bardzo wiarygodnie. Wszystko dzięki dobremu projektowi i balansowi zadań, w które możemy się zaangażować.

The Outer Worlds Solid

Tę różnorodność wspiera też zdecydowanie bardziej rozbudowany gameplay. Tylko rozwój towarzyszy zredukowano do wybierania pasywnych bonusów oraz wzmocnienia broni i pancerza, ale – szczerze mówiąc – system okazał się w zupełności wystarczający i intuicyjny, a dobrze dobrane perki enpeców mogą wspomóc lub uzupełnić nasz styl walki. Minimalistyczne? Owszem. Czy działa? Jeszcze jak.

Większość misji i lokacji przystosowano do kilku odmiennych stylów gry. Dobrze bawić będą się zarówno strzelcy wszelkiej maści, osoby walczące wręcz, jak i „skradacze". Obsidian nie osiągnął tu poziomu Deus Eksów, a i Cyberpunk 2077 zostawia The Outer Worlds 2 nieco w tyle, ale jednak **zadbano o wiele dróg do celu, niezłe snajperskie spoty, kąty skryte w cieniu (oraz obowiązkowe szyby wentylacyjne!) i ciekawe, angażujące konstrukcje poziomów**. To dużo lepsze, bardziej złożone projekty niż w pierwszej części. Będziecie czerpać sporą frajdę z kombinowania, prób efektywnego wyczyszczenia lokacji (oraz ze szperania po minisandboksowych mapach – Obsidian upchał w każdym z biomów sporo sekretów i interesujących, nieobowiązkowych miejscówek).

Odnajdziecie się tutaj również wtedy, gdy przyjmiecie strategię Solida Snake'a, zwłaszcza że projektanci mocno wsparli cichy styl gry odpowiednimi perkami, bronią z tłumikami oraz pancerzami zapewniającymi bonusy do konkretnych statystyk. Nawet ja, mimo nastawienia na frontalną rozpierduchę z energetyczną giwerą w garści, miałem frajdę z okazjonalnego skradania się. Trzeba brać tylko poprawkę na to, że jest ono nieco uproszczone – na najniższym poziomie możemy spróbować zbliżyć się do wroga w pancerzu wspomaganym (na wyższych to już przejdzie), a przeciwnicy niezauważający naszych towarzyszy to już wtopa.

Guns, lots of guns

Sam gunplay sprawia sporo radochy, jak na RPG o dosyć drewnianym rodowodzie. Pewnie, podstawowe pukawki to nic szczególnego, ale hej, w grze fabularnej chodzi o awans, nie? Na późniejszych etapach dostajemy naprawdę ciekawe armaty, przy okazji przyjemnie się je wzmacnia za pomocą prostego, lecz przejrzystego systemu rzemiosła (wstawianie modyfikacji, które znaleźliśmy lub sami opracowaliśmy na bazie pozyskanych surowców). Poprawiono zarówno animacje, odgłosy wystrzałów, wyładowań, jak i sam wygląd spluw – a kilka legendarnych egzemplarzy zwiększa różnorodność opcji na polu bitwy (znalazłem pistolecik pomniejszający wrogów). Podobnie ma się sprawa z pancerzami: bardzo dopracowano je



Chwila spokoju w jaskini? Raczej nie!

eprasa.pl/8fb7...

graficznie, kolorystycznie i pod względem proporcji, a jednocześnie zachowano ich campowy charakter. Oczywiście również pozwalają na dopakowanie postaci modyfikacjami. Tak że jest w co ubrać i wyposażyć naszego bohatera – i to tak, aby pozostał efektywny w boju.

Starcia na normalnym i wyższych poziomach trudności okazują się przyjemnie wymagające, zwłaszcza na początku. **Im bliżej finału i domknięcia sensownego buildu, tym śmielej i brutalniej zaczynamy rozdawać karty na polu bitwy** – ale to dość naturalna progresja w „falloutoidach". Startujemy jako leszcz, a kończymy jako bóg wojny w power armorze.

Walkę i eksplorację wzbogacono o możliwość korzystania z mechanik-gadżetów. Do znanego z „jedynki" spowolnienia czasu dołącza tarcza energetyczna, wizjer-skaner wykrywający niewidzialnych przeciwników, dozownik kwasu „znikającego" niepotrzebne zwłoki (Walter White by pozazdrościł!) oraz buciki zapewniające podwójny skok. Każdy z tych bajerów urozmaica gameplay, wiele z nich przydaje się przy wykonywaniu zadań i nieskomplikowanych, ale wdzięcznych zagadkach środowiskowych (na początku wyglądają wręcz prostacko, ale wyzwania szybko zaczynają się zazębiać i tworzyć ciekawe układanki), z kolei skok kompletnie zmienia dynamikę walki – i niesamowicie ożywia. To już nie statyczne strzelaniny z „jedynki", tylko porządna, dająca satysfakcję rozwałka.

Ładne te światy zewnętrzne

Możliwość szybkiego doskoku czy wślizgu czyni demolki atrakcyjnymi dla oka i pozwala kombinować „w biegu" – odpowiednie manewrowanie sprawi, że poradzimy sobie nawet z wyzwaniami przekraczającymi poziom naszej postaci. Wszystko to nieźle wypada też w trybie trzecioosobowym, który wreszcie dodano. Ta perspektywa sprawdza się naprawdę przyzwoicie, zarówno w walce, jak i podczas przemierzania miejscówek. Trzeba tylko uważać na mniejsze przedmioty, ale podświetlenie pomaga.

Do tego sequel może i wizualnie niczego nie urywa, ale przyzwoicie wygląda. Tereny nie dość, że potrafią zachwycić widokami, to jeszcze okazują się dobrze dostosowane do eksploracji. Budowle mają swój styl, nieco powtarzalny ze względu na charakter frakcji, ale jednak zapewniają sugestywny klimat i zaskakują szczegółowością w środku – a przy tym mogą budzić okazjonalne skojarzenia z BioShockiem Infinite przepuszczonym przez space western i kwasową podróż w głąb świadomości (ach, te jaskrawe kolory...). Gorzej wypadają animacje twarzy, przynajmniej niektóre, oraz kucania i skradania się (a także egzekucji wręcz). To wtedy wyłażą pewne ograniczenia technologiczne gry.

Przed jedną z łatek zdarzało mi się też potknąć o dziwne bugi. Czasem gra nie pozwalała np. przełączać się między widokiem z oczu i zza pleców, bo... nie. Wgranie zapisu niwelowało problem. W początkowych lokacjach potwory niekiedy głupiały i potrafiły się zaklinować w obiektach, ale po patchu kłopot zniknął.

Kwestia ceny

The Outer Worlds 2 odwdzięcza się za dokładne przejście. Gdy wgryziemy się w gameplay, skrupulatniej zbadamy planety, zajmiemy się wątkami frakcji i towarzyszy – gra w nas wrośnie. Im dalej w las, tym bardziej wciąga, pozwala bawić się mechanikami (nawet jeśli przedstawienie niektórych wypada dosyć umownie) i porządnie roleplayować. W efekcie na koniec dnia okazuje się, że **mimo wad i ograniczeń dzieło Obsidianu zmiata z planszy Starfielda, Fallouta 4 czy Avowed**. W kategorii drewnianych action RPG z charakterkiem gra okazuje się całkiem mocną pozycją.

Po uwzględnieniu wszystkich słabych i silnych stron to głównie cena przeszkadza w wystawieniu wyższej noty.

Po uwzględnieniu wszystkich słabych i silnych stron to głównie cena przeszkadza w wystawieniu wyższej noty. 300 złotych za produkt, któremu do ideału trochę brakuje, to sporo. Podejrzewam, że w oczach wielu „dwójka" zyska na przecenie i nie od razu się dobrze sprzeda, ale jak stwierdziliby w Cioteczkolubie – cóż... takie prawo rynku. **|CDA|**



Aza to jedna z ciekawszych postaci w grze.

8

+ rozbudowany roleplay
+ dużo dobrych questów
+ nieźli towarzysze
+ przyzwoita grafika
+ porządna, dynamiczna walka
+ trochę błyskotliwego humoru
+ dobry projekt poziomów
+ główny wątek wciąga...

– ...ale mógłby być lepszy
– w fabule za dużo idei, a za mało człowieka
– zdarzają się bugi
– brakuje pisarskiej odwagi
– takie sobie animacje twarzy

PLATFORMY PC, NS2, NS **PRODUCENT** SUPERGIANT GAMES **WERSJA PL** Nnapisy
GRALIŚMY NA PC **MITOLOGIA, ROGUELIKE, NARRACJA**

Głaskał żabę z księżniczką podziemi: **Arkadiusz „Cascad" Ogończyk**

Upojeni nektarem, szukający ukojenia w ambrozji, piękni, wygadani, tajemniczy, greccy bogowie nie mogą być bardziej pociągający niż w Hadesie II. Ale czy uwodzicielskie oko Afrodyty i zadziorność Dionizosa wystarczą, by znów próbować przez długie godziny wyjść z podziemi?

Melinoe mogłaby być wzorem dla każdej protagonistki gry akcji. Żądli jak pszczoła, lata jak motyl, ma świetną stylówkę, jeszcze lepszy głos i napędza ją poczucie obowiązku. Jako księżniczka podziemi i córka samego Hadesa pragnie zemsty na Chronosie, tytanie czasu. To nieco inna motywacja niż rodzinne spięcia Zagreusa (bohatera „jedynki"), ale w praktyce oznacza to samo: dziesiątki godzin mielenia korytarzy i zbierania błogosławieństw od olimpijskich celebrytów.

Zasadnicze pytanie w przypadku tej produkcji brzmi: Czy grając w sequel, chcemy rewolucji, czy ewolucji? Supergiant Games wybrało tę drugą opcję z takim przekonaniem, że czasem można się zastanowić, czy aby nie widzimy „jedynki" z modem graficznym.

Skrzydła Hermesa

Granie odbywa się dokładnie – DOKŁADNIE! – na tej samej zasadzie co w poprzedniku. Wybieramy oręż, ustawiamy dodatkowe wzmocnienia, rozmawiamy z postaciami w bezpiecznym obozowisku i przechodzimy przez portal, by oczyszczać z maszkar killroomy. Na końcu każdej potyczki najczęściej znajdują się dwa przejścia prowadzące do kolejnej i informacja, jaka nagroda będzie na nas czekać, gdy poradzimy sobie z czyhającymi na nas potworusami.

I tak w kółko: od komnaty do komnaty tworzymy na bieżąco build Melinoe z błogosławieństw otrzymywanych od napotkanych bogów. Mogą to być bonusy do zwykłych i specjalnych ataków, umiejętności wspomagające, odmiana ataku dystansowego czy nawet czary zmieniające działanie uników. Losowość wzmocnień, historie obdarowujących nas nimi bóstw i ścieżka rozwoju bohaterki tworzą uzależniającą mieszankę, w której wciąż jesteśmy o krok od porażki... ale też o krok od zwycięstwa.

Wygodne sterowanie, reakcja świata na nasze poczynania, czytelność rozgrywki oraz zatrzęsienie detali składają się na obraz produkcji niezwykle dopracowanej – łatwo zatracić się w zabawie na długie godziny. Unikaj, atakuj, zbieraj, powtarzaj. Cały czas między ustami a brzegiem pucharu. Tak jak przykazują podstawowe zasady gatunku.

Excel greckiej mitologii

Hades II ma obsesję na punkcie systemów progresji. Jednym z nich są choćby karty arkanów, czyli pasywne i aktywne zdolności, które układamy w zestaw wzmocnień w zamian za zebrane w poprzednim podejściu skarby. Magiczne pamiątki otrzymujemy od postaci, rozdając im boski nektar; do dyspozycji dostajemy też zaklęcia wymagające konkretnych materiałów, a nawet nasiona do zasadzenia itd., itp. **Supergiant Games dokłada kolejne minielementy do tej jakże rozbudowanej produkcji, bez naciskania na to, by od razu wszystko opanować.** Nawet nie zwracając uwagi na te rzeczy, można się nią cieszyć.

Niemniej to nie w mechanice, tylko w grafice, muzyce, a także stale podsuwanych kawałkach scenariusza i postaciach zaglądających do naszej kryjówki siedzi cała moc Hadesa II (czyli w tym samym co w części pierwszej). Żebyśmy się dobrze zrozumieli: systemy gry zazębiają się ze sobą doskonale i nagradzają za to, iż mimo porażki wciąż ruszamy na kolejne eskapady. Każdy bóg ma unikalne przywary, które potrafią być urzekające i stanowią przekonującą reinterpretację ich mitologicznych wzorców.



Nowa gra, starzy znajomi.

Hades II jest jednak tak mocno osadzony we wszystkim, co zaprezentowała sobą „jedynka", że gdyby nie dorzucenie nowych bohaterów, zastąpienie czerwieni zieleniami jako barwami dominującymi i nowa warstwa audio, to byłaby to kontynuacja wręcz... leniwa. Na szczęście to, że Mel ma jednak inne ruchy i bronie (miło pomachać laską wiedźmy zamiast mieczem Zagreusa), podobnie zresztą jak jej przeciwnicy, odmienia ogólne wrażenia z gry. Tyle że robi to na tyle subtelnie, iż weterani „jedynki" doświadczą déjà vu trwającego mniej więcej 50 godzin.

Hades II to gra, która w swym gatunku robi wszystko bardzo dobrze.

Pamiętaj o śmierci

Jeden z bardziej interesujących aspektów Hadesa II to sposób, w jaki

eprasa.pl 3fb78f45a7

HADES II

CD-ACTION POLECA



Melinoe, choć świetnie się prezentuje, w akcji jest małym punkcikiem.

OKIEM JAKUBA „JAQPA" DMUCHOWSKIEGO

OCENA **10**



Hades II to podręcznikowy przykład tego, jak powinien wyglądać idealny sequel. Więcej zawartości, więcej czasu do spędzenia w grze bez uczucia znużenia i przede wszystkim więcej frajdy. Branżowi giganci mogą uczyć się od niewielkiego Supergiant Games, jak robić gry.

Recenzję autorstwa Jaqpa znajdziesz na cdaction.pl.


Nawet bossowie atakują bardzo podobnie jak w poprzedniej części.

wykorzystuje repetytywną naturę gatunku do karmienia gracza fabułą. Każda śmierć przynosi coś ciekawego, czy to fragmenty przeszłości Melinoe, czy nowe opowieści drugoplanowych bohaterów. Pojawiają się też unikalne spotkania, które mogą zdarzyć się tylko w trakcie powtórnych przejść, dając szansę na interakcję z wyjątkowymi postaciami.

Inne gry z gatunku czasem zaczynają od mocno okrojonego zestawu ruchów i możliwości, mając też problem z rozkręceniem scenariusza. **Tu od pierwszych chwil czujemy, że możemy dojść bardzo daleko, a tytuł pozytywnie zaskakuje przy odkryciu każdego wzmocnienia Mel.** Starcia są szybkie, responsywne i brutalne. Radzenie sobie z hordami wrogów, błyskawiczne uniki i wykorzystywanie wszystkiego, co mamy w arsenale, to satysfakcjonujące przeżycie od samego początku zabawy.

Postęp czy podstęp?

Ekipa Supergiant Games sporo zaryzykowała, wypuszczając ten tytuł rok wcześniej w formule early access. Rozmyło to nieco aktualną premierę, ponieważ była to bardzo porządnie przygotowana wersja wczesnego dostępu – w zasadzie niczym szczególnie ważnym się nie różniła od tej finalnej. Wiedzieliśmy, czego się spodziewać. Edycja 1.0 okazała się tak naprawdę zamknięciem rozdziału, który pozostawał otwarty przez 12 miesięcy. Czy to źle? Niekoniecznie. Ale wpływa to jeszcze mocniej na osłabienie elementu zaskoczenia, stanowiącego jakże ogromną część sukcesu pierwszego Hadesa.

Przygoda Melinoe tworzy ciągłe poczucie progresu, działając w tandemie z narracją dostarczającą coraz więcej kawałków mitologii tego świata. Z tak solidnymi podstawami nie było zresztą mowy o zawodzie, ale czy dodawanie warstw na istniejący fundament w przypadku takiej gry wystarczy? Cóż, jeżeli po wymaksowaniu i zobaczeniu wszystkiego w „jedynce" myśleliście, że z tej cytryny nie da się wycisnąć już ani jednej kropli, to wiedzcie, iż jednak można. I pod tym względem **warto Supergiant Games zarówno trochę pokrytykować, jak i... popodziwiać**. Bo naprawdę studio zrobiło, co w jego mocy, abyśmy się nie nudzili, bez tworzenia sequela na zasadzie „dodamy wszystko, co nam przyjdzie do głowy". Widać, że nowości, choć nieduże, zostały dokładnie przetestowane i przemyślane.

Ostrza Olimpu

Hades II to gra, która w swym gatunku robi wszystko bardzo dobrze. Co jakiś czas ociera się nawet o perfekcję. Walka wypada świetnie, choć (zbyt) mocno polega na wylosowaniu błogosławieństw; narracja skutecznie angażuje, ale bywa, że zalewa się nas nic niewnoszącymi zdaniami; grafika jest efektowna, jednak wygląda niemal tak samo jak w poprzedniku – wszystko ma tu swoją lepszą i gorszą stronę.

„Dwójka" z żelazną konsekwencją trzyma się sprawdzonej formuły sukcesu. Nie ma tu momentów zaskoczenia, za to nie brak kompetencji i ekspozycji najmocniejszych stron serii. I choć może to brzmieć nieco nudnawo, uwierzcie, że głos Mel, jej ruch i styl walki od razu przyspieszą wam bicie serca. Nawet dla nowych graczy będzie to doskonały punkt wejścia w gatunek. Ale ci, którzy liczyli, że Supergiant zrobi kolejny duży krok naprzód... cóż, muszą przygotować się na uczucie, iż dostali Hadesa 1,5 zamiast Hadesa 2. Tylko to też nie jest zwykła dokładka w trakcie niedzielnego obiadu u teściów. To otrzymanie zapasu jedzenia w tylu słoikach, że nie zmieszczą się w lodówce. I czasem taki bigosik wystarczy. |CDA|

8+

+ świetna nowa bohaterka
+ wciąż mistrzowski projekt postaci, miejsc i muzyki
+ stale nagradzająca pętla zabawy

− bardzo zachowawczy sequel
− postacie potrafią być zbyt rozgadane

PLATFORMY PC, PS5, XSX **PRODUCENT** THE CHINESE ROOM **WERSJA PL** NAPISY
GRALIŚMY NA PS5 **WAMPIRY, ŚWIAT MROKU, RPG AKCJI**

VAMPIRE
THE MASQUERADE
BLOODLINES 2

Wyssano z niego siły witalne: **Dawid Sych**

Sześć lat po oficjalnej zapowiedzi, zmianie developera i przejściu przez produkcyjne piekło bezpośrednia kontynuacja kultowego Vampire: The Masquerade – Bloodlines w końcu trafiła na rynek. Czy to godny następca i czy warto było czekać?

Zanim przejdę do właściwej recenzji, muszę zaznaczyć, że z poprzedniczką zetknąłem się dopiero dekadę po jej premierze, gdy była już mocno przestarzała, i to mimo licznych modyfikacji, które zdążyły powstać w międzyczasie. Bloodlines dostarczyło mi sporo dobrej zabawy, ale nie łączyła mnie z tym tytułem jakaś szczególna więź. Nie miałem też nigdy styczności z papierową Maskaradą. Myślę więc, że z jednej strony trudno będzie mi (poza obiegowymi opiniami) ocenić, jak wiernie przeniesiono system do wirtualnego świata, z drugiej – mogę zrecenzować produkcję bez zbędnych emocji, jakie towarzyszyły jej premierze. No to jedziemy!

Trudne przebudzenie

Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 osadzone zostało we współczesności. Wcielamy się w starożytnego krwiopijcę imieniem Phyre, który po stuletnim śnie, zwanym torporem, budzi się w Seattle. Pikanterii przedstawianej historii dodaje fakt, że gdy odzyskujemy przytomność, w naszej głowie rozbrzmiewa głos innego wampira, a jakby tego było mało, na dłoni protagonisty (albo protagonistki) widnieje tajemniczy



Broni palnej można używać jedynie przy pomocy telekinezy.


Picie krwi ma w grze marginalne znaczenie.

symbol stanowiący coś w rodzaju magicznego kagańca.

Fabien, bo tak na imię naszemu „gościowi", to miejscowy przedstawiciel klanu Malkavianów, a przy okazji detektyw. Z jego pomocą szybko nawiązujemy kontakt z lokalną Księżną i jej wampirzym dworem, licząc na to, że wiedzą, jak pozbyć się bolesnego piętna, i odpowiedzą na kołaczące się w naszej głowie pytania. W świecie krwiopijców nic jednak nie jest proste, a intryga goni intrygę. Tak zaczyna się nasza przygoda.



Seattle w grze to raptem kilka przecznic.

Wampirze, mamy miasto do wypicia

Nie sposób nie zauważyć, że motyw tajemniczego głosu w głowie został najpewniej zaczerpnięty wprost z naszego rodzimego Cyberpunka 2077. No cóż, naśladownictwo to najszczersza forma pochlebstwa. Pytanie tylko, czy studio The Chinese Room, twórcy Amnesia: A Machine for Pigs i Still Wakes the Deep, dodało do gry coś od siebie.



Jako że od premiery Bloodlines 2 minęło już trochę czasu, zapewne natknęliście się na różne, często sprzeczne ze sobą informacje. Muszę przyznać, że **fabuła gry mnie wciągnęła – i choć nie śledziłem jej z wypiekami na twarzy, z przyjemnością odkrywałem kolejne rozdziały**. Szczególnie intrygujące okazało się śledztwo Fabiena w sprawie morderstw ludzi i wampirów, które rozgrywa się na kilku płaszczyznach czasowych.

Opcja minimum

Zresztą nietrudno skupić się na opowiadanej przez twórców historii, ponieważ poza wątkiem głównym niewiele można w Seattle zdziałać. W pewnym momencie na mapie pojawia się kilka znaczników zadań pobocznych, ale szybko staje się jasne, że to klasyczne, klepane na jedno kopyto zapchajdziury: dostarcz przesyłkę, pozbądź się niewygodnej osoby lub pomścij czyjąś krzywdę. I to tyle.

W porównaniu z poprzednicką niewiele pozostało też z niemal legendarnej już swobody działania i dowolności podejmowania decyzji. Owszem, na ekranie co jakiś czas wyskakuje informacja, że rozmówca albo rozmówczyni w jakiś sposób zareagował(a) na naszą wypowiedź, ale zasadniczo nie ma to większego znaczenia od strony rozgrywki. Niekiedy rzeczywiście dokonamy jakiegoś wyboru, który wpłynie na finał gry, lecz widać jak na dłoni, że liczba zmiennych została mocno ograniczona.

Nosferatu do kanałów

Podobne kompromisy można dostrzec nie tylko w projekcie fabuły, lecz także w innych aspektach rozgrywki. **Twórcy oddali do naszej dyspozycji sześć wampirzych klanów różniących się zdolnościami ich członków**, np. Banu Haqim to doskonali skrytobójcy, a Tremere specjalizują się w magii krwi. Niestety nie wcielimy się ani w Malkavianów, ani w Nosferatu. Łatwo się domyślić dlaczego – oba rody są dosyć nietypowe i ich pełne odwzorowanie wymagałoby znacznego rozbudowania produkcji.

W „jedynce" Nosferatu, z uwagi na swój charakterystyczny wygląd, poruszali się głównie kanałami, by nie naruszyć tytułowej Maskarady. Malkavianie natomiast słyną z nieprzewidywalności. Ich brak rekompensuje nieco fakt, że Fabien należy właśnie do tego klanu. Od czasu do czasu wchodzimy w jego skórę, co tylko uzmysławia nam, jak bardzo musiałoby zmienić się dzieło The Chinese Room, aby frakcja ta była w pełni grywalna.

Wampiry w Polsce? Ciekawostka archeologiczna

W Bloodlines 2 jednym ze sposobów na ostateczne unieszkodliwianie krwiopijców jest dekapitacja. Można odnieść wrażenie, że podobne praktyki stosowano też w przeszłości wobec osób uznawanych za owe legendarne istoty, choć takie założenia często wynikają z uproszczonych interpretacji znalezisk. Przykładem są tzw. wampiry z Gliwic – to medialne określenie późnośredniowiecznych i wczesnonowożytnych pochówków odkrytych w 2013 roku, gdzie zmarłym ułożono głowy między nogami. Początkowo uznawano to za działanie antywampiryczne, jednak dalsze analizy antropologiczne wykazały, że byli to najprawdopodobniej ścięci przestępcy, a sposób złożenia ciał do grobu stanowił dodatkową formę kary, nie zaś efekt wiary w istnienie krwiopijców.

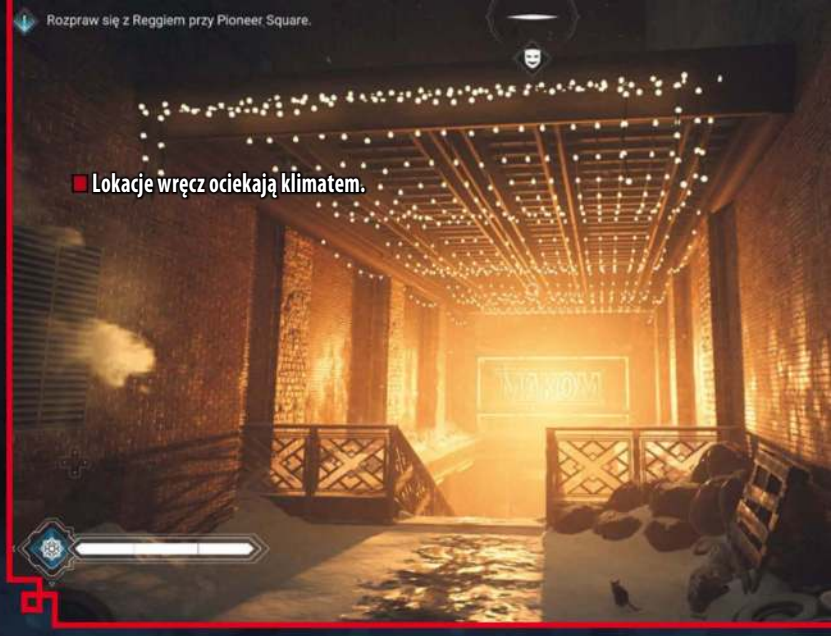
Developerzy postanowili dać nam za to pełną swobodę w doborze wampirzych mocy. Jako starożytny krwiopijca mamy dostęp do wszystkich zdolności, musimy je jednak odblokować u konkretnych osób. Z jednej strony to rozwiązanie nie zakłada nam swego rodzaju kagańca i pozwala na eksperymenty z łączeniem umiejętności, z drugiej – zniechęca do ponownego podejścia do gry i wypróbowywania różnych stylów gameplayu.

Zmarnowana mechanika

Aby uzyskać dostęp do mocy innych frakcji, musimy wyszukiwać wśród mieszkańców Seattle osobników, którzy mogą pochwalić się sangwiniczną, choleryczną albo melancholiczną naturą, wpływającą na ich krew. Zebranie odpowiedniej liczby punktów z konkretnej kategorii pozwala na wykupienie stosownej umiejki, a przy okazji zdobycie nowego stroju.

Ogromnie boleję nad tą mechaniką, ponieważ **mamy tutaj zalążek interesującego pomysłu, który został zupełnie zmarnowany**. Wyobraźcie sobie, że wszyscy enpece i przeciwnicy posiadają różne rodzaje krwi, na jakiś czas wzmacniające lub osłabiające konkretne zdolności naszego wampira. Na pewno byłoby to ciekawe i bardziej immersyjne niż zaserwowane nam przepijanie posoki miksturą.

eprasa.pl 3f07814a7



Lokacje wręcz ociekają klimatem.

Świat Mroku i Wampir: Maskarada

Wampir: Maskarada to papierowa gra fabularna osadzona w uniwersum Świata Mroku, gdzie wampiry ukrywają swoje istnienie przed ludźmi, przestrzegając zasady tytułowej Maskarady. Stworzony przez Marka Reina-Hagena i wydany po raz pierwszy w 1991 roku erpeg kładł nacisk na narrację, politykę i konflikty moralne. Od 2018 obowiązuje piąta edycja, z unowocześnioną mechaniką i mroczniejszym tonem.

Skoro już o skillach mowa, to muszę też wspomnieć o dosyć dziwnym zabiegu twórców, który polega na tym, że nie da się łączyć zdolności w dowolny sposób, możemy jedynie wybierać po jednej z odblokowanych mocy z każdego z czterech dostępnych poziomów. Opanowawszy wszystkie umiejętności danego klanu, zdobywamy zaś związanego z nim specjalnego perka.

RPG? A na co to komu?

The Chinese Room w niezbyt przekonujący sposób próbuje maskować fakt, że nie mamy do czynienia z erpegiem. **Otrzymujemy bowiem jedynie zręcznościówkę z kilkoma roleplayowymi naleciałościami.** Nie uświadczycie tutaj żadnych statystyk – zdobywane podczas rozgrywki punkty doświadczenia przeznacza się wyłącznie na odblokowywanie kolejnych wampirzych mocy. Tworzenie własnej postaci również zostało ograniczone do minimum, czyli do aspektów czysto kosmetycznych.

Zawodzi też wiele elementów charakteryzujących Świat Mroku. Picie krwi przecież powinno stanowić fundament gry o wampirach, a tu sprowadzono je jedynie do „mikstury" regenerującej punkty życia i moce. Nie jest ono konieczne ani do przetrwania, ani do zachowania człowieczeństwa. To poważne przeoczenie, które kompletnie rozjeżdża się z lore uniwersum i wprowadza nieprzyjemny dysonans skutecznie odbierający frajdę z zabawy.

Również tytułowa Maskarada, czyli zasada zabraniająca wampirom zdradzać śmiertelnikom prawdę o sobie, okazuje się zwykłą fasadą. Niejednokrotnie zdarzyło mi się wypić krew przechodnia lub użyć nadnaturalnych mocy w obecności świadków – bez jakichkolwiek konsekwencji. Owszem, na ekranie cały czas widoczny jest wskaźnik pokazujący, czy reguła Maskarady została złamana, ale wystarczy błyskawicznie zniknąć z pola widzenia enpeców, aby całkowicie zresetować zagrożenie.

Interakcje z postaciami niezależnymi także pozostawiają sporo do życzenia. **Ze zwykłymi mieszkańcami Seattle można zamienić raptem kilka słów, głównie po to, aby napić się krwi.** Ciekawiej wypadają wampiry, zwłaszcza te powiązane z głównym wątkiem fabularnym, ale wielu pobocznych bohaterów sprawia wrażenie nijakich.

King Bruce Lee karate mistrz

O ile zdolności są całkiem różnorodne, a korzystanie z nich daje satysfakcję, o tyle nie można tego samego powiedzieć o starciach. Jeżeli liczyliście na możliwość stworzenia wampira samuraja albo krwiopijcy uzbrojonego w dwie strzelby, to niestety trafiliście pod zły adres. Phyre walczy wyłącznie wręcz, a broni białej i palnej brzydzi się tak bardzo, że używa jej jedynie przy pomocy telekinezy. Wygląda to całkiem nieźle, ale w praktyce – nie tylko na dłuższą, ale nawet i na krótszą metę – jest po prostu nudne.

Na domiar złego starcia są dość toporne. Najgorzej wypadają potyczki z bossami, na których trafiamy od czasu do czasu. Praktycznie każda z nich składa się z trzech niemal identycznych faz. Przyznam szczerze, że choć większość gry przechodziłem na normalnym poziomie trudności, to pod koniec przerzuciłem się na tryb casual, aby ograniczyć swoje cierpienie do absolutnego minimum.

Może nie byłoby to też tak uciążliwe, gdyby nie fakt, że konfrontacja fizyczna stanowi domyślny sposób na popchnięcie fabuły do przodu. Niekiedy udało mi się przekraść pomiędzy przeciwnikami, ale widać na pierwszy rzut oka, że twórcy woleliby, abym zwyczajnie wleciał we wrogów jak dzik w żołędzie i pozostawił po nich jedynie krwawą plamę. W Bloodlines 2 możecie zapomnieć o sztuce dyplomacji.

Święta w Seattle

No dobra, trochę ponarzekałem, ale to nie tak, że Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 nie ma zupełnie nic do zaoferowania. Do gustu przypadło mi samo miasto. Choć do naszej dyspozycji oddano zaledwie kilka przecznic Seattle, zimowo-świąteczna sceneria, o dziwo, świetnie wpisuje się w mroczną historię o wampirach.

Niestety odwiedzać możemy jedynie lokacje bezpośrednio powiązane z wątkiem głównym, podczas gdy reszta miasta pozostaje dla nas zamknięta. Część miejscówek przemierzamy wielokrotnie w trakcie przygody. Osobiście unikam ostatnio dużych otwartych światów, więc nie uważałem tego za szczególnie uciążliwe, ale niektórzy gracze mogą uznać ów aspekt rozgrywki za męczący.

Świat stworzony na potrzeby gry co prawda nie imponuje rozmiarem, ale jego wybrane fragmenty zrobiły na mnie spore wrażenie. Kluczowe dla fabuły poziomy są świetnie zaprojektowane, a klimat wręcz się z nich wylewa. Nie raz i nie dwa poczułem na plecach dreszcz grozy i ekscytacji, wchodząc do nowej lokacji. Atmosferę wzmacnia solidna oprawa audiowizualna – choć może nie powala technicznie, to skutecznie wspiera narrację.

Szkoda tylko, że gra miewa problemy z optymalizacją, a okazjonalne bugi i zauważalne spadki liczby klatek na sekundę



Przysłowiowym gwoździem do trumny okazuje się sam podtytuł gry.

OKIEM RAJMUNDA

OCENA **4**



Gdyby Bloodlines 2 zmienić tytuł, skrócić o połowę i okroić z walk, być może patrzyłbym na nie przychylniejszym okiem. Dostaliśmy niestety rozczarowującego na każdym polu i po prostu obrażającego legendarną „jedynkę" potwora Frankensteina.

Recenzję autorstwa rajmunda znajdziesz na cdaction.pl.



potrafią wybić z rytmu, szczególnie podczas bardziej dynamicznych starć, a walk, jak już wiecie, w grze nie brakuje.

Zręczny zabójca

Udostępniony nam fragment Seattle jest na tyle niewielki, że przez całą rozgrywkę nie korzystamy z żadnych środków transportu – do każdego celu docieramy pieszo. W teorii brzmi to jak wada, ale w praktyce poruszanie się po mieście okazuje się jednym z najlepiej zrealizowanych elementów Bloodlines 2.

Nasz protagonista potrafi wykonywać wysokie skoki, z łatwością wspina się po ścianach nawet najwyższych budynków, a także lewituje na krótkich dystansach. Nie jest to może płynność na poziomie Spider-Mana Insomniac Games, ale i tak daje sporo frajdy i sprawia, że piesze wycieczki po mieście wcale nie męczą.

Odniosłem nawet wrażenie, że jedną z głównych inspiracji dla twórców była seria Dishonored. Szkoda tylko, że poszczególne lokacje nie oferują aż takiej swobody i różnorodności podejść jak legendarne poziomy autorstwa Arkane Studios.

Gra, którą zabił tytuł

Mam nadzieję, że w mojej recenzji dało się wyczuć, iż wydanie ostatecznego werdyktu w sprawie Bloodlines 2 nie było dla mnie łatwe. Z jednej strony muszę przyznać, że bawiłem się całkiem nieźle, a fabuła wciągnęła mnie na tyle, by ukończyć grę w kilka dni, choć do krótkich nie należy. Z drugiej – tytuł nie ma w sobie za grosz oryginalności i od pierwszych minut razi sztampą.

Oprawa audiowizualna wypada całkiem solidnie, a klimat oraz historia potrafią momentami zaangażować. Niestety to wciąż za mało, by wystawić produkcji wyższą ocenę. **Nietrudno zauważyć, że „dwójka" powstawała w bólach i że wiele elementów po drodze zwyczajnie nie zagrało. Przysłowiowym gwoździem do trumny okazuje się jednak sam podtytuł.**

Każdy, kto miał do czynienia z pierwszą częścią, słysząc lub widząc słowo „Bloodlines", natychmiast myśli sobie: rozbudowane RPG, wampiryczna intryga, swoboda wyboru, bogaty świat. „Dwójka" niemal od razu pozbawia nas złudzeń co do tego, czym właściwie jest, a jest wszystkim, tylko nie tym, czym Bloodlines być powinno.

Jeśli więc wyczekiwaliście kontynuacji z prawdziwego zdarzenia jak kania dżdżu, lepiej omijajcie Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 szerokim łukiem, aby oszczędzić sobie jednego z większych rozczarowań tego roku. Jeżeli natomiast po prostu lubicie popkulturowe historie o wampirach i dobrze bawiliście się przy Coteries... i Shadows of New York czy Swansongu, tutaj również znajdziecie coś dla siebie. **|CDA|**



5

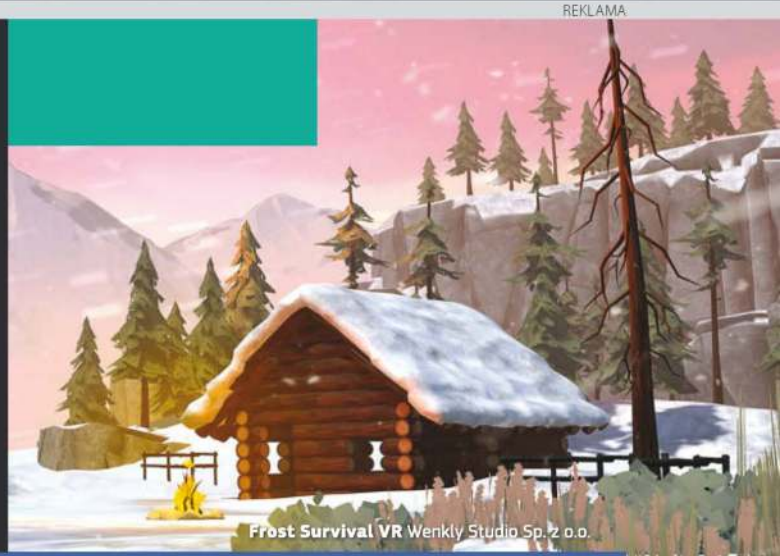
+ ciekawa historia
+ niezła oprawa audiowizualna
+ klimatyczne lokacje
+ płynność przemieszczania się po mieście

– brak głębi – i gameplayowej, i erpegowej
– nudne zadania poboczne
– niewielka swoboda rozgrywki
– prymitywne interakcje z enpecami
– okazjonalne błędy techniczne

REKLAMA

REKLAMA

KREATYWNA EUROPA MEDIA





Wspieramy development europejskich gier wideo

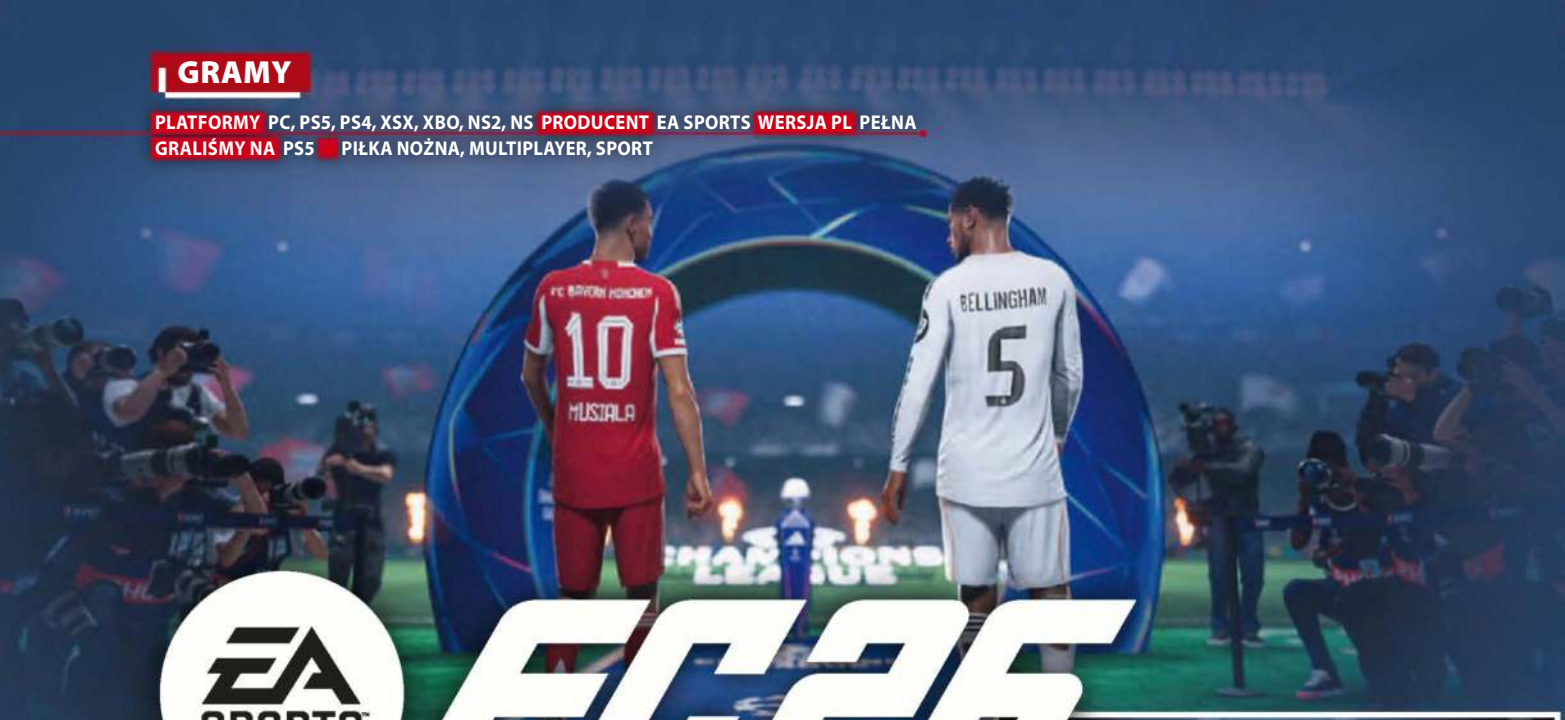
Dołącz do grona beneficjentów programu Kreatywna Europa!
Najbliższy nabór w schemacie Video Games and Immersive Content Development upływa 11 lutego 2026 roku.

www.kreatywna-europa.eu
#ProudToSupportTheBest

Kreatywna Europa MEDIA

eprasa.pl 3fb78f45a7

PLATFORMY PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS2, NS PRODUCENT EA SPORTS WERSJA PL PEŁNA
GRALIŚMY NA PS5 PIŁKA NOŻNA, MULTIPLAYER, SPORT





Tryb Rush jest świetny, jeśli sparuje cię z ogarniętymi graczami.

Dalej nie płaci: **Tomasz „Ninho" Lubczyński-Wojtasz**

„It's in the game" – wszyscy znamy słynny slogan z ekranu startowego kolejnych odsłon sportowych serii EA. Mało kto jednak pamięta pełną frazę, która brzmiała: „If it's in the game, it's in the game".

Innymi słowy, wszystko, co zobaczymy na stadionach, w trakcie meczów futbolu amerykańskiego czy na taflach NHL, mamy znaleźć też na wirtualnym boisku. Wbrew temu, co mogłoby się wydawać, motto jest aktualniejsze niż kiedykolwiek wcześniej. W końcu zarówno w rzeczywistej, jak i tej cyfrowej piłce nożnej coraz mniej chodzi o odbiorców, a na znaczeniu zyskują pieniądze. I pod tym względem, chyba po raz pierwszy w historii, elektroniczna murawa wyprzedziła tę realną. **Tak agresywnej monetyzacji zawartości nie doświadczyliśmy jeszcze nigdy.**

FC 26 da się sprowadzić w zasadzie do jednej nowości – dwóch trybów gameplayu, będących namiastką czasów, gdy miłośnicy gier piłkarskich mogli wybierać pomiędzy arcade'ową Fifą a bardziej taktycznym PES-em. To właściwy krok, nie zmienia on jednak podstawowego kierunku, obranego przez Elektroników lata temu – wprost do portfeli graczy.

Nie płacz – płać!

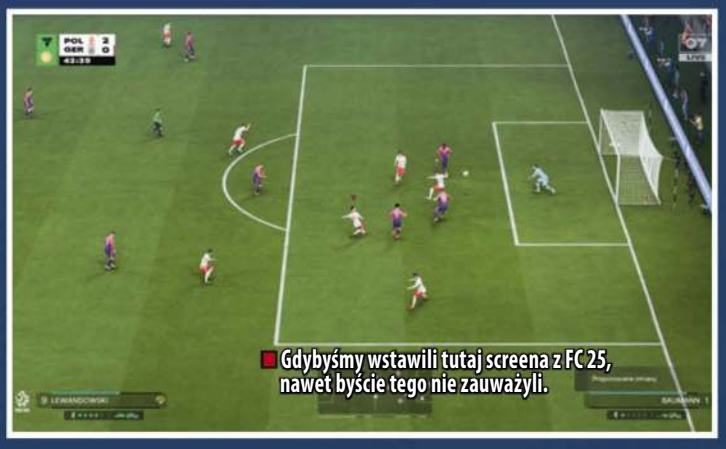
Muszę przy tym Kanadyjczykom oddać, że dość udanie pożenili rozwój polityki „money first" z kampanią marketingową, według której najnowsza odsłona została „przebudowana dzięki opiniom społeczności". Bo choć dokonano jakichś tam zmian proponowanych przez graczy, to przy okazji przepchnięto kilka elementów niepożądanych. Trudno sobie bowiem wyobrazić, by komukolwiek podobało się wprowadzenie – wzorem wielu innych gier-usług – płatnego season passa obok tego dla zwykłych śmiertelników.

Ten rodzaj monetyzacji pojawił się w Ultimate Teamie już w poprzedniej edycji, choć parę miesięcy po premierze. Były to swoiste beta-testy i widocznie zakończyły się sukcesem. Cóż, okazało się, że istnieje grupa graczy, z których pieniądze można wyciągać również w ten sposób. Z jednej strony nic mi do tego, na co ktoś wydaje własną kasę, z drugiej – **tego typu praktyki jeszcze bardziej pogłębiają model pay-to-win, w jakim gra piłkarska EA Sports pogrąża się od lat.**

Nadeszło nowe?

Wprawdzie w tym roku UT miał wolniejszy start niż w ubiegłych latach, jednak wiązało się to w dużej mierze z jeszcze słabszymi nagrodami za granie choćby w Division Rivals czy FUT Champions. Co za tym idzie zarabiać monety jest trudniej, wciąż strach kupować zawodników z rynku, by na nich nie stracić, więc wszystko ładujemy w karty niewymienne. A jeśli chcemy zbudować rzeczywiście mocną drużynę, to albo czeka nas żmudny grind, albo wydawanie na paczki prawdziwych pieniędzy.

Choć ewolucje zawodników są w dalszym ciągu dostępne, za te najlepsze również trzeba ekstra płacić. To wszystko, wraz z ukrytym za paywallem season passem w wersji premium, sprawia, że **jeśli nie decydujesz się na grę z kartą kredytową w ręku, to czeka cię ciężka orka**. Powolne ciułanie, które na nic się jednak zda, jeśli odpuścisz sobie FC 26 na więcej niż tydzień – wówczas zostaniesz z tyłu.


Gdybyśmy wstawili tutaj screena z FC 25, nawet byście tego nie zauważyli.

eprasa.pl 3fb78f45a7



Graficzna prezentacja meczów trzyma poziom telewizyjnych transmisji.

OKIEM KAROLA LASKI

OCENA 6+



EA Sports chce zadowolić wszystkich, przez co FC 26 stoi w rozkroku pomiędzy dwoma trybami reprezentującymi inne skrajności. Dobrze, że twórcy próbują, gorzej, iż efekty prac na ten moment raczej rozczarowują.

Recenzję autorstwa Karola znajdziesz na cdaction.pl.

Tak agresywnej monetyzacji zawartości nie doświadczyliśmy jeszcze nigdy.

W tym multiplayerowym piekiełku gubią się faktycznie sensowne nowości i korekty, jak dodanie turniejów, rezygnacja z play-offów do FUT Champions czy przyznawanie zwycięstwa, gdy przeciwnik opuści mecz przy wyniku remisowym. Dodatkowe zadania przypisywane do konkretnego meczu w Division Rivals, w ramach których dostajemy więcej XP lub paczki, to też miłe urozmaicenie tych nieco skostniałych rozgrywek.

Kariery nie zrobimy

A skoro już o trybach wymagających odświeżenia mowa, to przejdźmy do kariery. Największą nowością w jej obrębie są dynamiczne wyzwania. Zamiast zaczynać zwyczajną przygodę i kreować cele we własnym zakresie, możemy wybrać konkretny scenariusz do spełnienia, np. uzyskanie odpowiednich profitów transferowych lub zwycięstwo w Lidze Konferencji Europy.

Problem w tym, że owe scenariusze sprowadzają się do tego samego – rozpoczęcia nowej kariery w wybranym momencie sezonu (np. jego środku) i prowadzenia jej w z grubsza normalnym trybie, poza próbą spełnienia postawionych przed nami wymagań. Mogą to być ograniczenia taktyczne (nastawienie na grę skrzydłami) czy w kwestii wyboru składu (np. gra tylko zawodnikami poniżej 30. roku życia). Urozmaicenie? Owszem. Bo nawet jeśli wcześniej wymyślałem sobie takie cele poboczne sam, to miło, że teraz dostaję je na tacy.

Nie zmienia to faktu, że **dużo bardziej wolałbym zaprojektowanie całego trybu kariery menedżerskiej od zera, bo w obecnej formie zwyczajnie nudzi**. A piszę to z perspektywy osoby, która spędziła kilka lat temu parenaście sezonów, prowadząc na piłkarski szczyt Miedź Legnica. I tutaj jest pies pogrzebany – gdy opadnie już ekscytacja po wyborze konkretnego wyzwania, okazuje się, że dostajemy po raz kolejny mniej więcej to samo.

Szybko lub wolno

Zmienić miała to dwoistość rozgrywki w tegorocznej edycji, czyli główna nowość w FC 26. Standardowy dla serii gameplay, szybki i nastawiony na zręczność, wciąż stanowi kwintesencję online'owych potyczek, podczas gdy bawiąc się solo, możemy wybierać pomiędzy trybem kompetytywnym i realistycznym.

Pierwszy – z jego odbijankami i taktyką sprowadzającą się do kręcenia bączków zawodnikami w wyczekiwaniu dobrego momentu na podanie w pole karne – wszyscy doskonale znamy od lat. Drugi z kolei jest nastawiony na lepsze odwzorowanie fizyki piłki, a także bardziej realistyczne oddanie zachowań zawodników. Tempo wyraźnie zwolniło, gameplay zaś nabrał głębi taktycznej.

Przynajmniej w teorii, bo **choć nowy tryb rozgrywki pozwoli odnaleźć się w FC 26 wszystkim osieroconym graczom PES-a, to koniec końców jest to ten sam pinball co w multi**.

Warto poczekać

W dodatku to rozdwojenie gameplayowej jaźni irytuje, kiedy trzeba dzielić czas pomiędzy zabawą offline i online. Wymaga to ciągłego przestawiania się mentalnie pomiędzy oboma sposobami na rozgrywkę. Abstrahując jednak od tego, w nową odsłonę FC można grać z przyjemnością. Problem w tym, że choć miłośnicy serii zauważą od razu zmiany w gameplayu (również w trybie kompetytywnym), to w **moim odczuciu różnice są zbyt małe, by usprawiedliwić wydanie kilkuset złotych na edycję oznaczoną numerem 26**. Na szczęście doświadczenie podpowiada, że stanieje ona relatywnie szybko – warto więc wstrzymać się z zakupem na parę miesięcy.

Ewentualnie, jeśli nie zależy wam na graniu w FUT-a ani na bardziej taktycznej rozgrywce oferowanej w trybach offline, możecie spokojnie pominąć tę edycję. Nie stracicie przesadnie wiele, za to zyskacie spokój ducha – pomiędzy gameplayowym pinballem, agresywną monetyzacją i niezmiennie toksyczną społecznością FC 26 potrafi doprowadzić do furii nie gorzej niż poprzednie odsłony.

Warto więc zadać sobie pytanie: Czy rzeczywiście potrzebuję tego w moim życiu? Ja już od paru lat wiem, że nie. W symulacje piłkarskie EA Sports gram głównie offline'owo (multi sprawdzam przede wszystkim na potrzeby recenzji), a i to z przyzwyczajenia i braku sensownej alternatywy. To właśnie konkurencja z prawdziwego zdarzenia wydaje się potencjalnym zbawieniem dla odbiorców – teraz to nie oni, ale Elektronicy dyktują bowiem warunki gry. Zmienić mogłoby się to dopiero w momencie, gdyby kolejne odsłony FC przestały przynosić ogromne zyski – a na to póki co się nie zanosi. |CDA|

6

+ solidne podstawy gameplayu
+ niektóre nowości w trybach gry
+ dwa moduły rozgrywki

– agresywna monetyzacja
– brak dużych zmian
– pinballowy gameplay
– momentami głupia AI zawodników

PLATFORMY NS2, NS PRODUCENT GAME FREAK WERSJA PL BRAK
GRALIŚMY NA NS2 ACTION RPG, WALKI POKÉMONÓW

Pokémon Legends Z-A

Łapał stworki / się za głowę: **Łukasz „Moraś" Morawski**

Dlaczego ja to sobie zrobiłem? Mam szczęśliwe życie, kochającą rodzinę, zdrowie raczej mi dopisuje, zero większych problemów i potrzeb. A tu zamiast cieszyć się chwilą, po prostu być... siedzę i piszę recenzję nowych Pokémonów. Mózg paruje, serce dudni, zbiera mi się na wymioty. Chciałbym wrócić do grania. I nie chciałbym.

Z-A zapewniło mi jedno z bardziej surrealistycznych doznań w moim gamerskim życiu. Choć nie jestem zwolennikiem określenia „guilty pleasure" (skoro coś daje mi radochę, to czemu mam się czuć winny?), zacząłem rozumieć jego sens. Chyba też w końcu zaczaiłem, czemu ludzie oglądają wszelkiej maści freak fighty... Autentycznie przeraża mnie to, że o tym dziele mógłbym mówić same negatywne rzeczy, a i tak strasznie mocno mnie do niego ciągnie. Przed ekranem spędziłem ok. 40 h. Chcę więcej.

To mógł być wielki hicior, dlatego tym bardziej smuci mnie, że Nintendo pozwala w taki sposób traktować jedną ze swoich najważniejszych marek. Oczywiście developerzy nie muszą się przesadnie starać, bo to w końcu Pokémony, więc bez względu na wszystko i tak rozejdą się niczym ciepłe bułeczki. Niemniej najzwyczajniej w świecie czuję przygnębienie, bo tak naprawdę nie potrzeba było wprowadzać większej rewolucji, aby uatrakcyjnić ten tytuł. Wystarczyłaby przyzwoitość i trzymanie się pewnych standardów. Wtedy pojawiłaby się jakość – jakość, o jakiej przecież mówimy w kontekście innych „eksów" na konsolach „Czerwonych".

Miasto makieta

No dobra, bo ja tak pierdzielę farmazony (wybaczcie, musiałem to wszystko z siebie wyrzucić), a wy chcielibyście pewnie dowiedzieć się, dlaczego na końcu recenzji widnieje taka, a nie inna ocena. Zacznijmy więc od tego, że Z-A to spin-off, a w takich przypadkach Game Freak nieco odchodzi od rozwiązań występujących w odsłonach głównej serii. To się akurat chwali, zwłaszcza że twórcy wprowadzili sporo nowości (ich jakość to już inna sprawa), dzięki którym drugie Pokémon Legends bardzo mocno różni się od tego, z czym mieliśmy



eprasa.pl 3fb78f45a7



Piękne widoczki (tyle że nie).



Nie zabrakło starej gwardii.

do czynienia choćby w wydanym trzy lata temu Scarlet/Violet. Developerzy porzucili duży otwarty świat na rzecz średniej wielkości mapki ograniczającej się do jednego miasta. Zmiana dosyć kontrowersyjna, choć ja akurat szanuję takie podejście, bo dało się z nim zrobić coś fajnego. Szkoda tylko, że na odważnym pomyśle się skończyło...

W tym rozwiązaniu tkwił tak ogromny potencjał, że aż łzy napływają mi do oczu, kiedy przypominam sobie, jak bardzo go spartolono. Skoro twórcy skupili się na jednej rozbudowanej lokacji, to przecież dopracowali w niej każdy detal, prawda? PRAWDA? No, nie. To w końcu Game Freak. Zamiast ciekawej, zróżnicowanej metropolii otrzymaliśmy inspirowane Paryżem dzielnice, które praktycznie cały czas prezentują się niemalże identycznie. Mimo spędzenia kilkudziesięciu godzin w tym tytule nie potrafię określić, gdzie znajduję się w danym momencie, ponieważ wszędzie stoją nudne kamienice, powtarzające się modele drzew, ta sama kostka brukowa i inne ozdoby przygotowane metodą kopiuj-wklej. Niby są jakieś parki, można zwiedzać też kanały, chodzić po dachach, ale i tak czuję, jakbym kręcił się w kółko po jednym osiedlu.

W ogóle całe miasto sprawia wrażenie wykonanego z kartonu. Biegamy po terenach przypominających plan filmowy, a nie prawdziwy świat. Modele budynków wyglądają absolutnie koszmarnie, zrobiono je totalnie na odwal – wystarczy zbliżyć się do wybranej ściany, aby zobaczyć, że okna, drzwi, parapety itp. są zupełnie płaskie, wręcz namalowane. Kontrastuje to z wnętrzami, które dopracowano w najmniejszym szczególe. Oczywiście na tyle, na ile pozwalał silnik graficzny, bo – nie oszukujmy się – nowe Pokémon Legends nie powala wizualnie. Ba! **Daleko mu nawet do całkiem spoko wyglądającej gry. Prezentuje się po prostu brzydko i przestarzale, przynosząc wstyd tak renomowanej firmie** jak Nintendo. Nie podchodziłbym do tego tak emocjonalnie, gdybyśmy mówili o jakimś mniej znaczącym tytule, zrobionym za psie pieniądze. Mowa jednak o gigantycznej marce zarabiającej bajońskie sumy. Do tego Z-A wyszło przecież na Switcha 2(*), więc argument o ograniczonej mocy obliczeniowej konsoli można schować do kieszeni.

Czemu Nintendo pozwala w taki sposób traktować markę Pokémon?

Nic nie słychać

Haniebny jest również brak udźwiękowionych rozmów. Twórcom nawet nie chciało się dodać pierwszego lepszego brzdąkania czy pikania podczas wyskakujących napisów. Rozumiem jeszcze taki zabieg w jakichś dialogach z wyświetlanymi na ekranie statycznymi wizerunkami bohaterów, ale nie w produkcji, w której występują pełnoprawne przerywniki filmowe, postacie kłapią dziobami, a z ich ust nie wydobywają



(*) Tak, wersja na poprzedniego Switcha wygląda jeszcze gorzej.

Co dalej?

Jeśli po ukończeniu fabuły nadal będzie wam mało Pokémon Legends: Z-A, nic nie stoi na przeszkodzie, abyście kontynuowali przygodę poprzez polowanie na niezdobyte wcześniej stworki czy zbieranie kolejnych biletów w battle zone'ach. Twórcy przygotowali także niezbyt rozbudowany tryb wieloosobowy, w którym maksymalnie czterech graczy może walczyć ze sobą na arenach z użyciem trzech lub sześciu „poksów". Mało to wyrafinowane, ale w sumie zawsze to jakiś bonusik do całości. Ja tam szybko się z tej atrakcji wypisałem, bo zabawa w singlu w zupełności mi wystarczy.



OKIEM MIKOŁAJA „MIKOSA" ŁASZKIEWICZA

OCENA **8**



Pokémon Legends: Z-A to jedna z bardziej udanych odsłon serii z ostatnich lat. Nowy system walki w czasie rzeczywistym sprawdza się świetnie, a od samej gry trudno się oderwać. Niestety oprawa graficzna odrzuca.

Recenzję autorstwa mikosa znajdziesz na cdaction.pl.

się żadne dźwięki. A wystarczyło ograniczyć się do rozwiązania takiego jak chociażby w Yakuzach, gdzie w misjach głównych słyszymy wypowiedzi, a w aktywnościach pobocznych już nie. Nadal byłoby to pójściem na łatwiznę, ale przynajmniej Game Freak nie ośmieszyłby się znowu (bo inaczej nie umiem tego nazwać).

Wybaczcie zgryźliwość, ale tłumaczę sobie to w ten sposób, że żaden aktor nie chciał wziąć udziału w nagrywaniu takiego pustosłowia, jakim jesteśmy raczeni w dialogach. Sama fabuła ogólnie nie należy do najgorszych i momentami nawet mnie angażowała (zwłaszcza podczas ciekawego finału), jednakże nie doświadczyłem jej w pełni, ponieważ na pewnym etapie zabawy na szybciora przeklikiwałem się przez wszystkie wypowiedzi, czytając je tylko pobieżnie. Bo tego nie dało się chłonąć na serio. **Twórcy nawalili do rozmów tyle waty, że trudno wyłuskać z tego wszystkiego coś, na czym warto się skupić.**

Choć akurat fani gier Pokémon raczej nie powinni być tym szczególnie zaskoczeni, bo seria słynie z przegadania. Mogą poczuć



się natomiast zmieszani możliwością podejmowania decyzji w dialogach. A właściwie bezsensem tego systemu. Praktycznie zawsze mamy do wyboru opcje sprowadzające się do tego samego, o takim samym wydźwięku. To tak, jakbyście musieli zdecydować, czy chcecie napić się wody z dzbanka z filtrem, czy z butelki filtrującej. Efekt będzie identyczny.

Zmiana na plus (choć z problemami)

Kolejną istotną zmianę w Z-A stanowi zastąpienie turowego systemu walki starciami w czasie rzeczywistym. Pewnie teraz pokémonowi ultrasi zaczną mnie przeklinać, ale uważam, że to był bardzo dobry pomysł! Powiem więcej: liczę, że ten sposób okładania się stworków spodoba się developerom z Game Freak na tyle, iż zostaną przy nim w kolejnej odsłonie głównej serii (macie rację, nigdy się to nie wydarzy...). **Co prawda potyczkom daleko do ideału, lecz to właśnie one sprawiły, że tak mocno wkręciłem się w ten tytuł.** Po pierwsze do naparzania przechodzimy płynnie, bez niepotrzebnego przeskakiwania na oddzielny ekran. Po drugie rozgrywka zyskała w ten sposób na dynamiczności oraz widowiskowości. Po trzecie w dowolnym momencie da się wymienić „poksy" bez konieczności grzebania w menusach. Po czwarte nic nie stoi na przeszkodzie, aby złapać w pokéball jakiegoś Budewa czy innego Ampharosa w chwili spuszczania mu łomotu. Ba, da się to również zrobić jeszcze przed przystąpieniem do walki.

Ciekawe jest to, że wybrane stworki (zwłaszcza bossowie) mogą atakować



także głównego bohatera, dlatego konieczne okazuje się bieganie po arenie i wykonywanie uników. Oczywiście te wszystkie elementy sprawiają, że starcia są o wiele mniej taktyczne niż w poprzednich częściach, ale mnie to nie przeszkadza. Nadal jednak trzeba pamiętać o tym, aby mieć w ekipie istoty o różnych zdolnościach, które przydadzą się do pokonania konkretnego rodzaju przeciwnika. Jest to zresztą ważne podczas nocnych wojaży, lecz do nich przejdę za chwilę. Najpierw muszę jeszcze trochę ponarzekać na nowy system walki. Choć w ogólnym rozrachunku jego koncepcja mi się podoba, to już wykonanie nie do końca.

Niezmiernie irytowało mnie to, że praktycznie przez cały czas trzeba trzymać przycisk ZL, aby pokémon skupił się na wybranym przeciwniku. Dopiero wtedy za pomocą X, Y, A, B wydajemy konkretną komendę do ataku. Strasznie to niewygodne i bardzo męczy dłonie. W dodatku tylko wtedy możemy zmienić cel ataku prawym analogiem, normalnie służącym do obracania kamerą. Zresztą rąbanki z kilkoma wrogami jednocześnie to prawdziwa mordęga, bo system namierzania szaleje i gubi się w tym całym harmidrze. Do problemów dorzuciłbym jeszcze okazjonalne zacinanie się „poksów" na obiektach czy wariowanie, gdy przeciwnik znajduje się na jakimś podwyższeniu. Cóż, jest tutaj co doszlifowywać.

Podziemny krąg

No dobra, a skąd w ogóle wzięło się to tytułowe Z-A? Ano z wielkiego rankingu trenerów rywalizujących na terenie Lumiose City. Kolejna bardzo ciekawa koncepcja – niestety też nieco rozczarowuje. Całość została zbyt mocno zespolona z fabułą, przez co nie czuć żadnego napięcia związanego z awansowaniem, ponieważ z góry wiadomo, że to się stanie. Zresztą zyskanie kolejnego poziomu na dobrą sprawę niczego nie zmienia, tylko po prostu popycha historię do przodu, aktywując nowe wątki i prowadząc nas do kolejnego łowcy stworków, którego musimy sklepać. To znaczy nie jego, tylko jego podopiecznych, choć walki ludzi również byłyby spoko. Może kiedyś... Niemniej po zdobyciu odznaczenia „A" niczego nie poczułem. Spłynęło to po mnie jak łza na deszczu czy jak to tam leciało.

eprasa.pl 3fb78f45a7



Złap je wszystkie!

Jak wskazuje Pokédex, w Pokémon Legends: Z-A pojawiło się 230 stworków, oczywiście przy uwzględnieniu wszystkich ewolucji. Niestety zabrakło zupełnie nowych istot, które możemy dorzucić do naszej kolekcji. Ale za to przynajmniej przygotowano aż 65 mega ewolucji, co w jakiś sposób rekompensuje brak kolejnej generacji „poksów". Fajnie? Niefajnie? Trudno powiedzieć.



W tej pętli gameplayowej tkwi jednak coś magnetycznego i autentycznie angażującego. Bo żeby wyzwać innego ważnego fabularnie trenera na pojedynek, najpierw trzeba zdobyć specjalny bilet. Żeby go uzyskać, musimy stoczyć szereg starć z innymi ludźmi na wyznaczonych przez twórców tzw. battle zone'ach. Po przekroczeniu ich progu rozgrywka ulega delikatnej modyfikacji, ponieważ do zabawy dochodzi zbieranie kart z wyzwaniami, polegającymi np. na wyeliminowaniu trzech „poksów" przy użyciu ataków elektrycznych. Za zrealizowanie tych celów otrzymujemy dodatkowe punkty (tak samo za pokonanie trenerów), a te się sumują, aż uzbieramy wymagany wynik do otrzymania biletu. Ta drobna zmiana wprowadziła tylko do walk na battle zone'ach, ale też do polowania na żyjące na wolności pokémony, często występujące na dachach budynków, w ciemnych zaułkach czy tzw. dzikich strefach. Są to kolejne wyznaczone miejsca na mapie, do których możemy wbić w dowolnej chwili, aby stawić czoła znajdującym się tam konkretnym rodzajom „poksów". Oczywiście nie wystarczy je pokonać, aby uzupełnić dane w Pokédeksie – trzeba je także złapać.

Mętlik w głowie

Pokémon Legends: Z-A to dziwaczna i jednocześnie szalenie intrygująca produkcja. W tym numerze CD-Action zrecenzowałem jeszcze Dying Lighta: The Beast oraz Little Nightmares III i choć bez wątpienia są to projekty

Nowy system walki to najlepsze, co Z-A ma do zaoferowania.

powiew świeżości – zachęcała mnie do kombinowania i wykorzystywania pokémonów, które normalnie traktowałem jako rezerwowe.

Spora część wyzwań powiązana jest z atakowaniem przeciwników z zaskoczenia, do czego przydaje się prosty system skradania się. Wystarczy zajść trenera od tyłu, a następnie potraktować jego stworka jakąś mocarną zdolnością ofensywną, co często kończy się natychmiastowym nokautem. Chodzenie w kuckach przydaje się nie

o wiele lepsze i bardziej dopracowane, to jednak zarzucałem im monotonię rozgrywki. Przy dziele Game Freak nudzić się natomiast nie sposób. Nieustannie miałem tutaj coś do roboty i nawet jeśli przez większość czasu robiłem dokładnie to samo, nie męczyło mnie to. Cóż, taka to już siła tej marki – urocze stworki po prostu przykuwają do ekranu, chce się je kolekcjonować czy sprawdzać ich możliwości w walce. Szczególnie że u części „poksów" można aktywować tymczasowe mega ewolucje, które nadają im nowy (bardziej kozacki) wygląd i zwiększają ich potencjał bojowy.

Niestety na każdy taki fajny element gameplayu przypada coś fatalnego. Bo co z tego, że stoczyłem właśnie niesamowicie widowiskową walkę z bossem, skoro muszę za chwilę męczyć się z tragicznie zrealizowanymi sekwencjami platformowymi (postać nie skacze, tylko wspina się na wybrane obiekty), aby wdrapać się na budynek, czy błąkam się po ulicach wypełnionych kukiełkami? Lumiose to martwe miasto. Co i rusz trafiamy na stojących w bezruchu ludzi – to już w zombiakach jest więcej życia.

Wkurza mnie to, że przy Z-A bawiłem się równie dobrze, jak przy Kingdom Come: Deliverance II, które nazwałbym najlepszą grą tego roku. Tymczasem dzieła studia Game Freak nie umieściłbym w żadnym rankingu, tylko schował pudełko z Pokémon Legends głęboko do szafy i zapomniał o nim na zawsze. Tyle że nic by to nie dało, bo kartridż cały czas tkwi w moim Switchu 2. Obłęd... |CDA|

5

+ bardzo wciągająca pętla rozgrywki
+ mega ewolucje to fajne urozmaicenie
+ kolekcjonowanie stworków nadal bawi
+ nocne walki w strefach zamkniętych
+ starcia w czasie rzeczywistym...

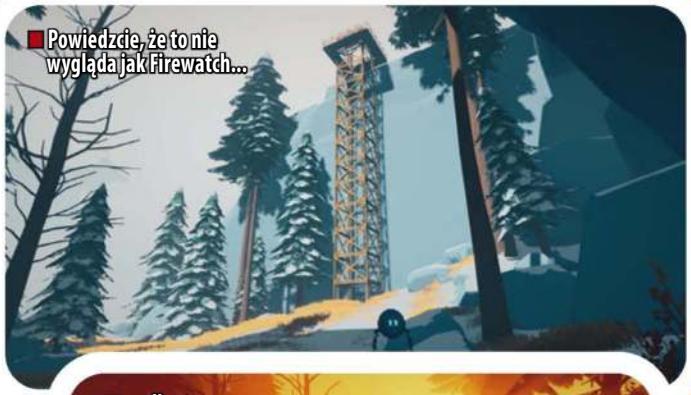
– ...choć sam system walki bywa problematyczny
– przestarzała oprawa wizualna
– nudna, przegadana fabuła (z lekkimi przebłyskami)
– niewykorzystany potencjał rankingu Z-A
– brak udźwiękowionych dialogów
– nudne miasto Lumiose
– fatalne sekcje platformowe

eprasa.pl 3fb78f45a7

Świeże, dobre, niezależne

Wzdycha z ulgą: **9kier**

Uff, dobrze, że Hades II i Hollow Knight: Silksong doczekali się pełnoprawnych recenzji, bo i bez nich nie zmieściłam w poniższym przeglądzie wszystkich gier niezależnych, które na to zasłużyły.



Powiedzcie, że to nie wygląda jak Firewatch...



...albo to.

Arctic Awakening

PC | przygodowa, eksploracja, thriller | GoldFire Studios

Do tej pory nieznane mi GoldFire Studios tworzyło MMO w modelu free-to-play, jednak oceny graczy sugerują, że wychodziło mu to średnio. Wtedy postanowiło pójść w całkiem inną stronę, a rezultatem była perełka Arctic Awakening. Historia opowiada o pilocie, który musi walczyć o życie po tym, jak jego samolot rozbił się na Arktyce. Towarzyszy mu specjalny dron, gdzieś w mroźnej głuszy znajduje się także kolega bohatera, drugi uczestnik nieudanej podróży. Jednak im dalej w las – dosłownie, bo też w okolicy znajduje się mnóstwo drzew, i w przenośni – tym w głowie protagonisty pojawia się coraz więcej pytań. Do czego służą wypełnione maszynami budowle i dlaczego stoją puste? O co chodzi z nieznanymi dronami, co jakiś czas pojawiającymi się nieopodal? Jak to się stało, że kawałek samolotu został dosłownie oderwany od reszty? Gdzie znajduje się zaginiony kolega? I dlaczego, do cholery, nikt ich nie szuka?!

Arctic Awakening **to propozycja dla fanów Firewatcha – także tu sporo jest eksploracji stylizowanej okolicy, atmosfery tajemniczości oraz niezłych dialogów**. I choć pisałam wcześniej o walce o życie, w grze nie uświadczymy – z czego osobiście się cieszę – elementów survivalowych. Najbardziej urzekły mnie w niej krajobrazy, zwłaszcza częściowo zaśnieżone drzewa rzucające długie cienie podczas zachodu słońca. Żałuję jedynie, że w pewnym momencie duża część akcji przeniosła się do zamkniętych przestrzeni, a do tego twórcy zdecydowali się na fabularne cięcia, w efekcie czego nie miałam okazji ponownie przemierzać tych samych charakterystycznych tras.

Twórcy podzielili swój pierwszoosobowy thriller na pięć odcinków, na szczęście wydanych – w przeciwieństwie do choćby takiego Dispatch – jednocześnie. Każdy z nich rozpisano na dwie godziny, co oczywiście oznacza, że jako entuzjastka powolnych przeżyć grałam w nie znacznie dłużej. Nie jestem wielką fanką zakończenia, podobnie zresztą jak we wspomnianym Firewatchu, ale myślę, że więcej to mówi o moich preferencjach niż o sekwencjach finałowych tych produkcji – trudno mnie w tej kwestii zadowolić, bo też niełatwo w satysfakcjonujący sposób zamknąć taką historię. **Bardzo podoba mi się natomiast styl audiowizualny Arctic Awakening**, od wspomnianych krajobrazów po pełny, naprawdę udany voice acting, który faktycznie sprawia, że czasem ma się ochotę udusić tego drona.

eprasa.pl 3fb78f45a7

My Card Is Better Than Your Card!

PC | karcianka, roguelike, wczesny dostęp | Utu Studios

Debiutancki, znajdujący się obecnie w steamowym wczesnym dostępie projekt Utu Studios przywodzi na myśl dzieciństwo w latach 90. – wymienianie się karteczkami, kolekcjonowanie tazosów, szpan kozackimi flamastrami, kolorowe naklejki, automaty na kulki i łapki, szukanie skarbów na placu zabaw. Dla wielu osób tryskająca brokatem, jaskrawa **stylistyka gry w klimacie „wszystko wszędzie naraz" może okazać się odrzucająca, ale mnie kupiła**. Zwłaszcza że podstawę My Card Is Better Than Your Card! stanowi naprawdę solidna, wciągająca mechanika karcianych starć, a to coś, co kiery lubią najbardziej.


Bardzo poważna walka na gwiazdki.

Każdego dnia dzieciaki wychodzą na podwórko i zastanawiają się, co dzisiaj robić – mają do wyboru dwa plany składające się z szeregu aktywności. Oprócz tego, że pojedynkują się na własnoręcznie robione karty, mogą spróbować swoich sił w automatach z zabawkami, wydać kieszonkowe w którymś z dostępnych sklepów, wykopać coś w piaskownicy czy wymienić się z rówieśnikami zestawem naklejek. Wreszcie, pod koniec dnia, nadchodzi czas na kreatywną zabawę – personalizację talii. Wszystkie nalepki (można je na szczęście wielokrotnie naklejać i odklejać) pełnią określoną funkcję, więc dobre ich rozmieszczenie stanowi kluczowy element tworzenia buildu.


Nieważne, że osikany przez psy. Ważne, że skarb!

Każda z nich zwiększa koszt zagrania karty o jeden cukierek (!), więc trzeba mądrze z nich korzystać. Niektóre dodają na stół rozmaite żetony, od robaków po ryby, lub robią coś z tymi obecnymi na planszy, inne pozwalają dobierać, duplikować karty bądź nakładają pancerz. Opcji jest od groma, zwłaszcza że **nawet wczesna wersja produkcji oferuje szereg zróżnicowanych talii startowych**. I jak zazwyczaj nie lubię gier na punkty – a tutaj rywale usiłują się wzajemnie pokonać na gwiazdki – tak My Card Is Better Than Your Card! mnie oczarowało. Ba, kiedy to piszę, myślę o powrocie do tej roguelike'owej karcianki.

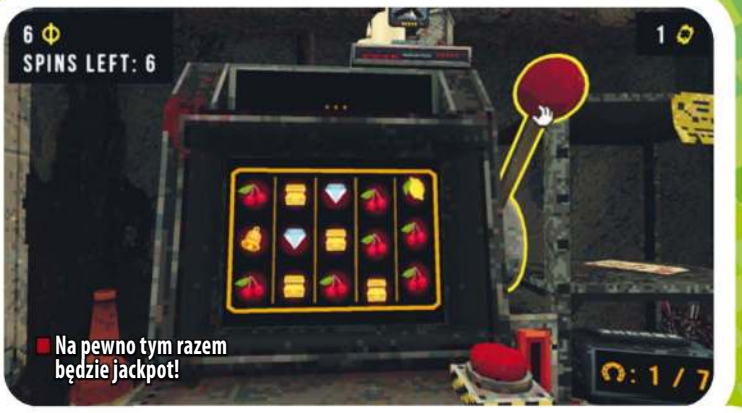


CloverPit

PC | roguelite, jednoręki bandyta | Panik Arcade

Niewykluczone, że o CloverPit już słyszeliście – to jedna z tych produkcji, które z dnia na dzień urastają do rangi niezależnego hitu. Kiedy to piszę, w tego hazardowego roguelite'a pyka prawie pięć tysięcy osób, a w najlepszym momencie za cyfrową dźwignię jednorękiego bandyty pociągało przeszło 25 tys. graczy. Całkowicie rozumiem ten fenomen. CloverPit nie kosztuje wiele (poniżej czterech dych), a oferuje mroczny klimat (mnie najbardziej przypomina Inscryption) oraz mnóstwo rzeczy do odblokowania i wykorzystania w kolejnych podejściach.

Mechanika jest prosta jak kij do nordic walkingu – **jej rdzeń stanowi chwytanie wspomnianej wajchy i obserwowanie, jak bardzo nienawidzi bądź kocha nas RNG** – a developerzy próbują w nas wywołać przypływ dopaminy. Po chwili obrotu symboli w automacie wisienki, cytryny, siódemki czy brylanty nie wyświetlają się przecież wszystkie naraz, bo suspens przyczynia się do wzrostu napięcia. Na początku nagród trafia się niewiele, człowiek cieszy się z każdej głupiej trójki, więc kiedy jakimś cudem ustrzeliłam pierwszy niespodziewany jackpot, myślałam, że wyskoczę z krzesła! Ale oczywiście apetyt rośnie w miarę jedzenia...



Na pewno tym razem będzie jackpot!

Pod względem konstrukcji rozgrywki CloverPit bardzo przypomina Dolę lokatora (Luck Be a Landlord) czy Balatro. Gracz ma określoną liczbę rund na zdeponowanie konkretnej, ciągle zwiększającej się liczby monet, a w przeciwnym razie przegrywa, co w tym przypadku oznacza otworzenie się klapy w podłodze i śmierć bohatera w wyniku upadku do tytułowego dołu. Co jakiś czas hazardzista otrzymuje pomoc przez telefon, co pozwala zmienić nieco zasady gry; pomiędzy pociąganiem za dźwignię może także robić zakupy w sklepie ze stale poszerzającym się asortymentem. Korzystanie z przedmiotów to konieczność: zwiększają one szansę na udany wynik, dają dodatkowe próby, a nawet pozwalają uchronić się przed tajemniczymi trzema szóstkami... Kiedy te ostatnie wypadną na automacie – wiadomo to od razu, bo przesuwanie się symboli zwalnia wtedy w charakterystyczny sposób – tracisz wszystkie zebrane przed chwilą pieniądze. Rzecz jasna zdarza się to w najgorszym możliwym momencie!



Asortyment w sklepie co chwilę się zmienia.

eprasa.pl 3fb78f45a7

Consume Me

PC | przygodowa, strategiczna, odchudzanie
Jenny Jiao Hsia, AP Thomson, Jie En Lee, Violet W-P, Ken „coda" Snyder



Consume Me sprawiło mi ogrom radości.

Nigdy dotąd żadna „zaangażowana" gra nie zdołała mnie zachwycić – aż do teraz. Kompletnie nie dziwię się, że **na tegorocznej gali Independent Games Festival główna nagroda, Seumas McNally Grand Prize, powędrowała właśnie do twórców Consume Me**, bo i u mnie znajduje się ono w pierwszej trójce ulubionych gier z 2025. Działa tutaj wszystko: rewelacyjna mechanika składająca się z zarządzania bohaterką oraz rozmaitych minigier, charakterystyczna kreskówkowo-pastelowa grafika, jednocześnie poważna i zabawna historia nastolatki mierzącej się z zewnętrznymi oczekiwaniami.



Tę częściowo autobiograficzną opowieść opatrzono szeregiem ostrzeżeń o zawartości, głównie związanych z zaburzeniami odżywiania, dietami i fatfobią, i jeśli w tym momencie spodziewacie się nudnej, pompatycznej gry, mam do powiedzenia tylko jedno. Kompletnie to rozumiem, bo niestety w przypadku wielu produkcji poruszanie trudnych tematów tak właśnie wygląda, jednak uwierzcie mi, że Consume Me to bez dwóch zdań najbardziej wciągający tytuł z tego zestawienia.



Nie chodzi o to, żeby zakryć wszystkie pola, tylko punkty głodu. Proszę mnie nie oceniać!

Pewnego dnia matka głównej bohaterki ochrzania ją, że za dużo je i mogłaby schudnąć. Jednocześnie okazuje się, że wymarzony chłopak Jenny pojawi się na organizowanej niedługo imprezie plażowej, a ona nie ma stroju kąpielowego! Tak zaczyna się jej nowe życie wypełnione chorobliwym liczeniem „kąsków" i treningami w przypadku przekroczenia dziennego limitu. Mało tego, trzeba pogodzić to z oszczędzaniem, codziennymi obowiązkami domowymi, nauką w szkole itp. Cóż, bohaterka jest jeszcze za młoda, by wiedzieć, że nieustanne spełnianie oczekiwań innych, rygorystyczna samodyscyplina i brak czasu dla siebie to prosta droga do wyczerpania i nieszczęśliwego życia. A to, co zaczyna się jak niewinne planowanie, co założyć i co zrobić z wolnym popołudniem, stopniowo zmienia się w coraz bardziej wymagającą strategię.

I te **fantastyczne minigry! Skrobanie łazienki szczoteczką, podlewanie kwiatów, robienie makijażu, czytanie książek** i czasopism, ćwiczenia, nakładanie jedzenia na talerz – tym i innym aktywnościom towarzyszą zróżnicowane interaktywne sekwencje. Zatopienie się w lekturze wymaga skupienia wzroku na powieści, podczas gdy wszystko próbuje dziewczynę rozproszyć; wyjście z psem polega na tym, by obsikał on jak najwięcej obiektów, a bohaterka znalazła dużo leżącej na chodniku gotówki; przygotowywanie posiłku to tetris, w którym trzeba zakryć wszystkie kratki głodu, a produkty mają różny kształt i ciężar energetyczny. Absolutne arcydzieło!

Static Dread: The Lighthouse

PC, PS5, PS4, XSX, XBO | horror | Solarsuit.games



Zimno, ciemno... Komu chce się uprawiać ten cały okultyzm?!

Nigdy nie potrafię przejść obojętnie obok horroru, którego akcja w jakiś sposób powiązana jest z morzem. Dlatego właśnie zakochałam się w narracji Sunless Sea, nie mogłam się oderwać od Dredge, na regale z książkami czeka na swoją kolej „Statek widmo", a kiedy to piszę, rozważam powrót do logicznego Return of the Obra Dinn. Mroczne Static Dread: The Lighthouse idealnie wpisuje się w tę lovecraftowską kategorię, osadzając gracza w roli latarnika w czasie tajemniczego globalnego kryzysu. **Bohater ma za zadanie kierowanie zagubionych statków do portów zgodnie z rozmaitymi wytycznymi, niemal jak w Papers, Please** – niektóre łajby należy wysłać na kontrolę ładowni, inne muszą przejść kwarantannę w placówce badawczej. Dzień (czy w zasadzie noc) pracy to odbieranie komunikatów radiowych, decydowanie, co począć z poszczególnymi przypadkami, a następnie kreślenie linii na mapie.

Oczywiście wraz z rozwojem fabuły wychwytywane wiadomości robią się coraz dziwniejsze, a sytuacja na lądzie i morzu – jeszcze bardziej napięta.

Nawet latarnia nie jest tak bezpieczną przystanią, jak być powinna. Mieszkańcy okolicznej wioski zachowują się coraz dziwniej i nachalnie dobijają się do drzwi budowli, szukając schronienia, sprzęt – zwłaszcza te przeklęte światła, które trzeba trzymać zapalone – nie funkcjonuje tak, jak powinien, dziecko bohatera choruje, a do tego on sam podczas każdej zmiany usiłuje walczyć ze snem. Czy wszystkie niepokojące rzeczy, jakie zdaje się widzieć i słyszeć nocą – trzaskające drzwi, zjawy, gasnące żarówki, dziwne komunikaty radiowe – to jedynie efekt skrajnego przemęczenia mężczyzny albo lektury niepokojących notatek jego poprzedników? A może macza w tym palce (macki?) jakaś paranormalna siła? Jak w takiej sytuacji


Miejsce pracy latarnika.

zachować zimną krew i nie oszaleć? Zdecydowanie **warto przeżyć tę klimatyczną, zaskakująco długą przygodę**, zwłaszcza że podejmowane przez latarnika decyzje – ot, choćby podyktowane rozmaitymi motywacjami sprzeciwienie się przełożonemu – prowadzą do różnych zakończeń.

eprasa.pl 3fb78f45a7

Tiny Bookshop

PC, NS | przygodowa, ekonomiczna, prowadzenie mobilnej księgarni | neoludic games

Bardzo podoba mi się idea księgarni na kółkach – takiej, która jednego dnia zajeżdża pod uniwersytet, drugiego rozkłada asortyment przy plaży, a trzeciego rusza na cotygodniowy rynek. W Tiny Bookshop gracz wciela się we właściciela przyczepy z książkami, odwiedzającego rozmaite miejsca w okolicy, poznającego jej mieszkańców i na przestrzeni kolejnych pór roku angażującego się w życie niewielkiej społeczności. I choć relaksujące pogaduszki stanowią olbrzymią część zabawy, rozgrywka nie jest wyłącznie przygodowa – **to aspekt ekonomiczny sprawił, że spędziłam z tytułem stworzonym przez studio neoludic games kilkanaście godzin**.

Co ranek moja bohaterka spogląda na pozycje znajdujące się na regałach swojego sklepu i decyduje, dokąd się udać. Wybór okazuje się o tyle istotny, że każda lokacja obfituje w czytelników innego typu. Tu ludzi interesuje przede wszystkim literatura faktu, kryminały albo fantasy, gdzie indziej najchętniej kupowane są książki podróżnicze, dramaty albo klasyka. Na to, co dobrze się sprzedaje, wpływają także meble i dekoracje znajdujące się w przyczepie i wokół niej. Wszystko to – podobnie zresztą jak kolejne powieści – można nabyć na straganach bądź zamawiać za pośrednictwem dostarczanej codziennie gazety.


Jestem całkiem niezła w polecaniu książek.


Tutaj co roku palę mieszkańca okolicy, by przynieść księgarni obfitość.



Miły polski akcent.

Najbardziej ujął mnie w Tiny Bookshop fakt, że proponowane klientom tytuły nie są fikcyjne. Znajdziecie tam Williama Szekspira, J.R.R. Tolkiena, Andrzeja Sapkowskiego, Dana Browna, Juliusza Verne'a, Jane Austen, Virginię Woolf, Agathę Christie i dziesiątki innych rzeczywistych autorów. A że dzieła opatrzone zostały opisami, niewykluczone, że traficie wśród tych książek na coś, co sami zapragniecie przeczytać. **Moje ulubione sekwencje w grze to polecanie gościom księgarni konkretnych tytułów wedle wytycznych.** Ktoś może chcieć fantastykę pozbawioną romansu, inna osoba szuka prezentu dla dziecka albo ma ochotę na coś krótkiego i niszowego. Przeglądanie tego, co stoi na półkach – które zresztą samodzielnie trzeba przed otwarciem sklepu zapełnić – i próba rekomendowania czegoś, co spełnia podane kryteria, sprawia mi naprawdę sporo przyjemności. Mole książkowe, nie dajcie się dłużej przekonywać!

Ball x Pit

PC, PS5, XSX | akcja, roguelite | Kenny Sun and Friends

Ostatni hit naszego domostwa – w Ball x Pit zagrywam się zarówno ja, jak i enki – to bardzo dziwna **hybryda gatunkowa łącząca wystrzeliwanie piłek i... rozwój oręża rodem z Vampire Survivors**. Trochę jakby developerzy kierowali się hasłem „włącz komputer, wyłącz myślenie", co w moim przypadku idealnie sprawdziło się podczas kilkudniowej choroby. Celowanie rozmaitymi kulkami do nadciągających z góry ekranu nieumarłych w taki sposób, by strząsnąć ich z planszy, zanim dotrą do postaci gracza, więcej zrobiło ostatnio dla mojego zdrowia niż wełniany koc i ciepła herbata. Muzyka tętni w słuchawkach, niemal odruchowo unikam wrogich pocisków, ulepszam i łączę piłki w szalone kombinacje (np. nuklearne bomby albo radioaktywne wiązki), celuję nimi w szpary między przeciwnikami tak, by „zbić" jak najwięcej kafelków – nic poza tym nie istnieje.



Ta grafika sugeruje, że gra pozbawiona jest chaosu. To mylne wrażenie.

Co ciekawe, te dynamiczne sekwencje rozpisane na kilkanaście minut (długość zależy od wybranego trybu) to tylko połowa zabawy. Drugą – równie ważną, a może nawet ważniejszą, bo to ona każe w kółko wyruszać na ekspedycje – jest **rozwój osady pomiędzy wyprawami. To tu, na specjalnym poletku, gracz stawia rozmaite budynki**, a następnie wypuszcza swoich pracowników z dołu ekranu jak wspomniane piłki na tzw. żniwa. Odbijają się oni wtedy od poszczególnych elementów, gromadząc zasoby, a także wznosząc i ulepszając konstrukcje.


Rozbudowa bazy, ekspedycja – i tak w kółko.

Wśród tych ostatnich oprócz początkowych lasów, farm i kamieniołomów znajdują się choćby domostwa grywalnych bohaterów, budowle zwiększające ich statystyki – a wiedzieć musicie, że postaci jest w Ball x Pit od groma i naprawdę bardzo się różnią – a także architektura odpowiedzialna za ekonomię. Ze względu na ograniczenie „żniw" pomiędzy podejściami trudno nie mieć ochoty odpalić kolejnej eskapady, a potem kolejnej i kolejnej... Przecież zaledwie jednego uderzenia brakuje mi do ukończenia uniwersytetu, tylko paru kawałków drewna potrzebuję do postawienia kasyna, banku czy jednego z trofeów – i po prostu głupio byłoby w takim momencie wyłączyć grę! |CDA|

eprasa.pl 3fb78f45a7

Tak gra Francja

Rynek w trzech barwach

Stoi w kolejce pod wieżą Eiffla: **Krzysztof „Otton" Kempski**

Francja kojarzy się dziś graczom przede wszystkim z Ubisoftem – rodzinną firmą, która za sprawą mądrych decyzji biznesowych niejako zawojowała całą branżę. Ale to niejedyny sukces tamtejszych developerów, bo w swoim czasie udało im się także... „odbić" Atari z rąk Amerykanów.

Francja od lat rywalizuje z Niemcami o miano drugiego największego rynku gier wideo w Europie (pierwsze miejsce zajmuje Wielka Brytania). Według danych SELL(*) **w 2024 roku tamtejsza branża wygenerowała łącznie 5,7 mld euro**. Do jej rozwoju z pewnością przyczyniła się pandemia COVID-19, podczas której znacząco zwiększył się popyt na to medium. Wydatki na konsole oraz gry wzrosły nad Sekwaną w ciągu pięciu lat o blisko 40%. Ale silną pozycję Francuzi zaczęli zdobywać już w latach 90. za sprawą takich klasyków jak Another World czy Alone in the Dark, a także coraz bardziej rozpychającego się za granicami kraju Ubisoftu.

Konsolowcy znad Sekwany

Według raportu SELL we Francji mieszka obecnie 38,3 mln fanów elektronicznej rozrywki, z czego aż 83% stanowią dorośli. Najwięcej ludzi jest w grupach wiekowych od 10 do 34 lat, a wśród niepełnoletnich blisko 92% graczy regularnie spędza czas przed ekranem. Najpopularniejszą platformą, wybieraną przez 56% odbiorców, są smartfony (kwestionariusz składał się z pytań wielokrotnego wyboru), a jeszcze ciekawiej robi się na drugim miejscu podium.

„Trójkolorowi" **uwielbiają przede wszystkim konsole stacjonarne – stawia na nie blisko 45% graczy**. Poprzednie artykuły z naszej serii pokazują, że nie jest to tak częste zjawisko, jak mogłoby się wydawać. We francuskich domach od zawsze królowało PlayStation (głównie dzięki tytułom na wyłączność Sony), choć w ostatnich latach najlepiej sprzedającą się w kraju platformą został Nintendo Switch.

Prawdopodobnie z tym zamiłowaniem do grania przed telewizorem związany jest fakt, że tylko co trzecia sprzedawana tutaj produkcja to wydanie cyfrowe. Dość oryginalnie prezentuje się też lista najpopularniejszych gatunków – nad Sekwaną królują wyścigi samochodowe, sportówki i akcyjniaki. Widać to zresztą w sukcesach esportowych, francuscy zawodnicy radzą sobie bowiem najlepiej w Rocket League oraz... Trackmanii. Z pecetów korzysta z kolei 38% fanów elektronicznej rozrywki, a wśród nich są głównie miłośnicy strategii i strzelanek sieciowych.

Oni przetarli szlaki

Początków francuskiego gamedevu możemy upatrywać nawet w latach 70., choć wtedy jeszcze skupiał się wokół uczelnianych komputerów i produkcji niekomercyjnych. **Poszukując pierwszej tamtejszej gry, musimy przenieść się do 1982 roku, kiedy ukazał się Bagman** (w oryginale Le Bagnard) stworzony z myślą o automatach. Była to dość prosta platformówka, w której wcielaliśmy się w tytułowego rabusia, próbując zbierać worki ze złotem i unikać krążących po mapie patroli. Z łupem na plecach postać poruszała się dużo wolniej, co utrudniało dobre wyczucie momentu na zgarnięcie kolejnej sakwy. Z czasem popularniejsze stało się jednak Gilligan's Gold, czyli młodszy o dwa lata brytyjski klon Bagmana. Głównie dlatego, że ukazało się na komputerach domowych: C64, ZX Spectrum i Amstradzie CPC.



Zważywszy na ostatnie włamanie do Luwru, to zabawne, że akurat Francuzi stworzyli Bagmana.

(*) *Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs, czyli francuski związek wydawców gier wideo.*

eprasa.pl 3fb78f45a7

NAJPOPULARNIEJSI TWÓRCY I WYDAWCY

Firma	Rok powstania	Wybrane marki i partnerzy
Arkane Studios	1999	Arx Fatalis, Dark Messiah of Might and Magic, seria Dishonored, Deathloop
Asobo Studio	2002	gry na podstawie animacji Pixara, The Crew, seria A Plague Tale
Cyanide	2000	Call of Cthulhu, Blood Bowl, seria Styx, Pro Cycling Manager
Don't Nod	2008	Remember Me, seria Life Is Strange, Lost Records: Bloom & Rage, Vampyr
Gameloft	1999	producent gier mobilnych, m.in. serie Asphalt, Dungeon Hunter, Gangstar, Real Football
Quantic Dream	1997	Fahrenheit, Heavy Rain, Beyond: Dwie dusze, Detroit: Become Human
Sandfall Interactive	2020	Clair Obscur: Expedition 33
Spiders	2008	Faery: Legends of Avalon, Mars: War Logs, GreedFall, Steelrising
Ubisoft	1986	gry z serii Rayman, Tom Clancy's, Assassin's Creed, Far Cry, Heroes of Might and Magic i wiele innych

Francuzi szczególnie upodobali sobie gry sportowe i wyścigi.

Jedną z najstarszych globalnie znanych gier stworzonych we Francji jest zaś Captain Blood z 1988 roku. Dzieło studia Exxos zasłynęło za sprawą motywu przewodniego, stanowiącego autorską przeróbkę „Ethnicolor" Jeana-Michela Jarre'a, popularnego kompozytora muzyki filmowej. Tytułowy bohater to developer, który przypadkowo dostaje się do wnętrza własnej produkcji. Po tym, jak zostaje w niej sklonowany, musi wyśledzić i złapać 30 swoich „kopii". Pozycja wyróżniała się tłami, udanie – jak na tamte czasy – imitującymi trójwymiar.

Opowieść nie z tego świata

O francuskim rynku gier naprawdę głośno zrobiło się jednak dopiero w 1991 roku dzięki Another World. Produkcja autorstwa Érica Chahiego opowiadała o naukowcu, który w wyniku nieudanego eksperymentu z przyspieszaniem cząstek elementarnych trafia do alternatywnej rzeczywistości. **„Inny świat" odniósł międzynarodowy sukces, sprzedając się w blisko milionie egzemplarzy, i do dziś uchodzi za dzieło kultowe** – ze względu na zarówno rozgrywkę, jak i filmowość. Był tak dużym fenomenem, że doczekał się całej serii naśladowców, wydania specjalnego na 15. i 25. urodziny oraz kontynuacji (nie tylko oficjalnych).

„Prawdziwy" sequel, stworzony na zlecenie wydawcy „jedynki" i zatytułowany Heart of the Alien, okazał się niestety mierny. Projekt potępił nawet sam Chahi, który nie miał podczas produkcji dzieła zbyt wiele do powiedzenia. Developer założył następnie własne studio o nazwie Amazing, lecz sukcesu Another World a nie udało się powtórzyć... Po długiej przerwie od branży gier został ściągnięty przez Ubisoft do prac nad średnio udanym symulatorem boga – From Dust.

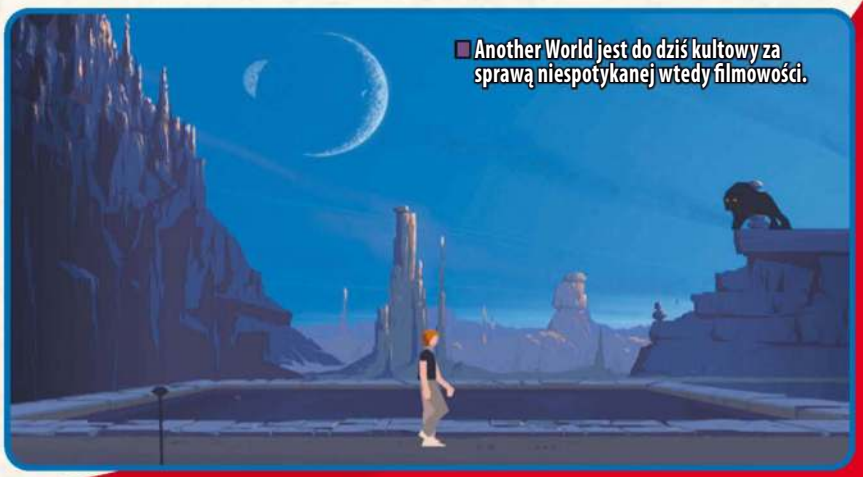


Alone in the Dark miało ogromny wpływ na rozwój survival horrorów.

Stary i Nowy Orlean

Niezapomnianym dziełem tamtejszej branży na zawsze pozostanie też Alone in the Dark z 1992 roku. To w tej produkcji po raz pierwszy zwiedziliśmy posiadłość Derceto, próbując w skórze Edwarda Carnby'ego i Emily Hartwood rozwiązać sprawę tajemniczej śmierci. Dzieło Francuzów nie było oczywiście prekursorem survival horrorów, ale to właśnie ono ukształtowało współczesną postać tego gatunku za sprawą perspektywy 3D, konieczności gromadzenia zasobów i rozwiązywania zagadek. Tytuł zachwycał też gęstym klimatem Luizjany z lat 20. XX wieku.

Z Alone in the Dark wiąże się też pewna ciekawostka – za jego stworzeniem stało studio Infogrames, obecnie funkcjonujące pod nazwą... Atari. To dość interesująca sprawa, bo firma tak naprawdę ma niewiele wspólnego z legendarnym amerykańskim przedsiębiorstwem produkującym komputery, »



Another World jest do dziś kultowy za sprawą niespotykanej wtedy filmowości.

eprasa.pl 3fb78f45a7

NAPRAWDĘ SKRÓTOWE KALENDARIUM...

...ograniczone do wydarzeń pozwalających zrozumieć współczesne granie we Francji.

1982
Debiutuje Bagman, pierwsza w pełni francuska gra arcade

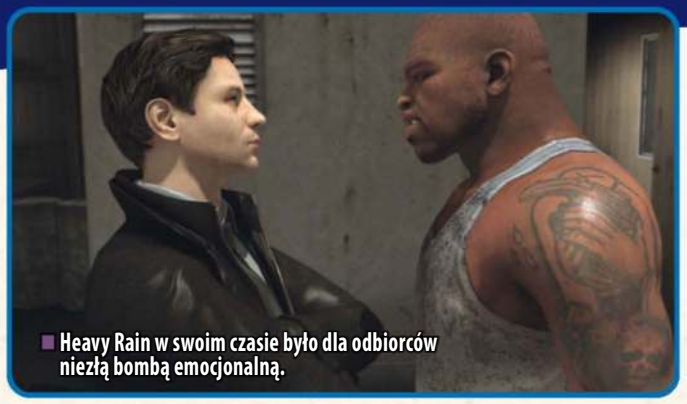
1986
Bracia Guillemot zakładają Ubi Soft Entertainment

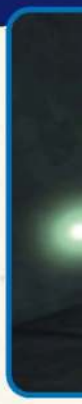
1991
Premiera Another Worlda, jednej z najsłynniejszych gier znad Sekwany

1992
Premiera Alone in the Dark, legendarnego survival horroru



Rayman mocno przyczynił się do globalnego sukcesu Ubisoftu.


Heavy Rain w swoim czasie było dla odbiorców niezłą bombą emocjonalną.



Obok blockbusterów i „indyków" we Francji wciąż dobrze mają się gry średniobudżetowe.

które upadło w połowie lat 80. „Trójkolorowi" po prostu przejęli w 2003 roku znak towarowy, by móc działać pod popularniejszą marką. I tak Atari stało się francuskie.

Jedzie walec

Dopiero kilka lat po sukcesie Another Worlda okazało się, że dużo ważniejsze wydarzenie dla lokalnego rynku miało miejsce **w 1986 roku. To wtedy pięciu braci Guillemot założyło spółkę Ubi Soft Entertainment (spacja po „Ubi" znikła z nazwy w 2003).** Początkowo miała zajmować się jedynie dystrybucją oprogramowania, ale jej twórcy szybko zrozumieli, że kluczem do sukcesu jest przede wszystkim sprzedaż własnych gier. Już w 1986 roku firma wydała swój debiut – Zombi. Za tym tytułem poszły kolejne, ale pierwsze wydzielone studio developerskie Ubi powołano dopiero w 1992 w Montreuil.

Spółka zadebiutowała na paryskiej giełdzie w 1996 roku, blisko premiery Raymana stworzonego we współpracy z Michelem Ancelem. Charakterystyczny człekokształtny bohater sprawił, że o przedsiębiorstwie zrobiło się głośno na całym świecie. Sukces był tak duży, że założone w 1996 francuskie Focus Home Interactive już na starcie przegrało rywalizację o tytuł lidera branży gier nad Sekwaną.

Po wydaniu Raymana bracia Guillemot zapoczątkowali taktykę, która w kolejnych latach umożliwiła im przekształcenie swojej firmy w globalny koncern. Dziś to jeden z największych graczy na światowym rynku, zatrudniający ponad 16 tys. osób. I tak nie jest to szczyt możliwości przedsiębiorstwa, bo w 2023 roku przekroczono nawet wynik 20 tys. pracowników, ale potem doszło do redukcji kosztów. Klucz do sukcesu stanowiło to, że gigant od początku zaczął skupiać się na otwieraniu własnych studiów developerskich, niekoniecznie tylko we Francji – ważnymi kierunkami do ekspansji okazały się m.in. Kanada i Chiny.

Jeden za wszystkich

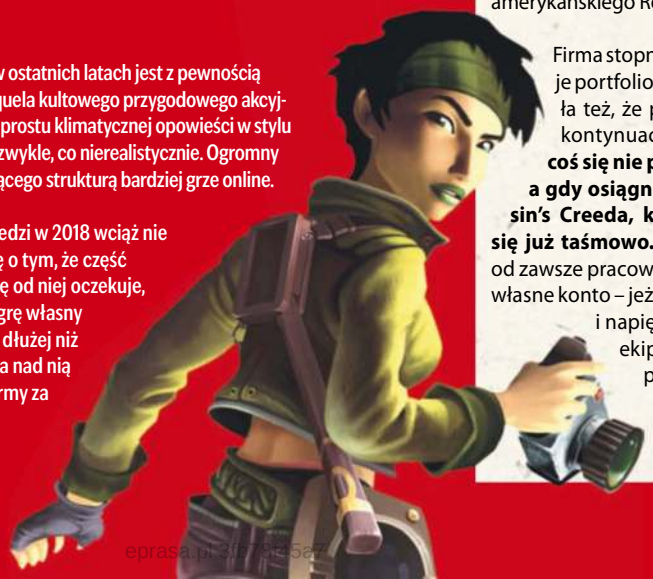
Ubisoft nie zamykał się również na zakup istniejących już studiów, mających w portfolio własne marki. Cała seria gier z nazwiskiem Toma Clancy'ego w tytule rozpoczęła się po nabyciu pracującego nad nimi wcześniej amerykańskiego Red Storm Entertainment.

Firma stopniowo rozbudowywała swoje portfolio o nowe marki, ale rozumiała też, że prawdziwe zyski przyniosą kontynuacje uznanych cykli. **Jeżeli coś się nie przyjęło, było wygaszane, a gdy osiągnęło sukces w stylu Assassin's Creeda, kolejne części ukazywały się już taśmowo.** Do tego wszystkie studia od zawsze pracowały bardziej na wspólne niż własne konto – jeżeli tego wymagała sytuacja i napięty kalendarz premier, kilka ekip z całego świata dłubało przy jednym tytule. Nawet jeśli często popełniano błędy, duże natężenie

NIE MA DOBRA I ZŁA

Jedną z większych porażek francuskiego gamedevu w ostatnich latach jest z pewnością atmosfera wokół produkcji Beyond Good & Evil 2, sequela kultowego przygodowego akcyjniaka z 2003 roku. Fani reporterki Jade oczekiwali po prostu klimatycznej opowieści w stylu „jedynki", ale kolejne zapowiedzi brzmiały równie niezwykle, co nierealistycznie. Ogromny kosmos do zwiedzenia, wiele planet, coś odpowiadającego strukturą bardziej grze online.

Tytuł podobno nie został anulowany, ale od zapowiedzi w 2018 wciąż nie podano nawet przybliżonej daty premiery. Mówi się o tym, że część zespołu nie potrafiła zrozumieć, czego właściwie się od niej oczekuje, co nie dziwi, bo każdy z menedżerów miał mieć na grę własny pomysł. Kontynuacja Beyond Good & Evil powstaje dłużej niż Duke Nukem Forever, a już od czterech lat nie czuwa nad nią ojciec pierwszej części, Michel Ancel, wydalony z firmy za toksyczne zachowania wobec podwładnych.



eprasa.pl 3[illegible]45a

1997
David Cage zakłada studio Quantic Dream, gdzie powstanie później m.in. Heavy Rain

1999
Raphaël Colantonio powołuje Arkane Studios

2000
Objęcie gier opieką CNC, organu zależnego Ministerstwa Kultury

2008
Wprowadzenie ulgi CIJV dla producentów gier


Czy kiedykolwiek doczekamy się kontynuacji Beyond Good & Evil?

projektów sprawiało, że straty dało się przykryć sukcesem innego projektu.

Z pomniejszych firm powiązanych z Ubisoftem **warto wspomnieć o Gamelofcie, za którym stał Michel Guillemot, jeden z pięciu braci**. Można rzec, że założone przez niego przedsiębiorstwo w podobny sposób zawojowało rynek gier mobilnych: coraz to nowe serie, kolejne studia na całym świecie i praca wszystkich na rzecz dobra ogółu. Swoje zrobiły też oczywiście proporcjonalnie mniejsze koszty produkcji czy dostęp do wielu marek stworzonych przez spółkę matkę.

Skarbonka dla wszystkich

Francja jest dziś jednym z największych producentów gier w Europie. Istotny wpływ na taki stan rzeczy ma to, że w 2000 roku uznano je za część krajowej kultury, dzięki czemu opiekuje się nimi CNC(**), czyli organizacja podlegająca ministerstwu, zajmująca się promocją francuskiej sztuki audiowizualnej. Dzięki temu branża elektronicznej rozrywki może liczyć na rządowe wsparcie, acz nad Sekwaną popularniejsze od dotacji są po prostu ulgi podatkowe.

Granty przyznaje się głównie innowacyjnym projektom niezależnym, pozbawionym szans na pomoc dużego wydawcy i sukces komercyjny. Cała reszta może skorzystać z odpisów podatkowych, wynoszących maksymalnie 30% kosztów produkcji, z górnym limitem sześciu milionów euro na projekt. Warunkiem otrzymania owej ulgi zwanej CIJV (Crédit d'Impôt Jeu Vidéo) jest to, by gra została jakkolwiek umocowana w kulturze europejskiej i w większości stworzona na kontynencie przez firmę zarejestrowaną we Francji. Ponadto zakazuje się promocji seksizmu czy dyskryminacji.

Dobrze jest być niezależnym

We Francji świetnie rozwija się też scena indie. **Tutejsze tytuły niezależne zwykle tworzy się z myślą o międzynarodowym sukcesie.** Na taki stan rzeczy wpływ ma wiele czynników, m.in. duże wsparcie ze strony największych krajowych wydawców takich jak Ubisoft czy Focus Entertainment. Jest to dla nich okazja do zerwania z wizerunkiem bezdusznej korporacji. Produkcjom ze skromniejszym budżetem pomaga też dość silne przywiązanie Francuzów do retrogamingu. W kraju odbywa się cała masa pomniejszych imprez poświęconych starociom, znajduje się wiele prywatnych muzeów itp. To jeden z powodów, dla których „indyki" znad Sekwany często odwołują się stylistycznie czy pod względem mechaniki do klasyków.

„Trójkolorowi" od dłuższego czasu **dbają też o kształcenie zawodowe twórców gier, zwłaszcza za sprawą uczelni w Paryżu, Angoulême czy Valenciennes**. Kierunki studiów są bardzo zróżnicowane, poczynając od grafiki 2D i 3D, przez pisanie scenariuszy, na przygotowaniu przyszłych menedżerów kończąc. Funkcjonują też placówki o bardziej zawężonej tematyce, jak paryskie Gobelins, l'école de l'image, czyli słynna szkoła animacji, gdzie nauczanie odbywa się we współpracy z Disneyem oraz DreamWorks Animation.

Tutejszy rynek, podobnie jak francuskie społeczeństwo, jest bardzo różnorodny. Poza olśniewającymi blockbusterami oraz „indykami" retro wciąż istnieje tu „klasa średnia". W wielu krajach mówimy już tylko o megahitach za wielkie pieniądze albo niedofinansowanych tytułach niezależnych. Nie w tym przypadku! Branża gier nad Sekwaną, niczym flaga państwowa, podzielona jest na trzy wyraźne segmenty. O sile francuskiego gamedevu świadczy to, że obok Ubisoftu, Arkane czy niezależnych twórców wciąż funkcjonują tam produkujące mniejsze gry studia takie jak Don't Nod, Cyanide, Spiders czy Asobo. Czasem wybiją się np. pomysłem na fabułę, ale przede wszystkim stanowią kuźnię developerów i powiększają rynek pracy. |CDA|


Sprzedaż kolejnych części telenoweli o skrytobójcach i templariuszach nie skłania wydawcy do zwolnienia tempa.


Francuska branża ma mocno rozwiniętą scenę indie i „klasę średnią".

(**) Centre national du cinéma et de l'image animée.

eprasa.pl 3fb78f45a7



Kocham Nowy Jork!

Trafił do komiksowego raju: **Wojciech Tarczyński**

W ostatnich miesiącach wychodzi tyle dobrych tytułów, że trudno sprawdzić choćby połowę z nich. A żeby mieć jeszcze mniej czasu na granie, wybrałem się do mojego ulubionego miasta w USA.

To już moja kolejna wyprawa do Wielkiego Jabłka, z wizyty na wizytę czuję się tutaj coraz bardziej jak w drugim domu. Pierwszy raz nocowałem poza Manhattanem i był to dobry wybór. Co prawda musiałem kilka minut dłużej dojeżdżać metrem do interesujących mnie miejsc, ale przynajmniej miasto pachniało lepiej, nie uświadczyłem tłoku w trakcie porannego spacerku ani tony turystów zatrzymujących się co metr, żeby zrobić fotkę imponującego drapacza chmur.

Odwiedziłem ulubione miejscówki (m.in. sklepy Midtown Comics, okolice mostu Brooklyńskiego, dworzec Grand Central, 34 ulicę, sklep Nintendo przy Rockefeller Plaza), zjadłem burgera w Five Guys i już w ciągu pierwszych trzech dni „wychodziłem" ponad 70 kilometrów. **Uwielbiam spacerować po megametropoliach, ponieważ w takich tętniących życiem betonowych molochach zawsze można zobaczyć coś ciekawego.** Jednakże to nie samo miasto było moim głównym celem wyprawy, tylko tegoroczny New York Comic Con.

NYCC to jeden z największych konwentów komiksowych (choć znajdziemy tam też inne rzeczy) na świecie. Mamy podobne imprezy w kraju, Pyrkon przecież też do najmniejszych nie należy, ale zdecydowanie to amerykańskie wydarzenia nakręcają wielką popkulturową machinę. Najważniejszy pozostaje oczywiście odbywający się co roku w lipcu San Diego Comic-Con i nowojorski event mu nie zagraża. Przyjmuje on jednak większą liczbę odwiedzających, dzięki czemu jest bardziej dostępny dla „szarego" człowieka (czytaj: lwia część wejściówek nie zostaje wyprzedana w pierwszych minutach, ale dopiero po kilku godzinach).

Dla mnie NYCC stanowi przede wszystkim coroczną możliwość spotkania ulubionych twórców komiksów. Spacerując godzinami po Comics Alley, da się natrafić nawet na kilkuset (!) najpopularniejszych artystów współpracujących z Marvelem, DC, Image i innymi amerykańskimi wydawnictwami. Przybić piątkę z Gregiem Capullo („Spawn", „Batman"), powygłupiać się z Marią Wolf (świetne okładki dla Domu Pomysłów), podziwiać Liama Sharpa rysującego Conana (gość idealnie nadaje się do obrazowania przygód Cymeryjczyka) czy uciekać przed ochroniarzami Franka Millera (bo przez przypadek zrobiłem mu fotkę) – megasprawa, zwłaszcza że wymienione akcje to tylko jakieś 15 minut z trwającego cztery dni wydarzenia.

Figurki też tutaj kupuję (pozdrawiam wszystkich fanów mojej corgi, Summer!), ale mam później z nimi problem, gdy muszę się spakować na powrót do Polski. 23 kilogramy do luku i 12 kilogramów w torbach podręcznych? No ludzie, jak to pomieścić... Dlatego też polecam brać jak najmniej ciuchów (albo nabyć jakieś na miejscu – markowe, dobrej jakości bluzy są tutaj o wiele tańsze niż u nas) i korzystać z publicznej pralni. Zawsze to dodatkowy quest! **Po spędzeniu w Nowym Jorku półtora tygodnia fizycznie byłem wymęczony, ale moja popkulturowa dusza czuje się usatysfakcjonowana** – polecam zobaczenie tego miasta i NYCC na własne oczy. **|CDA|**

New York Comic Con to idealne miejsce, aby spotkać swoich komiksowych idoli.



W TYM ROKU RYSUNKI NA BLANKU ZROBILI DLA MNIE ALBERTO J. ALBURQUERQUE (POISON IVY), JOHN TIMMS (JOKER), MARIA WOLF (KILLER CROC) ORAZ JAY P. FOSGITT (1.5 FACE).



LIAM SHARP, NIESAMOWITY RYSOWNIK, KTÓREGO MOŻECIE ZNAĆ Z TAKICH KOMIKSÓW JAK „WONDER WOMAN", „GREEN LANTERN", „SPAWN" CZY „HULK".

TYMCZASEM







eprasa.pl 3fb78f45a7

CYBERIADA
Mistrzostwa w projektowaniu gier komputerowych





Studentki i studenci z całej Polski otrzymali możliwość wejścia do świata gamedevu od nietypowej strony – zarówno warsztatowej, jak i turniejowej.

Tworzenie gier to dziś prawdziwa sztuka, niemałe wyzwanie, ale jak się okazuje – może to być również wielka przyjemność. Cyberiada to wydarzenie łączące bowiem przyjemne z pożytecznym, pozwalające uczestnikom spełnić się kreatywnie, zdobyć doświadczenie i wiedzę, a przy tym powalczyć o nagrodę pieniężną. Na przestrzeni kilku miesięcy drużyny złożone z osób studenckich uczących się na rozmaitych rodzimych uniwersytetach nie tylko rywalizowały ze sobą w klasyfikacji generalnej i licznych konkurencjach, ale też miały okazję wziąć udział w konsultacjach z branżowymi ekspertami.

Ukoronowanie całego wydarzenia bez dwóch zdań stanowił wielki finał Cyberiady, nazwany Bitwą Konstruktorską. Był to game jam polegający na zaprojektowaniu w 24 godziny gry podejmującej temat tzw. doskonałej próżni (kojarzonej choćby z metatekstualnym, ontologicznym projektem Stanisława Lema) i reprezentującej gatunek akcji, symulacji bądź przygodówki. Odbył się w Łodzi podczas tegorocznego CD-Action Expo, a wyniki konkursu zostały przedstawione na scenie głównej w Atlas Arenie, właśnie w ramach partnerującego Cyberiadzie wydarzenia.

Gry 10 rywalizujących ze sobą drużyn dokładnie testowało oraz oceniało według szczegółowo ustalonej skali grono jurorskie: Filip Kucharski, Piotr „Kula" Milewski, Adrianna Bielak, Jakub Wójcik. W skład jury wchodził także reprezentant naszej redakcji – Karol Laska. Jak wspomina, był to wyjątkowy finał także ze względu na samo wspólnotowe doświadczenie game jamu. Nieustanna burza myśli, żywiołowe dyskusje o kształtach projektu, konfrontacja swoich pomysłów z obecnymi na miejscu jurorami czy wspólne pałaszowanie pizzy nocą oraz układanie wież z napojów gazowanych – działo się sporo, a efekty pracy uczestników imponowały, zwłaszcza biorąc pod uwagę fakt, jak mało czasu mieli na stworzenie swoich produkcji.





A któż poradził sobie najlepiej? Przedstawiamy podium II Edycji Cyberiady:

- I miejsce – drużyna **Gleaming Geckos z Bazy Smoka** – za wyjątkową zręcznościówkę w stylu Overcooked, polegającą na pakowaniu próżniowym artykułów spożywczych w odpowiedniej kolejności i wystarczająco szybkim tempie;
- II miejsce – drużyna **Vertex z Bazy Żubra** – za pierwszoosobową grę logiczną o rozbudowanym mechanicznym zacięciu i szerokim interpretacyjnie zakresie (tematyka sztucznej inteligencji);
- III miejsce – drużyna **Brainrot z Bazy Łuczniczki** – za wariację na temat top-down shootera w próżni kosmicznej, w którym zamiast po prostu strzelać, czyścimy galaktykę ze śmieci.

Oczywiście powstał też szereg innych interesujących gier: beat 'em up odbywający się w przestrzeni łączącej bezkres oceanu i kosmosu, narracyjny symulator chirurga wyraźnie inspirowany Disco Elysium czy akcyjniak polegający na destrukcji, obrazujący w błyskotliwy sposób rzeczywistość ludzi zmagających się z zaburzeniami obsesyjno-kompulsyjnymi.

To oczywiście nie koniec. III edycja Cyberiady tak w zasadzie już wystartowała. 6 grudnia rozpoczęły się wyjazdy zgłoszonych zespołów, obejmujące „inspirujące power speeche, warsztaty w ścieżkach edukacyjnych oraz zajęcia integracyjne". Po raz kolejny osoby studenckie zajmą się projektami inspirowanymi twórczością Stanisława Lema. Kto tym razem sięgnie po trofea? Choć jesteśmy bardzo ciekawi, tak w gruncie rzeczy w Cyberiadzie przede wszystkim liczy się ścieżka przebyta przez młodocianych adeptów i adeptki gamedevu. Tego przeżycia i wyniesionych lekcji nie zapomną. I oby w przyszłości to właśnie ci ludzie stanowili o sile polskiej branży gier wideo.

Cyberiada została zorganizowana przez Fundację Twórczości, Edukacji i Animacji Młodzieży TEATRIKON. Zadanie finansowane ze środków Ministerstwa Cyfryzacji.

ARTYKUŁ SPONSOROWANY

eprasa.pl 3fb78f45a7

Trzy dekady zbierania surowców na koniku



Pisał w rytmu soundtracku z Bastionu: **Jakub Pabisz**

Rok 2006. Zajęcia z informatyki w Młodzieżowym Domu Kultury dobiegają końca. Po pilnej nauce obsługi Painta nadchodzi upragniona chwila – „można sobie zagrać". Z przepastnej listy zainstalowanych na komputerze produkcji sześcioletni ja wyłuskuje ikonkę oznaczoną tytułem Heroes of Might and Magic II.

Gra jest dla mnie nieco za trudna, ale nie dbam o to. Widok skrzącej się od kolorów mapy i przemierzającego ją małego ludzika na małym koniku pochłania mnie do reszty. Gdy po powrocie do domu podekscytowany opowiadam tacie o swoim odkryciu, ten w odpowiedzi wyciąga z szuflady trzy płyty z kompletnym wydaniem „trójki". I cóż, wsiąkłem.

Tak mniej więcej wyglądał mój pierwszy kontakt z tą marką. Nie mogłem nie zacząć od przywołania osobistego wspomnienia o niej, ponieważ czym są „Hirołsy", jeśli nie ucieleśnieniem nostalgii? Tęsknotą za czasami, gdy zbieranie surowców na mapie wystarczyło do świetnej zabawy? Pozornie prostą koncepcją rozgrywki, a jednak tak trudną do odtworzenia w późniejszych odsłonach serii?

Faktem jest, iż **Heroes of Might and Magic pozostawiło ślad w świadomości milionów odbiorców na całym świecie – szczególnie w Polsce**, gdzie „trójkę" otacza się swoistym kultem i ciepło wspomina, również wśród osób na co dzień niegrających. W 2026 roku fani wreszcie dostaną szansę, by zakosztować tej nostalgii w odświeżonej formie dzięki odwołującej się do korzeni Olden Erze. Tymczasem 30. urodziny marki dają nam perfekcyjną okazję do przeżycia raz jeszcze wzlotów i upadków jednej z najsłynniejszych strategii w historii.

I stała się światłość

Stała się konkretnie w roku 1995, gdy New World Computing pod przewodnictwem założyciela firmy i głównego projektanta Jona Van Caneghema stworzyło Heroes of Might and Magic: A Strategic Quest. Studio wcześniej zasłynęło przede wszystkim z drużynowych erpegów z perspektywy pierwszej osoby spod szyldu Might and Magic, wydało także King's Bounty (patrz: ramka „Królestwo za konia!"). Z tych pierwszych HoMM zaczerpnęło setting, pod płaszczykiem klasycznego fantasy skrywający koncepcje i technologie rodem z rasowego science fiction, z tego drugiego – podwaliny pod rozgrywkę.

A ta jest niezwykle przyjemna w swej prostocie. Na początku dostajemy do dyspozycji przynależącego do jednej z czterech klas bohatera wraz z zamkiem, a także mapę świata pełną skarbów do zebrania i zapewniających różne bonusy lokacji strzeżonych przez blokujące drogę grupy potworów. By odnieść zwycięstwo, najczęściej należy pokonać rywali (zwykle kierowanych przez komputer, ale już pierwsza część umożliwiała zabawę wieloosobową, w tym legendarny tryb hot seat, czyli rozgrywanie tur naprzemiennie przy jednym pececie), lecz zdarzają się też alternatywne warunki pokroju zdobycia miasta lub artefaktu.

W osiągnięciu celu pomoże nam eksploracja mapy, dzięki czemu wylevelujemy naszego herosa, a także zdobędziemy zasoby pozwalające na rozbudowę zamku i rekrutację potężniej-


Starcia w pierwszej części Heroes of Might and Magic wizualnie nie powalają...


...za to mapa w „dwójce" już jak najbardziej!

eprasa.pl 3fb78f45a7



KRÓLESTWO ZA KONIA!

Poligonem doświadczalnym dla New World Computing było wydane w 1990 roku King's Bounty: The Conqueror's Quest. W grze wcielamy się w jednego z czterech bohaterów i podróżujemy po świecie, polując na bandytów z polecenia króla i szukając leku na chorobę monarchy – jeśli nie odnajdziemy remedium przed upływem wyznaczonego czasu, kampania skończy się porażką. Możemy tu zobaczyć wczesne pomysły na rozgrywkę zaimplementowaną później w Heroes of Might and Magic, choć bardziej skupia się ona na walkach i eksplorowaniu mapy pojedynczym bohaterem, ponieważ aspekt rozbudowy miast i ekonomii prawie w niej nie występuje. Co ciekawe, produkcja doczekała się nie tyle sequela, co duchowego spadkobiercy w postaci wypuszczonego w 2008 roku King's Bounty: Legenda. Na tyle solidnego, że wydano trzy kolejne części – też niezłe, choć klepane jak spod sztancy.



Styl graficzny piątej części nie wszystkim przypadł do gustu.

szych typów jednostek. Te sprawdzimy w taktycznych starciach na podzielonych na heksy arenach. W boju znaczenie ma nie tylko nasza armia, ale też statystyki jej dowódcy oraz zaklęcia, którymi włada.

Połączenie strategii turowej z elementami RPG oraz zarządzaniem zasobami okazało się strzałem w dziesiątkę. **Największa siła mechaniki tkwiła w jej prostocie – zarówno starzy wyjadacze, jak i niedzielni odbiorcy potrafili błyskawicznie się w HoMM odnaleźć.** Rozgrywka, choć turowa, cechuje się dynamiką i wciąga, wywołując syndrom „jeszcze jednej tury". Pomimo tego, że oprawa audiowizualna nie powalała na kolana, zróżnicowanie jednostek było niewielkie, a kampania, opowiadająca historię walki o kontrolę nad kontynentem Enroth, dość krótka i monotonna, pierwsza odsłona HoMM w pewnym sensie odniosła sukces. Co prawda nie na tyle duży, by stać się nieśmiertelnym klasykiem, ale wystarczający, aby New World Computing zabrało się za kontynuację.

Czym są „Hirołsy", jeśli nie ucieleśnieniem nostalgii?

Więcej, lepiej, ciekawiej

Heroes of Might and Magic II: The Succession Wars ukazało się rok później i stało pod znakiem raczej ewolucji niż rewolucji. Główna koncepcja się nie zmieniła, ale prawie każdy aspekt gry zaliczył szereg usprawnień – to wystarczyło, by do grudnia 1999 „dwójka" sprzedała się w 1,5 mln egzemplarzy i została okrzyknięta jedną z lepszych strategii w historii.

Oprawa wizualna, choć na pierwszy rzut oka dość podobna do tej z „jedynki" (szczególnie gdy patrzymy na mapę świata), wykonała ogromny skok jakościowy pod względem przedstawienia jednostek i pól bitew. Cóż, z racji pixelartowej stylistyki broni się nawet po prawie 30 latach. Ścieżka dźwiękowa też wypadła znacznie lepiej niż w poprzedniczce. Paul Anthony Romero, kompozytor i jedna z ważniejszych dla serii postaci, dostał większe pole do popisu i wywiązał się z zadania śpiewająco – dosłownie, bo grzmiące w zamkach arie operowe robią wrażenie do dziś.

Sama rozgrywka zaś została wzbogacona o więcej możliwości. **W sequelu pojawiły się kolejne zamki, system ulepszania niektórych jednostek, wprowadzono także umiejętności, pozwalające rozwijać bohaterów na różne sposoby.** Zmieniono również magię, dodając znany z późniejszych części system odnawiających się punktów many. Jeśli dorzucimy do tego dwie bardziej rozbudowane kampanie fabularnie, pozwalające nam opowiedzieć się po stronie złego Archibalda lub dobrego Rolanda w walce o sukcesję, to ponownie otrzymamy tytuł, w którym można utopić setki godzin.

„Dwójka" wyszła na tyle dobrze, że doczekała się dodatku The Price of Loyalty, dokładającego nowe kampanie, scenariusze i zawartość na mapie świata. The Succession Wars było ważnym krokiem dla marki – budując na solidnych fundamentach poprzedniczki, ugruntowało pozycję serii na rynku, a zarazem przybliżyło nas do najbardziej kultowej pozycji w zestawieniu, jaką jest Heroes of Might and Magic III.

Sanktuarium Graala

Wydana w 1999 roku „trójka" stanowi zwieńczenie pracy wykonanej przy dwóch poprzednich częściach. Przebudowano system frakcji, oddając nam ich do dyspozycji aż dziewięć: Zamek, Bastion, Fortecę, Inferno, Nekropolię, Loch, Twierdzę, Cytadelę i Wrota Żywiołów(*). W siedzibie każdego stronnictwa możemy zrekrutować jedną

eprasa.pl 3fb78f45a7



SOKOLI WZROK

Niczym bohater pilnie spisujący zaklęcia z księgi przeciwnika za pomocą umiejętności Sokoli wzrok inni twórcy również inspirowali się formułą wypracowaną przez New World Computing. Poza wspomnianymi w ramce „Królestwo za konia!" nowożytnymi odsłonami King's Bounty, bardziej stawiającymi na aspekt erpegowy niż strategiczny, warto przywołać przede wszystkim serię Age of Wonders, udanie żeniącą „hirołsową" walkę i rozwój bohatera z rozbudową królestwa rodem z Cywilizacji. Na uwagę zasługuje również Songs of Conquest, odwołujące się do klasycznych Heroes of Might and Magic nie tylko rozgrywką, lecz także stylizowaną pixelartową oprawą.

Chcesz się dowiedzieć więcej ciekawych rzeczy o serii Heroes of Might and Magic? Zeskanuj kod QR i zamów wydanie specjalne CD-Action w naszym sklepie!

z dwóch klas – opartych kolejno na mocy lub magii – herosów. Wszyscy bohaterowie mają również dodatkową specjalizację, np. sprawniej dowodzą określonym typem wojowników lub są mistrzami w korzystaniu z danej szkoły magii czy konkretnego zaklęcia. Ponadto zwiększono do siedmiu liczbę poziomów jednostek dostępnych w poszczególnych zamkach, z których każdą mamy możliwość ulepszyć, zmieniając jej statystyki i zdolności.

Oprócz tego na mapie świata pojawiło się jeszcze więcej miejsc do odwiedzenia oraz typów jednostek neutralnych. Do 2000 roku ukazały się dwa dodatki: Armageddon's Blade i The Shadow of Death. **Łącznie do rąk graczy oddano aż 18 kampanii, które przedstawiały różne strony konfliktu i bohaterów** biorących udział w wydarzeniach na kontynencie Antagarich. Jednakże siłę serii zawsze stanowiły pojedyncze scenariusze – tych jest zatrzęsienie, a w połączeniu z losowym generatorem map i edytorem pozwalającym na tworzenie własnych HoMM III dosłownie nigdy się nie kończy!

Dziadek w formie

Trzeba przyznać, że Heroes of Might and Magic III zestarzało się wspaniale. Nie tylko pod względem rozgrywki, ponieważ muzyka i oprawa wizualna trzymają tu niezmiennie wysoki poziom, szczególnie skrzące się od kolorów mapy i rozbrzmiewające w miastach klasyczne symfonie. Wszystkie te czynniki zaważyły na niegasnącej po dziś dzień popularności „trójki". Dzięki aktywnej scenie kompetytywnej nadal rozgrywane są turnieje, takie jak zorganizowane przez CD-Action w 2024 roku Mistrzostwa XXV-lecia. Ponadto

HoMM III nigdzie nie cieszy się taką popularnością, jak w Polsce.

niezwykłą kreatywnością wykazują się zespoły modderów, nierzadko tworzące zawartość dorównującą tej z oryginału, jak choćby w przypadku Horn of the Abyss, tak dobrego, że stał się multiplayerowym standardem, czy pełnych zaawansowanych skryptów genialnych kampanii moda In the Wake of Gods.

Och, „Hirołsy trójka"! Mimo międzynarodowego sukcesu produkcja – według wielu uznawana za najlepszą turową strategię w historii – nigdzie nie cieszy się taką estymą, jak w Polsce. **W naszym kraju traktowana jest z niemal boskim uwielbieniem** – obok serii Gothic stanowi uniwersalne przeżycie dla wielu pokoleń graczy, przede wszystkim dla tych, których edukacja growa przypadła na przełom wieków.

Ale co przyczyniło się do kultowości „trójki" w kraju nad Wisłą? Przede wszystkim polskie wydanie wraz ze spolszczeniem autorstwa Mirage Media, co pod koniec XX wieku nie zdarzało się często, a także niskie wymagania sprzętowe – ze względu na ówczesne średnie zarobki przeciętny Polak nie mógł sobie pozwolić na zbyt dobry sprzęt do grania. Cegiełkę do popularności tytułu dołożyła również rozwinięta kultura piractwa, dzięki czemu rozprzestrzeniał się po kraju za pomocą nielegalnych kopii niczym wirus.

Raj utracony

HoMM III stało się jednocześnie największym błogosławieństwem dla marki oraz jej najgorszym przekleństwem. Każdą późniejszą odsłonę



Jedna z ciekawszych decyzji w „czwórce" było posłanie bohaterów na pole bitwy.



Mody zrobiły dużo dobrego dla długowieczności HoMM III.

eprasa.pl 3fb78f45a7



porównywano z najjaśniejszym punktem serii i bezlitośnie mieszano z błotem za to, że „trójką" nie jest. Z tego powodu **Heroes of Might and Magic IV nie miało przyjemnego startu. Wypuszczona na rynek w 2002 roku produkcja powstawała w trudnych warunkach**, naznaczonych problemami finansowymi 3DO, wydawcy gier New World Computing.

Po raz pierwszy głównym projektantem został nie Jon Van Caneghem, lecz Gus Smedstad. Stojące przed nim zadanie nie było proste, ponieważ „czwórka" miała rewolucyjne zapędy. Przerzucono się na trójwymiarową oprawę wizualną, przebudowano też sporo mechanik – bohaterowie stali się osobnymi jednostkami, sporo innowacji wprowadzono m.in. do sposobu rozgrywania starć i rekrutacji wojowników. Mimo odważnych decyzji projektowych HoMM IV nie sprawiło, że odbiorcom z zachwytu spadały jakiekolwiek części garderoby.

Na grze boleśnie odbił się brak czasu i funduszy. Stan techniczny na premierę wypadł niedostatecznie, a mimo kilku niezłych pomysłów okazało się, że odbiorcy oczekiwali od kolejnej części ukochanej serii czegoś innego. Dodatki The Gathering Storm i Winds of War niespecjalnie przyczyniły się do poprawy sytuacji. Wczesna grafika 3D zestarzała się dużo gorzej od stylizowanej oprawy poprzedniczek – gdy próbowałem odpalić „czwórkę" parę lat temu, uciekłem z krzykiem na widok bijącej z ekranu szpetoty. Z perspektywy czasu Heroes of Might and Magic IV jest raczej hipsterskim wyborem w plebiscycie na ulubioną odsłonę „Hirołsów", chociaż najgorsze miało dopiero nadejść.

Miłe początku końca początki

Problemy finansowe 3DO zakończyły się bankructwem. W konsekwencji prawa do marki przejął Ubisoft, który przekazał ją w ręce developerów ze studia Nival Interactive. **Heroes of Might and Magic V ukazało się po kilkuletniej przerwie w roku 2006 i wywołało konsternację.** Twórcy z Rosji zerwali ze światem Enroth i wykreowali zupełnie nowe uniwersum Ashan. Fani utyskiwali na lekko przerysowany styl graficzny, nieczytelne mapy, przeniesienie starć ze znajomych heksów na pola bitew podzielone na kwadraty, a także zmianę tożsamości niektórych frakcji (przede wszystkim Lochu, w „piątce" zamieszkanego przez mroczne elfy zamiast troglodytów i harpii).

Do plusów można zaliczyć rozbudowane kampanie fabularne z całkiem niezłą historią i pełnym polskim dubbingiem z prawdziwie gwiazdorską – jak na tamte czasy – obsadą (w jednej z głównych ról wystąpił Bogusław Linda), a także rozwój bohaterów, w ramach którego do umiejętności dorzucono pomniejsze talenty oraz specjalne zdolności poszczególnych jednostek. To moja ulubiona, zaraz po „trójce", odsłona, niemniej większości graczy nie podobał się kierunek, w jakim zmierzał cykl.

Im mniej powiemy o częściach szóstej i siódmej, tym lepiej. Might and Magic: Heroes VI i VII, wydane kolejno w 2011 i 2015 roku, ukazały się w momencie, gdy marka goniła własny ogon. **Seria ewidentnie nie była dla Ubisoftu priorytetem, wobec czego gry przeskakiwały między różnymi studiami niczym gorący ziemniak.** „Szóstka" raziła mocno odchodzącymi od korzeni klasycznych odsłon decyzjami projektowymi, „siódemka" zaś nijakością. Obie produkcje przeszły bez większego echa i choć nie są tytułami złymi i mają grono fanów, szczególnie wśród osób preferujących rozgrywkę singlową, przede wszystkim okazały się tworami przeciętnymi, odcinającymi kupony od chlubnej historii.

Jak feniks z popiołów

Wydawało się, że seria Heroes of Might and Magic należy do przeszłości, a nam pozostało ocieranie łez różnymi tworami „hirołsopodobnymi" (patrz: ramka „Sokoli wzrok"). Jednakże w 2024 roku pojawiła się nadzieja, iż HoMM może jeszcze powstać z popiołów niczym ukochana przez wszystkich jednostka Wrót Żywiołów.

Gdy piszę to zdanie, premiera Heroes of Might and Magic: Olden Era jeszcze przed nami, ale wygląda na to, że twórcy nareszcie postanowili pójść po rozum do głowy i oprzeć nową odsłonę na tej samej nostalgii, która skłania nas do odpalania „trójki" 26 lat od jej debiutu, co zresztą zamierzam zrobić zaraz po postawieniu ostatniej kropki w tekście. W końcu z „Hirołsów" nie wyrasta się nigdy! **|CDA|**

eprasa.pl 3fb78f45a7

Doskonałość bywa nudna



Przeciera oczy ze zdumienia: **DaeL**

Fotorealizm. Osiągnięcie takiego stopnia wierności w przedstawieniu rzeczywistości, iż dzieło przypomina zdjęcie albo fragment filmu. To od lat Święty Graal twórców gier wideo i marzenie kolejnych pokoleń graczy. Ale czy się ziści? I czy nas nie rozczaruje?

W malarstwie, rysunku lub rzeźbie fotorealizm oznacza precyzyjne odwzorowanie form, światła, cienia i faktur, tak aby oko widza nie dostrzegało ręki artysty, lecz sam obraz świata. W grach wideo osiągnięcie takiego stanu jest jeszcze trudniejsze, trzeba wszak uwzględniać ruch czy interakcje środowiskowe. I choć to cel ambitny, zapowiadane premiery tytułów takich jak Unrecord wskazują, że się do niego zbliżamy.

Droga do fotorealizmu

Gwoli sprawiedliwości trzeba przyznać, że to zbliżanie się zajęło nam sporo czasu. **O fotorealistycznej oprawie w elektronicznej rozrywce spekulowano już od ponad 30 lat.** W 1991 roku w brytyjskim magazynie ACE pisano, że gry będą wkrótce nieodróżnialne od rzeczywistości. Dwa lata później dziennikarze Edge'a, relacjonując arcade'owy debiut Ridge Racera, chwalili fotograficzną (sic!) warstwę wizualną produkcji Namco. W recenzji Mafii opublikowanej w CD-Action 10/2002 zauważono, że „słowo »fotorealistyczny« ma wreszcie odwzorowanie w grach". Ja sam po raz pierwszy uległem podobnemu złudzeniu, gdy moje nastoletnie oczy zobaczyły w akcji automat z Virtua Fighterem 3.

Z dzisiejszej perspektywy tak wczesny optymizm wydaje się czymś zabawnym, ale odkrywa przed nami istotną prawdę – granica fotorealizmu przez długi czas się przesuwała, mimo kolejnych technologii, które miały nam zapewnić perfekcyjne oddanie rzeczywistości w grach wideo. W latach 90. przełomem była sama koncepcja teksturowania obiektów 3D, a osiągnięcie pełnego realizmu wydawało się zaledwie kwestią zwiększania rozdzielczości bitmap i szczegółowości modeli. Potem przyszła kolej na rozwiązania takie jak mapowanie wypukłości na płaszczyznach dwuwymiarowych – po raz pierwszy zaprezentowane jeszcze w 1997 roku w Montezuma's Return. Dynamiczne



Ridge Racer, czyli „fotorealizm" na miarę gier arcade z 1993 roku.



Czy to już fotorealizm? Kiedyś tak nam się wydawało.





Silnik id Tech 4, używając tzw. mapowania normalnych, dał nam realistycznie wyglądające metalowe powierzchnie. (Doom 3)

źródła światła i efekty wolumetryczne szokowały każdego, kto w 1998 zaznał rozkoszy odpalenia Unreala na komputerze wyposażonym w akcelerator graficzny. Trzy lata później developerzy AquaNox, wspierani przez inżynierów z Nvidii, zrobili następny duży krok w stronę realistycznego odtwarzania nietypowych materiałów, zapoczątkowując używanie shaderów (choć sama technologia rozwinęła skrzydła dopiero w 2004 roku, gdy premierę miały gry Doom 3 i Half-Life 2).

Historia sztuki uczy nas, iż każdy triumf iluzji prędzej czy później rodzi znużenie.

Przełom w zasięgu wzroku

Po 2010 za najważniejsze technologie, które wreszcie zaoferują nam upragnioną, w pełni wiarygodną oprawę, uważa się ray tracing i fotogrametrię. Pierwsza technika, zaprezentowana na szeroką skalę (w wersji wspomaganej sprzętowo) w Battlefieldzie V (2018), symuluje rzeczywiste zachowanie światła – śledząc drogę promieni od źródła do obiektu, a następnie do oka (kamery). Dzięki temu możliwe jest uzyskanie naturalnych odblasków, załamań, cieni i efektów globalnego oświetlenia. W swej zaawansowanej formie, nazywanej path tracingiem, technologia ta uwzględnia rozpraszanie się światła, wielokrotne odbicia i realistyczne interakcje z materiałami.

Z kolei **fotogrametria polega na fotografowaniu rzeczywistych obiektów i środowisk z wielu kątów, a następnie przekształcaniu ujętych obrazów w szczegółową siatkę 3D** z realistycznymi teksturami. W praktyce pozwala więc wprowadzać do świata gry elementy niemal nieodróżnialne od prawdziwych skał, drzew, budynków czy całych lokacji.

Ale czy to wystarczy? Chyba po raz pierwszy da się powiedzieć – z dużą dozą pewności – że w określonych warunkach i w ograniczonym stopniu elektroniczna rozrywka istotnie może osiągnąć efekt fotorealizmu. Tak w sztuce, jak i w grach nie polega on na kopiowaniu rzeczywistości, lecz stosowaniu sztuczek i konwencji, które sprawiają, że obraz wydaje się prawdziwy.

Sztuczki percepcyjne

W malarstwie trików tych są dziesiątki: od światłocienia po perspektywę powietrzną (technikę, która tworzy iluzję głębi poprzez czynienie tonów i barw odległych przedmiotów jaśniejszymi i bardziej niebieskimi). W przypadku gier okazuje się, że ray tracing może wygenerować ultrarealistyczny obraz przy założeniu, iż światło zostanie odpowiednio rozproszone. Dlatego właśnie w większości tytułów świat przedstawiony wydaje się prawdziwszy po zmroku lub wtedy, gdy pogoda jest pochmurna. Wynika to z natury samego światła: **ostre promienie słoneczne tworzą mocne kontrasty, głębokie cienie i połyski niemal niemożliwe do wiarygodnego odwzorowania**.

Tę różnicę dostrzegano zresztą jeszcze przed erą ray tracingu. Wystarczy przypomnieć sobie, jak w Crysisie (2007) przesycone barwy tropików, zbyt sterylne i czyste, „zdradzały" cyfrowy rodowód obrazu. W sceneriach pochmurnych, takich jak w pochodzącym z tej samej epoki (i daleko mniej zaawansowanym graficznie) Stalkerze, światło jest miękkie, rozproszone i jednolite. Niedoskonałości i uproszczenia silnika wtapiają się w naturalny brak kontrastów. Zresztą efekt ten – w pierwszej dekadzie XXI wieku – bardzo często próbowano odtworzyć poprzez generalne spłaszczenie palety barw, stąd tak wiele produkcji z tego okresu miało charakterystyczny brązowy filtr.

Tolerancja dla wad

Nie bez znaczenia jest także kontekst kulturowy. Fotorealizm w elektronicznej rozrywce naśladuje fotografię, a ta w swojej masowej, amatorskiej odsłonie to raczej przygaszone, lekko zamglone kadry, które automatycznie kodują się jako autentyczne. Twórcy filmowi wykorzystują ten efekt od dawna: **dramaty wojenne operują stonowaną paletą, by wywołać wrażenie prawdy dokumentalnej**. Gdy gry sięgają po podobną estetykę – od The Last of Us po Metro Exodus – instynktownie odbieramy obraz jako wiarygodniejszy. Nie bez powodu większość modów wzbogacających popularne produkcje (np. Cyberpunka 2077) o „fotorealistyczną" oprawę skupia się nie tylko na teksturach, ale też właśnie na manipulacjach oświetleniem, przenosząc nas pod zachmurzone październikowe niebo.

A skoro o sztuczkach mowa, to jest też kolejna, związana z imitacją znanych nam filtrów percepcji. Gry takie jak zapowiadany Unrecord (jeden z pierwszych tytułów powszechnie nazywanych fotorealistycznymi) pokazują, że dodanie zniekształceń typowych dla nagrań z bodycamu (a więc ograniczonej głębi ostrości, szumów


Ponure, zachmurzone niebo nad Zoną sprzyjało, jak na owe czasy, realizmowi Stalkera.


Nie samymi polygonami człowiek żyje. Unreal wykorzystywał efekty wolumetryczne.


Fotogrametria sprawiła, że Zaginięcie Ethana Cartera robi wrażenie nawet po upływie dekady.

czy drgań obiektywu) sprawia, iż odbiorca natychmiast „kupuje" świat jako autentyczny. To paradoks: w czystym obrazie komputerowym szukamy błędów, ale kiedy symuluje on wideo z kamery, o wiele łatwiej zaakceptować nam to, co widzimy, jako fotorealistyczne.

Z tego powodu twórcy coraz częściej sięgają po estetyki niosące znamiona autentyzmu. Niskiej jakości materiały na kasetach VHS, tak dobrze wykorzystane np. we fragmentach Resident Evil VII, kojarzą się z amatorskimi nagraniami, na których brud i zakłócenia budują wiarygodność obrazu. Jeden z ciekawszych przykładów zastosowania tego triku odnajdujemy w strzelance Trepang2. Produkcję samą w sobie należy uznać za atrakcyjną wizualnie, ale prawdziwa magia zaczyna się w momencie użycia – zainspirowanego Fearem – trybu bullet time. Jednoczesne spłaszczenie palety barw, wprowadzenie drobnych zakłóceń i wyostrzenie obrazu sprawia, że – przynajmniej na krótką chwilę – ociera się on o fotorealizm.

Koszt fotorealizmu

Trzeba jednak zadać pytanie, czy realizm, tak pożądany w marketingowych zapowiedziach i zwiastunach, nie staje się czasem kulą u nogi samych twórców. **Oprawa, która zbyt szczegółowo oddaje rzeczywistość, sprawia, że odbiorcy mają konkretne oczekiwania wobec całego świata przedstawionego.** Jeśli woda wygląda jak prawdziwa, gracz zaczyna się zastanawiać: Czemu nie mogę zanurzyć dłoni i zobaczyć, jak faluje np. tafla jeziora? Skoro bohater ma twarz i mimikę niemal jak u aktora, to dlaczego reaguje w sposób nienaturalny, powtarzając kilka standardowych animacji? Perfekcja przestaje wtedy zachwycać, zmienia się w soczewkę, która bezlitośnie uwydatnia każdy brak spójności.

Koszt takiego podejścia rośnie lawinowo. Realistyczne środowiska generują nie tylko potrzebę przygotowania wiernych tekstur, ale też pytania o interakcję. Spodziewamy się, że każdy element wyglądający jak prawdziwy będzie podlegał wszelkim prawom fizyki, miał logiczne zastosowanie itp. W efekcie gra, która na poziomie wizualnym staje się iluzją naszego świata, nagle ujawnia swoje granice. Dobrą ilustrację tej tezy stanowi Zaginięcie Ethana Cartera (2014). Dzieło studia The Astronauts zachwyciło krytyków i fanów elektronicznej rozrywki zastosowaniem fotogrametrii. Problem polega na tym, że w niesamowitej scenerii od czasu do czasu musiały się pojawiać postacie ludzkie. A te po prostu wydawały się potwornie sztuczne, nieprzystające do otoczenia. To typowy przypadek „dysonansu fotorealistycznego": im bardziej przekonująca jest sceneria, tym boleśniej odczuwamy każdy element odstający od iluzji.

To właśnie dlatego **stylizacja bywa wybawieniem – w świecie komiksowym czy abstrakcyjnym umowność pozwala zaakceptować uproszczenia**, bo wiemy, że nie mamy do czynienia z kopią rzeczywistości, tylko z jej artystyczną interpretacją. Ba, ten sam dylemat, przed którym stają twórcy gier, napędzał trwający tysiące lat rozwój zachodnich sztuk plastycznych.

Artystyczne wahadło

Antyk to pierwszy wielki triumf realizmu. Rzymskie portrety patrycjuszy nazywane są często fotografiami marmurowymi. Freski z Pompejów, zwłaszcza w drugim stylu pompejańskim, zdradzają niezwykłą biegłość w iluzji przestrzeni – malarze potrafili sprawić, że ściana otwierała się na ogrody i pałace. Ale już po upadku Rzymu nastąpił radykalny zwrot. Chrześcijańskie średniowiecze porzuciło ambicję realistycznej perspektywy: zamiast głębi pojawiły się złote tła, zamiast perfekcyjnie ukazanej anatomii – frontalne, hieratyczne postacie, których wielkość zależała od duchowej rangi, nie od położenia w przestrzeni. Nie był to efekt zaniku

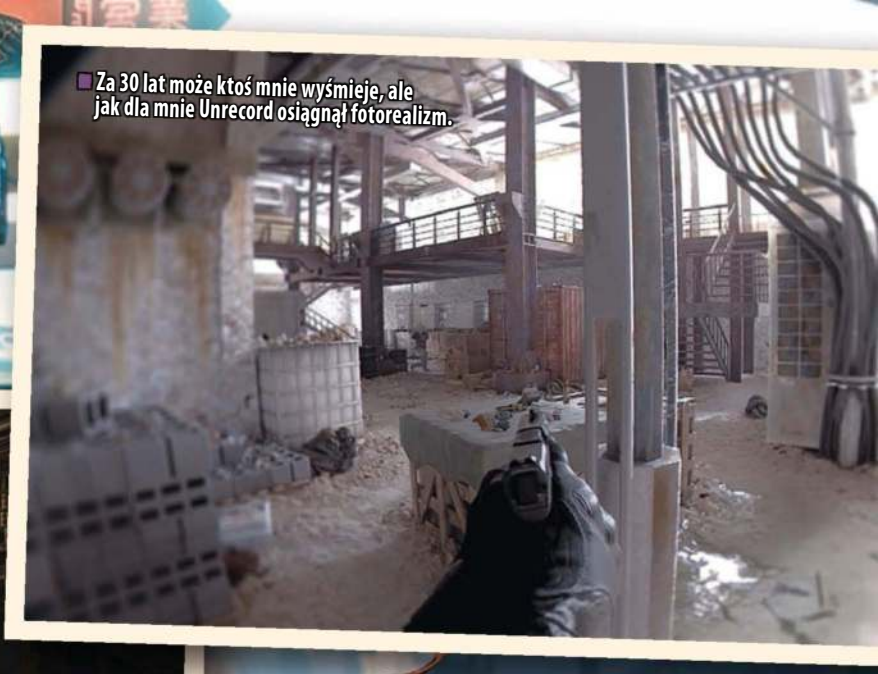
ODPOWIEDŹ NA FOTOGRAFIĘ

Wynalezienie fotografii w XIX wieku okrzyknięto końcem malarstwa realistycznego, bo żaden człowiek z pędzlem w ręku nie mógł dorównać precyzji aparatu. A jednak w XX wieku – na krótko – pojawił się prąd nazywany skrajnym realizmem. W latach 60. i 70. hiperrealiści tacy jak Chuck Close czy Richard Estes tworzyli obrazy łudząco podobne do zdjęć. Oczywiście ich dzieła znów szybko się publiczności znudziły. W odpowiedzi rodzi się sztuka konceptualna, performance, instalacja – ucieczka od duszącej perfekcji.

Sztuka nie kopiuje świata, ale go reinterpretuje.



Niskobudżetowy Trepang2 dowiódł, jak niewiele potrzeba, by zmylić ludzkie oko.



Za 30 lat może ktoś mnie wyśmieje, ale jak dla mnie Unrecord osiągnął fotorealizm.

kunsztu artystów. Wszak w średniowieczu nadal istnieli epigoni antyku, jak Giotto di Bondone, nazywany ojcem współczesnego malarstwa, albo Jan van Eyck, którego technika odtwarzała nawet najmniejsze detale. Ale celem głównego nurtu sztuki w tej epoce przestała być iluzja. Realizm musiał ustąpić prawdzie duchowej.

Dopiero koniec XV i początek XVI stulecia przyniosły powrót realizmu. Perspektywa linearna Brunelleschiego, anatomia da Vinci – wszystkie dowodziły wiary w rozum i możliwość matematycznego uchwycenia świata. I gdy tylko wydawało się, że odtwarzanie rzeczywistości jest celem samym w sobie, renesansowa doskonałość okazała się dla artystów zbyt duszna. Manieryści, jak Pontormo czy Parmigianino, zaczęli deformować ciała, wydłużać proporcje, stosować barwy o niemal halucynacyjnej intensywności. **W baroku wahadło ponownie skierowało się ku realizmowi, ale tylko na chwilę, bo wraz z triumfem lekkiego i figlarnego rokoko w XVIII wieku ruszyło w stronę stylizacji.**

To samo zjawisko powtórzyło się w wieku XIX. Malarstwo Ingresa czy Bouguereau osiągnęło taką perfekcję, że płótna mogły uchodzić za fotografie. Ale niemal równocześnie pojawił się bunt impresjonistów. Monet czy Renoir zamiast konturu i szczegółu malowali ulotność chwili, grę świateł, nanosili farbę rozedrganymi pociągnięciami pędzla. Postimpresjoniści poszli dalej: van Gogh zniekształcał barwą i gwałtownością gestu, a Cézanne redukował świat do brył.

Historia sztuki uczy nas, iż każdy triumf iluzji prędzej czy później rodzi znużenie, a każde odejście od świata rzeczywistego – tęsknotę za jego powrotem. To wahadło estetyczne jest też kluczem do zrozumienia gier: one również balansują między obsesją wiernego naśladownictwa a świadomym wyborem stylizacji i deformacji.

Reakcja

Obserwujemy to już obecnie. Każdy kolejny krok w stronę fotorealizmu wywołuje natychmiastową reakcję. Pixel art zyskał popularność wkrótce po premierze Crysisa. Styl low poly można traktować jako odpowiedź na fotogrametrię. Owszem, oba nurty w tworzeniu grafiki motywowane były przez względy praktyczne (debiutując na scenie indie) oraz wykorzystywały nostalgiczne przywiązanie do oprawy wizualnej z lat 80. i 90., ale przecież widać tu również zamysł czysto artystyczny.

Grafika Cruelty Squad stanowi jeden z najciekawszych przykładów współczesnego buntu wobec dążenia do realizmu w naszym ukochanym medium. Zamiast gładkich tekstur, naturalnego światła i filmowej palety barw dostajemy świat wyglądający jak koszmar z epoki Windowsa 95: fluorescencyjne zielenie, pulsujące fiolety, paskudne gradienty. To świadoma antyestetyka. W pierwszej chwili odrzuca, a potem fascynuje – bo staje się komentarzem do samej idei fotorealizmu. Produkcja wykorzystuje brzydotę i nienaturalność jako narzędzia ekspresji, tworząc doznanie, które nie próbuje naśladować świata, ale atakuje nasze zmysły i przyzwyczajenia. W tym sensie jest dzisiejszym odpowiednikiem manieryzmu czy ekspresjonizmu – dowodem, że odejście od realizmu potrafi stanowić równie silny środek artystyczny, jak sama iluzja rzeczywistości.

Disco Elysium idzie w zupełnie innym kierunku niż Cruelty Squad z jego brutalną antyestetyką, ale również świadomie dystansuje się od samej koncepcji realistycznego odwzorowania świata. Wygląda jak rozlany olej na płótnie – sylwetki i tła przypominają impresjonistyczne dzieła z miękkim konturem oraz barwami przechodzącymi jedna w drugą w niedookreślonych plamach. To wizualna deklaracja, że nie mamy do czynienia z obiektywnym zapisem rzeczywistości, lecz z jej interpretacją – tak jak świadomość bohatera filtruje i zniekształca każdy obraz. W ten sposób gra nawiązuje do tradycji malarstwa, które po epoce akademickiego realizmu wybrało subiektywność i ekspresję. Postmodernistyczne Disco Elysium mówi nam: „Świat nie jest czymś obiektywnym, jest tym, co przeżywamy".

Od zachwytu do przesytu

Fotorealizm jest od dekad pragnieniem branży gier wideo: marketingowcy obiecują światy nie do odróżnienia od rzeczywistości, developerzy inwestują miliardy w technologie oświetlenia i fotogrametrii, a odbiorcy ekscytują się, ilekroć zwiastun nowej produkcji wygląda jak trailer filmu. A jednak historia sztuki pokazuje, że każdy triumf realizmu prędzej czy później rodzi bunt. **Tak jak średniowiecze odrzuciło antyczną iluzję przestrzeni, tak i współczesne tytuły zbliżają się do momentu przesytu**: fotorealizm stanie się możliwy, ale zarazem nużący.

I wtedy to nie perfekcyjna imitacja świata, lecz jego stylizowana interpretacja okaże się najciekawszym kierunkiem rozwoju. Być może już niedługo główny nurt gier, zmęczony pogonią za technologiczną doskonałością, jeszcze odważniej sięgnie po deformację, malarskość czy umowność, odkrywając na nowo, że największa siła medium tkwi nie w tym, jak prawdziwie wygląda świat, ale w tym, co i w jaki sposób da się w nim opowiedzieć oraz przeżyć. |CDA|

20 LAT XBOX 360

Od czerwonego pierścienia śmierci do statusu konsoli kultowej

Mowę na cześć jubilata wygłasza: **Bartłomiej Kluska**

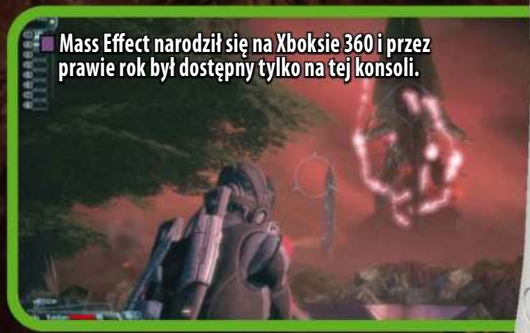
Najpopularniejsza konsola Microsoftu świętuje 20. urodziny. Przypomnijmy historię urządzenia, które przez lata wyznaczało standardy jakości w elektronicznej rozrywce, łączyło graczy z całego świata i tworzyło podwaliny pod współczesny ekosystem gamingowy.

PlayStation 2 znokautowało pierwszego Xboksa, jednak jesienią 2005 roku Microsoft rozpoczął kolejną rundę walk o serca i portfele fanów elektronicznej rozrywki. Druga konsola firmy Billa Gatesa dostała w nazwie nie zwykłą dwójkę, lecz od razu liczbę 360, co miało symbolizować nowe perspektywy i pełne spektrum możliwości dla odważnych graczy, którzy zdecydują się wybrać ten model.

Lepsze gry niż na PS3

Pierwszy Xbox zyskał sympatię graczy wieloma udanymi exclusive'ami (takimi jak dwie części strzelanki Halo) oraz pionierską usługą Live, umożliwiającą wspólną zabawę i zakupy gier przez internet. **Xbox 360 kusił wyśmienitym Call of Duty 2 w roli tytułu startowego, a przede wszystkim... samą obecnością na rynku** – Sony i Nintendo jeszcze przez rok miały pracować nad swoimi konsolami siódmej generacji. Nic dziwnego, że sprzedaż od początku była tak dobra, a w niektórych regionach globu – zwłaszcza w USA i Europie – pojawiły się problemy z dostępnością urządzenia w sklepach.

Graczy przekonywały przede wszystkim kolejne tytuły na wyłączność, takie jak wyścigi Project Gotham Racing 3 (2005) i druga Forza Motorsport (2007), Dead Rising (2006), Gears of War (2006), trzecia odsłona serii Halo (2007) czy Fable II (2008). Posiadacze tej konsoli jako pierwsi mogli też zagrać np. w BioShocka (2007) i Mass Effecta (2008). Microsoftowi sprzyjały również kłopoty konkurencji – PlayStation 3, gdy już trafiło na rynek, sprawiało liczne trudności developerom, o czym przekonali się później choćby fani dzieł Bethesdy (Fallout 3, Oblivion), o wiele lepiej zrealizowanych właśnie na Xboksie 360.



Mass Effect narodził się na Xboksie 360 i przez prawie rok był dostępny tylko na tej konsoli.

eprasa.pl 3fb78f45a7

XBOX MUZEUM

Na rynek trafiło ponad sto edycji specjalnych konsoli, głównie powiązanych z premierami hitowych gier. Filip Turczyński, kolekcjoner i właściciel Xbox Muzeum (z siedzibą w Oławie), zwraca naszą uwagę zwłaszcza na zielonkawą niczym zbroja Master Chiefa wersję poświęconą Halo 3 oraz model honorujący Gears of War 3, wyposażony w cieszącą oko osłonę z charakterystycznym motywem czaszki. Ozdobą każdej kolekcji na pewno okazałoby się też Star Wars Edition – w tej odsłonie konsola wygląda i wydaje dźwięki jak droid R2-D2, pozłacany kontroler nawiązuje zaś oczywiście do postaci C-3PO. Rarytasy takie mogą kosztować dziś nawet kilka tysięcy złotych, a ich cena będzie już tylko rosnąć. Turczyński podkreśla, że w momencie rynkowej premiery modeli tych nie dało się kupić w Polsce, dlatego zbieranie ich w naszym kraju to pasja wymagająca międzynarodowych kontaktów.





Alan Wake uczył, że klawiatura nie jest jedyną bronią pisarza.



GTA IV było ważnym argumentem w dyskusji o wyższości X360 nad PS3.



Xbox Live był super, ale tradycyjne dzielenie ekranu w serii Gears of War też wymiatało!

Wszyscy chcą Live!

Atut Microsoftu stanowiła także intensywnie rozwijana usługa Live – to ona na dobre upowszechniła tryb online w grach wideo. Zabawa wieloosobowa (np. w Call of Duty 4: Modern Warfare) właśnie na Xboksie 360 stała się normą, nie ciekawostką, a zawiązywaniu tą drogą przyjaźni sprzyjał choćby czat głosowy. Celem samym w sobie okazywało się też budowanie swojej wirtualnej identyfikacji w świecie elektronicznej rozrywki dzięki unikalnemu pseudonimowi (gamertag), zbieraniu punktów (gamerscore) i osiągnięć (achievements), którymi można się było chwalić przed znajomymi.

Abonament **Gold udowodnił, że użytkownicy konsoli chcą wydawać dodatkowe pieniądze w zamian za stabilną infrastrukturę sieciową, a Marketplace stworzył podwaliny pod system cyfrowej dystrybucji**, w tym płatne DLC. Xbox Live Arcade pozwolił zaistnieć tytułom niezależnym (np. Braid, Castle Crashers, Geometry Wars), dając tym samym nurtowi indie szansę na rozwój w gamedevie. Z czasem Live stał się też centrum domowej rozrywki, umożliwiał bowiem oglądanie filmów i programów telewizyjnych czy odtwarzanie muzyki. Obecnie wszystko to, co dotąd opisałem, uznawane jest za standard, ale to właśnie Xbox 360 w dużej mierze ukształtował dzisiejszy krajobraz gier multiplayer i platform subskrypcyjnych.

Skazę na tej laurce stanowi natomiast fakt, że Microsoft przez wiele lat bronił dostępu do usługi Live osobom z wielu zakątków globu, w tym również z Polski. Aby korzystać z opcji sieciowych, musieliśmy udawać Brytyjczyków, co prowadziło do dziwnej sytuacji: gigant z Redmond niby twierdził, że to łamanie licencji użytkownika, i okresowo blokował takich cyfrowych emigrantów, ale nie miał oporów przed akceptowaniem polskich kart płatniczych. Rodzimi gracze próbowali zainteresować sprawą media, Urząd Ochrony Konkurencji i Konsumentów, a nawet Komisję Europejską. Zwracali uwagę, że jest to dyskryminacja i że sprzedaje się na naszym rynku sprzęt pozbawiony istotnych funkcji dostępnych w innych krajach. Przez długi czas Microsoft pozostawał jednak głuchy na te oskarżenia. Za to PlayStation Network witał Polaków z otwartymi ramionami...

Xbox 360 okazał się najpopularniejszą konsolą Microsoftu.

Graj całym sobą!

Innowacyjnym rozwiązaniem był także Kinect, który miał rywalizować z kontrolerami ruchowymi popularyzowanymi przez Nintendo oraz Sony. **W odróżnieniu od konkurentów przystawka do konsoli Xbox 360 czyniła jednak padem... całe ciało gracza.** Składające się z dwóch kamer, promiennika podczerwieni, akcelerometru i systemu mikrofonów urządzenie wychwytywało głos, gesty oraz ruchy użytkownika, pozwalając w ten niecodzienny sposób sterować awatarem na ekranie (nazwa zabawki pochodzi od angielskich słów „kinetic" i „connect"). Zwiastowało to rewolucję w elektronicznej rozrywce – dość powiedzieć, że już niedługo po premierze w 2010 roku Kinect trafił do „Księgi rekordów Guinnessa" jako najszybciej sprzedające się urządzenie elektroniki konsumenckiej (w ciągu pierwszych 60 dni znalazł aż osiem milionów nabywców).

Demonstrację możliwości zabawki stanowiły produkcje takie jak Kinect Sports, w którym naśladowaliśmy czynności wykonywane w rzeczywistych rozgrywkach sportowych (kopanie piłki czy boksowanie), i Kinect Adventures, gdzie wyzwania były nieco bardziej pomysłowe (łatanie przecieków, balansowanie na pontonie...). Nie dało się jednak ukryć, że developerom nieco zabrakło wizji, jak wykorzystać nową technologię, sama

CZY WIESZ, ŻE...?

Konsola Xbox 360 trafiła do oficjalnej dystrybucji w Polsce w listopadzie 2006 – równo rok po premierze światowej.

eprasa.pl 3fb78f45a7



GRY, KTÓRE WARTO PAMIĘTAĆ

Dead Rising – wyprodukowany przez Capcom survival horror z elementami RPG i akcją osadzoną w centrum handlowym oblężonym przez hordy zombie. Zachwycał otwartym światem oraz wielką liczbą improwizowanych broni znajdowanych w opuszczonych sklepach. Doceniono także realny upływ czasu w grze i zróżnicowane zakończenia, do których prowadziły nasze wybory. Nie dało się jednak całkowicie wyplenić zarazy – żywe trupy wróciły w kontynuacjach.

Gears of War – trzecioosobowa strzelanka, znakomicie wykorzystująca system osłon i tryb kooperacji. Wyróżniała się także poprowadzoną z kinowym rozmachem akcją oraz opowieścią o brutalnej wojnie ludzi z rasą obcych. Sukces gry dał początek jednej z najpopularniejszych serii w dorobku Epic Games.

BioShock – pierwszoosobowa gra akcji z elementami RPG i survival horroru, oryginalną oprawą wizualną oraz dojrzałą fabułą, w której poznajemy losy utopijnego społeczeństwa mieszkańców podwodnego miasta. Dzieło Irrational Games udowodniło, że elektroniczna rozrywka może łączyć atrakcyjną mechanikę z głęboką opowieścią. Ta miała zresztą swój ciąg dalszy w kontynuacjach.

Halo 3 – pierwszoosobowa strzelanka wieńcząca oryginalną trylogię i pozwalająca ponownie wcielić się w mocarnego Master Chiefa. Znakomita kampania i świetny multiplayer (z innowacyjną możliwością nagrywania i odtwarzania kolejnych potyczek) oraz zrealizowana z niespotykanym wówczas rozmachem akcja promocyjna sprawiły, że Halo 3 pozostaje najpopularniejszą częścią w historii tej serii.

Braid – dwuwymiarowa platformówka z elementami logicznymi i nowatorską mechaniką opartą na manipulacji upływem czasu. Zachwycała także ręcznie rysowaną oprawą wizualną oraz niebanalną, choć wychodzącą od oklepanego motywu ratowania księżniczki, fabułą. Zadebiutowała w usłudze Xbox Live Arcade, stając się symbolem narodzin ruchu gier niezależnych o artystycznych ambicjach.

Fable II – RPG akcji osadzone w baśniowej krainie, której losy uzależnione są od dobrych i złych uczynków bohatera. Gra Lionhead Studios kusiła otwartym światem, dynamiczną walką, a nawet możliwością zakładania rodziny i inwestowania w nieruchomości. Ciekawostkę stanowił towarzyszący bohaterowi pies z własną osobowością.

Alan Wake – psychologiczny thriller akcji, w którym najważniejszą bronią przeciwko siłom zła jest... światło. Historia pisarza zmagającego się z blokadą twórczą, klimat małego miasteczka i filmowa, podzielona na epizody narracja sprawiają, że gra przypomina interaktywny serial grozy.

Forza Horizon – rozrywkowy spin-off kultowej serii wyścigówek, z akcją toczącą się podczas festiwalu motoryzacyjnego w Kolorado. Gra łączy realistyczny model jazdy z otwartym światem, swobodną eksploracją i klimatem imprezy muzycznej.

CZY WIESZ, ŻE...?

To właśnie Xbox 360 wprowadził system osiągnięć (achievements) – innowację, którą później skopiowali inni (np. Sony w formie trofeów).



Więcej ciekawych tekstów o X360 i dostępnych na tej platformie tytułach znajdziesz w drugim tomie „Gry, które trzeba znać". Zeskanuj kod QR i zamów autorską książkę CD-Action w naszym sklepie!

Nastawione na imprezowe granie Kinect Sports kusiło m.in. świetną wersją kręgli.

eprasa.pl 3fb78f45a7



Dead Rising pokazał moc drzemiącą w konsoli.

zabawka wymagała zaś dużo przestrzeni przed telewizorem, co ograniczało jej użyteczność.

Ostatecznie Kinect nie zmienił świata gier, ale zapisał się w historii jako pionier interfejsów naturalnych i śledzenia przestrzennego. Znalazł też zastosowania w robotyce, stanowiąc niedrogi zamiennik kosztownych sensorów laserowych.

Nie przerabiam – nie kradnę

Oczywiście historia Xboksa 360 to nie tylko pasmo sukcesów. Nerwowość użytkowników wywołał zwłaszcza złowrogi RRoD, czyli Red Ring of Death, awaria pierwszych partii konsol objawiająca się świeceniem na czerwono diod w okręgu wokół przycisku zasilania. Normalnie w tym miejscu występował kolor zielony, a pojawienie się RRoD zwiastowało najczęściej przegrzanie płyty głównej i konieczność skorzystania z serwisu producenta. Problem okazał się tak duży, że Microsoft dobrowolnie wydłużył do trzech lat gwarancję na sprzęt.

Nie obejmowała ona jednak tych urządzeń, które przerobiono, by odczytywały nieoryginalne płyty z grami. A **o ile PlayStation 3 długo opierało się zakusom piratów, o tyle Xbox 360 okazał się podatny na tego typu modyfikacje**. Mimo że gigant z Redmond próbował przeciwdziałać zjawisku, np. masowo banując konta osób korzystających z nielegalnych kopii w usłudze Live, było ono powszechne. Również w Polsce, gdzie możliwość piracenia tytułów wciąż uznawano za istotny argument przemawiający za zakupem tej właśnie platformy. Lokalny oddział Microsoftu w 2010 roku odpowiedział głośną akcją „Nie przerabiam – nie kradnę", w której wydawcy i branżowi dziennikarze przekonywali rodaków, by ci zdobywali nowe gry w legalny sposób i dawali zarabiać ich twórcom.

Oburzenie wywołała natomiast niefortunna wypowiedź przedstawiciela polskiego Microsoftu, który jako powód niedostępności w naszym kraju usług sieciowych wskazał właśnie piractwo. Wściekła społeczność graczy założyła wówczas stronę WeWantLIVE.com, zyskując w ten sposób międzynarodowy rozgłos i wsparcie mediów głównego nurtu. Producent ugiął się pod presją i jesienią 2010 roku Polacy mogli oficjalnie dołączyć do grona użytkowników usługi Xbox Live. Trudno powiedzieć, na ile faktycznie zmniejszyło to spadek popularności przeróbek konsoli i nielegalnych kopii gier.

Trzecie miejsce w siódmej generacji

Na domiar złego początkowe przewagi Xboksa 360 nad PlayStation 3 po pewnym czasie zostały zneutralizowane. Developerzy nauczyli się pracować z konsolą Sony i wykorzystywać jej większą moc, co zaowocowało przebojami takimi jak The Last of Us, God of War III czy seria Uncharted. **Atutem rywala okazał się także wbudowany czytnik Blu-ray, podczas gdy sprzęt „Zielonych" dysponował tylko napędem DVD.** Ostatecznie oba modele przekonały do siebie niemal identyczną liczbę użytkowników. Oficjalne dane mówią o 84 mln sprzedanych egzemplarzy X360 i 87 mln nabywców PS3, przy czym dla urządzenia Microsoftu był to najlepszy wynik w historii, dla Sony – najgorszy. Rynkowym zwycięzcą siódmej generacji zostało natomiast Nintendo – ponad 100 mln osób kupiło skierowane do bardziej każualowych graczy Wii.

Względny sukces Xboksa 360 przekonał szefów Microsoftu, że w tym przemyśle tkwi wielki potencjał i że warto kontynuować tę przygodę, co – obok biblioteki ponad dwóch tysięcy tytułów i zmian na rynku gier online – możemy chyba uznać za najważniejsze osiągnięcie tej konsoli w historii elektronicznej rozrywki. W 2013 roku w sklepach pojawił się Xbox One, rozpoczynając kolejną odsłonę wojny z Sony.

Produkcję Xboksa 360 zakończono trzy lata później. **Za ostatnią oficjalnie wydaną grę na tę platformę uznaje się Just Dance 2019.** W 2024 roku Microsoft ogłosił, że zamyka możliwość cyfrowego zakupu nowych tytułów, choć w te już posiadane oczywiście można grać nadal. Dziarski dwudziestolatek wciąż nie wybiera się jednak na emeryturę, coraz częściej stając się obiektem zainteresowania kolekcjonerów (patrz: ramka „Xbox Muzeum") oraz fanów retrogamingu. |CDA|

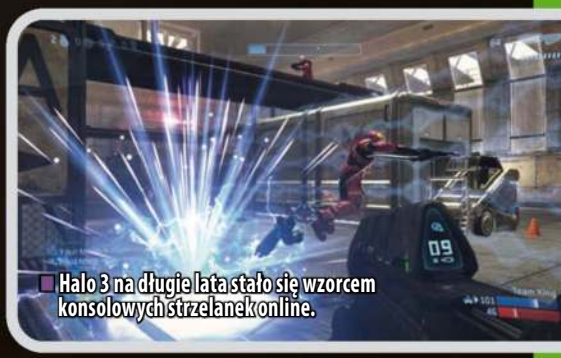
Usługa Xbox Live na zawsze zmieniła świat gier online.

CZY WIESZ, ŻE...?

Kinect Adventures, Grand Theft Auto V oraz Minecraft to jedyne gry na Xboksa 360, które sprzedały się w liczbie przekraczającej 20 mln egzemplarzy.




Z wynikiem 93% na Metacriticu Braid pozostaje najlepiej ocenianą grą z Xbox Live Arcade.


Halo 3 na długie lata stało się wzorcem konsolowych strzelanek online.



Szybki, lekki, czytelny – interfejs konsoli do dziś pozostaje przykładem dobrych rozwiązań.

eprasa.pl 3fb78f45a7

Gry jako wyraz tęsknoty za człowiekiem

Próbował jeszcze raz: **Mateusz J. Bonifaczuk**

To oczywiście subiektywne, ale większość moich najwyraźniejszych wspomnień dotyczących gier wiąże się jednocześnie z konkretnymi osobami i interakcjami z nimi.

Pierwsze skojarzenia? Mecze rozgrywane z tatą w Soccerze; odwiedziny kolegi i wspólne łupanie na podłodze przed telewizorem w Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighters; siedzenie po cichu na kanapie w pokoju brata i przyglądanie się, jak kończy misję z pociągiem w Commandos: Zadaniach specjalnych; rzucenie mu wyzwania odnośnie do przejścia początkowej sekwencji dema Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast(*); namawianie znajomego na pojedynek w Jazzie Jackrabbicie 2 (stawką był jego dysk Beyblade!); posiedzenia z kumplem z gimnazjum przy Sąsiadach z piekła rodem; dyskusje z kolegami o tym, jak daleko każdy z nas zaszedł (i co odkrył) w otwartych światach Gothica i GTA III; regularne mecze z przyjacielem w Wolfensteinie: Enemy Territory; no i odkrycie po latach, jak bardzo bawi mnie i moją żonę granie w Super Mario Advance na dwóch połączonych specjalnym kablem Game Boyach Advance.

Gry łączą, a nie dzielą

Abym miał szansę wygrać wymarzonego peceta w konkursie zorganizowanym przez Komputer Świat, cała rodzina zaangażowała się w stworzenie styropianowego modelu komputera i sfotografowanie go. Nie zwyciężyłem, ale „blaszaka" i tak w końcu się doczekałem. Posiadam z tego okresu również jeden artefakt: ostatni numer Resetu z dwiema dołączonymi doń płytkami. Brat wręczył mi go na urodziny. Dzieliła nas wiekowa przepaść, był więc to prezent wyjątkowy (niczym nadany do mnie z obcej planety list), przez co strony tegoż magazynu po wielokroć nabożnie „wypalcowałem".

Co najistotniejsze, chodzi nie tylko o intensywnie pozytywne wspomnienia. W Death Stranding łupałem, gdy ważyły się losy porodu, zdrowia i życia mojej córki, i siłą rzeczy moja przygoda z tą produkcją ściśle splotła się z realnymi wydarzeniami. Na szczęście zamiast Kojimowskiej rozprózni doświadczyłem kolejnego cudu w swojej egzystencjalnej karierze. **Wymieniam to wszystko, ponieważ chcę podkreślić, że gry to nie tylko mechanizm grania.** Błyskawicznie zaistniał wokół nich mikroświat wielu kontekstów i rekwizytów, które najczęściej zyskują wyraz dzięki relacjom i kontaktom z innymi osobami, zawierający w sobie dużo międzyludzkiego zainteresowania i ciepła, szczególnie jeśli przyjrzymy się niesłabnącej popularności streamów, gameplayów, różnorakich paneli dyskusyjnych oraz czegoś, co nazwałbym „melancholijnym dziennikarstwem".

Streamer towarzysz, youtuber przyjaciel

Fallout 76 w momencie premiery był jednocześnie kiepską i dobrą grą, ponieważ niedomagał

O AUTORZE

Na co dzień psycholog i psychoterapeuta psychodynamiczny w trakcie szkolenia, zorientowany na problematykę zaburzeń osobowości. Pracuje w poradni psychologiczno-pedagogicznej oraz własnym gabinecie. Naukowo zainteresowany tematyką kłamstwa, manipulacji i postprawdy. Po godzinach: układacz zdań analizujący popkulturę, co czyni od pewnego czasu na łamach CD-Action.



Zdjęcie: Wikimedia Commons / PiaCarrot, CC BY-SA 3.0



Najpopularniejsze gry, takie jak The Last of Us, mocno podkreślają temat więzi.



Fizyczne łączenie konsol? Trzeba siedzieć naprawdę blisko siebie.



Pisząc na czacie w trakcie streamu – np. na kanale CD-Action – liczymy na zwrócenie uwagi prowadzącego.

Źródło: YouTube / CD-Action

Gry istnieją, dopóki w nie gramy, pamiętamy, czytamy lub dyskutujemy o nich.

technicznie i gameplayowo, ale za to dało się nim dzielić z przyjaciółmi. A jeśli nie mieliśmy jak zorganizować paczki głodnej przygód, mogliśmy podglądać, jak bawią się inni. W takich sytuacjach obserwacja nie stanowi źródła przyjemności dlatego, że interesuje nas dany tytuł, lecz dlatego, że fascynują nas nieprzewidywalne interakcje użytkowników, ich wymiany zdań, sposób, w jaki odgrywają swoje role, a czasem również to, co wnoszą z własnego życia do rozgrywki.

Na podobnym efekcie bazują tzw. longplaye. Charyzma youtubera w połączeniu z grą owocują wtedy czymś na kształt serialu – właściwa fabuła danego dzieła bywa jedynie tłem dla wyeksponowanej na pierwszym planie osobowości autora. Z czasem jego widzowie wytwarzają zarówno wspólny kapitał wspomnień i anegdot z wcześniejszych materiałów, jak i hermetyczny slang znajomy tylko tym, którzy wystarczająco długo odwiedzają kanał. Chcą, aby przechodził kolejne tytuły, ponieważ granie jest wtedy w jego wykonaniu formą „interpretowania" tego medium, polegającą na przepuszczaniu produktu popkultury przez osobowość danego człowieka. Taki nowoczesny spektakl emocji i interakcji przyczynił się do **powstania tzw. popcornowego gracza, czyli kogoś, kto staje się częścią gameplayu poprzez obserwowanie go**.

Gra jako pretekst do rozmowy

Streamy są z tej perspektywy dodatkowo ekscytujące, ponieważ w czasie rzeczywistym możemy „zaczepić" prowadzącego. Doradzić mu, podzielić się refleksją, próbować go rozbawić, zaproponować produkcję na kolejną transmisję. Pisząc komunikat na czacie, siłą rzeczy liczymy na to, że zwróci na nas uwagę. Warto wspomnieć w tym miejscu o koncepcji Stuarta Reevesa(**), wedle której obecnie gry projektuje się w taki sposób, jakby były zorientowane na atrakcyjność dla publiczności. Z jednej strony miałoby to wynikać z popularności streamów, z drugiej – z ograniczonych zasobów czasowych odbiorców.

W tym przypadku oglądanie miałoby rozwiązywać problem skomplikowania gier. Skoro są złożone z wielu mechanizmów wymagających od nas czasu i zaangażowania, prościej przeżywać związaną z nimi przyjemność z perspektywy nie bezpośredniego konsumenta, lecz obserwatora innego konsumenta (będącego najczęściej „wykwalifikowanym" graczem).

Gracz popcornowy jest również z tej perspektywy wcieleniem kibica sportowego, a możliwość dzielenia się na czacie wrażeniami – nową, o wiele bardziej interaktywną formą wyrażania opinii i emocji. Tych samych, które do tej pory pokonywały jedynie drogę od kanapy do ekranu telewizora. Stąd zaobserwowana przez badaczy aktywność tego typu użytkowników polegająca na nagłym pojawianiu się na czacie w trakcie streamu dla samego komentowania oraz dyskutowania z innymi(***).

Mali idole, wielkie emocje

Ponadto badania dotyczące tzw. mikrocelebrytów na Twitchu pokazują, że tacy twórcy preferują czasem nie ekspansywny rozwój swoich społeczności (co mogłoby wydawać się oczywiste z perspektywy logiki ukierunkowanej na maksymalizowanie zysku), lecz utrzymywanie ich w formie mniejszych grup. Dlaczego? Bo te w większym stopniu intensyfikują i „zagęszczają" interakcje między wszystkimi członkami.

Zjawisko upatrywania przyjaciela (lub substytutu takowego) w oglądanej osobie nie obejmuje jednak wyłącznie twórców działających głównie w transmisjach na żywo. Tyczy się to również klasycznych youtuberów, którzy – wykazując się kreatywnością i poczuciem humoru – wykorzystują gry do żartów, gagów i specyficznych formatów, mających w sobie coś z zabaw z widzem lub form wspólnego wygłupiania się. W ten sposób np. Ross Scott (autor kanału Accursed Farms) wykorzystywał Half-Life'a do reżyserowania śmiesznych sytuacji układających się – odcinek po odcinku – w fabułę serialu komediowego opartego na monologach wewnętrznych głównego bohatera. Stąd tytuł „Freeman's Mind". To tylko skojarzenie, ale: Ilu z nas bawiło się w dzieciństwie w podkładanie głosu pod ściszony telewizor?

Gra w relacje

Oglądanie gry z innymi stanowi rytuał interakcji. W dobie nowych form konsumowania emocji

(**) Badacz z Wydziału Informatyki Uniwersytetu w Nottingham, autor książki na temat roli widza w interakcji człowiek-komputer.
(***) Po więcej szczegółów na temat badań w tym zakresie odsyłam was do artykułu „Zjawisko popcorn gamingu. Dlaczego coraz częściej oglądamy gry?" opublikowanego w periodyku Homo Ludens.

Źródło: YouTube / Nintendo UK



Nintendo mocno akcentuje temat rodziny i przyjaźni.

w internecie ma to również jeszcze jeden aspekt: czerpiemy radość z obserwowania, jak ktoś zareaguje na znajomy nam element danego dzieła (zupełnie jak rodzic pokazujący coś pierwszy raz dziecku). Porównujemy czyjeś wrażenia do własnych, cieszymy się, gdy okazują się w podobnym stopniu intensywne. Dobrym przykładem są w tym wypadku słynne reaction videos, a nawet całe kompilacje takowych, dzięki którym można analizować równocześnie np. mimikę, słowa i okrzyki 20 osób w odpowiedzi na kluczowe momenty zwiastuna filmu zaliczającego się do jakiejś popularnej marki.

Podobieństwa lub niewyrażonej wprost nici porozumienia poszukujemy również w zestawieniach i różnorakich materiałach wpisujących się w tematykę retro. Mamy wtedy poczucie współdzielenia z autorem zachwytu nad znaną nam i jemu grą. Dodatek do takich filmów stanowią wtedy osobiste wspomnienia ich twórców, anegdoty, zabawne opowieści. Wierne społeczności gromadzą się przez to nie wokół osób serwujących suche, encyklopedyczne kazania, lecz wokół tych, którzy są bardami nostalgii i których rozpatrujemy jako „współwłaścicieli" należących do nas starych, dobrych czasów. Trochę innych, przefiltrowanych subiektywnie, ale w jakiś sposób wspólnych.

W efekcie **w niesłabnącej popularności okraszonych komentarzem materiałów wideo dotyczących gier widzę po części równie niesłabnący głód interakcji z drugim człowiekiem**. Licznie oglądający je i dyskutujący na ich temat dorośli gracze to osoby, w przypadku których rzeczywistość najczęściej ogranicza możliwości związane z podtrzymywaniem kontaktów. Zwłaszcza jeśli kontakty te miałby w jakiś sposób łączyć się z ideą wspólnego, dobrze zorganizowanego grania. Remedium na utrudnienia w bezpośrednim przeżywaniu relacji wciąż pozostają sieciówki i związane z nimi fenomeny (patrz: ramka obok).

Świat gier zawiera w sobie dużo międzyludzkiego zainteresowania i ciepła.

Widać to również w innych, pokrewnych „rejonach branży". Chociażby wasze komentarze w mediach związanych z CD-Action wyrażają często tęsknotę za czasami, gdy poszczególni redaktorzy byli bliżej znani czytelnikom. Wskazujecie w ten sposób, że same teksty, screeny i nazwiska to dla was za mało; interesuje was nie tylko, co „jest grane", ale też przez kogo.

Jeszcze reklamy czy już sny o życiu towarzyskim?

To, co jest widoczne w realnych, spontanicznych interakcjach między odbiorcami a youtuberami i streamerami, ma również wydźwięk w reklamach gier i konsol. Najlepszy przykład stanowi w tym przypadku Nintendo. Z jednej strony



otrzymujemy od japońskiego giganta klipy przedstawiające gaming jako formę higieny psychicznej, np. „Commute". Oto kobieta jedzie autobusem i gdy nagle jej świadomość zalewa fala overthinkingu, przypomina sobie, że przecież ma w torebce Switcha. Wyciąga urządzenie i zaczyna cieszyć się małą przyjemnością, jaką jest granie. Listy zadań znikają, świadomość człowieka zamyka się szczelnie w uspokajającej i kojącej zmysły rozgrywce.

Z drugiej strony wiele produkowanych przez „Czerwonych" reklam łączy to medium z poczuciem wspólnoty, opartej zarówno na koleżeństwie i przyjaźni, jak i na więziach rodzinnych. **Gameplay jest ukazywany jako proces, w ramach którego odbiorcy – dzięki korzystaniu z konsol przenośnych – wprowadzają gry do życia społecznego.** Z tej perspektywy stają się one po prostu narzędziem do interakcji, jak parkiety do tańca, barowe kontuary, restauracyjne stoliki czy boiska. Przestrzeń rozgrywki zmienia się w przestrzeń do rozmowy.


It Takes Two, czyli renesans „kanapowego" multi.

Nierealne światy, ale realne pragnienia

Ludzie przedstawiani w materiałach promocyjnych grają w kawiarniach, autobusach, parkach lub przy wspólnym wyprowadzaniu psów (jak ma to miejsce w filmie reklamującym The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom). Biorą handheldy na wakacje, by umilić sobie czas zarówno w samolocie, jak i na miejscu. Konsola jest ukazana jako przedmiot do dzielenia się z innymi, pożyczany albo podglądany znad ramienia użytkownika. Służy bardziej do podtrzymywania relacji niż grania, przez co nie grzeje jej bez końca jedna i ta sama para rąk.

Czasem są to sceny dość realne, a czasem idylliczne, np. gdy przedstawiają grupę dorosłych znajomych zdolnych umówić się na „kanapowy" multiplayer pomimo napiętych grafików. Ukazują wtedy również światy, w których każdego stać na odpowiedni sprzęt. Przykładowo: w reklamie Pokémon Sword/Shield cały autobus szkolny zdaje się zmierzać nie na lekcje, lecz wyprawę po regionie Galar. Wszyscy mają Switche i chcą wspólnie zbierać tytułowe stworki.


Wspólne granie może być nie zabijaniem czasu, lecz współdzieleniem go.

Źródło: YouTube / Alec Helm

Ciekawym przypadkiem są również amatorskie, fanowskie reklamy, jak „Two Brothers" Aleca Helma. Blisko półtoraminutowy klip wprowadza widza w kolejne etapy dorastania dwóch braci. Coś idzie nie tak, bo typowe dla rodzeństwa w młodym wieku wzajemne złośliwości nie znikają wraz z wejściem bohaterów w dorosłość. Emocjonalna wyrwa pogłębia się dalej, aż doprowadza do – klasycznych, chciałoby się rzec – kłótni przy świątecznym stole. Krótka historia kończy się tym, że do obu docierają zamówione Switche. Bracia spotykają się za pośrednictwem sieci, a symbolem ich pojednania są stojące obok siebie awatary Mii. **To, co okazuje się „kołem ratunkowym", to dobre wspomnienia związane ze wspólnym graniem**, a więc czymś, do czego można próbować wrócić.

Relacja twórcy i odbiorcy

Jeden z czołowych brytyjskich przedstawicieli psychoanalizy – Donald Winnicott – twierdził, że „nie ma czegoś takiego jak niemowlę, jest zawsze niemowlę i jego otoczenie". Patrzę w analogiczny sposób na ideę opowiadania historii, co prowadzi do stwierdzenia: nie ma czegoś takiego jak opowieść, jest zawsze opowieść i jej słuchacze.

Z tej perspektywy np. jeden z niezbędnych fundamentów szeroko rozumianego geniuszu J.R.R. Tolkiena stanowi to, że wciąż i wciąż rodzą się i wyrastają na czytelników osoby, które z tym geniuszem rezonują, zgłębiają go, piszą o nim, dyskutują i spotykają się na konwentach. Jeśli takich ludzi kiedyś zabraknie, opowieści Tolkiena staną się tylko fizycznymi lub digitalowymi obiektami; cegłami zakurzonych tomów lub zajętą cyfrową pamięcią. Historia nie istnieje bez odbiorcy, i to bez względu na to, czy jest dobra, czy zła.

Analogicznie podchodzę do gier, które można traktować jako kolejną odkrytą przez człowieka formę snucia opowieści. Gier jako takich nie ma, istnieją, gdy w nie gramy lub gdy chociaż o nich pamiętamy, czytamy lub dyskutujemy. Bez uwagi i pamięci (wyrażanych również w kontakcie z innym osobami) to wyłącznie nośniki powoli zmierzające do swojej daty ważności. Za to w akcji to nie tylko talizmany beztroskiego dzieciństwa lub relikwie „starych, dobrych czasów". To również swoiste „żetony", którymi można karmić „automaty" koleżeństwa i przyjaźni. Z tej perspektywy słynne „TRY AGAIN" niesie jedynie nadzieję. |CDA|

SERWERY DO TAŃCA I DO RÓŻAŃCA

Niedawnym trendem – i fenomenem kulturowym – były msze święte odprawiane w grach sieciowych. Robloksowa społeczność „Archidiecezja Gnieźnieńska" zrzesza aktualnie ponad 26 tys. osób. Potencjał gier do integrowania ukazują również projekty naukowe takie jak Jarocin '85. Doktor Radosław Bomba z Instytutu Kulturoznawstwa UMCS stworzył razem ze studentami symulację słynnego festiwalu w środowisku gry Second Life. Przyczyniło się to do powstania nie tylko odtwarzającej realia PRL-u cyfrowej makiety, ale też interaktywnego wydarzenia kulturalnego w postaci koncertu, w którym wzięli udział uczestnicy prawdziwego Jarocina.

Japońskie wojny klonów

Schematy w modnym settingu gier tropi: **Piotr Weltrowski**

„Ach, wysokobudżetowa produkcja z akcją osadzoną w realiach historycznej Japonii" – miał szansę westchnąć dekadę temu niemal każdy gracz stęskniony za takim settingiem. Dziś ów gracz podrapie się raczej po głowie i stwierdzi, że no fajnie, znowu Sengoku, znowu Nobunaga, linka z hakiem i kapliczki. Ile można?

Wydaje się, że współczesna moda na japoński setting w naszym ulubionym medium zaczęła się wraz z premierą Nioh w 2017 roku oraz wydanym dwa lata później Sekiro: Shadows Die Twice. Produkcje Team Ninja i FromSoftware to oczywiście soulsliki, różniące się rdzeniem gameplayu od gier z otwartym światem, o których będę pisał tu najwięcej. Niemniej samo osadzenie fabuły w realiach historycznych Kraju Kwitnącej Wiśni pasuje już jak ulał. Choć w obu dziełach zdecydowano się na wprowadzenie elementów fantastycznych, to bezpośrednią inspirację stanowiła praktycznie ta sama epoka.



Gdy pojawił się Nioh, japoński setting, choć podbity fantastyką, wydawał się świeży.

Niewykluczone zresztą, że **wybór dawnej Japonii na miejsce akcji przyczynił się do sukcesu komercyjnego tych tytułów** (w przypadku Sekiro jednak zdecydowanie większego), przyciągając uwagę bardziej masowego odbiorcy.

Wiek miecza i topora po japońsku, czyli Sengoku

W Nioh wcielaliśmy się w postać historyczną – Williama Adamsa, brytyjskiego żeglarza, który nie tylko dotarł do Japonii, ale też zapisał się w jej dziejach (to jego losy stanowiły inspirację dla powieści „Shōgun" Jamesa Clavella i opartych na niej seriali). Prawdziwy Adams do wyspy Kiusiu dopłynął w 1600 roku, a chwilę później trafił pod kuratelę Ieyasu Tokugawy, jednej z trzech najważniejszych osób (pozostałe to Nobunaga Oda oraz Hideyoshi Toyotomi) odpowiedzialnych w tym czasie za zjednoczenie państwa.

W przypadku Sekiro sprawa nieco się komplikuje, bo – jak to często bywa z grami FromSoftware – nic nie zostało tu przekazane wprost. Wcielaliśmy się w końcu w protagonistę bez imienia, jedynie z pseudonimem, który oznaczał „jednorękiego wilka". I choć część naszych antagonistów stanowili członkowie faktycznie istniejącego klanu Ashina, to ich imiona nie pokrywały się z autentycznymi przedstawicielami tego rodu.

Niemniej przywołanie tego właśnie klanu, który największą rolę odegrał w XVI wieku, można było traktować jako trop – co zresztą potwierdzali twórcy Shadows Die Twice. Jak mówił sam Hidetaka Miyazaki w wywiadzie udzielonym japońskiemu magazynowi Famitsū jeszcze przed premierą tego dzieła, inspirację dla settingu stanowił schyłek okresu Sengoku, ciągnącego się od XV wieku do czasów wspomnianego już Nobunagi Ody (ten jeszcze w tekście powróci).

Prezes FromSoftware zaznaczał w tej samej rozmowie, że taki wybór pozwolił „wprowadzić do gry element rozkładu *(świata przedstawionego – dop. red.)*". Bo wiadomo, **łatwiej zrobić produkcję o czasach wojny niż pokoju**. Zresztą wspomniany okres historyczny bywał już wcześniej wykorzystywany przez twórców elektronicznej rozrywki. Przywołać można tu Nobunaga's Ambition, czyli rozpoczętą jeszcze w latach 80. serię japońskich gier łączących elementy erpegów i strategii, czy – już czysto strategiczne – Total War: Shogun 2.

Kamikaze, czyli Boski Wiatr

O niespokojnych czasach opowiadała również gra, która w 2020 roku zyskała status najlepiej debiutującej marki w historii PlayStation, czyli

eprasa.pl 3fb78f45a7

SENGOKU, ULUBIONA EPOKA KUROSAWY

Uznawany za najwybitniejszego japońskiego reżysera, Akira Kurosawa fascynował się okresem Sengoku. I to w jego realiach osadził akcję wielu swoich filmów. Co ciekawe, choć świat Zachodu widział w nich głównie wrota do kultury Japonii, to często były one inspirowane zachodnią literaturą.

„Tron we krwi" przenosił do okresu Sengoku „Makbeta", z kolei „Ran" – „Króla Leara" Williama Shakespeare'a. Warto również wspomnieć, że inny obraz Kurosawy, ukazujący fikcyjną historię z tego samego okresu historycznego – „Ukryta forteca" – stał się bezpośrednią inspiracją dla... pierwszej części „Gwiezdnych wojen", co potwierdzał wielokrotnie sam George Lucas. W feudalnej Japonii R2-D2 i C-3PO nosili imiona Tahei i Matashichi i byli podrzędnymi wojakami.



Twórcy Sekiro historię Japonii traktowali głównie jako tło dla autorskich pomysłów.

Ghost of Tsushima autorstwa Sucker Punch. Tu akcja osadzona została w XIII wieku, w trakcie zmasowanego ataku Mongołów na Japonię. Nasz protagonista był ostatnim żyjącym członkiem lokalnego klanu Sakai, a do tego bratankiem jitō, czyli feudalnego zarządcy terytorium Cuszimy. To jedna z dwóch japońskich wysp zajętych podczas pierwszej fazy inwazji przez stanowiące wtedy absolutną potęgę mongolskie wojska Kubilaj-chana, wnuka samego Czyngis-chana.

To bardzo interesujący okres, dla Japończyków wręcz moment zwrotny, do którego wielokrotnie będą się w dziejach odnosić, budując swoją tożsamość narodową. Dlaczego? Imperium mongolskie stanowiło w tamtym czasie chyba największą militarną potęgę świata. Podbiło już południowe Chiny oraz Koreę, a w przyszłości miało właściwie „zalać" Indochiny. Jednak z Krajem Kwitnącej Wiśni nie poradziło sobie, i to dwukrotnie.

Co ciekawe, w obu przypadkach, zarówno w 1274 (czas akcji Ghost of Tsushima), jak i w 1281, obrońcom wysp z pomocą przychodził tajfun. Boski Wiatr, czyli po japońsku Kamikaze. Żywioł dwukrotnie rozbijał flotę najeźdźcy, zmuszając mongolską armię do odwrotu. I w tym miejscu można się na chwilę zatrzymać, żeby dostrzec, jak doskonale developerzy z Sucker Punch przygotowali się do swojego zadania – zdobytą wiedzę historyczną wykorzystali przy tworzeniu mechanizmów rozgrywki. Wiatr bowiem był podczas zabawy naszym sojusznikiem. To on wskazywał nam drogę.

Naturalna kulturowa eksploracja

Ghost of Tsushima zresztą w ogóle bardzo dobrze łączyło japońską kulturę z aktywnościami w samej grze (może poza fragmentami, gdy byliśmy zmuszani do rozmyślania podczas kąpieli o naszym wuju). **Przykłady? Odwiedzanie rozsianych po mapie, choć ukrytych, kapliczek Inari, lokalnej bogini płodności**, oraz fakt, że do chramów prowadziły nas lisy, czyli – według wierzeń charakterystycznych dla średniowiecza w tym właśnie rejonie świata – jej wysłannicy.

Samo szukanie miejsc do modlitwy nie było dzięki temu czynnością czysto mechaniczną, a i dawało nam konkretne korzyści, bo dzięki odnajdywaniu kapliczek zyskiwaliśmy kolejne miejsca na kluczowe dla naszego buildu talizmany. Te zresztą zdobywaliśmy, odwiedzając inne szintoistyczne chramy. Aby się do nich dostać, za każdym razem musieliśmy zaliczyć sekwencję platformową, często stanowiącą zarazem prostą zagadkę logiczną. Kluczowe było tu używanie linki z hakiem – mechanika podpatrzona w Sekiro, a wcześniej obecna też w serii Tenchu.

Przykładów na takie zespolenie kultury i mechanizmów gry było więcej. Poza rozwijaniem naszej postaci zdobywaliśmy też przedmioty kosmetyczne, wykonywaliśmy m.in. takie zadania jak przecinanie bambusowych stojaków, znajdywanie nawiązujących do filozofii bushidō filarów honoru, układanie haiku czy wreszcie branie udziału w pojedynkach, wprost odsyłających do estetyki filmów Akiry Kurosawy. Z kolei nowych sposobów walki uczyliśmy się, pokonując opcjonalnych minibossów. Poświęcam temu sporo miejsca, bo część tych mechanik w kolejnych tytułach, o których będzie tu mowa, została po prostu – z lekkimi modyfikacjami – przepisana.

Chaotyczne czasy, chaotyczna fabuła

Za przykłady takich gier klonów uznać można dwa tytuły, które ukazały się w ostatnim czasie. Mowa o Rise of the Ronin (2024 na PS5 »

Twórcy Ghost of Tsushima zintegrowali wiedzę o kulturze z rozgrywką.

eprasa.pl 3fb78f45a7

i rok później na PC) autorstwa twórców Nioh, a także o wydanym w marcu Assassin's Creedzie Shadows Ubisoftu. W teorii są to produkcje dość odmienne, bo w zasadzie łączy je tylko

Lina z hakiem, kapliczki i zwierzaki przewodnicy – gra o Japonii w pigułce.

osadzenie akcji w Japonii oraz otwarty świat. W praktyce jednak mieliśmy do czynienia z dziełami w części aspektów wręcz bliźniaczymi. Zacznijmy jednak od różnic.

Akcja Rise of the Ronin rozgrywała się w drugiej połowie XIX wieku, podczas wojny boshin. To konflikt, w którym jedną ze stron stanowili zwolennicy Yoshinobu Tokugawy, ostatniego szoguna z tego rodu, a drugą – armia cesarza Mutsuhito. Zarzewiem konfliktu był stosunek do obcokrajowców. Przez ponad dwa wcześniejsze stulecia szogunat prowadził tzw. politykę sakoku (dosłownie: zamknięty kraj) i izolował Japonię od reszty świata.

Przełom nastąpił dopiero w roku 1853, wraz z wizytą czterech okrętów marynarki wojennej Stanów Zjednoczonych w Zatoce Tokijskiej. Dowodził nimi komodor Matthew Perry, który – tak dyskretnie demonstrując siłę Zachodu – chciał skłonić szogunat do podpisania umów handlowych z USA. Udało mu się to kilka miesięcy później, gdy powrócił nie z czterema, lecz z siedmioma statkami. W kolejnych latach podobne kontrakty zostały zawarte z większością zachodnich krajów. Duża część mieszkańców wysp uznała jednak te układy za niesprawiedliwe i wymuszone, co – w połączeniu z coraz częstszymi atakami na cudzoziemców oraz zwolenników otwarcia Japonii – doprowadziło ostatecznie do eskalacji wewnętrznego konfliktu.



Ghost of Yōtei: znów początek XVII w. i ponownie opowieść o zemście.



Rise of the Ronin: tu twórcy nieco przedawkowali, ze szkodą dla immersji, odtwarzanie historii.



W Ghost of Tsushima chyba najpełniej udało się zespolić rozgrywkę z nawiązaniami do kultury i historii.

Sam setting produkcji studia Team Ninja był więc niezwykle ciekawy. Jednak to, co sprawdza się na papierze, nie musi się sprawdzać w grze. A ta – przynajmniej od strony fabularnej – wydawała się taka jak Japonia w drugiej połowie XIX wieku, czyli pogrążona w chaosie. Paradoksalnie przyczynę tego bałaganu stanowił prawdopodobnie zbytni realizm. Bo **dla odbiorcy spoza Kraju Kwitnącej Wiśni ciągłe przetasowania sojuszy postaci mogły się jawić jako absurdalne**. Po trzeciej czy czwartej zmianie frontu gracza przestawało po prostu obchodzić, dla kogo i o co walczy.

Inny wiek, mechaniki te same

Na szczęście wspomniana walka została tu zrealizowana doskonale, co w sumie ratowało Rise of the Ronin. Bywała wymagająca, ale oferowała przy tym całą gamę złożonych mechanik, pozwalających na dopasowanie stylu gry do własnych preferencji. Mieliśmy kilka rodzajów broni głównych, do tego te pomocnicze, a na placu boju musieliśmy wybierać w locie odpowiednie postawy, które sprawdzały się w różnych scenariuszach i na różnych typach przeciwników. Do dyspozycji dostaliśmy ataki podstawowe i kombosy, a także parowanie i uniki. Wszystko to sprawiało, że potyczki niezwykle satysfakcjonowały.

Problemem był jednak pretekst do walki. Jeżeli nawet chcieliśmy odpocząć od chaotycznej fabuły, to pozostawało nam zwiedzanie otwartego świata i zaliczanie aktywności, które oferował. A te prezentowały się dziwnie znajomo. Rozwijaliśmy postać – a jakże – modląc się w kapliczkach. Stylów walki uczyliśmy się, pokonując minibossów. **Były też sekwencje quasi-platformowe – oczywiście w ruch szła wówczas linka z hakiem (oraz, to jednak pewna nowość, specjalny latawiec).**

Lisów nie goniliśmy, ale tylko dlatego, że goniliśmy koty. Zamiast układać haiku, robiliśmy zdjęcia miejscom z dzisiejszych podręczników i przewodników turystycznych. Widzicie, dokąd to zmierza, prawda? O ile w takim Ghost of Tsushima wszystkie te aktywności zostały w jakiś sposób połączone z fabułą i światem, o tyle tu podobnej integracji zabrakło… Były to czynności mechaniczne, bieganie od znacznika do znacznika. A towarzyszyło temu oczywiście przejmowanie wrogich obozów. W końcu to gra, gdzie nawet mapa przypominała te znane z serii Assassin's Creed.

Nie pomyl gier

A skoro już o tej marce mowa, warto pokusić się o małą zagadkę dotyczącą zawiązania

eprasa.pl 3fb78f45a7

fabuły. Nasz protagonista jako dziecko był świadkiem masakry dokonanej na swoich bliskich, sam trafił zaś pod kuratelę organizacji tajnych skrytobójców posługujących się ukrytym ostrzem. Okazjonalnie graliśmy też drugą postacią (o innej płci), która – przynajmniej w wybranych sekwencjach – bywała naszym nie sojusznikiem, lecz przeciwnikiem. Czy powyższy opis pasuje do Rise of the Ronin, czy może do Assassin's Creeda Shadows? Tak się składa, że do obu!

I to wydaje się największym grzechem tych produkcji, bo nawet ciekawy setting nie pomoże, gdy sama fabuła przypomina tani asset z każdego sklepu z tanimi assetami. **Zresztą w przypadku Shadows przewinień było znacznie więcej – nawet samo umiejscowienie akcji wydawało się niezbyt świeże.** Mieliśmy w końcu – jak w Nioh i Sekiro – schyłek epoki Sengoku. Mieliśmy Nobunagę Odę jako istotną postać. Mieliśmy wreszcie autentycznego przybysza spoza Japonii jako jednego z protagonistów (i tu warto też zauważyć, biorąc w nawias rozmaite kontrowersje dotyczące statusu tego bohatera, czyli ciemnoskórego Yasuke, że i on wystąpił już w serii Nioh).

Jeżeli dodamy do tego klasyczny już wątek zemsty, obecny chyba w każdej z opisanych gier (jakby Japończycy nigdy nic innego nie robili poza dokonywaniem wendety), dostaniemy obraz produkcji wyglądającej jak potwór doktora Frankensteina. I wrażenia tego z pewnością nie złagodzi wykorzystanie w rozgrywce równie znajomych mechanik: od linki z hakiem po rozwój postaci za pomocą modlitw w chramach. I oczywiście tu też goniliśmy koty.

Wszystko powraca, a szczególnie schyłek epoki Sengoku

Chyba jedyną oryginalną (przynajmniej w porównaniu z wcześniej opisanymi produkcjami) rzeczą, którą robił Assassin's Creed Shadows, były nieliczne momenty, gdy narracyjnie i estetycznie gra starała się nawiązywać nie do dzieł Kurosawy, tylko do filmów Quentina Tarantino, zwłaszcza do dyptyku „Kill Bill".

Zresztą owe nawiązania do twórczości amerykańskiego reżysera również mają szansę wejść do tego kanonu gier klonów, bo operuje nimi – i to już od pierwszych zwiastunów – kolejna produkcja osadzona w historycznej Japonii, czyli Ghost of Yōtei, luźna, niepowiązana fabularnie ze swoim poprzednikiem kontynuacja Ghost of Tsushima. Nowy akcyjniak studia Sucker Punch nie jest oczywiście tak zły, jak wspomniane Shadows. Nie jest też jednak równie świeży, jak pierwsza część serii była pięć lat temu.

Można powiedzieć, że wpisuje się praktycznie w każdy przedstawiony w niniejszym tekście schemat. Niepokoi już sam setting. Bo tak, **akcja Ghost of Yōtei rozgrywa się na samym początku XVII wieku. I tak, rzecz znowu jest o zemście.** Wykorzystano zresztą wielokrotnie używany w popkulturze mit dotyczący demonów onryō, czyli dusz zmarłych (w wierzeniach japońskich najczęściej kobiet), które zyskują nadludzką moc i mszczą się za doznane za życia krzywdy (znacie taki film jak „The Ring – Krąg", prawda?). Wraca oczywiście linka z hakiem i gonienie zwierząt. Wracają też – co powoli zaczyna mnie już przyprawiać o ból zębów – kapliczki.



W Rise of the Ronin z szukania i głaskania kotów stworzono jedną z mechanik gry.

W Assassin's Creedzie Shadows podobnie, choć zmieniono animację interakcji z futrzakiem.

Co gorsza, dzieło Sucker Punch ma w sobie większość standardowych wad produkcji z otwartym światem. Dobrze i filmowo poprowadzony wątek główny kontrastuje więc z dziesiątkami powtarzalnych, doklejonych na siłę aktywności. I tej taniej sklejki, która bije po oczach, gdy spojrzymy na wykonanie wspomnianych aspektów rozgrywki, nie pudruje już efekt świeżości wynikający z nowego, ciekawego settingu. Bo ten po prostu nie jest już ani nowy, ani świeży. I dziś bardziej zniechęca, niż kusi. |CDA|

RTĘĆ, WSZĘDZIE RTĘĆ

Przykładem dobrej, nieoczywistej inspiracji historią Japonii może być... Bloodborne. Choć akcja gry osadzona została w fikcyjnym świecie wzorowanym trochę na wiktoriańskiej Anglii, a trochę na środkowo-wschodniej Europie, dzieło FromSoftware nawiązuje też do jak najbardziej realnych wydarzeń. Mowa o masowym zatruciu rtęcią, do którego doszło w latach 50. XX wieku w rejonie zatoki Minamata.

Najpierw rtęcica zaatakowała zwierzęta (mieszkańcy regionu mówili nawet o chorobie tańczących kotów), później źle czuć zaczęli się ludzie spożywający zanieczyszczony pokarm. Kłopoty z chodzeniem i mówieniem, nagłe konwulsje – początkowo osoby z nieznaną dotąd przypadłością traktowano niemal jak zombie, zamykano i izolowano. Z czasem dopiero odkryto przemysłową przyczynę epidemii. Co to ma wspólnego z Bloodborne'em? Przypomnijcie sobie, jaką rolę w mechanikach tej produkcji odgrywa rtęć.

KIEDY KOŃCZY SIĘ OKRES SENGOKU?

W publikacjach na temat historii Japonii znaleźć można różne opinie dotyczące faktycznego końca okresu Sengoku. Rozbieżność jest tu spora, bo jedni wskazują rok 1568, kiedy Nobunaga Oda wchodzi ze swoimi wojskami do Kioto, drudzy – 1603, gdy ustanowiony zostaje szogunat Tokugawy, a jeszcze inni nawet 1638 rok, a konkretnie datę stłumienia chłopskiego powstania na półwyspie Shimabara.

Skoro jednak sami twórcy gier z akcją rozgrywającą się na przełomie XVI i XVII wieku w Japonii twierdzą, że okres ten to „schyłek Sengoku", uznałem, iż pojęcie to jest nie do końca precyzyjne, jeśli chodzi o ramy czasowe. I w tekście przyjmuję podobną optykę.



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan-Amos



Hydraulicy, kaczki i ninje. Magia ośmiu bitów

Dmucha w kartridż: **Smuggler**

Jesienią 2025 roku świętowaliśmy 40. urodziny konsoli NES, słynnej m.in. z tego, że pomogła podnieść się z kolan branży gamingowej w USA. Bo to właśnie Japończycy, po wielkim krachu z 1983, przekonali Jankesów, że gry wideo znów są cool.

W tym tekście nie skupię się jednak na historii narodzin Nintendo Entertainment System, opisie możliwości urządzenia ani jego twórcach. A to choćby dlatego, że mocno skomplikowaną genezę owej konsoli opisałem szczegółowo w Retro #8, więc szkoda miejsca na powielanie tych samych treści. **Na tapet wziąłem za to coś równie ważnego, jak sprzęt – a mianowicie oprogramowanie.** Czyli godne uwagi gry na tę platformę. Ale najpierw...

Co należy wiedzieć o NES-ie?

Konsola ta trafiła do sprzedaży w Stanach Zjednoczonych 18 października 1985 roku. Pod względem podzespołów był to właściwie klon Famicoma z 1983 (te same możliwości audiowizualne), wszelako w innej obudowie, z dodanym przyciskiem reset i nieco zmodyfikowanymi kontrolerami. W przeciwieństwie do japońskiego pierwowzoru nie miał za to mikrofonu w jednym z padów. A szkoda, ponieważ tę funkcję wspierało kilka gier, np. w azjatyckiej wersji The Legend of Zelda potwór Pols Voice był wrażliwy na dźwięk, więc dało się go pokonać, krzycząc. Na NES-ie ginął od strzał z łuku.

Zamerykanizowana konsola miała też odrobinę inną wersję procesora i układu dźwiękowego, co powodowało, że np. nie mogła wykorzystywać dwóch „nadprogramowych" kanałów muzyki, dodawanych przez specjalne chipy montowane w bardziej zaawansowanych technologicznie kartridżach z grami. Dołożono również układ scalony CIC (Checking Integrated Circuit) blokujący odpalenie nielicencjonowanych produkcji.

W sumie sprzedało się ok. 42 mln egzemplarzy tego urządzenia – plus 19 mln Famicomów w Japonii – co uczyniło Nintendo Entertainment System najchętniej kupowaną „maszynką" do grania trzeciej generacji. Produkcję konsoli zakończono w 1995 roku, ale do dziś jest lubiana i pamiętana. Gdy w 2016 pojawił się NES Classic Edition (miniaturowa wersja sprzętu z 30 wbudowanymi grami), pierwszy rzut został wyprzedany w kilka dni od premiery...

Konsola, która uratowała amerykańską branżę gier.

Gry przede wszystkim

Nie wystarczy jednak skonstruować fajnej konsoli. Bez dużej liczby dobrych gier – w tym wysokiej jakości tytułów na wyłączność – nie wzbudzi zainteresowania. (Pozdrawiam tu twórców Amigi CD32 i Atari Jaguara). Pamiętano o tym w przypadku NES-a – **w sumie na platformę powstało nieco ponad 700 pozycji (a licząc te z Famicoma, to ok. 1400)**. Ostatnią oficjalną produkcją była egranizacja filmu „Król Lew", która trafiła do sprzedaży w maju 1995 roku.

Niemniej do dziś pojawiają się tworzone przez fanów urządzenia nowe tytuły (i jest ich już kilka setek!), jak choćby Famidash z 2025, działający nie tylko na emulatorach, lecz także na oryginalnej konsoli.

Ale wróćmy do lat 80. XX wieku i skoncentrujmy się się na tym, co uczyniło NES-a wielkim, czyli na doskonałych i (często) innowacyjnych grach.

Przed wami mocno subiektywna lista składająca się z kilku tytułów, które szczególnie dobrze wspominam. Gotowi na sentymentalną podróż do przeszłości? No to jazda!

Chcesz poznać szczegółową historię powstania NES-a? Artykuł poświęcony narodzinom tej konsoli znajdziesz w Retro #8. Zeskanuj kod QR i zamów magazyn w naszym sklepie!





Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan-Amos

eprasa.pl 3fb78f45a7

Super Mario Bros.

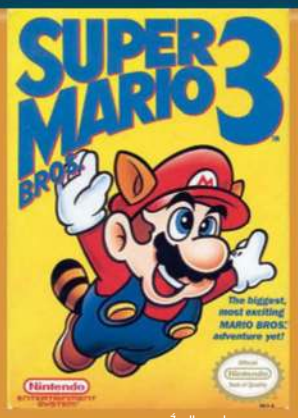
1985 | Nintendo

GRA, która zdefiniowała gatunek platformówek i była najlepiej sprzedającą się produkcją w historii NES-a (nieco ponad 40 mln egzemplarzy). Super Mario Bros. oferowało bardzo intensywny i urozmaicony gameplay. Sterując Mario, natykaliśmy się m.in. na niewidoczne elementy planszy, które mogliśmy aktywować, zwykle w nie uderzając, power-upy czy tzw. warp zones, czyli ukryte przejścia pozwalające przeskoczyć jeden lub kilka światów w grze, zamiast przechodzić każdy poziom w wyznaczonej kolejności. I choć żadne z tych rozwiązań nie było pionierskie – podobne pomysły zrealizowano już wcześniej w rozmaitych tytułach dostępnych na automatach – SMB je spopularyzowało i do tego połączyło w niesamowicie grywalną i efektowną całość.

Ciekawostka: NES mógł „widzieć" nie więcej niż 32 kB RAM-u naraz, dlatego programiści zastosowali parę trików, by nieco tych kilobajtów zaoszczędzić. Stąd bracia Mario i Luigi różnią się jedynie kolorystycznie. Chmury i krzaki również zrobione są z tych samych sprite'ów, tylko w innych barwach.



Bestsellery na NES-a



Źródło: mobygames.com

W pierwszej dziesiątce najlepiej sprzedających się gier na tę konsolę (tu zwracam uwagę, że chodzi nie tylko o produkcje stricte stworzone z myślą o NES-ie, ale też o tytuły wydane wcześniej na Famicoma) są aż cztery dzieła o przygodach wąsatego hydraulika! Mowa o Dr. Mario oraz trzech odsłonach Super Mario Bros. Obok nich na liście znajdziemy Duck Hunta, Tetrisa, dwie pierwsze części The Legend of Zelda, Excitebike'a i Golfa. Część wymienionych gier była dodawana do świeżo zakupionej konsoli, co na pewno „podrasowało" ich pozycję w rankingu, choć akurat Mario z 1985 roku i bez tego by się bez problemu załapał do czołówki zestawienia.

Punch-Out!!

1987 | Nintendo

GRA wyróżniała się unikalną mechaniką walki, w której spore znaczenie miało... poczucie rytmu. W sumie bardziej przypominała rytmiczną łamigłówkę niż tradycyjny symulator boksu. Każdy pojedynek wymagał rozpoznania schematów działań przeciwnika, odpowiedniego timingu i strategii (np. uniki, bloki, ciosy specjalne). W odróżnieniu od ówczesnych typowych bijatyk Punch-Out!! kładło nacisk na obserwację i reakcję, a nie na ciągłe naciskanie guzików na padzie.

Ciekawostka: finalnym bossem w grze jest... Mike Tyson. Po wygaśnięciu w 1990 licencji na używanie wizerunku amerykańskiego boksera w późniejszych wersjach słynny sportowiec został zastąpiony przez fikcyjnego pięściarza – Mr. Dreama. Nazwisko Bestii zniknęło z pudełka i ekranu startowego produkcji (pierwotnie nosiła tytuł Mike Tyson's Punch-Out!!).



Bionic Commando

1988 | Capcom

TO PORT z automatów – ale pod względem rozgrywki lepszy od oryginału z uwagi na zupełnie nowy system poruszania się postaci, który nigdy wcześniej nie był stosowany w platformówkach. W wersji arcade bohater mógł wykonywać ograniczone skoki, na NES-ie natomiast skakanie zostało całkowicie wyeliminowane. Zamiast tego protagonista przemieszczał się po poziomach za pomocą bionicznego ramienia z hakiem, poprzez chwytanie się krawędzi różnych obiektów. W ten sposób bujał się, omijał przepaście, podwieszał się w celu uniknięcia przeszkód itd. Bionic Commando był jedną z pierwszych platformówek, w których kontrolowanie bohatera wymagało logicznego planowania ruchów (obliczanie trajektorii „skoku" itp.), a nie tylko refleksu.

Ciekawostka: NES-owa wersja oferowała też rozbudowaną fabułę, z misjami ratunkowymi i bardziej złożoną mapą świata. Była również odczuwalnie trudniejsza od pierwowzoru z uwagi na wspomniany mechanizm ruchu.

PS Więcej o tej grze przeczytacie w tekście przygotowanym przez Łukasza „Morasia" Morawskiego do Retro #6.





eprasa.pl 3fb78f45a7

Metroid

1986 | Nintendo



W PRZECIWIEŃSTWIE do typowych gier akcji i platformówek z tamtych czasów Metroid – wizualnie wyraźnie inspirowany filmem „Obcy" – oferował otwarty świat 2D, który można było eksplorować w (niemal) dowolnej kolejności. Gracz musiał odkrywać mapę, wracać do wcześniej niedostępnych obszarów i planować drogę – aby przejść dalej, należało bowiem zdobywać specjalne zdolności i ulepszenia, a część z nich, jak transformacja w kulę, dość radykalnie zmieniała np. sposób poruszania się.

To wszystko dawało poczucie prawdziwej swobody, wcześniej niespotykanej w grach konsolowych. Po dotarciu do finału okazywało się zaś, że sterowaliśmy... kobietą, co w czasach, gdy protagonistami takich produkcji, o ile w ogóle należeli do gatunku homo sapiens, zwykle byli mężczyźni, stanowiło duże zaskoczenie. Wszystkie „silne babki" w tym medium wywodzą się więc od Samus Aran. (Sorry, Ms. Pac-Man!)

Ciekawostka: w zależności od czasu przejścia gry bohaterka w finale zdejmowała część lub cały pancerz, nagradzając nas za szybkość.

Castlevania II: Simon's Quest

1988 | Konami

JEDEN z pierwszych przykładów konsolowej platformówki z nieliniową eksploracją i elementami RPG. Podobnie jak w pierwszej części, zajmowaliśmy się eksterminacją wampirów, choć w „dwójce" mogliśmy przy tym swobodnie przemierzać świat gry, rozmawiając z mieszkańcami i robiąc zakupy u handlarzy. Pojawiły się zadania poboczne, przedmioty do zdobycia, rozwój bohatera itp.

Dzieło Konami wprowadziło system dnia i nocy: po zmierzchu potwory stawały się silniejsze, a enpece zachowywali się inaczej (był to zresztą jeden z pierwszych przykładów dynamicznego środowiska w platformówce na konsolach). No i wraz z Metroidem stanowi parę „rodziców" gatunku metroidvanii.

Ninja Gaiden

1988 | Tecmo

TO BYŁ pierwszy konsolowy akcyjniak, który wprowadził animowane, „filmowe" cutscenki z postaciami i dialogami. Oczywiście przerywniki istniały w grach wideo już wcześniej, ale zwykle ograniczały się do sekwencji tekstu między poziomami (Dragon Slayer, Wizardry) albo raczej symbolicznych i krótkich animacji (Kung-Fu Master z automatów). Tu zaś robiły dokładnie to, co robią współcześnie, czyli płynnie i efektownie łączyły poszczególne etapy/wydarzenia. Ninja Gaiden znane jest też ze swojego wyśrubowanego poziomu trudności, lecz z niejasnych mi powodów w tym przypadku gracze traktują to jako zaletę.

Ciekawostka: w Anglii dzieło firmy Tecmo dystrybuowano jako Shadow Warriors. Dlaczego? Bo słowo „ninja" budziło wtedy wielką niechęć wśród tamtejszych strażników moralności – uważano je za zbyt „przemocowe" w mediach dla dzieci. A jak wszystkim wiadomo, gry są dla dzieci... Ta paranoja zaszła tak daleko, że pewien blockbuster pokazywano tam w kinach pod tytułem „Teenage Mutant Hero Turtles".



NES a sprawa polska

W Polsce NES nie zdobył większej popularności w latach 80. W czasach, gdy na Zachodzie święcił triumfy, my bawiliśmy się na ośmiobitowych komputerach domowych, gdyż pirackie gry na kasetach były nie tylko tańsze, ale też dużo łatwiej dostępne niż kartridże. Dopiero w 1990 roku firma Bobmark wprowadziła na nasz rynek podróbkę konsoli Japończyków, czyli kultowego Pegasusa.

Pegasus szybko stał się w naszym kraju synonimem NES-a/Famicoma i jednocześnie jednym z najczęściej wybieranych prezentów komunijnych. Na bazarach i w domach towarowych królowały kartridże typu 168 w 1, w rzeczywistości zawierające po kilkanaście gier w wielu wariantach. To właśnie na tym urządzeniu niejeden Polak po raz pierwszy zetknął się z Contrą, Tankiem czy Super Mario Bros.



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Ktoso the Ryba



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan-Amos

eprasa.pl 3fb78f45a7

Ciekawostka: Simon's Quest zyskał reputację jednej z najtrudniejszych i najbardziej zagadkowych platformówek na NES-a. A to dlatego, że w wersji amerykańskiej wiele wskazówek zostało (zapewne) źle przetłumaczonych lub podanych w tak enigmatyczny sposób, iż gracze musieli eksperymentować i szukać poradników.







Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan-Amos

Duck Hunt

1984 | Nintendo



GRA jest prosta, wręcz banalna – ot, strzelanie do latających kaczek. Duck Hunt ma trzy tryby zabawy: pierwszy oferuje serię 10 ptaków pojawiających się na ekranie pojedynczo i daje po trzy szanse na zabicie każdego z nich. Jeśli uda się nam zdjąć określoną ich liczbę, przechodzimy do następnego poziomu. Co ciekawe, druga osoba może sterować ruchem kaczek za pomocą kontrolera, co wprowadza element współpracy lub rywalizacji. Drugi tryb różni się od pierwszego jedynie tym, że ofiary pojawiają się parami, w trzecim natomiast gra zastępuje ptaki glinianymi dyskami, które są znacznie mniejsze, ale poruszają się w bardziej przewidywalnym kierunku. Duck Hunt korzystał z Zappera, czyli dołączonego do NES-a pistoletu świetlnego. W czasach, gdy większość konsol oferowała tylko dżojstiki czy pady, było to coś naprawdę nowego – poczucie trzymania w ręku „rzeczywistej" broni i głębszej interakcji z grą. No i ten słynny pies wyśmiewający nas, kiedy spudłowaliśmy, wzbudzający frustrację wśród milionów użytkowników... Kto nigdy nie próbował do niego strzelić (co jednak Duck Hunt uniemożliwia...), ręka do góry. Nikt? No, nie dziwię się.

Ciekawostka: w Duck Huncie dało się w prosty sposób oszukiwać, strzelając np. w sufit, ponieważ czujnik Zappera reagował na jasne obszary. Po wciśnięciu spustu gra wyświetlała na ułamek sekundy czarny ekran z rozbłyskującymi po kolei białymi celami i gdy broń wykryła któryś z nich, na koncie gracza zapisywane było trafienie.



NES-owe polecajki spikaina

Oto sto czternaście gier na Nintendo Entertainment System, które pole... O, chwileczkę, mam telefon. Słucham? Dwa i pół tysiąca znaków?! ...Oto cztery gry na NES-a, które polecam.

Dragon Quest IV: Chapters of the Chosen

1990 | Enix

GDYBY ktoś poprosił was o polecenie jednego erpega na Nintendo Entertainment System, pewnie wskazalibyście Final Fantasy III. Niektórzy być może zaszaleliby z Fire Emblemami. Ale jeśli chcecie zobaczyć, jak gra naprawdę rozpycha się na NES-ie, wykorzystuje w stu procentach platformę, na której przyszło jej działać... to sprawdźcie tego skurczybyka. Kilka rozdziałów z różnymi protagonistami (ok. 30 godzin mięsistej gry!), normalne joterpegowe systemy funkcjonujące (z usprawnieniami, ale jednak) do dzisiaj, parę zaskakująco nieszablonowych pomysłów, które aż żal spoilować... Jak tu się dziwić, że w Japonii to właśnie Dragon Quest, a nie Final Fantasy, jest synonimem erpega?

Tetris

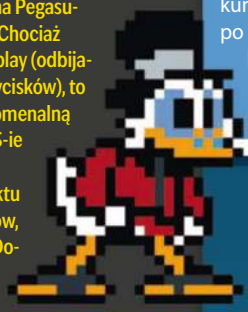
1989 | Nintendo

NIE wybaczyłbym sobie (i moim redakcyjnym przyjaciołom), gdyby w tekście o NES-ie słowo „Tetris" pojawiło się tylko w kontekście wyliczania bestsellerów. Bo to też prawdopodobnie najlepsza produkcja na tę konsolę. Nic nie stoi na przeszkodzie, by udawać „dojrzałego gracza" i w bibliotece platformy Nintendo szukać na siłę artystycznych doznań, ale fakty są takie, że to była epoka, kiedy nie bardzo jeszcze mogło chodzić o wiele poza gameplayem. A żaden inny tytuł z NES-a (wliczając w to te z Mario!) nie okazał się tak ponadczasowy i uniwersalny jak właśnie Tetris. Sprawdźcie oficjalne turnieje!

DuckTales

1989 | Capcom

WIECIE, JAK wiele mamy w Polsce osób, które grały w DuckTales 2 – bo było powszechne na Pegasusach – a zupełnie nie znają „jedynki"? Chociaż w sequelu podrasowano trochę gameplay (odbijanie się nie wymaga już kombinacji przycisków), to pierwsza część również pozostaje fenomenalną platformówką do dzisiaj. Sporo na NES-ie tego typu dzieł, ale, kurka wodna, nikt tak ich nie robił jak Capcom! Od projektu poziomów, przez przeciwników i bossów, po muzykę (tak, to tutaj jest Księżyc). Dodatkowe punkty, jak ktoś jest miłośnikiem najbogatszej kaczki świata.



Super Mario Bros. 2

1988 | Nintendo

ZAMIERZAŁEM napisać tu o The Battle of Olympus. O Little Samson. O Blaster Master Zero. O Little Nemo: The Dream Master. I te tytuły też warto sprawdzić. Ale to idealna okazja, żebym polecił wam... uwaga, wypowiem to szeptem... najlepsze klasyczne Mario(*). SMB2 to nawet pierwotnie nie był Mario, lecz to nieważne. Nie wiem, czy jakakolwiek inna gra z tej serii miała tak duży wkład w świat hydraulika. Wiem za to, że do „dwójki" - tej właśnie, a nie do The Lost Levels - wraca się dziś jak do współczesnej platformówki. Bogata, responsywna, emocjonująca, pełna sekretów... i, o mój Boże, ta ścieżka dźwiękowa.

(*) Bojówek fanów „trójki" się nie obawiam, ale lepiej, żeby moja żona tego nie przeczytała, bo mi nie wybaczy.

Co jeszcze ciekawego trafiło na NES-a?

Oczywiście cała masa gier! Choćby kultowe The Legend of Zelda, Micro Machines, Contra, Mega Man albo pierwsze w historii jRPG na konsole, czyli Dragon Warrior (na Famicomie funkcjonujący pod nazwą Dragon Quest). No i rzecz jasna Final Fantasy! Warto mieć też na uwadze Kid Icarusa, stanowiącego połączenie platformówki, erpega i... shoot 'em upa. Nie można tu ponadto nie wspomnieć o Donkey Kongu, przeboju przeportowanym z automatów. Mógłbym tak jeszcze długo wymieniać, ale zamiast tego odeślę was do naszej książki „Gry, które trzeba znać. Lata 90. (i okolice)" – znajdziecie w niej bogaty przegląd produkcji na NES-a. |CDA|

eprasa.pl 3fb78f45a7



Lochy, losowość i brak drugiej szansy

Na długie godziny zgubił się w podziemiach: **Jakub „Jaqp" Dmuchowski**

Fabuła wielu gier zaczyna się od przerdzewiałego ostrza i pary znoszonych kalesonów. Ot, klasyka: w toku przygód herosi rosną w siłę, zbierają lepszy sprzęt, a śmierć nie jest dla nich większą niedogodnością, jako że wystarczy wczytać ostatni zapis, aby świat powrócił do stanu sprzed paru minut. Prawda?

Permanentna śmierć podczas rozgrywki to zjawisko, o którym sama myśl wywołuje u wielu z nas dreszcze. No bo jak to tak – nie po to spędziliśmy kilkadziesiąt godzin na dopieszczaniu naszej postaci, aby cały wysiłek poszedł na marne w wyniku jednego potknięcia, często niebędącego nawet do końca naszą winą. Jeśli rzeczywiście musieliśmy pożegnać się z awatarem, pewnym pocieszeniem pozostaje to, że jego następcę czeka znacznie łatwiejsze zadanie. Jak by nie patrzeć, mapę gry znamy od podszewki, żadna maszkara już nas nie zaskoczy, a lokalizacje potężnych przedmiotów zdążyliśmy wykuć na pamięć. A co, gdyby wraz z protagonistą w niebyt odchodził również cały wcześniej odwiedzony przez niego świat?



Ekran tytułowy Beneath Apple Manor potrafił zrobić swego czasu niemałe wrażenie.

Z kart podręcznika na ekran komputera

Nim nastała era pełnoprawnych komputerowych erpegów, w domach królowali ich papierowi protoplaści. **Systemy pokroju pierwszych edycji Dungeons & Dragons rozpalały wyobraźnię ludzi z całego świata**, a drużynowe eskapady do wyimaginowanych lochów stały się ulubionym zajęciem wielu osób. Do tej zabawy potrzebni jednak byli znajomi, a o tych czasami niezwykle trudno – tego, kto nigdy nie próbował zgrać kilku dorosłych na parogodzinne spotkanie w weekend, ominęła prawdziwa karuzela emocji, i to tych mniej przyjemnych.

Odrobinę lżej na sercu robi się na myśl, że zadanie to nastręczało wielu kłopotów już prawie pół wieku temu. Na szczęście, w zgodzie z maksymą „współczesne problemy wymagają współczesnych rozwiązań", bolączka ta została częściowo wyeliminowana. Częściowo, ponieważ na towarzystwo innych ludzi w trakcie zabawy nie mieliśmy co liczyć. Ulgę przyniosło odkrycie, że mistrz gry, czyli osoba

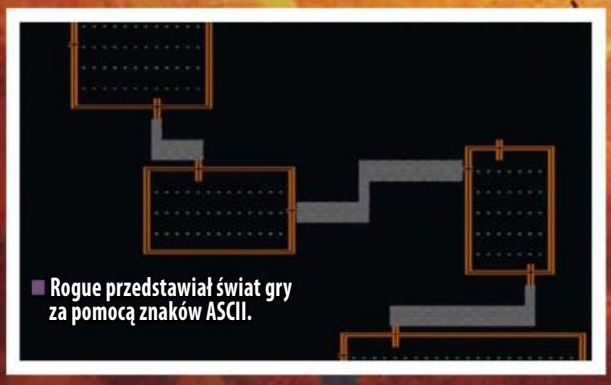
Wszyscy mają w sobie coś z „rogalików”

Rogueliki (a co za tym idzie – również roguelite'y) po wielu latach przerwy ponownie trafiły do szerszej świadomości graczy i rozgościły się w niej na dobre. Mimo że czołowymi przedstawicielami gatunków pozostają względnie drobne tytuły opracowane przez studia niezależne, branżowi giganci postanowili uszczknąć z tego sukcesu co nieco dla siebie.

I tak w tytułach z segmentu AAA często możemy wziąć udział w zabawie inspirowanej przeczesywaniem proceduralnie generowanych podziemi. Oferują ją m.in. dodatek Valhalla do God of War Ragnarök, Lochy Kielicha w Bloodbornie, tryb Freelancera w trzecim Hitmanie czy Mooncrash, rozszerzenie Preya. Na rynku pojawiły się także wysokobudżetowe produkcje pokroju Returnala, który jest dumnym reprezentantem roguelite'ów.



Dodatek Mooncrash wprowadza do fabularnego FPS-a zupełnie nowy tryb z elementami roguelike'a.



Rogue przedstawiał świat gry za pomocą znaków ASCII.

odpowiedzialna za prowadzenie rozgrywki i nadzorowanie jej przebiegu, może zostać zastąpiony przez komputer. „Maszyna” zaś całkiem dobrze sprawdzała się w tej roli. Gwarantowała obiektywność, nie marudziła, nie podjadała pizzy, a i potrafiła dać w kość, kiedy sytuacja tego wymagała. W ten oto sposób narodził się gatunek roguelike'ów, który to swoje miano zawdzięcza tytułowi niekoniecznie będącemu pierwszym reprezentantem tego typu gier.

Permanentna śmierć stanowi główny wyznacznik gatunku.

Łotry nie mają łatwego życia

Najistotniejszym elementem nazwy „roguelike” jest zawarte w niej słowo „rogue”, czyli łotr. To oczywisty hołd dla noszącej ten tytuł produkcji z 1980 roku, która zadebiutowała na urządzeniach z system Unix (ale w przyszłości doczekała się wielu portów). Gra wrzucała nas w buty bohatera złożonego z kilku pikseli i stawiała jasny cel – musieliśmy zdobyć Amulet Yendoru. Brzmi prosto? I prawidłowo, bo takie też było w rzeczywistości. Przynajmniej w teorii, dość szybko okazywało się bowiem, że praktyka wygląda zgoła inaczej.

Rogue stawiał sprawę jasno – śmierć to śmierć, a w tym uniwersum martwi nie powracają do świata żywych za sprawą paru stuknięć na klawiaturze. Każdy zgon podczas wyprawy przez kilkuetapowe lochy kończył się rozpoczęciem przygody od nowa, a tytułowy łotr, goły i wesoły, wyruszał w podróż ograbiony ze wszystkich zdobytych wcześniej skarbów. To właśnie ta mechanika, znana obecnie jako permadeath, stanowi dziś główny wyznacznik gatunku, acz równie istotny jest inny aspekt – losowość.

Na nic zdawał się notes z ołówkiem, niewiele pożytku przynosiła także fotograficzna pamięć. Każda próba przebrnięcia przez podziemia oferowała niepowtarzalne przeżycie. Zmieniał się rozkład nie tylko pomieszczeń, ale też zamieszkujących je potworów oraz walających się po kątach skarbów. Oznaczało to, że nie mogliśmy polegać na utartych schematach, a jedyne, czym dysponowaliśmy po porażce, to zasób wiedzy możliwej do wykorzystania podczas kolejnego podejścia do zdobycia amuletu. Rogue okazywał się zaś niewiarygodnie wymagający, choć dziełu Michaela Toya i spółki należy oddać, że nie wymuszało podejmowania pochopnych działań. Ze względu na to, że zabawa toczyła się w turach, nic nie stało na przeszkodzie, aby dobrze przemyśleć każdy ruch – a i tak nierzadko był on naszym ostatnim.

Mimo że Rogue bez wątpienia stanowił przełom, okazało się, że leżące u jego podwalin pomysły nie należały do unikatowych. Dwa lata wcześniej, **w roku 1978, programista Don Worth stworzył w pojedynkę dzieło, które niestety często pomija się w dyskusjach o początkach roguelike'ów** (nazywanych potocznie „rogalami” bądź „rogalikami”). A jest ono prawdziwym prekursorem nie tylko gatunku, ale też komercyjnych erpegów przeznaczonych na komputery osobiste. Mowa tu o...

Beneath Apple Manor

Produkcja zabierała nas do tytułowej posiadłości, pod którą ukryte zostało złote jabłko. Jak można się domyślić, zadanie gracza polegało na przechwyceniu owocu, niemniej na drodze do osiągnięcia tego celu stało dziesięć – bądź też pięć, w zależności od wersji – poziomów podziemi. Co istotne, lokacje były generowane proceduralnie.

Wydana pierwotnie na komputery Apple II produkcja polegała na ubijaniu przeciwników podczas toczonych w turach starć, zbieraniu magicznych przedmiotów oraz rozsądnym dysponowaniu zasobami w postaci atrybutów naszego bohatera. Podobieństw do Rogue'a nie brakowało, lecz jeśli wierzyć Worthowi oraz ekipie Toya, nie mieli oni nawzajem świadomości o swoim istnieniu, więc zarzuty o plagiat są nie na miejscu.

Mimo że **obecnie to właśnie Beneath Apple Manor uznawane jest za ojca wszystkich roguelike'ów**, długo pozostawało w zapomnieniu, podobnie zresztą jak i cały gatunek, któremu dało początek. Kolejne lata co prawda przyniosły takie perełki jak Hack, The Dungeons of Moria (szerzej znane po prostu jako Moria) oraz ponadczasowe Dwarf Fortress, niemniej branża ewidentnie nie była gotowa na nadejście „rogali” w pełni chwały.

Na prawdziwy renesans erpegopodobnych gier z elementem permanentnej śmierci i praktycznie pełną losowością przyszło nam poczekać aż do początku drugiej dekady bieżącego wieku. Sporą zasługę miała w tym popularyzacja

eprasa.pl 3fb78f45a7

wytworów niezależnych studiów. Developerzy, z powodu braku dostępu do ciężarówek załadowanych pieniędzmi, musieli szukać alternatywnych sposobów na osiągnięcie sukcesu, nierzadko inspirując się sprawdzonymi, acz nieco zapomnianymi, motywami – takimi jak te zastosowane we wspomnianych wcześniej tytułach.

Złoty wiek „rogalików"

Na szczególną uwagę zasługuje produkcja dwóch panów: Edmunda McMillena i Floriana Himsla. **The Binding of Isaac trafiło do sprzedaży we wrześniu 2011 roku i z miejsca zjednało sobie grono fanów zachwyconych pomysłem na rozgrywkę.** Ta zaś, nie oszukujmy się, do oryginalnych nie należała. Mógłbym po raz trzeci w tym tekście przytoczyć fragment dotyczący przedzierania się przez kolejne piętra proceduralnie generowanego lochu, niemniej na tym etapie już chyba wszyscy dobrze rozumiemy, na czym polegają rogueliki. Siła tytułu traktującego o perypetiach chłopca uciekającego przed własną matką tkwiła jednak nie tylko w dynamicznym i nieprzewidywalnym gameplayu, ale też w klimacie.

Prekursorzy gatunku przyzwyczaili nas do trzech rzeczy. Pierwszą z nich jest to, że jedyne, co możemy zrobić ze śmiercią, to się z nią pogodzić, zbić piątkę i wrócić do akcji w świeżym wcieleniu. Ta część układanki pozostała na miejscu, jako że Isaac nader często spotyka się z kostuchą. Druga to prostota wizualna mająca zapewnić czytelność (czy wspominałem już, że świat Rogue'a w całości złożono ze znaków ASCII?), acz była ona podyktowana ówczesnymi ograniczeniami sprzętowymi. W XXI wieku nie trzeba uciekać się do takich kompromisów, dzięki czemu The Binding of Isaac otrzymało świetną, ociekającą groteską szatę graficzną. Listę domyka podzielony na tury gameplay, choć akurat tego elementu w produkcji McMillena i Himsla nie uświadczymy.

Dochodzimy więc do momentu, w którym należy postawić pytanie: „Co czyni roguelike'a roguelikiem?". Jak już napomknąłem, archaiczny wygląd możemy skreślić w przedbiegach. Co jednak ze wspomnianą wcześnie turową rozgrywką? Czy pozbawiony jej tytuł wciąż zasługuje na miano „rogala", czy reprezentuje już zupełnie inny gatunek? Tak się składa, że jednoznacznej odpowiedzi na to pytanie nie mamy po dziś dzień. Nie oznacza to oczywiście, że nie warto się nad nią zastanowić!

Czym jest roguelite?

Gatunki gier wideo, w tym rogueliki, stale ewoluują. Ot, weźmy na tapet erpegi. Do takowych możemy zaklasyfikować zarówno Skyrima, jak i Baldur's Gate III, niemniej pomiędzy tymi produkcjami mamy istną przepaść w kontekście założeń zabawy. O ile pierwszemu z wymienionych tytułów jest zdecydowanie bliżej do korzeni, tak raczej nikt też nie ma obiekcji co do tego, że gry z serii The Elder Scrolls to także solidne RPG.

Wśród hardkorowych fanów „rogalików" znalazło się jednak multum purystów walczących o czystość gatunku i „uchowanie" go przed grami, które nie wpasowują się w ramy ustanowione w latach 80. ubiegłego wieku. Zarzewiem konfliktu i głównym powodem stojącym za ukuciem nowego terminu służącego do określania „niepożądanych" produkcji okazało się zjawisko znane jako metaprogresja bądź metapostęp.

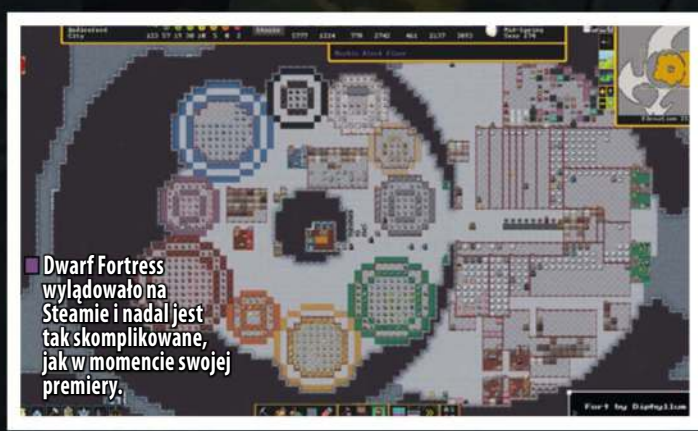
Śmierć oznacza definitywny koniec w roguelike'ach i to już dobrze wiemy. Co jednak, gdy dany tytuł pozwoli nam zachować część zasobów zebranych podczas poprzedniej rozgrywki? Co w przypadku, kiedy nie zawsze musimy startować z absolutnie czystą kartą, a wybrane ulepszenia pomogą nam zwiększyć szanse na zwycięstwo już od samego początku zabawy? Produkcje, w których zaimplementowano takie rozwiązania, otrzymały miano roguelite'ów. Podkreślało ono, że takie dzieła zostały stworzone w duchu Rogue'a i Beneath Apple Manor, niemniej postanowiły wykonać przy tym krok w bok, co sprawia, że nie są do końca wierne fundamentalnym zasadom roguelike'owego gameplayu.



Crypt of the NecroDancer najbliżej do pierwotnych założeń gatunku roguelike'ów.

„To który jest synem kogo?"

Mimo że roguelike jest znacznie powszechniej występującym terminem, większość produkcji, którym go przypisano, to w rzeczywistości roguelite'y. Weźmy na tapet recenzowanego w tym numerze CD-Action drugiego Hadesa. W jego opisie na Steamie możemy przeczytać, że mamy do czynienia z czarującą kontynuacją obsypanego nagrodami dungeon crawlera typu roguelike. Każdy, kto zetknął się z tą marką, wie, że zgon bohatera nie kończy definitywnie zabawy, wręcz przeciwnie – stanowi wpisany w nią element, uzasadniony na płaszczyźnie nie tylko rozgrywki, ale też fabuły.



Dwarf Fortress wylądowało na Steamie i nadal jest tak skomplikowane, jak w momencie swojej premiery.

Kolejny przykład – Slay the Spire, czyli wedle platformy Valve połączenie gry karcianej i roguelike. W tym konkretnym przypadku nie zwiększymy mocy naszej postaci pomiędzy kolejnymi próbami wspięcia się na szczyt tytułowej iglicy, niemniej w trakcie przedzierania się przez komnaty odblokujemy tonę nowych kart i reliktów, które ułatwią nam zadanie w przyszłości. Czy można potraktować taki mechanizm jako element metapostępu? Bez wątpienia, acz jego skala zdecydowanie jest mniejsza niż w Hadesie.

Przykładów gier niesłusznie nazywanych roguelike'ami mamy aż nadto. Darkest Dungeon? Roguelite. Enter the Gungeon? Również. A co



Hades II stanowi udoskonaloną wersję „jedynki" – ale czego można by chcieć więcej?



z Cult of the Lamb? Wedle definicji to także jest roguelite. W skrócie: **„rogalików" czystej krwi pojawia się na rynku naprawdę niewiele, a za jednego z nich można uznać chociażby Crypt of the NecroDancer**, hołdujące nawet zasadzie turowej rozgrywki toczącej się na siatce. Dzieło studia Brace Yourself Games wymaga od nas nie tylko zręczności, ale też... poczucia rytmu. Maszkary sieczemy bowiem w rytm przygrywającej nam ścieżki dźwiękowej lub własnej muzyki, co nie zmienia faktu, że fani klasyków bez problemu się tu odnajdą – o ile nadążą za tempem.

Gier niesłusznie nazywanych roguelike'ami mamy aż nadto.

Problem bez rozwiązania?

Rogueliki, tak jak i pozostałe gatunki, stale ewoluują i rozrastają się w różnych kierunkach. Dzięki temu zjawisku doczekaliśmy się nawet produkcji pozornie mających już niewiele wspólnego ze swoim protoplastą, acz po bliższym zapoznaniu się z nimi da się odczuć jego ducha. Jedną z nich jest bardzo lubiane przez graczy Vampire Survivors, o którym – a także o jego licznych klonach – przeczytacie więcej w ramce.

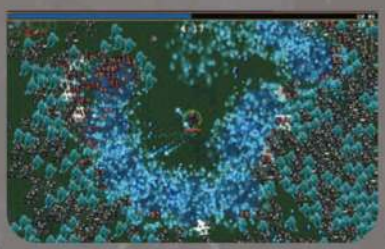
Wszelkiej maści „rogale", zarówno te z literką „t", jak i „k" w nazwie, cieszą się ogromną popularnością. Mimo to należy zaznaczyć, że **minione lata nie przyniosły zbyt wielu innowacji gatunku, zamiast tego co i rusz raczeni jesteśmy sequelami rozwijającymi formułę pierwszych odsłon cyklów**. Wspomniany Hades II, Monster Train 2(*) i nadchodzące Slay the Spire II stanowią dowód na to, że rogueliki i roguelite'y tkwią tymczasowo w stagnacji. Każdy z wymienionych tytułów stawia na dobrze znane motywy z kilkoma „twistami", na pierwszy rzut oka oferując niewiele więcej ponad to, z czym mieliśmy już do czynienia w przeszłości – acz dla niepoznaki odziewa całość w świeże szaty. Co prawda niektóre studia wciąż próbują eksperymentować, niemniej większość woli sprawdzone rozwiązania, często podpatrzone u konkurencji. Z tego tłumu należy wyróżnić twórcę Balatro, jako że dzieło LocalThunka sprytnie przeplotło zasady pokera z mechaniką budowania talii, okraszając to wszystko cechami charakterystycznymi dla roguelike'ów i roguelite'ów.

Czy to oznacza, że z opisywanego tu gatunku niczego więcej nie da się wykrzesać? Oczywiście, że się da. Aby to osiągnąć, potrzeba jednak krztyny odwagi. Tej zaś ostatnio developerom nieco brakuje – zarówno tym dużym, jak i małym. Wielu produkcjom nie przeszkadza to jednak w zdobywaniu uznania (i pieniędzy) graczy, a żywym dowodem na potwierdzenie tej tezy jest Hades II. Produkcja studia Supergiant Games zgarnęła fenomenalne oceny, co zdaje się sugerować, że konsumentom wcale nie zależy na rewolucji w gatunku. Biorąc pod uwagę pasję, z jaką stworzone zostały przygody księżniczki Melinoë, i jakość, którą mogą się one poszczycić, trudno się dziwić takiej opinii. **|CDA|**

Vampire Survivors i twory pokrewne

Mimo kilkudziesięciu lat na karku gatunek roguelike'ów wciąż ewoluuje. Po odnodze w postaci roguelite'ów przyszła pora na gry survivorslike, które zawdzięczają nazwę produkcji Vampire Survivors. Ta zaś pełnymi garściami czerpała z kanonu zapoczątkowanego przez Beneath Apple Manor i mimo że założenia zabawy uległy modyfikacji, jej trzon w postaci permanentnej śmierci i losowości pozostał nienaruszony.

Tytuły przypominające na pierwszy rzut oka bullet hell stawiają na sprawne lawirowanie między wrogami, zbieranie ulepszeń i odblokowywanie nowych elementów, a wszystko to na proceduralnie generowanych mapach. Sztandarowi przedstawicieli tego gatunku, pomijając samo Vampire Survivors, to m.in. Death Must Die, Brotato, 20 Minutes Till Dawn oraz Halls of Torment.





Balatro to jeden z najbardziej innowacyjnych „rogali" ostatnich lat.

(*) Więcej o tym tytule 9kier pisała w poprzednim numerze CD-Action.



Ile waży platyna?

Poluje na trofea: **Michał Walkiewicz**

Może to znak czasów, świadectwo prywatnej obsesji lub nimb wiecznego pacholęctwa. A może sposób na kontrolowanie codziennego chaosu albo wyraz tęsknoty za epoką, w której każda gra była wydarzeniem formacyjnym. Tak czy owak, pucharki, osiągnięcia, „setki" oraz „calaki" pozostają najpoważniejszą z niepoważnych spraw w życiu fana elektronicznej rozrywki.

Widziałem rzeczy, którym wy, poczytalni ludzie, nie dalibyście wiary. Kontroler przywiązany gumką recepturką do kuchennego hokera. Turniej sztuk walki sprowadzający się do tego, że siedmiu hochsztaplerów bije się na niby, a ósmy wyrzuca nieproszonych gości. Plastik rozpryskujący się niczym sylwestrowe fajerwerki po zderzeniu z sufitem. Mężczyznę leżącego krzyżem na parkiecie i krzyczącego w poduszkę. Tego ostatniego gościa kojarzę z lustra.

Następstwem niegodnych zachowań oraz kuriozalnych gestów jest kojący dźwięk triumfu. Brzdęk, kolejny platynowy pucharek! Order z chrustu, uścisk dłoni nieistniejącego prezesa, rzecz fundamentalnie nieprzydatna, a zarazem bezcenna. Gdy ktoś pyta mnie o autorytety, nie mówię o Tadeuszu Kantorze, tylko o ginko765 – koledze, który wbił blisko 16 tys. platyn, wiodąc jednocześnie normalne życie. Kiedy zaś słyszę, że to dziecinada, od razu sięgam po haubicę, czyli Gustave'a Flauberta: „Kto nie nosi w sercu dzieciństwa, jest jak martwe drzewo".

Życie to gra wideo

Platynowe pucharki wirują wokół naszych głów, choć zazwyczaj nie zdajemy sobie z tego sprawy. Aplikacje do nauki języków obcych nagradzają nas za regularny postęp. Smartfony liczą nasze kroki i spalane kalorie, rozkładając „sukces" na kolejne progi. Korporacyjna kultura pracy opiera się w dużej mierze na systemach punktowych. Programy w rodzaju Habitiki idą o krok dalej i restrukturyzują naszą codzienność tak, aby przypominała niekończącego się erpega. Na spacerach wykonujemy questy, w trakcie snu odnawiamy zdrowie i manę, na siłowni farmimy punkty doświadczenia.

Platynowanie pozwala na dłużej zatrzymać się przy kupionej grze.

Rozmaite mechanizmy gamifikacji są znacznie starsze od gier wideo, choć to właśnie one zamieniły je w narzędzie porządkowania rzeczywistości. W kapitalistycznym układzie, gdzie pojęcia „zwycięzców" i „przegranych" wyznaczają realną skalę społecznego funkcjonowania, korzystamy z niego bezustannie. To dzięki niemu nudne czynności stają się „wyzwaniami", codzienną gorączkę myśli traktujemy jak „wizualizację celów", obietnica nagrody (bez względu na to, czy mowa o zniżce w Żabce, czy odznace koleżeńskiego ucznia) sprawdza się zaś jako imperatyw do działania.

Choć gamifikacja w sferach korporacyjno-marketingowych podlega logice opresji i kontroli, w naszym ukochanym medium pozostaje zjawiskiem stosunkowo niewinnym. Jeśli istnieje coś, co w dobie agresywnej popkulturowej ekspansji gier stanowi o ich ulotnej „tożsamości", może być tym czymś właśnie system opcjonalnych i czysto symbolicznych nagród.

eprasa.pl 3fb78f45a7

Z MOJEJ GABLOTKI

Jedne platyny są łatwiejsze, inne wymagają większej uwagi, a zdarzają się też takie, które całkowicie dojeżdżają człowieka. Poniżej trzy przykłady tego typu tytułów:

Ninja Gaiden II Black

W chwili, gdy piszę te słowa, Devil May Cry 5 oraz Vanquish uchodzą za najtrudniejsze splatynowane gry akcji w mojej kolekcji, ale już teraz wiem, że Ninja Gaiden II Black wkrótce je zdetronizuje. Nie może być inaczej, tak głoszą księgi. Zawsze następuje taki moment, w którym wszystkie puzzle wskakują na swoje miejsce i już niemal słyszycie dźwięk pucharku wpadającego na wasze konto. W moim przypadku była to chwila, gdy po dwóch tygodniach (sic!) naparzania głową w mur posłałem do piachu sojusz trzech wkurzonych bossów.

Crash Bandicoot 4: Najwyższy czas

Niebo i piekło. Z jednej strony przepiękny hołd dla szacownego gatunku trójwymiarowych platformówek. Z drugiej – absolutny koszmar dla platyniarzy i ponad 100 godzin szorowania tyłkiem po tarce do sera. Co ciekawe, w trakcie „zabawy" dostaniecie szansę pobicia developerskich czasów. Jeśli wam się uda, będziecie chodzić z głową zadartą ku niebu. I nikt nie będzie wiedział dlaczego.

Final Fantasy VII Rebirth

Droga krzyżowa. Twórcy wzięli sobie do serca skargi na niski poziom trudności wyzwań z Final Fantasy VII Remake. W odpowiedzi postanowili batożyć graczy przez bite 200 godzin. Trofeum za skompletowanie przedmiotów na budowę rajskiego hotelu brzmi niewinnie. W praktyce to ostateczny test cierpliwości, refleksu oraz nagiej i surowej siły woli. Pie***ony Chadley!



Ile znaczą trofea?

Wiecie doskonale, jak się to wszystko zaczęło. Już w latach 70. i 80. ubiegłego wieku rozmaite mechaniki motywacyjne, od bonusowych żyć po pierwsze leaderboardy, stanowiły fundament całej kultury salonów arcade. Ponieważ stawką był rozkwit pokoleniowej komunii wrażliwości, transakcyjna natura relacji między odbiorcami a twórcami pozostawała kwestią drugorzędną. Nic więc dziwnego, że już dekadę później „maksowanie" gier stało się stylem życia w obrębie stylu życia. Jasiek spod dwójki, który tłukł Shao Khana jedną ręką i kończył przygody Larry'ego Laffera bez solucji, był kimś więcej niż graczem. Stawał się autorytetem, punktem odniesienia, niedoścignym wzorem.

Jak na ironię, rozciągnięta na kolejne dekady mainstreamizacja elektronicznej rozrywki sprawiła, że wprowadzone w XXI wieku oficjalne systemy osiągnięć i trofeów powoli traciły na popularności (czego symboliczną kodę stanowi niedawne anulowanie programu PlayStation Stars). W dobie miękkiego podziału na rynek każuali i hardkorowców wciąż pozostają jednak istotne. **Platyna wbita w tej czy w innej produkcji nie jest już harcerską odznaką sprawności (w czasach esportu i pro gamingu nie może nią być).** Pozwala jednak odróżnić neofitów traktujących grę wideo jak „dobrą książkę" lub „interesujący film na wieczór" od pasjonatów, którzy dostrzegają w niej przede wszystkim doznanie intymne. Chodzi w końcu o oddanie, czyli najprywatniejszą z emocji.

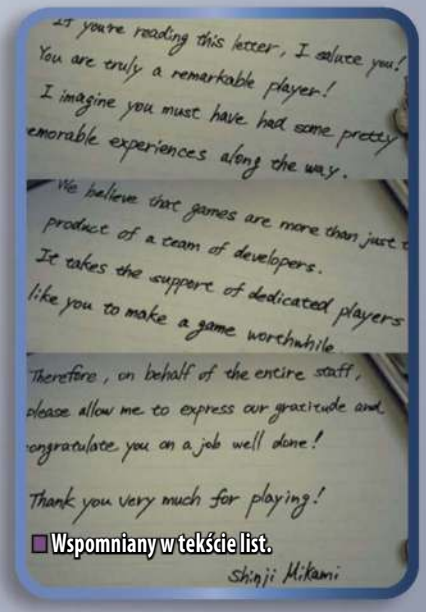
Uwaga, uwaga

„Jeśli otrzymałeś tę wiadomość, przyjmij moje ukłony. Wyobrażam sobie, że była to podróż pełna niezapomnianych chwil" – czytamy w liście od Shinjiego Mikamiego do graczy, którzy zadali sobie trud splatynowania remake'u Resident Evil. Pal licho, że z owych „niezapomnianych chwil" składa się wielka kronika orki na ugorze (tryb z niewidzialnymi wrogami na zawsze w moim sercu). Liczy się gest. I nasz, i artysty.

List od Mikamiego schowałem w kuferku z najpiękniejszymi gamingowymi wspomnieniami. W wiadomości tej pobrzmiewa bowiem tęsknota za uważnością, czyli towarem deficytowym w rzeczywistości zasilanej nadprodukcją bodźców. To cecha, której brakuje nam w domu, w pracy, w miłości i oczywiście w kontakcie z kulturą.

Premiera goni premierę, my pędzimy za nowościami, święty kalendarz wydawniczy nie toleruje spóźnień i finansowego zastoju. Platyny są trochę jak hamulec ręczny w mknącym bolidzie. Pozwalają przyjrzeć się grom w całym ich skomplikowaniu i symbolicznie uhonorować wysiłek odpowiedzialnych za nie ludzi.

Czasem odbywa się to z korzyścią dla naszej wrażliwości, jak z oglądanym wielokrotnie



Wspomniany w tekście list.

eprasa.pl 3fb78f45a7



Liczba platyn zdobytych przez ginko765 zwala z nóg!

wybitnym filmem, który co rusz odkrywa przed nami nowe sensy. Kiedy indziej bywa nieopłacalne, np. w grach akcji trofea za poziomy trudności się nie „stackują" (i nie wystarczy przejść całości raz, na „hardzie", żeby zaliczyło niższe). Zazwyczaj jednak **efektem ubocznym polowania na pucharki jest specyficzny rodzaj relacji z danym dziełem oraz jego twórcami**. Mało kto pamięta, że w czasach, gdy warunki socjalno-bytowe w Polsce nie pozwalały nam cieszyć się każdą premierą, innej relacji nie znaliśmy. Jedną produkcję katowaliśmy miesiącami, a 200% normy wyrabialiśmy bez żadnych zewnętrznych mechanizmów motywacyjnych, nadających całej zabawie jakieś ulotne „znaczenie".

Uważność – nie w znaczeniu „mindfulnessu", tylko generalnego skupienia na ludziach, rzeczach i tekstach kultury – jest w odwrocie. Trofea, choć w teorii nieistotne i wolicjonalne, czasem nam o niej przypominają. Gdyby nie one, nie odkryłbym bogactw świata gier niezależnych; nie przeżyłbym żałoby razem z bohaterką Gris i nie drżał o swój los w Crow Country. Nie wiedziałbym, że w Wiedźminie 3 rozmaite erpegowe mechaniki postaci mają istotne znaczenie, a gwint może sprawiać frajdę. Wreszcie nie doceniłbym wszystkich produkcji „na siódemkę", które w obecnym układzie ekonomiczno-marketingowym pozostają dziećmi gorszego Boga.

Polowanie na trofea zabija przyjemność z grania? Nie w moim przypadku.

Duch w maszynie

Środowisko profesjonalnych „platyniarzy" istnieje, ale nie zrobi wam krzywdy. Wyższy eszelon graczy zajmuje się głównie sobą, miernikiem wewnętrznej hierarchii są zaś nieoficjalne rankingi, np. na stronach w rodzaju PSNProfiles. Chłopaki i dziewczyny mają nawet swoje afery oraz podjazdowe wojenki. Co jakiś czas okazuje się, że za pojedynczą ksywką kryje się cały legion zapaleńców farmiących trofea 24 godziny na dobę.

Osobom wykręcającym słabsze wyniki pozostaje bezpieczna sfera rekreacyjnego polowania na pucharki. Sam należę do tej grupy. **340 platyn to wynik, który imponuje niedzielnym graczom. W kontekście lokalnym i globalnym nie ma się jednak czym chwalić.** Z perspektywy zdywersyfikowanej i barwnej społeczności „łowców trofeów" sprawa jest jeszcze prostsza. Wszyscy jedziemy tą samą autostradą, pozostając na kursie kolizyjnym z wrednymi developerami. Do każdego warto wyciągnąć pomocną dłoń. Nie wiadomo w końcu, kiedy nam przyda się wsparcie.

Skoro gra staje się wyzwaniem, intuicyjnie dzielimy swoje „growe" życie na okres przygotowań (lekturę poradników, buszowanie po forach oraz wyznaczanie optymalnej trasy) oraz czas realizacji całego planu. Pogląd, jakoby zabijało to przyjemność płynącą z gameplayu, należy włożyć między bajki. Choć szukanie znajdziek z przewodnikiem na kolanach bywa upierdliwe, nic nie stoi na przeszkodzie, aby rozpocząć przygodę od dziewiczego biegu, a dopiero później zająć się trofeami. Albo – to moje ulubione modus operandi – zapamiętać wyłącznie te elementy zabawy, których pominięcie uniemożliwi nam zdobycie kluczowych pucharków.

Co jesteś w stanie poświęcić dla platyny?

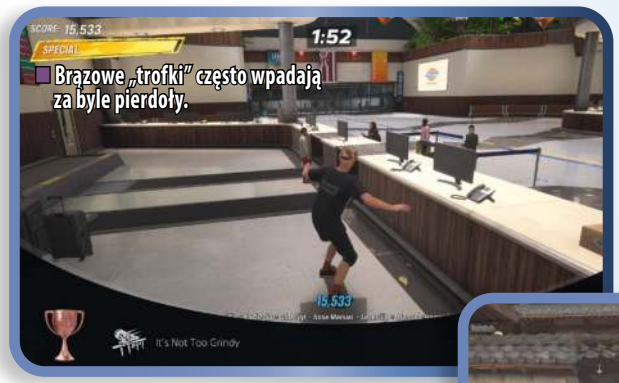
„Poświęcenie" nie jest w tym kontekście pustym hasłem. Osoby, które mają na koncie tysiące platyn, nie wbijają ich wyłącznie w Battlefieldach, Fifach i Cyberpunkach. Podstawę pożywnego śniadania stanowi zazwyczaj papka z kilkuminutowych gierek logicznych, pinballi, japońskich visual novels oraz innych „popierdółek" za złotówkę. Przemnóżcie to wszystko przez multikonta, wersje z różnych regionów oraz tzw. autopopy (czyli trofea wbijane automatycznie przy przesiadce z PS4 na PS5). **Bywa, że z jednej produkcji można wycisnąć pięć-sześć „calaków".**

Sam nie jestem gotowy na takie poświęcenia, choć zdarza mi się zaokrąglać serię 10 platyn



Raczej nie będę dobrze wspominał drogi do zdobycia platyny w FFVII Rebirth...

eprasa.pl 3fb78f45a7



Brązowe „trofki" często wpadają za byle pierdoły.



I cyk, kolejne srebrne trofeum do kolekcji.

produkcjami niegodnymi poważnego gracza. Trochę w myśl zasady, że po trzydaniowym posiłku warto nagrodzić się deserem. Ostatecznie chodzi przecież o strzał dopaminy. Bo choć punkt wyjścia stanowią tu mechaniczne czynności (planowanie, kolejkowanie premier itd.), to punktem dojścia jest czysta, niefiltrowana frajda. Moment, w którym ostatnie wyzwania mamy na wyciągnięcie ręki, to zarazem piękna chwila odroczonego triumfu. Już wiemy, że kosmos nie uweźmie się na nas. Trzeba tylko postawić kropkę nad i.

Wieńczące ów proces paradoksalne uczucie pustki i spełnienia może trwać kilka minut albo parę dni. Nie warto jednak pławić się w nim zbyt długo. Robota czeka.

Na co to komu

Nie zdiagnozowano u mnie nerwicy natręctw, ale mam pewne podejrzenia. Terror liczb parzystych sprawia, że nie zasnę bez obrócenia poduszki dokładnie cztery razy – nie trzy i nie pięć. Podejrzenie spisku producentów RTV zmusza mnie do bezustannego sprawdzania zapisanych ustawień telewizora. Symetryczne aranżowanie przestrzeni pochłania mnie do tego stopnia, że przerwać może je wyłącznie migrena.

W makroskali nerwica natręctw to opowieść o niemożności kontrolowania życiowego chaosu. Gry wideo, mówiąc delikatnie, nie są zaś najlepszą terapią. Za dużo w nich elementów kształtujących nawyki. Przeładuj broń, zanim wejdziesz do kolejnego pokoju. Upewnij się, że zebrałeś klucz do skrzynki. Policz, czy starczy ci serduszek na walkę z bossem. Sprawdź, czy założyłeś odpowiednią zbroję. I tak dalej, w ten deseń.

Wskazać stały element w niestabilnym świecie. Odpowiedzieć na chaos porządkiem.

Naiwne? Może. Najważniejsze, że działa. Ceną za ten rodzaj terapii są ponure myśli, zwłaszcza po czterdziestce. Ślizgając się po jednej rurce przez 30 godzin w Tony Hawk's Pro Skater albo zbierając ziółka w Wukongu, myślę nie tylko o tym, dokąd zmierzam. Zaczynam się zastanawiać, jakim cudem wszystkie decyzje podjęte w życiu doprowadziły mnie właśnie tutaj. A także, last but not least, kim będę, jeśli zrezygnuję z polowania na trofea. „Zwykłym" graczem? Bezrefleksyjnym pochłaniaczem treści? Hardkorowcem bez celu? Typem, który po tych wszystkich latach zdradził Jaśka spod dwójki? Ale to ja. I szczerze zazdroszczę, jeśli macie inaczej. **CDA**

Bywa, że odpowiada to wszystko logice koszmarnego żartu. Jego puentą jest zazwyczaj konkluzja, że **nie da się tak naprawdę „ukończyć" gry wideo** i ruszyć dalej. Platyny – i tu docieram do głównego powodu, dla którego zamieniłem swoje życie w wielki bieg za pucharkami – pozwalają odwrócić tę optykę. Można dzięki nim wyznaczyć jakąś granicę wykonywanej czynności.

RZECZY, KTÓRE ROBIMY Z MIŁOŚCI

Z perspektywy osób postronnych „calakowanie" gier jest zajęciem nie tylko bezcelowym, ale też najzwyczajniej w świecie kuriozalnym. I cóż, o ile naprawdę chciałbym zadać temu twierdzeniu kłam, to nie mam w garści żadnych argumentów. W trakcie trwającej od 10 lat przygody z pucharkami moja żona i dziecko byli świadkami następujących sytuacji:

- dorosły facet rysuje na tablicy męskie przyrodzenie kawałkiem, ekhem... ekskrementów (trofeum „Turd Burglar" w Duke Nukem Forever),
- dorosły facet wciska A na kontrolerze dokładnie 2047 razy (trofeum „Welcome to 2047" w Command & Conquer 3),
- dorosły facet pociera słoik z majonezem przez bitą godzinę (wszystkie trofea w My Name is Mayo),
- dorosły facet w ciele animowanego dziecka podgląda – przez całą minutę i ani sekundy krócej – uprawiających seks rodziców (trofeum „Perverted" w South Park: Kijek Prawdy),
- dorosły facet patrzy na śpiącego kota i sam przysypia (trofeum „Productive Day" w Strayu).

Zostawiam to na wypadek, gdybyście chcieli zająć się platynami „na poważnie", a jednocześnie planujecie założyć rodzinę.




eprasa.pl 3fb78f45a7

25 LAT HITMANA

ĆWIERĆ WIEKU W ŚWIECIE ZABÓJCÓW

W stroju klauna pozoruje wypadek: **Paweł Kicman**

Łysy w garniturze z dwoma gnatami. Brzmi jak początek kiepskiego żartu, ale nie – to początek legendarnej serii gier.

Dopracowana sztuczna inteligencja, wielowymiarowe mapy, konieczność dokładnego planowania misji oraz uzbrojenia się nie tylko w wymyślne gadżety i poręczne bronie, ale też mnóstwo cierpliwości to przepis na idealną produkcję o przygodach płatnego zabójcy. Hitman co prawda składa się z tych elementów, lecz dodaje do nich sporo od siebie, tworząc specyficzną mieszankę. Wydawać by się mogło, że to receptura, którą inni powinni powtórzyć, ale... w świecie gier nie widać żadnej konkurencji. Jak marka Duńczyków z IO Interactive wywalczyła sobie rynkowy monopol w ciągu ostatniego ćwierćwiecza i dlaczego nikt nie próbował rzeczywiście zrzucić jej z samotnej pozycji na podium?

Najpierw zwiedzaj, potem strzelaj

Zacznijmy od początku. W 2000 roku Eidos Interactive wydało pierwsze dzieło nikomu wcześniej nieznanego studia – IO Interactive. **Projekt powstał nieco przypadkiem**, po tym, jak de facto właściciel firmy, Nordisk Film, zmusił developerów do skasowania ambitnej gry MMORPG, nad którą pracowali pod koniec lat 90. Zamiast tego mieli się skupić na czymś prostszym, a nie porywać się z motyką na słońce. Padło więc na strzelankę w klimatach kina Johna Woo.

Do jej stworzenia przygotowano silnik Glacier, jeden z pierwszych zdolnych do symulowania tak zaawansowanej fizyki ciał. Zrobiło to wrażenie na ówczesnym pracowniku Eidosu, Jonasie Enerothie, który pomógł przekonać zarząd do wydania szykowanego przez IOI tytułu, a sam objął stanowisko producenta. Jednocześnie nakłonił zespół, żeby odszedł od zwykłego akcyjniaka na rzecz czegoś bardziej wyszukanego, z elementami skradanki – to coś, z czym Szwed miał już do czynienia, pracując nad Thiefem. I tak w listopadzie 2000 roku na sklepowe półki wjechał Hitman: Codename 47.

W grze wcielaliśmy się w tytułowego agenta o kryptonimie 47 (od dwóch ostatnich cyfr charakterystycznego kodu kreskowego na jego głowie). Założenia gameplayu były dość proste: zadanie zazwyczaj polegało na zidentyfikowaniu celu i za pomocą wszelkich dostępnych środków (najczęściej posiadanej lub znalezionej broni) wyeliminowaniu go. Niewielkie, ale stosunkowo otwarte mapy zaludniali enpece, nasze ofiary miały swoje rutyny, a to, w jaki sposób wykonaliśmy misję, zależało od naszej pomysłowości. Szczególnie przydatny był oczywiście kultowy system przebrań.

Mogliśmy zakładać fatałaszki szofera, kelnera czy dentysty, a każdy strój zapewniał dostęp do zupełnie innych miejsc. Musieliśmy jednak zachować ostrożność i nie dopuścić do znalezienia ciała, z którego zdjęliśmy ciuchy. W tym wszystkim „jedynka" była dość wymagająca, łatwo dało się zginąć albo ujawnić swoją sekretną tożsamość. Prowadziło to do kolejnych prób, popełniania błędów, aż odnajdywaliśmy idealny przepis na zwycięstwo.

Zagraj mi to jeszcze raz, zabójco

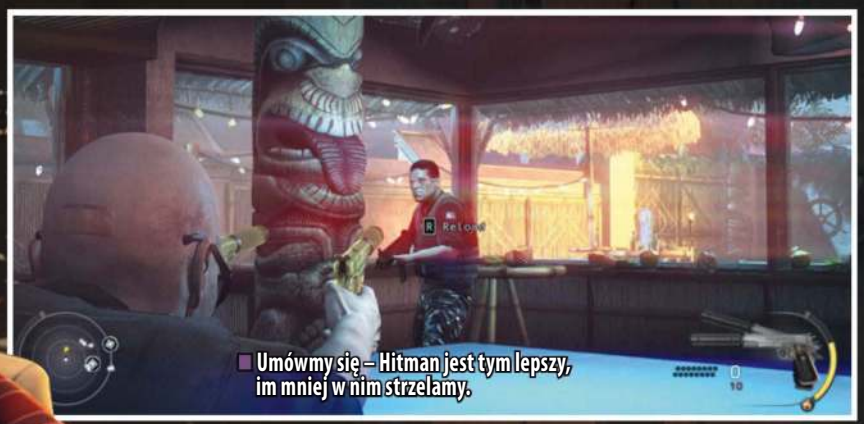
W gruncie rzeczy na tych samych zasadach działały wszystkie główne odsłony serii (o mobilkach piszę w ramce „Tyci agencik"). Co prawda z każdą



Dobrze, że w świecie Hitmana nikt nigdy nie zagląda do skrzyń.



Mocniej, tatu... To znaczy... eem, no... Ałć?



Umówmy się – Hitman jest tym lepszy, im mniej w nim strzelamy.



Intruzywne myśli podpowiadają duszenie, ale bądźmy profesjonalistami!

WIELKI EKRAN, MAŁY SUKCES

Hitman dwukrotnie trafił na ekrany kin. Niestety obie produkcje nie tylko zupełnie rozminęły się z duchem oryginału, serwując bezmyślną strzelaninę i kiepską intrygę bez krzty polotu czy czarnego humoru, ale też nie zaoferowały wiele w zamian. Sceny akcji nie dorastały do branżowych standardów, trudno więc nawet zakwalifikować te tytuły do kategorii „guilty pleasure". W pierwszym filmie w Agenta 47 wcielił się Timothy Olyphant, a w drugim Rupert Friend – obaj poniżej oczekiwań.

kolejną częścią coś się zmieniało, ale twórcy stawiali raczej na modyfikacje ewolucyjne niż zupełne przeformułowanie podstaw. Przykładowo: „dwójka" (2002) nieco spięła narrację, wiążąc fabularnie kolejne misje, chociaż jej najważniejszy wkład do rozwoju marki stanowiło wprowadzenie systemu ocen.

Jeśli działaliśmy niczym duch, dostawaliśmy rangę „cichego zabójcy" (stąd podtytuł Silent Assassin), a jeżeli rozwiązaliśmy problem, strzelając na wszystkie strony – łatkę „masowego mordercy". W połączeniu z dodaniem kilku nowych opcji odbierania ludziom życia (m.in. zatruwanie napojów) punktacja zachęcała graczy do szukania najoptymalniejszych ścieżek eliminacji, wzbogacając wyzwanie o kolejną warstwę. Wydane w 2004 roku Kontrakty(*) w dużej mierze rozwijały ową formułę, stawiając przy tym na kameralniejsze misje, a nie bombastyczne – niekiedy żywcem wyjęte z filmów szpiegowskich – zlecenia w rodzaju tych z poprzednich odsłon (choć, co ciekawe, kilka map z „jedynki" pojawiło się tu w odświeżonym formacie!).

„Trójka" stanowiła też pierwszą tak poważną próbę znalezienia odpowiedniej stylistyki dla przygód Agenta 47 – wcześniej wszystko było raczej konwencjonalne, ot, kolejny sensacyjniak o azjatyckich gangach i tajnych organizacjach. Kontrakty poszły bardziej w mrocznym kierunku, momentami wręcz zahaczały o klimaty noir, oniryczne wspominki łysego zabójcy połączone z sugestywną muzyką Jespera Kyda(**) budowały zaś specyficzny, wyrazisty nastrój. Niemniej pod kątem samego gameplayu wiele się nie zmieniło. Aż do premiery czwartej odsłony.

Krwawe rozgrzeszenie

W Krwawej forsie (2006) studio IOI postawiło na pokaźniejsze, bardziej otwarte plansze. Twórcy nie tylko wypełnili je tłumami (działającymi raczej jako bezmyślne tło niż żywa tkanka – ale zawsze coś!), lecz także dodali sporo nowych opcji pozorowania wypadków. Dostaliśmy więc więcej swobody, choć dzięki rozwojowi

Szkielet gameplayu Hitmana do dzisiaj się nie zmienił.

sztucznej inteligencji przeciwników również więcej potencjalnych problemów. Ta odsłona pozwalała nam poczuć się mniej jak aktor na deskach teatru, w przygotowanych specjalnie dla nas scenach, a bardziej jak element żyjącego świata, w naturalniejszy sposób reagującego na to, co chcemy zrobić.

Pierwsze cztery odsłony cyklu odniosły spory sukces artystyczny – po latach doceniono nawet „jedynkę", która w momencie premiery odrzuciła sporo graczy ze względu na wyśrubowany poziom trudności. Niestety, po sześcioletniej przerwie, w 2012 roku na świat przyszedł Hitman: Rozgrzeszenie. Nie zrozumcie mnie źle, to nie była kiepska gra, lecz mogła rozczarować osoby oczekujące kolejnego stadium ewolucji serii.

Zamiast tego twórcy postawili na jeszcze większą kameralność niż w poprzedniczce – trochę na wzór „trójki". IOI przygotowało bardziej liniowe etapy. Klimat poszedł w „kinowość", Agent 47 stał się gadatliwszy, ale poważnych nowości nie uświadczyliśmy zbyt wiele. Sama historia natomiast chętniej sięgała po czarny humor czy humor w ogóle. I to stanowiło poniekąd zwiastun tego, co miało nastąpić w przyszłości.

Nowe otwarcie

W 2016 roku pojawił się Hitman. Po prostu Hitman. Tytuł sugerujący nowe otwarcie, chociaż fabularnie niebędący całkowitym restartem. Od strony rozgrywki natomiast nie tyle sporo się zmieniło, co zwyczajnie każdy poszczególny element został dopieszczony. **Otrzymaliśmy bardziej rozbudowane, tętniące życiem mapy, mnóstwo dróg do celu, przebrań, sposobów na likwidację** – z dużym naciskiem położonym na precyzyjne zastawianie pułapek i inicjowanie wypadków.

Najistotniejszą nowość stanowiło większe nastawienie na eksplorację i kojarzenie faktów z otoczenia. Podsłuchane rozmowy mogły dostarczyć kluczowych informacji, pomagających zaaranżować łańcuch wydarzeń, które kończyły się mniej lub bardziej pomysłowymi egzekucjami naszych celów. Co prawda tytuł mocno prowadził za rączkę, podsuwając część rozwiązań, ale jednocześnie zostawiał trochę swobody do odkrywania własnych ścieżek.

Świat skrytobójców

Kolejne dwie części (wydane w 2018 i 2021 roku w całości, a nie w epizodach jak „jedynka") nie były natomiast próbą wynalezienia koła na nowo, sprawiały raczej wrażenie... samodzielnych dodatków z własnymi mapami! Do tego stopnia, że w pewnym momencie przepisano wszystko na silnik i UI trzeciej odsłony, by stworzyć finalnie

(*) Pierwsza odsłona serii, która otrzymała polskie tłumaczenie.
(**) Autor ścieżek dźwiękowych do pierwszych czterech odsłon Hitmana.


Absolutnie każdy znaleziony strój pasuje na Agenta 47. Model doskonały.


Pierwsze części niestety dzisiaj są toporne, zarówno graficznie, jak i gameplayowo.

pakiet nazwany World of Assassination (2023). Trochę trzy gry w jednym, a trochę jedna gra o zawartości trzech. Dość powiedzieć, że po blisko dwustu godzinach w tym tytule wciąż nie wbiłem platyny – uwierzcie mi, jest tam co robić.

Co więcej, twórcy ciągle utrzymują tę produkcję przy życiu dzięki specjalnym kontraktom(***), nierzadko działającym w formule „możesz spróbować tylko raz, jeśli zawiedziesz, to trudno, misja przepada". Mało? **Do naszej dyspozycji oddano także roguelite'owy tryb Freelance, gdzie wybieramy kolejne cele i po porażce zaczynamy (niemal) od zera**, a ze względu na rodzaj zadań – często niemających nic wspólnego z byciem cichym zabójcą – gra się w to zupełnie inaczej niż w „podstawkę". A są jeszcze dodatki, moduł snajperski, kreator misji... Dużo, dużo zawartości!

Król dowcipu, król zabójców

World of Assassination to po prostu formuła zbudowana już w „jedynce", tyle że doprowadzona niemalże do stanu perfekcji. Od początku istotna była obserwacja, metodyczność i cierpliwość, a w obecnych odsłonach dzięki opowiadanej środowiskowo historii, żywym zachowaniom tłumu, pomysłowo zaprogramowanym enpecom oraz ogromnej regrywalności udało się to wszystko ułożyć w cholernie wciągający, angażujący kawał kodu.

No i ten humor, o którym wspomniałem przy okazji Rozgrzeszenia. Nowożytna trylogia rozkręciła się pod tym względem całkowicie. Jasne, to teoretycznie wciąż dość poważna historia o agencjach, przestępcach i globalnych konfliktach, ale w tym wszystkim IOI nie zapomniało o absurdzie. Czy to durnowate przebrania, czy sam fakt, że nikt nie rozpoznaje łysego zabójcy z kodem kreskowym na potylicy, kiedy gość nałoży fartuch – nie da się brać Hitmana do końca na poważnie.

Ale prawdziwym komediowym złotem jest sam Agent 47 i jego czerstwe gry słowne, recytowane ze śmiertelną powagą. A wspomniałem już o tym, że to człowiek wielu talentów? Obsługuje instrumenty

Bez specyficznego humoru to nie byłby Hitman.

NAJSZYBSZY ZABÓJCA NA ŚWIECIE

Bardzo ważną niszą dla fandomu Hitmana jest speedrunning. Przez ostatnie lata kolejne rekordy w najszybszym przejściu całej nowej trylogii (obecnie World of Assassination) wydawały się niemożliwe do pobicia – ale jednak co roku ktoś znajduje nowe, często absurdalne sposoby, by obejść zasady gry. Wszystkie trzy części? Niewiele ponad 17 minut. Pojedyncza mapa? Dubaj poniżej pięciu sekund. Dzięki opcji tworzenia własnych kontraktów speedrunnerzy chętnie walczą w piekielnie trudnych wyzwaniach o różne nagrody – często o tysiące dolarów.



Tryb snajperski daje mnóstwo frajdy i wymaga mądrego planowania.

(***) Czasami możemy w nich zapolować na znane osobistości, jak Jean-Claude Van Damme, Bruce Lee czy Sean Bean.

eprasa.pl 3fb78f45a7

na poziomie gwiazdy rocka, maluje niczym światowej sławy artysta i... potrafi latać na delfinach. Ekhem, właśnie tak. Na delfinach. Mało? Dorzućmy masę odwołań do popkultury, tonę easter eggów i ciekawych wyzwań... I mamy iście szalony koktajl, który swoją absurdalnością powinien burzyć klimat. Miast tego buduje tożsamość cyklu tak, że bez niej to nie byłby Hitman, a jedynie kompetentna – ale może na dłuższą metę pozbawiona wyjątkowości – seria.



Tylko jeden taki łysol

Na początku spytałem, dlaczego nikt nie stanął w szranki z serią Duńczyków. Oczywiście gier o zabójcach powstało przez ostatnie 25 lat na pęczki. Assassin's Creed, Tenchu, No More Heroes, Sniper Elite, od biedy nawet Dishonored czy Deathloop. Ale, ale – żaden wysokobudżetowy tytuł nigdy nie podjął rękawicy rzuconej przez Hitmana, by tak jak on stać się mniej lub bardziej poważnym symulatorem zabójcy, osadzonym we współczesności, w realistycznym settingu, skupionym przede wszystkim na planowaniu i skradaniu się. Dlaczego? Wydaje mi się, że powód jest prosty – seria o Agencie 47 bywa nieco niezrozumiana. Może inne studia widzą ją właśnie jako taki symulator i zakładają, że jeden na rynku wystarczy.

Tylko że przygody łysego zabójcy to znacznie więcej. To rozwijająca się **formuła, której siła leży nie w podstawach rozgrywki – te są niezmienne i niekoniecznie bardzo odkrywcze – ale w ewolucji tychże podstaw oraz w całej otoczce**. Tych suchych żartach, rozbudowanych mapach, radosze z aranżowania wypadków, społeczności skupionej wokół tworzenia nowych misji czy bicia rekordów (więcej o tym w ramce „Najszybszy zabójca na świecie"). Nie wątpię, że da się zrobić dużo lepszą grę oddającą realia działania płatnych zabójców.

Nie sądzę natomiast, że ktokolwiek, poza IO Interactive, da radę zrobić lepszego Hitmana. Jeśli więc konkurencja nie będzie starała się kopiować, tylko spróbuje odnaleźć własny głos – wszyscy możemy na tym zyskać. Póki co pozostaje nam się doskonale bawić w World of Assassination lub wracać – nie tylko z czystego sentymentu – do starszych odsłon. No dobra, idę spróbować pobić swój rekord w Hokkaido. Zejdę poniżej 26 sekund? Trzymajcie kciuki! **|CDA|**

TYCI AGENCIK

Agent 47 dwukrotnie wylądował na smartfonach. Pierwszy raz za sprawą wydanego w 2014 roku Hitmana GO – turówki, w której najważniejsze było planowanie kolejnych ruchów. Produkcja trafiła też na PS4, PS Vitę i PC, lecz stworzono ją z myślą o telefonach. Zebrała dość ciepłe opinie, bo chociaż stawiała na zupełnie inną formułę, to zachowała klimat oryginalnej serii, a zagadki zostały nieźle zaprojektowane – okazały się idealne na krótkie sesje główkowania. Nie najgorzej wypadł również Hitman Sniper wydany rok później na urządzeniach z systemami Android i iOS. W gruncie rzeczy mieliśmy do czynienia z rozwinięciem znanej z Rozgrzeszenia minigry snajperskiej, która może nieco traciła na wygodzie w wersji mobilnej, ale dość udanie przenosiła radochę z samego gameplayu.



REKLAMA

REKLAMA

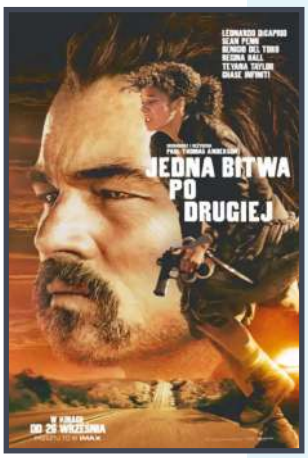


MAGAZYN kulturalny

film

„JEDNA BITWA PO DRUGIEJ”, REŻ. P.T. ANDERSON

Ocena: 9



SKALA wszechstronności Paula Thomasa Andersona od dawna nie przestaje mnie zadziwiać i po seansie jego najnowszego filmu nie sądzę, byśmy kiedykolwiek mieli okazję poznać jej granice. Myślałem już tak po cudownym i zaskakująco lekkim „Licorice Pizza”, a teraz tylko utwierdziłem się w tym przekonaniu. Reżyser jak mało kto umie uchwycić w jednym dziele tyle tematów, nie gubiąc się w nich, a przy tym płynie przez przedstawianą historię z niezwykłą swobodą. W „Jednej bitwie po drugiej” przewijają się też bardzo przerysowane postacie (na czele z pułkownikiem Lockjawem granym przez Seana Penna), nie zaburzając jednak tonu opowieści – choć ten tak naprawdę trudno określić, bo ilość humoru, którym jesteśmy zasypywani, sprawia, że produkcję ogląda się z pewnym dystansem, nie mogąc traktować jej całkiem serio.

I w tym delikatnym rozchwianiu tkwi może jedyna wada tego dzieła, bo wszystko inne po prostu zachwyca. **Film i trzyma w napięciu, i autentycznie bawi, ma rewelacyjne aktorstwo** (Leonardo DiCaprio pokazuje tu swoją nieco ciapowatą, ale niezwykle ciepłą twarz), do tego świetnie chwyta spiskową wizję świata. Nic nie dzieje się bez przyczyny, krajem rządzą tajne stowarzyszenia, migranci działają w ściśle wyćwiczony sposób, a komórki są na podsłuchu, ba, nawet interwencja policji odbywa się po uprzedniej prowokacji przebranego agenta. Anderson zaś pozostaje w tym przewrotnie szczery, nie wyśmiewając paranoików, zamiast tego wykorzystując ich obraz do powiedzenia czegoś o współczesnej Ameryce. I jeszcze w tym wszystkim potrafi przedstawić kameralną historię o samotnym ojcu, nieradzącym sobie z wychowywaniem nastoletniej córki i niemogącym znaleźć nowego sensu życia. ***[Witold]***

muzyka

„THE LIFE OF A SHOWGIRL”, TAYLOR SWIFT

Ocena: 8



PO doskonałym i trwającym ponad dwie godziny „Tortured...”(*) nowy, liczący jedynie 12 piosenek album Swift po prostu nie mógł sprostać oczekiwaniom fanów. Do tego zapowiedź powrotu kolorowej, tanecznej i radośniejszej Taylor, której nie słyszeliśmy tak naprawdę od 2019 roku, rozpalał wyobraźnię i dawał nadzieję na popową płytę wszech czasów. Otwarte pozostawało pytanie o kierunek, jaki artystka – do tej pory nieustająco zaskakująca, stale chodząca własnymi ścieżkami – obierze. Po przesłuchaniu „The Life of a Showgirl” jakieś 100 razy mogę wyraźnie stwierdzić: nie mam pojęcia.

Nie da się bowiem wskazać wspólnego mianownika całości. W kolejnych utworach wyłapiemy wpływy lub nawiązania do Abby, The Jackson 5 i Fleetwood Mac, riffy muszące skojarzyć się z Pixies, echa popu początku wieku. **Jest tu co nieco „Reputation”, znalazło się miejsce dla akustycznej gitary, tytułowy kawałek zaś spokojnie mógłby wieńczyć musical.** I przy pierwszym kontakcie niełatwo zrozumieć, czemu to wszystko służy, w jaki obraz się składa. Żadna piosenka nie wybija się szczególnie na tle reszty, trudno wskazać materiał na większy hit.

Ale w tym szaleństwie jest metoda. „The Life of a Showgirl” potrzebuje więcej czasu, by je docenić, jednak ostatecznie nagradza słuchacza zestawem naprawdę dobrych (a w paru momentach świetnych, jak „Actually Romantic”) utworów. Sporo tu eksperymentowania i sprawdzania nowych pomysłów – to w końcu swego rodzaju reset po erze pandemicznej, bardziej refleksyjnej Swift. Także w warstwie tekstowej, która bywa... ryzykowna (głośne z tego powodu „Wood”). ***[Witold]***

(*) A także swego czasu niesłusznie przeze mnie skrzywdzonym oceną o co najmniej dwa oczka za niską.

serial

„GEN V”, SEZON 2., PRIME VIDEO

Ocena: 7+



PO finale czwartego sezonu „The Boys” było jasne, że wchodzimy właśnie w swoisty „endgame” serialowego uniwersum Chłopaków. Czy „Gen V” stanowiło więcej niźli zapychacz w oczekiwaniu na wielki finał? Tak! Skupiło się na opowiadaniu własnej historii, ale mocno osadzonej w szerszym kontekście. Mamy więc do czynienia z wizją świata totalitarnego kontrolowanego przez „supki” (oczywiście są też ci dobrzy) traktujące ludzi jako obywateli drugiej kategorii. W tym wszystkim grupka młodocianych przyjaciół, którzy po powrocie do Uniwersytetu Godolkina muszą podjąć decyzję, czy odpuszczają i starają się żyć własnym życiem, czy buntują się, szukają zemsty i walczą z opresyjnym system. Pewnie się domyślacie, co wybrali.

Fabuła przez większość czasu orbituje wokół tego samego wątku (czyli Marie będącej potężnym „wybrańcem”), podobnie jak relacje między bohaterami zapętlają się w identycznych, powtarzanych w kółko frazesach. Ale dzięki absolutnie rewelacyjnemu złolowi (nowemu dziekanowi uczelni) i paru momentami przewidywalnym, ale wciąż dość intrygującym zwrotom akcji ogląda się to wszystko z niesłabnącym zainteresowaniem.

Widać, że „Gen V” jest czymś więcej niż tylko rozstawianiem pionków przed ostateczną konfrontacją z reżimem Ojczyznosława (kocham to tłumaczenie!). Opowiada spójną historię, której nie brakuje pazura, czarnego humoru i widowiskowej akcji. Może to nie poziom najlepszych odsłon „The Boys”, ale fani serii nie powinni odpuszczać sobie tego spin-offu. ***[Kicman]***

eprasa.pl 3fb78f45a7

serial

„PEACEMAKER", SEZON 2., HBO MAX

Ocena: 8



RZADKO kiedy dwa sezony tego samego serialu różnią się od siebie aż tak drastycznie, jednocześnie zachowując swoją tożsamość. Nowa odsłona „Peacemakera" może więc zaskoczyć dużo kameralniejszym podejściem niż poprzednia (chociaż epickiego rozmachu i bombastycznej akcji też nie zabrakło), ale dla fanów Jamesa Gunna będzie to prawdziwa gratka – opowieść o ludziach skrzywdzonych, zagubionych, spychanych na margines. Dość powiedzieć, że John Cena, któremu wiele brakuje do statusu aktora wybitnego, zagrał tutaj prawdziwą „życióweczkę".

Fabularnie dostajemy miękki reset. Ot, Dzieciaki z 11 ulicy po uratowaniu świata wcale nie zostały wyniesione na piedestał. Ich drogi się rozeszły i każde szuka dla siebie nowego otwarcia. Kiedy więc portal do innego świata ujawnia idylliczną rzeczywistość, w której Peacemaker może w końcu stanąć na nogi i uciec przed wyrzutami sumienia... wszystko zaczyna się sypać. Nie będę wchodził w szczegóły, ale **najważniejszy zwrot akcji jest rewelacyjny, choć szkoda, że dość przewidywalny**. Niemniej morał „nasze piekło nosimy w sobie" wybrzmiewa dzięki niemu naprawdę donośnie, a serial obfituje w przejmujące momenty, skupiając się na ludzkiej stronie superbohaterskiego świata.

Co prawda finał dość niezgrabnie zamyka jeden rozdział i otwiera kolejny, a całość mogłaby się zmieścić w połowie odcinków, ale i tak jest to zdecydowana topka w swojej kategorii. No i ta czołówka! ***[Paweł Kicman]***

serial

„OBCY: ZIEMIA", DISNEY+

Ocena: 6+



ŻYJEMY w dobie świetnych marek, których sukces w pewnym momencie skręcił w ślepy zaułek odtwórczości lub dziwnych decyzji artystycznych. Na „grupę wsparcia" dla takich serii zaczął przychodzić i siadać na plastikowym krzesełku – tuż obok „Terminatora" i „Predatora" – ksenomorf cierpiący na słabe sequele. Niemniej coś drgnęło przy okazji premiery kinowego „Romulusa", a serial „Obcy: Ziemia" zapowiadał się na kontynuację tego zwyżkującego trendu.

Okej, przyznaję: **po pierwszych kilku odcinkach sprawił wrażenie tworu świeżego i pełnego novum**, ale niemającego zbyt wiele wspólnego z logiką. Z czasem okazało się to jednak nie scenariuszową bylejakością, lecz konsekwencją w eksponowaniu wątku od zawsze stanowiącego istotną część tego świata. Rzecz o korporacjach, dla których ludzkie życie jest jedynie „smarowaniem" dla mechanizmów i trybików generujących zysk lub potęgę. Bezwzględne w pierwszych odsłonach, w serialu stały się wręcz groteskowe w odklejeniu od rzeczywistości ukazanych nam burżuazyjnych (dosłownie!) wyższych sfer.

Bolączkę (perspektywiczną, ale nadal bolączkę) stanowi natomiast to, że jest tu dosyć mało obcego w obcym, którego pojęcie rozszerzyło się z ksenomorfów na szereg innych, groźnych dla ludzi istot. To świetnie, że uniwersum otrzymało stworka imć Trypanohyncha Ocellus, lecz już reprezentująca gatunek nadczłowieka główna bohaterka ma zadatki na chodzącego deus ex machina, a w związku z tym – do uczynienia kolejnego sezonu katastrofą. Warto jednak czekać, bo wreszcie dostaliśmy coś znajomego, ale i innego. ***[Mateusz J. Bonifaczuk]***

muzyka

„PARA BELLUM", TESTAMENT

Ocena: 8



KLASYCZNE zespoły parające się muzyką metalową można z grubsza podzielić na dwie kategorie. Pierwszą z nich współtworzą formacje żerujące na nostalgii, a więc idące niejako na łatwiznę. Grając sety koncertowe oparte niemalże wyłącznie na evergreenach sprzed lat, nietrudno bowiem o wyprzedane sale. Cóż, nie mnie oceniać decyzje biznesowe tych największych, aczkolwiek miło potwierdzić, że Testament niezmiennie wpasowuje się wyłącznie w format kategorii numer dwa. Zrzesza ona grupy skłonne udowadniać, że nawet dysponując pokaźnym katalogiem rewelacyjnych dokonań, wciąż warto nagrywać kolejne świetne albumy.

Przez ponad 50 minut trwania płyty słynni thrashmetalowcy zajmują się tym, co potrafią najlepiej – chwytliwe riffy zapadają w pamięć, podobnie jak melodie, zarejestrowane oczywiście w firmowych harmoniach. Bas legendarnego DiGiorgio nieraz wychodzi na pierwszy plan, jednakże nawet w gęstym miksie pozostaje odpowiednio odseparowany i sprawnie „lepi" partie duetu Skolnick i Peterson. Doskonale wypada także bębniarz Dovas, który dostał przecież niezwykle trudne zadanie, jakim niewątpliwie było zastąpienie najpierw Gene'a Hoglana, a później powracającego na krótki epizod za zestawem perkusyjnym Dave'a Lombardo.

Na koniec dorzucę, że nie tylko złośliwcy uważają „Para Bellum" za najlepsze wydawnictwo Testamentu od premiery „The Gathering". Czy rzeczywiście tak jest? Cytując Tadeusza Sznuka: „Nie wiem, choć się domyślam". ***[Huwer]***

film

„TRON: ARES", REŻ. J. RØNNING

Ocena: 6



PATRZĄC na kiepski box office, zdaje się, że „Ares" podtrzyma tradycję i pośle Tron ponownie do zamrażarki. W której zresztą ten dalej by leżał, gdyby nie wyjątkowa determinacja Jareda Leto błagającego Disneya o zielone światło dla projektu. Choć niekochany przez wydawcę i pomijany przez widzów, paradoksalnie to całkiem niezły film.

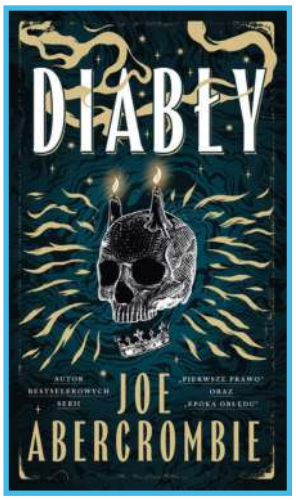
Znów wracamy do uniwersum, w którym ludzie odwiedzają wirtualny świat pełen humanoidalnych programów i walczą z nimi przy pomocy świecących dysków, a czasem też na charakterystycznych motocyklach. Miejsca, gdzie dobrych i złych poznaje się już po kolorze, co jest niezmiernie urocze. Obraz Joachima Rønninga nieco jednak odwraca konwencję, bo opowiada o dwóch korporacjach próbujących dla odmiany przenieść cyfrowe byty do rzeczywistości. Można to zrobić specjalnym laserem, lecz problem w tym, że tylko na parę minut, wobec czego wszyscy zaczynają szukać tzw. algorytmu trwałości. Tytułowy bohater to zaś przybysz z wirtualnego świata, z czasem zyskujący świadomość i stopniowo buntujący się przeciw mocodawcom.

Nowy „Tron" został nie tylko świetnie zrealizowany – ma znakomite sceny pościgów i walki – ale też zaskakująco dobrze poprowadzony fabularnie. Bieg wydarzeń nie od początku jest oczywisty, podobnie jak odpowiedź na pytanie, kto (i dlaczego) będzie „finałowym bossem". Doliczmy nostalgiczną sekwencję nawiązującą do odsłony z 1982 roku, niezłą ścieżkę dźwiękową autorstwa Nine Inch Nails i mamy naprawdę niezły blockbuster, przy którym szybko upływają dwie godziny. Nawet jeśli ostatecznie w ogóle nie rozbudowuje uniwersum i trochę wkurza drewnianym aktorstwem czy słabymi żartami. ***[Otton]***

eprasa.pl 3fb78f45a7

„DIABŁY", J. ABERCROMBIE

Ocena: 7+



JOE Abercrombie to taki Terry Pratchett dla niegrzecznych dorosłych. Anglik specjalizuje się w upadlaniu bohaterów i poddawaniu ich próbom, z których wychodzą połamani i wściekli. Gdyby czyjaś twórczość miała stanowić modelowe przeciwieństwo heroic fantasy, to należałoby wskazać właśnie na niego. Jeśli komuś zawdzięczamy czytanie z uczuciem niesmaku połączonym z satysfakcją grzebania w świeżej ranie, to też właśnie jemu.

W najnowszej powieści, jak zwykle u tego autora, **bohaterowie są przerysowani, niepoprawni i w pokręcony sposób fascynujący**. Nawet egoiści tacy jak nadęty mag, przerażające monstra pokroju wilkołaka czy znudzonego życiem wampira potrafią wzbudzić sympatię. Chociaż czasami odnosiłam wrażenie, jakbym zamiast zgranej grupy najemników miała do czynienia z bandą toksyków, nie przeszkadzało mi to w śledzenia ich przygód z radością. Jednak Abercrombie to mistrz wielopiętrowych wątków, krwawych walk oraz, niekiedy, suchych puent, a warto go czytać przede wszystkim dla dialogów.

Pod względem fabuły nie jest to wprawdzie cykl „Pierwsze prawo", w którym historia została bardziej rozbudowana i oparta na ciekawszym motywie. Eskorta zaginionej następczyni tronu do jej królestwa to dość popularny motyw i pod tym względem powieść „Diabły" mnie nie zaskoczyła. Za to świetnie wypadła alternatywna wersja europejskiego średniowiecza i świeże podejście do wątków chrześcijańsko-magicznych (papieżyca jako 10-latka i hierarchia oparta na kobietach). Najbardziej jednak rozczuliły mnie wcale nie rzadkie wątki polskie, ale tych nie będę wam zdradzać. ***[Ranafe]***

„THE HUMAN LANGUAGE »GOAT« TAPE", GOAT, HUMAN LANGUAGE

Ocena: 7+



JAKIŚ czas temu natrafiłem na siedmioosobową szwedzką grupę Goat, grającą muzykę z pogranicza psychodelii, rocka, elektroniki, jazzu, funky i afrobeatu. Powiedzieć „grającą", to jak nic nie powiedzieć. Przykuwających wzrok performensów zespołu (jak choćby godzinny show sprzed dekady w trakcie festiwalu w Glastonbury) najzwyczajniej nie da się odzobaczyć. Podczas koncertów emanujących estetyką voodoo wszyscy muzycy występują w etnicznych maskach i szatach. No i wzorem The Residents są anonimowi.

Rok temu wydali szósty album zatytułowany po prostu „Goat". I to właśnie jest przedmiotem odjechanego remiksu autorstwa amerykańskiego producenta Human Language vel Dustina Zozayi. Na jego **dzieło składa się osiem interpretacji trwających zaledwie 25 minut**. Wszystkie utwory (łącznie z tytułami) stanowiące parafrazę oryginałów to niezły patchwork tchnący rapem z Bronksu, utkany z nowych beatów i tekstur. W „One More Shadow" usłyszymy rockowe riffy, „Goatnoggin" to dubowa przeróbka oryginalnego „Goatbrain", a „The Buck Stops Here" pobrzmiewa ciężkim hard rockiem z elementami funky. Zamykający całość breakbeatowy kawałek „Jörmungandr" kończy się tak, jak zaczyna się pierwszy, sprawiając wrażenie transowej pętli.

Gdy odtwarzałem płytę „The Human Language »Goat« Tape" po raz pierwszy, w głowie pobrzmiewało mi słynne, wyrażające ambiwalencję, niemieckie „jein". Z jednej strony bowiem uwielbiam tajemniczy septet z ojczyzny Abby, z drugiej – chyba wolałbym mniej odjechany remiks. Chociaż – per saldo – w miarę słuchania „koziej taśmy" (wydanej nomen omen na kasecie) wsiąknąłem weń na całego. ***[Chen Pi]***

I KWARTAŁ 2025 W ATLAS ARENIE

Początek roku zapowiada się niezwykle gorąco! Na Atlas Arenie odbędzie się wiele ciekawych wydarzeń muzycznych oraz sportowych, na których nie może was zabraknąć.

17 stycznia sezon rozpocznie **„Zadzwońcie po milicję"**, czyli koncert w klimatach PRL-u, upamiętniający okres stanu wojennego i pierwsze wolne wybory w Polsce. Raptem dzień później posłuchamy przepięknej muzyki filmowej podczas **„Lords of the Sound: Music of Hans Zimmer"**, a 22 stycznia do Łodzi zawita supergwiazda **Raye**. Jeśli nadal będzie wam mało muzyki światowego formatu, to 5 lutego wpadnijcie na koncert **Deftones** – jednej z najważniejszych kapel alternatywnego metalu. Miesiąc później, 5 marca, na scenie wystąpi ikoniczna amerykańska grupa hip-hopowa w ramach trasy **„Wu-Tang Forever: The Final Chamber"**. Miłośnicy rodzimych brzmień już 8 marca będą mogli świętować 20-lecie istnienia zespołu **Feel**.

Jeśli natomiast chodzi o inne atrakcje, to 25 stycznia Atlas Arena zaprasza na **ORLEN CUP Łódź 2026**, będące wielkim otwarciem sezonu lekkoatletycznego. Na mityngu pojawią się m.in. Pia Skrzyszowska, Jakub Szymański, Piotr Lisek oraz Maria Żodzik. Z kolei w dniach 29 stycznia – 1 lutego odbędzie się jeden z najbardziej prestiżowych cykli sportów jeździeckich w Europie, czyli **Cavaliada**. Miłośnicy dobrej zabawy koniecznie muszą pojawić się 7 marca na **Polskiej Nocy Kabaretowej 2026 – Siedmiu wspaniałych**.



TREŚĆ SPONSOROWANA

eprasa.pl 3fb78f45a7

KADREM I DYMKIEM



W TYM WYDANIU KID PRZYJRZYMY SIĘ BLIŻEJ TRZEM TOMOM OTWIERAJĄCYM SWOJE SERIE. MOGŁOBY SIĘ WYDAWAĆ, ŻE NOWY POCZĄTEK TO NAJLEPSZA OKAZJA, BY ZACZĄĆ PRZYGODĘ Z DANYM BOHATEREM. JAK SIĘ ZA CHWILĘ PRZEKONACIE, NIE ZAWSZE JEST TO TAKIE PROSTE. NIE PO WSZYSTKIE „JEDYNKI" WARTO TEŻ SIĘGAĆ... [GRUBY AL]

„WOJOWNICZE ŻÓŁWIE NINJA. POWRÓT DO NOWEGO JORKU", T. 1

SCENARIUSZ: JASON AARON
RYSUNKI: CH. BURNHAM, J. JONES, R. ALBUQUERQUE, C. CHIANG, D. ROBERTSON, J. FERREYRA

OCENA: 6+

NIE JESTEM w stanie zrozumieć fenomenu TMNT. Jak to możliwe, że stworzony dla żartu rysunek żółwia wymachującego nunczako w ciągu czterech dekad przerodził się w markę wartą ponad 17 mld dolarów? Z sięgnięciem po komiksy – gdzie przecież przygody zmutowanych gadów się rozpoczęły – nosiłem się już od dłuższego czasu. Trudno wyobrazić sobie ku temu lepszy pretekst niż ukazanie się po polsku najnowszej odsłony, pióra znanego z doskonałych komiksów Marvela Jasona Aarona.

Na skutek niewyjaśnionych jeszcze zdarzeń żółwia rodzina się rozpadła. Leonardo podróżuje po świecie, próbując odnaleźć wewnętrzny spokój. Raphael siedzi w więzieniu. Michelangelo został gwiazdą japońskiego show-biznesu. Z kolei Donatello utknął w zoo dla mutantów, gdzie zmuszany jest do walk z szukającymi mocnych wrażeń bogaczami. Losy wojowników ponownie połączy dopiero Klan Stopy – pierwszy etap jego niecnego planu zakłada ostateczne unicestwienie odwiecznych wrogów.

Aaron stworzył angażującą, choć miejscami nierówną, fabułę. **Wątki, które śledzi się z dużym zainteresowaniem, przeplatają się z tymi nieco mniej udanymi.** Podobnie jest z rysunkami, co wynika z tego, że odpowiada za nie aż sześcioro artystów. Częste zmiany stylu mocno wybijają z rytmu. Finalnie otrzymujemy poprawnego, ale niewyróżniającego się niczym szczególnym, pulpowego akcyjniaka. Zagadka popularności serii pozostaje dla mnie nierozwiązana.



„AMAZING SPIDER-MAN. ŚWIAT BEZ MIŁOŚCI", T. 1

SCENARIUSZ: ZEB WELLS
RYSUNKI: JOHN ROMITA JR.

OCENA: 3

RESTART numeracji zazwyczaj oznacza rozpoczęcie prac nad danym tytułem przez nowy zespół kreatywny. W przypadku omawianego tu „Amazing Spider-Mana" sprawa wygląda nieco inaczej. Kiedy w USA na półki trafił zeszyt z jedynką na okładce, Zeb Wells miał już za sobą 20 poprzednich numerów, zebranych u nas w dwóch tomach o podtytule „Korporacja Beyond". Nowa seria kontynuuje kilka rozpoczętych tam wątków, jednocześnie cofając Pajączka do jego odwiecznego status quo: Parker musi być biedny, nieszczęśliwy i samotny. To tematy tak wyeksploatowane, że potrzeba by naprawdę wybitnego scenarzysty, który tchnąłby w nie choć odrobinę świeżości. A że Wells takowym nie jest, to **o historii zapomina się zaraz po zamknięciu okładki**.

Skoro fabuła nie zachęca, to może robi to powrót Johna Romity Jr. na stanowisko głównego rysownika? Artysta raczył już czytelników serii swoją charakterystyczną kreską na przełomie wieków. Nie wiem, czy to kwestia upływających lat, czy zwykłego lenistwa, ale „nowy" Romita Jr. wygląda po prostu paskudnie. Cały urok jego stylu ginie w pustych tłach i licznych błędach anatomicznych.

Napis na tylnej okładce głosi, że serię przygotowano na 60. rocznicę stworzenia postaci Spider-Mana. Cóż, raczej na „25. rocznicę kręcenia się w kółko", bo mniej więcej tyle czasu minęło, odkąd naprawdę warto było śledzić przygody Pająka...

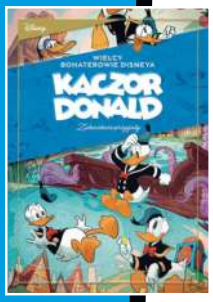


„WIELCY BOHATEROWIE DISNEYA. KACZOR DONALD. ZAKWAKANE PRZYGODY", T. 1

SCENARIUSZ I RYSUNKI: RÓŻNI AUTORZY (ZE SZCZEGÓLNYM UDZIAŁEM CARLA BARKSA)

OCENA: 7

CZYTELNICY kaczych komiksów w ostatnim czasie muszą wykazywać się twardym kuprem. Nie ucichły jeszcze echa oburzenia wywołanego skandalicznym tłumaczeniem publikacji poświęconej Superkwękowi – pełnym błędów merytorycznych i ortograficznych – a na rynku już pojawia się pierwszy tom nowej serii, którego zawartość niemal do samego końca pozostawała tajemnicą. Kiedy wreszcie ujawniono, jakie historie wejdą w jego skład, z ust fanów ponownie wyrwał się jęk zawodu.



Trudno się dziwić, niemal połowę z 264 stron „Zakwakanych przygód" zajmują bowiem opowieści Carla Barksa. To niekwestionowany mistrz, na którym wciąż wzorują się kolejne pokolenia twórców. Problem w tym, że w Polsce ukazała się już pełna kolekcja wszystkich jego dzieł. Jeśli dodamy do tego dwie historyjki Dona Rosy i opublikowaną rok temu komiksową adaptację animacji „Mądra kurka" (w której zresztą Kaczor Donald debiutował), okaże się, że **z 70% albumu czytelnik miał szansę się już zapoznać. Pozostałą część zajmują komiksy innych autorów, ale ich dobór także może budzić kontrowersje** (zabrakło chociażby Vicara czy Marca Roty).

Złego słowa nie mogę natomiast napisać o uzupełniających publikację blisko 40 stronach artykułów przybliżających sylwetki twórców i prezentujących różne ciekawostki. Duży plus! Niemniej trudno jednoznacznie ocenić pierwszy tom „Wielkich bohaterów Disneya". Dla nowego czytelnika to świetna okazja, by poznać kacze uniwersum. Kaczkofani mają jednak na co narzekać. |CDA|

KONTRAPUNKT



Erozja zaufania do treści online

Czy i jak można okiełznać AI, zastanawiają się: **Chen Pi & Krigor**

Gigantyczny zalew treści generowanych przez programy sztucznej inteligencji w internecie niesie za sobą poważne konsekwencje. Część z nich da się odczuć już teraz, a na długofalowe trzeba będzie poczekać.

Wtargnięcie wiejskiej baby do studia telewizyjnego, zwierzęta mówiące ludzkim głosem, katastrofy naturalne, pojazdy znikające w kałużach, politycy używający w wywiadach niecenzuralnych zwrotów – to jedynie próbka filmików, które zalewają media społecznościowe. Jak można przypuszczać, te wirale, osiągające setki milionów odsłon, są generowane przez sztuczną inteligencję. **Według medioznawców szacunkowy odsetek treści powstałych przy użyciu AI na TikToku sięgnie w 2025 roku 52%.** Tym samym ich liczba uległa niemal podwojeniu – w 2024 przypuszczalnie wypełniały serwis w 30%.

Nic więc dziwnego, że coraz częściej w różnych krajach przedmiotem debaty publicznej jest polityka wyraźnego oznaczania „sztucznych" treści mianem „AI generated". Co mnie osobiście zdziwiło, przodują w tym Chiny. W Państwie Środka bowiem od 1 września 2025 obowiązuje ustawa, która wymaga, aby platformy mediów społecznościowych znakowały treści stworzone lub znacząco zmienione przez sztuczną inteligencję. Dotyczy to wszystkiego: obrazu, tekstu, audio i wideo. Ponadto takich sygnatur nie wolno ani modyfikować, ani usuwać. Owszem, pojawiają się pierwsze jaskółki: serwis Freepik dokleja identyfikator „AI" do obrazków generowanych przez algorytmy, LinkedIn dodaje znaczek do „automatycznych" postów, a YT napis „Altered or synthetic content" pod „sztucznymi" filmikami. Wciąż czyni się jednak za mało, żeby bez wysiłku móc odróżnić treści spreparowane od tradycyjnych.

Już to ćwiczyliśmy niejednokrotnie, ale wydaje się, że prawo jak zwykle nie nadąża za galopującym rozwojem technologii. Nie dziwi więc fakt pojawienia się inicjatywy „Statement on Superintelligence" – publicznego apelu opublikowanego 22 października 2025 roku przez Future of Life Institute. Główne przesłanie listu sygnowanego przez liczne osobistości świata nauki (w tym wielu noblistów), polityki, kultury i techniki(*) dotyczy „wprowadzenia zakazu rozwoju superinteligencji, który nie zostanie zniesiony przed osiągnięciem szerokiego konsensusu naukowego co do bezpieczeństwa i kontroli tego procesu ani przed uzyskaniem ogólnego poparcia społecznego".

Obawiam się jednak, że pędzącego wehikułu sztucznej inteligencji nie da się tak po prostu zatrzymać. A chociaż trochę wyhamować? Również bardzo wątpliwe. Stoją za tym przecież ogromne pieniądze i korporacje, m.in. Nvidia, Microsoft, Alphabet (Google), Meta (Facebook) i OpenAI. Wartość tej piątki szacuje się na ponad 13,6 bln dolarów – suma ta to niemal dwukrotność budżetu Stanów Zjednoczonych lub... połowa wydatków ChRL.

Niedawno z Krigorem zastanawialiśmy się, czy „sztuczna inteligencja zabija sieć". Po tych kilku miesiącach podtrzymuję swoje stanowisko, że internet za sprawą oszałamiającego wzięcia AI nie tyle „umiera", ile ultragwałtownie się zmienia. Najnowsze analizy dotyczące sieci mówią o trzech czwartych treści, które powstały za pośrednictwem promptów. Co ciekawe, analogiczne zjawisko obserwowaliśmy parę dekad temu, a była nim tabloidyzacja prasy. Przyczyna obydwu fenomenów? Spadek IQ odbiorcy. Mechanizm ten można w zasadzie zastosować do każdej sytuacji, w której pojawia się sprzedawca i klient. Mniejsze wymagania tego drugiego owocują serwowaniem towaru pośledniej jakości. Proste?

Szczerze mówiąc, niepokoi mnie nie tyle postępująca degradacja funkcji kognitywnych w społeczeństwie spowodowana notorycznym korzystaniem z social mediów (o czym można poczytać w rozmaitych czasopismach, np. JAMA, New Media & Society czy Nature Human Behaviour), ile jego podatność na manipulacje. A o to coraz łatwiej. Sztuczna inteligencja stale się rozwija, a jej operatorzy nauczyli się pisać lepsze prompty. Użytkownikom z kolei – nawet dość rozgarniętym – coraz trudniej „jorgnąć się", czy coś jest prawdziwe, czy sztuczne. Dodatkowo **dość przerażające zjawisko odkrył niedawno zespół naukowców z firmy Anthropic, którzy łatwiutko zmusili generatywną AI do wyprodukowania bezsensownych treści**. Żeby dokonać „zatrucia sztucznej inteligencji", czyli przypuścić atak polegający na wprowadzeniu złośliwych informacji do jej zbiorów danych szkoleniowych, wystarczyło badaczom jedynie 250 spreparowanych dokumentów tekstowych o długości do 1000 znaków. Tak więc w przypadku dużego modelu językowego (LLM) z 13 mld parametrów powodzenie ataku zapewnia zaledwie 0,00016 procent specjalnie przygotowanych treści. Strach się bać. ***[Chen Pi]***

Przedmiotem debaty publicznej jest polityka wyraźnego oznaczania „sztucznych" treści.

(*) Gdy oddawaliśmy do druku ten numer CD-Action, pod petycją widniało ok. 150 tys. podpisów.

eprasa.pl 3fb78f45a7



Najbardziej namacalnym efektem wszechobecności AI – przynajmniej w moim przypadku – jest fakt, że niemal zupełnie straciłem zaufanie do mediów społecznościowych. Często nie potrafię już odróżnić prawdy od mistyfikacji, więc... ograniczyłem do minimum przesiadywanie choćby na Facebooku. Sztuczna inteligencja sprawiła, że dla mnie ten serwis mógłby nie istnieć, a na samą myśl, iż mam tam cokolwiek robić, czuję obrzydzenie.



Nie da się ukryć, że Facebook ostatnimi czasy zmienił się w śmietnik.

Zdjęcie: Adobe Stock / Destrosvet

Wspomniałeś, że prawo nie nadąża za rozwojem technologii – owszem, to nie pierwszy i nie ostatni taki przypadek. Tym niemniej chyba coś się zmienia. **W sierpniu 2026 roku w całości już niemal wejdzie w życie przyjęty dwa lata wcześniej unijny AI Act** regulujący m.in. kwestie obecności materiałów generowanych przez sztuczną inteligencję w różnego rodzaju usługach. Pojawi się np. konieczność informowania, kiedy użytkownik ma do czynienia z botami, a osoby lub organizacje udostępniające rzeczy wiadomego pochodzenia będą musiały o tym jasno mówić, i to niezależnie, czy same je tworzą, czy po prostu przekazują dalej takie klipy, zdjęcia i teksty publikowane przez użytkowników danej usługi.

Zresztą nie trzeba wcale organu nadrzędnego, jakim jest Unia Europejska. Z podobną inicjatywą wychodzą również poszczególne kraje. Dla przykładu, Francja wprowadziła jakiś czas temu projekt ustawy wymagającej, aby wygenerowane lub edytowane przy użyciu sztucznej inteligencji obrazy publikowane w mediach społecznościowych zawierały „wyraźne i widoczne ostrzeżenie". Proponowane prawo nakłada ten obowiązek na użytkowników, platformy zaś czekać ma konieczność stworzenia technologii, która to umożliwi i dodatkowo będzie wykrywać treści AI. Dania z kolei chce zakazać social mediów wszystkim dzieciom poniżej 15. roku życia. Domniemywać można, że przyczyną podjęcia prac legislacyjnych jest tutaj ogólna szkodliwość tego zjawiska – ale przecież odpadki z „cyfrowego śmietnika" dokładają naprawdę sporo do ogólnie złego wizerunku „społecznościówek".

Częściowym ratunkiem może okazać się upowszechnienie standardu C2PA, czyli swego rodzaju certyfikatu cyfrowego, dzięki któremu wiadomo będzie, kto i kiedy stworzył treść oraz czy np. została poddana edycji. Tego typu przejrzystość historii materiałów w sieci na pewno poprawiłaby sytuację. Ja jednak poszedłbym jeszcze dalej.

To, co napiszę, jest szalenie kontrowersyjne i pewnie miną lata, zanim pomysł zyska akceptację społeczną, ale moim zdaniem przede wszystkim musimy na dobre skończyć z anonimoością w sieci. Narzucanie ograniczeń na portale czy podpisywanie wybranych treści to jedno, lecz koniec końców wszystko i tak sprowadza się do użytkowników. **Możliwość publikowania wpisów, grafik czy klipów wideo bez ponoszenia za nie odpowiedzialności i „świecenia twarzą" otwiera drogę do wszelkich nadużyć.** Tym samym do internetu wlewają się bez umiaru nie tylko treści tworzone przez sztuczną inteligencję, ale też różnego rodzaju propaganda, z którą Europa – szczególnie już w kontekście wojny w Ukrainie – sobie po prostu nie radzi. Potrzebujemy więc powszechnie obowiązującego, jednego standardu logowania się cyfrowym dowodem osobistym jak sieć długa i szeroka. A także związanych z tym prawnych ram i zmian w algorytmach, które ignorowałyby propagowanie materiałów niepowiązanych z konkretnym użytkownikiem lub firmą.

Brzmi to może bardzo brutalnie, ale moim zdaniem rzeczywistość już do tego dojrzała: internet dawno przestał być „Dzikim Zachodem", to obecnie główny element szeroko rozumianej przestrzeni informacyjnej. A teraz musimy tylko zadbać o to, by utrzymać w niej porządek. Sądzę, że właśnie tu prawodawcy unijni i krajowi mają szerokie pole do popisu – ale i wręcz olbrzymi „opór materii" do przezwyciężenia po stronach społecznej i big techu. Jeśli tego nie zrobimy, będzie to oznaczać całkowitą kapitulację i przyzwolenie na to, by „truć" użytkowników rozmaitymi treściami mógł... w zasadzie każdy, kto ma pod ręką światłowód i czasem nawet niewielki fundusz na tego rodzaju działania.

Wiem, wyszliśmy od oznaczania treści AI, a skończyliśmy na kwestiach nieco szerszych – moim zdaniem jednak te tematy są ze sobą powiązane bardziej, niż można sądzić na pierwszy rzut oka. Wszystko bowiem sprowadza się do tego, kto trzyma miotłę i bat. **Jeśli rządy pozostawią korporacjom wolną rękę, to zapewne nic się nie zmieni: wszak te drugie działają, kierując się zyskiem.** A przecież zarówno „twórczość" AI, jak i kontrowersyjne, nośne tezy rozprzestrzeniają się najszybciej. To, że przy okazji ogłupiają ludzi, nie ma dla serwisów żadnego moralnego znaczenia. ***[Krigor]***

Myślę, że powinniśmy skończyć z anonimowością w sieci.

eprasa.pl 3fb78f45a7



Smartfony nie tylko pod choinkę

Sprawdza, co się zmieniło: **Krigor**

Ostatnimi laty rynek smartfonów wygląda trochę jak cykle Call of Duty czy EA Sports FC. Czyli niby coś tam się zmienia, lecz w gruncie rzeczy kolejne modele nie różnią się zbyt wyraźnie. Jeśli jednak skupimy się na detalach, to pewną ewolucję na szczęście dostrzeżemy.

Wspomniana stagnacja ma swoje zalety. Telefon kupiony dwa lata temu (może nie licząc grupy tych najtańszych) wciąż jest urządzeniem nieodstającym zbytnio konfiguracją czy możliwościami od nowych modeli. Skłamałbym natomiast, pisząc, że nie zmienia się nic – trzeba tylko wiedzieć, gdzie patrzeć.

Kwestia akumulatora

Na początek ciekawostka: Czy wiecie, że współczesne smartfony, przynajmniej teoretycznie, nie nadają się do użytkowania w Polsce? W warunkach korzystania z tego rodzaju sprzętu pojawia się bowiem informacja o zakresie dozwolonych temperatur – i bardzo często producenci jasno tam stwierdzają, że na mrozie taki telefon możemy sobie co najwyżej trzymać w kieszeni.

Zmiany przychodzą tam, gdzie są najbardziej potrzebne.

Ma to zapewne związek z akumulatorami: dominujące dziś konstrukcje litowo-jonowe są mało odporne na niskie temperatury. Ostatnio jednak pojawiła się tu pewna zmiana. **Najczęściej dotychczas stosowany w anodach takich baterii(*) grafit zastępuje się związkami krzemu osadzonymi na matrycy węglowej.** Co to daje? Przede wszystkim rośnie gęstość energii, na ogół o co najmniej 10%, a bywa, że nawet o ponad jedną trzecią. Tym samym moduł zasilania o identycznej fizycznej objętości jest wydajniejszy, a smartfon może działać dłużej. Stąd też ostatnio da się zauważyć choćby 6000 mAh w specyfikacji urządzeń, które do „cegieł" w żadnym razie się nie zaliczają. Część producentów, np. Realme, chwali się również większą odpornością na mrozy i trwałością takich akumulatorów. Niemniej w praktyce zależy to już od implementacji wspomnianej technologii, trudno więc wyciągać uogólniające wnioski.

Z własnego doświadczenia mogę dodać, że bateria z anodą krzemowo-węglową rzeczywiście jest pojemniejsza i wydaje się lepiej znosić ujemne temperatury. Umiarkowanie użytkowany telefon ładuję co dwa dni, niekiedy nawet rzadziej. Po roku korzystania nie zauważyłem też śladu degradacji – moim zdaniem więc tego rodzaju akumulatory stanowią najbardziej zauważalny ostatnimi czasy krok naprzód w rozwoju smartfonów.

Dłuższe wsparcie

Kolejny stosunkowo nowy i bardzo dobry dla użytkowników trend to coraz dłuższe wsparcie dla oprogramowania. Objawia się to tym, że **producenci deklarują wypuszczanie kolejnych poprawek bezpieczeństwa i aktualizacji systemu operacyjnego przez nawet siedem lat od premiery urządzenia**. To akurat przykład firmy Google, ale inni też – jak chociażby Samsung – składają takie same lub podobne obietnice. Oczywiście nie ma sensu wypisywać tu wszystkich tego rodzaju oświadczeń, zwłaszcza że polityka ta jest zależna nie tylko od marki, ale też od konkretnych modeli – generalnie jednak im droższy telefon, tym większe szanse na wydłużoną opiekę producenta. Szczegółowych informacji poszukajcie więc w sieci przed zakupem.

Czy warto sobie tym głowę zaprzątać? Moim zdaniem tak: w takiej sytuacji bowiem prędzej rozleci się nam smartfon, niż zacznie niedomagać oprogramowanie. To raz. Dwa, że współczesny telefon jest nawet ważniejszy niż pecet. W końcu to tu mamy aplikacje bankowe i nierzadko szereg tokenów uwierzytelniających do różnego rodzaju kont. Bezpieczeństwo powinno więc stanowić bezdyskusyjny priorytet.

Z tego względu też **odradzam korzystanie z najtańszych telefonów marki „noname" rodem z Chin**. Już dwa lata temu specjaliści z Trend Micro odkryli, że w przypadku wielu takich smartfonów w pakiecie otrzymujemy... fabrycznie preinstalowany malware. Wówczas szacowano, że problem dotyczy nawet dziesiątek milionów urządzeń – śmiało można założyć, że dziś wcale nie wygląda to lepiej.

Co wybrać?

Oczywiście telefonów jest zatrzęsienie, dlatego siłą rzeczy zebrane przez nas modele to tylko niewielka część dostępnej na rynku oferty. Tym razem skupiliśmy się – z dwoma wyjątkami – na nowościach, które pojawiły się w sprzedaży w ostatnim okresie. Smartfony podzieliliśmy na trzy kategorie cenowe, sądzę więc, że każdy powinien znaleźć coś dla siebie.

(*) Wiemy, że akumulator i bateria to co innego. Używamy tych słów w znaczeniu bardziej potocznym i jako zamienników, by tekst nie raził powtórzeniami.

eprasa.pl 3fb78f45a7

Motorola Moto G86 Power

CD-ACTION POLECA

Cena: 1200 zł | Dostarczyła: Motorola | motorola.com

PARAMETRY • **System:** Android 15 • **Procesor:** MediaTek Dimensity 7300 • **Grafika:** Mali-G615 MC2 • **Ekran:** pOLED, 6,67", 1220 × 2712, do 4500 nitów, do 120 Hz • **Pamięć:** 12 GB RAM-u, 256 GB pamięci na dane + slot na kartę • **SIM:** nanoSIM + nanoSIM lub eSIM, standby • **Komunikacja:** Wi-Fi 6, Bluetooth 5.4, NFC; GPS, BDS, Galileo, Glonass, BDS, QZSS • **Akumulator:** 6720 mAh, ładowanie 30 W • **Aparat:** główny – 1/1,95", 50 Mpix, f/1.9, OIS; szerokokątny – 8 Mpix, f/2.2; przedni – 32 Mpix, f/2.2 • **Inne:** IP69 + 68, etui w zestawie • **Wymiary:** 161,2 × 74,7 × 8,7 mm • **Waga:** 198 g



Średnio-niższa półka w wydaniu Motoroli to telefon, który... wręcz niesamowicie „klei się" do ręki. Wynika to z plecków pokrytych przypominającym gumę materiałem. Co więcej, mamy tu antypoślizgową fakturę. Efekt jest bardzo ciekawy, niemniej takie wykończenie obudowy sprawia, że błyskawicznie łapie ona różnego rodzaju paprochy. Moim zdaniem jednak można się z tym pogodzić, bo pewność chwytu znacząco to wynagradza. Zresztą w razie wątpliwości da się założyć sztywne etui, które dostajemy w zestawie. A co trafiło do wnętrza?

Sercem urządzenia jest MediaTek Dimensity 7300, który w Geekbenchu 6 wyciąga 1037/2953 pkt – to wynik dość adekwatny do kwoty, jaką trzeba wydać na urządzenie. Szału więc nie ma, ale przynajmniej telefon pod obciążeniem nagrzewa się znacznie mniej niż flagowce i trudno go posądzić o throttling. Dłużej też działa: **akumulator 6720 mAh spokojnie starcza na niemal trzy dni umiarkowanego użytkowania**, to zatem wymarzony sprzęt dla ludzi, którzy smartfony niekoniecznie stawiają na pierwszym miejscu i nie chcą pamiętać o „kabelku". Cieszy również fakt, że nie oszczędzano na ekranie: pOLED w praktyce wypada świetnie, zwłaszcza że rozdzielczość 1220 × 2712 i częstotliwość odświeżania 120 Hz nadają się i do filmów, i do okazjonalnego grania.

Jakość zdjęć robionych za dnia jest bardzo dobra, choć od głównego modułu ten szerokokątny jednak odstaje – ale cóż, z 8 Mpix dużo się nie wyciągnie. Przepaść ta pogłębia się w nocy, choć tutaj obydwa obiektywy zaczynają ujawniać swoje słabości, gubiąc na fotografiach detale i ostrość, co wypada tym gorzej, im mniej jest światła. Tak czy inaczej, telefon, jak na urządzenie za takie pieniądze, i tak miło mnie zaskoczył.

Ogółem zaś to sprzęt... dość nudny, efektu „wow" tu nie uświadczycie. Trudno posądzić producentów o skaszanienie roboty: stworzyli takiego „roboczego wołu" za rozsądne pieniądze. Wydajnością może nie zgrzeszy, wzroku nie przyciągnie, ale przynajmniej nie zostawi w potrzebie, kiedy na dłuższy czas oddalimy się od gniazdka.

PODSUMOWANIE

➕ **ekran • świetny akumulator • porządny czytnik linii papilarnych • przyjemny w obsłudze • ciekawe plecki • dobrej jakości zdjęcia w dzień, akceptowalne od biedy w nocy • nieźle wyceniony, jak na możliwości i konfigurację**

➖ **szerokokątny aparat spisuje się znacznie gorzej niż główny • dość wolne ładowanie w kontekście wielkości akumulatora • w sumie to wieloma rzeczami nie zaskakuje (ale to niekoniecznie wada)**

8+

Redmi 15 5G

Cena: 790 zł | Dostarczyło: CD-Action

PARAMETRY • **System:** Android 16 + HyperOS 2.2 • **Procesor:** Qualcomm Snapdragon 6s Gen 3 • **Grafika:** Adreno 619 • **Ekran:** IPS LCD, 6,9", 1080 × 2340, do 850 nitów, do 144 Hz • **Pamięć:** 8 GB RAM-u, 256 GB pamięci na dane • **SIM:** 2 × nanoSIM, standby • **Komunikacja:** Wi-Fi 5, Bluetooth 5.1, NFC, podczerwień; GPS, BDS, Galileo, Glonass • **Akumulator:** 7000 mAh, ładowanie 33 W • **Aparat:** główny – 1/2.88", 50 Mpix, f/1.8; przedni – 8 Mpix, f/2.0 • **Inne:** IP64, etui w zestawie • **Wymiary:** 171 × 82 × 8,6 mm • **Waga:** 224 g

Najtańszy w naszym zestawieniu model – można rzec, że podstawowy. W kwocie niecałych 800 zł udało się zmieścić przede wszystkim naprawdę pojemny akumulator 7000 mAh, który spokojnie starczy na nawet trzy dni umiarkowanego użytkowania. Liczcie się jednak z tym, że ładowanie z mocą 33 W potrwa grubo ponad dwie godziny.

Wydajność? **Snapdragon 6s Gen 3 potworem nie jest: w teście Geekbench 6 telefon wyciąga 928 i 2151 pkt, ale za to praktycznie się nie grzeje.** Pograć można tu raczej w mniej wymagające produkcje 3D i w całą masę prostych tytułów, co zwyczajnemu użytkownikowi powinno jednak wystarczyć. Jeśli chodzi o ekran, na OLED-a budżetu tu nie starczyło, lecz IPS jest całkiem przyzwoity i odświeża się z częstotliwością 144 Hz. Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że mamy do czynienia z urządzeniem na wskroś kompromisowym – i nie inaczej jest z aparatem. Ten to ledwie jeden obiektyw, który fajnie radzi sobie w dzień, ale nocą pojawiają się już znaczne problemy z ostrością i szumami.



Na koniec jeszcze o cenach i modelach. Taniej można kupić ten telefon w dwóch wariantach bez 5G: w tej samej konfiguracji pamięci oraz z 6 GB RAM-u i 128 GB na dane. Tych natomiast już raczej nie polecamy – do wygody na co dzień warto jednak trochę dołożyć.

PODSUMOWANIE

➕ **wyśmienity akumulator • niemal się nie grzeje • szybki ekran • sprawny czytnik linii papilarnych • dobrze wyceniony**

➖ **pojedynczy aparat i kłopoty z ostrością, szczególnie w nocy • niska wydajność • czuć, że to konstrukcja z niższej półki • reklamy w softcie • głośnik mono**

7

Nothing Phone (3a) Lite

Cena: 1100 zł | Dostarczył: Nothing Phone | nothing.tech

PARAMETRY • **System:** Android 15 + Nothing OS 3.5 • **Procesor:** MediaTek Dimensity 7300 Pro • **Grafika:** Mali-G615 MC2 • **Ekran:** AMOLED, 6,77", 1080 × 2392, do 3000 nitów, do 120 Hz • **Pamięć:** 8 GB RAM-u, 256 GB pamięci na dane + slot na kartę • **SIM:** 2 × nanoSIM, standby • **Komunikacja:** Wi-Fi 6, Bluetooth 5.3, NFC; GPS, BDS, Galileo, Glonass, QZSS • **Akumulator:** 5000 mAh, ładowanie 33 W • **Aparat:** główny – 1/1.57", 50 Mpix, f/1.9, IOS; szerokokątny – 1/4.0", 8 Mpix, f/2.2, makro – 2 Mpix; przedni – 16 Mpix, f/2.5 • **Inne:** IP54, dodatkowy Essential Key na obudowie, etui w zestawie • **Wymiary:** 164 × 78 × 8,3 mm • **Waga:** 199 g

Osobliwy telefon – a wszystko za sprawą oryginalnej stylówki, jaką przyjął Nothing Phone. Wszystko tu krzyczy, że smartfon chce się wyróżnić w tłumie. I rzeczywiście wychodzi mu to świetnie, choć na początku trzeba się do pomysłów producenta jednak przyzwyczaić. Tak jak i do dodatkowego przycisku Essential Key, który służy do tworzenia notatek – nagminnie mi się na początku mylił z zasilaniem.

Pod względem wydajności to już jednak przeciętniak: 1013 i 2932 pkt w Geekbenchu 6 pokazują, że MediaTek Dimensity 7300 Pro nie zamierza powalczyć z droższymi telefonami. Cieszy za to fakt, że zachowuje nienaganną kulturę pracy. **Tym, co wolą zawiesić oko na smukłej sylwetce, spodoba się zaś obudowa oraz świetnej jakości ekran. Aparat? Też nie ma co zbytnio narzekać.** Moduł makro to co prawda raczej ozdobnik (choć i nim można coś ciekawego „ustrzelić"), niemniej główny aparat daje już radę, zwłaszcza za dnia. W nocy zasadniczo też, lecz niech to będzie tzw. noc miejska, inaczej spadają i detale, i ostrość. To najtańszy Nothing Phone – czuć oszczędności, ale smartfon ma potencjał do tego, by ludzie go zauważali. I sądzili, że jest droższy niż w rzeczywistości.



PODSUMOWANIE

➕ **oryginalny pod każdym względem • ciekawa nakładka systemowa • dodatkowy przycisk do tworzenia screenów i notatek głosowych • przyzwoity ekran • aparat z trzema obiektywami • dobry czytnik linii papilarnych • wygląda na droższy niż w rzeczywistości**

➖ **trzeba się do niego przyzwyczaić • głośnik mono • sporo dodatkowego softu • trochę słabsza niż u innych bateria**

8

eprasa.pl 3fb78f45a7

Xiaomi 15T Pro

CD-ACTION POLECA

Cena: ok. 2780 zł | Dostarczyło: Xiaomi | mi.com

PARAMETRY • **System:** Android 15 + HyperOS 3 • **Procesor:** MediaTek Dimensity 9400+ • **Grafika:** Immortalis-G925 • **Ekran:** AMOLED, 6,83", 1280 × 2772, do 3200 nitów, do 144 Hz • **Pamięć:** 12 GB RAM-u, 512 GB pamięci na dane • **SIM:** 2 × nanoSIM + 2 × eSIM (aktywne wybrane dwa), standby • **Komunikacja:** Wi-Fi 7, Bluetooth 6.0, NFC; GPS, BDS, Galileo, NavIC, QZSS • **Akumulator:** 5500 mAh, ładowanie 90 W, bezprzewodowo 50 W • **Aparat:** główny – 1/1.31", 50 Mpix, f/1.6, OIS; tele – 1/2.76", 50 Mpix, zoom optyczny ×5, f/3.0, OIS; szerokokątny – 1/3.06", 12 Mpix, f/2.2; przedni – 1/3.44", 32 Mpix, f/2.2 • **Inne:** IP68, etui w zestawie • **Wymiary:** 162,7 × 77,9 × 8 mm • **Waga:** 210 g

Z myślą o graniu możecie ten sprzęt kupować w ciemno. MediaTek Dimensity 9400+ cechuje się mocnym pojedynczym rdzeniem i wyśmienitą ogólną wydajnością, hacząca o topkę (GB6: 2631/8180 pkt). Widać jednak dławienie termiczne i spadek wydajności do poziomu 62,9% wg Wild Life Extreme Stress Test 3DMarka. To oczywiście zauważalny ubytek – ale wciąż mniejszy niż to, co czasami pokazują flagowce. Warto też odnotować wyraźne nagrzewanie się estetycznej metalowej obudowy.

Jeśli chodzi o aparat, to dobrą wiadomość stanowi obecność modułu tele z dużym zoomem ×5. Działa w porządku: utrata ostrości ujawnia się co najwyżej dopiero nocą przy największych przybliżeniach. Od wyposażonych w optyczną stabilizację „słoiczków" z zoomem i głównego odstaje natomiast ten szerokokątny: widać tu i mniejszą rozdzielczość, i fakt, że gdy brakuje światła, obraz robi się wyraźnie ciemniejszy, a i problemy z ostrością mogą wystąpić. Ogółem jednak to przyzwoity komplet, dzięki któremu **Xiaomi 15T Pro całkiem skutecznie „drapie" poziom flagowców**.

Szkoda tylko, że za aspiracjami, by walczyć z najlepszymi, nie stanęła porządniejsza bateria. Akumulator ma typową pojemność 5500 mAh, starczy na jakieś półtora dnia normalnego użytkowania, co w dobie pojemniejszych ogniw wrażenia już nie robi – choć powodów do większych narzekań też nie daje. Ładowanie dla odmiany jest w porządku: dzięki obsłudze 90 W do pełna „zatankujemy" w ok. 40 minut.



Na koniec jeszcze słowo o kwotach zakupu. Ta widoczna po lewej dotyczy wersji 12/512 GB. **Do sprzedaży trafiła również edycja z 1 TB przestrzeni na dane**, lecz w tym przypadku trzeba zapłacić grubo ponad 3000 zł, co czyni ten telefon w gruncie rzeczy nieopłacalnym. Nie warto też sięgać po wariant 12/256 GB – tutaj z kolei różnica w cenie jest niewielka i oszczędność mija się z celem. Innymi słowy, polecamy ten konkretny model.

PODSUMOWANIE

+ świetny, ekskluzywny wygląd • wysoka wydajność • całościowo patrząc: bardzo dobry aparat • szybkie ładowanie • ogólne poczucie obcowania z flagowcem

– grzeje się, throttling • jak na mój gust, trochę za nisko umieszczony czytnik linii papilarnych • przeciętna dziś bateria

8+

Samsung Galaxy S25

Cena: 2750 zł | Dostarczył: Samsung | samsung.com

PARAMETRY • **System:** Android 15 + One UI 7 • **Procesor:** Qualcomm Snapdragon 8 Elite • **Grafika:** Adreno 830 • **Ekran:** LTPO AMOLED X2, 6,2", 1080 × 2340, do 2600 nitów, do 120 Hz • **Pamięć:** 12 GB RAM-u, 256 GB pamięci na dane • **SIM:** 2 × nanoSIM + 2 × eSIM (aktywne wybrane dwa), standby • **Komunikacja:** Wi-Fi 7, Bluetooth 5.4, NFC; GPS, BDS, Galileo, Glonass, QZSS • **Akumulator:** 4000 mAh, ładowanie 25 W, bezprzewodowo 25 W • **Aparat:** główny – 1/1.56", 50 Mpix, f/1.8, OIS; tele – 1/3.94", 10 Mpix, zoom optyczny ×3, f/2.4, OIS; szerokokątny – 1/2.55", 12 Mpix, f/2.2; przedni – 1/3.2", 12 Mpix, f/2.2 • **Inne:** IP68 • **Wymiary:** 146,9 × 70,5 × 7,2 mm • **Waga:** 162 g

To podstawowy model wciąż jeszcze najnowszego wcielenia popularnej serii Galaxy, a zarazem najmniejszy telefon w zestawieniu. Ma to swoje oczywiste wady, ale i zalety – obsługa jedną dłonią bez gimnastyki stanowi tutaj normę. **To bardzo przyjemne w użytkowaniu urządzenie z należącym do czołówki układem Snapdragon 8 Elite.** Jego moc (Geekbench 6: 3042/9225 pkt) jednak skrywa ciasna obudowa, więc zarówno nagrzewanie się pod obciążeniem, jak i throttling są spore. Stabilność telefonu wg testu 3DMark to ledwie 48% – ale na co dzień sprzęt działa już jak marzenie.

Akumulator, jak na obecne standardy, jest mały – 4000 mAh wystarcza na ok. półtora dnia, przy dużym obciążeniu zaś trzeba go już „karmić" codziennie. Moc ładowarki 25 W przekłada się na ok. 75 minut „na kablu". Samsung tu niestety odstaje od konkurencji.



Ale już pod względem możliwości foto S25 wypada dobrze niezależnie od pory dnia. Zdjęcia prezentują się okazale, choć w nocy warto korzystać z odpowiedniego trybu, bo ten standardowy ma zauważalnie gorsze, przygaszone kolory. Trochę słabiej radzi sobie też stosunkowo skromny „słoiczek" szerokokątny. Jeśli natomiast ktoś szuka kompaktowego telefonu ze sporymi możliwościami, to S25 wciąż jest wyśmienitym wyborem, nawet pomimo wad.

PODSUMOWANIE

+ jeśli ktoś potrzebuje: kompaktowa forma • wyśmienita wydajność generalnie bardzo dobra jakość zdjęć • ogólna konfiguracja sprzętowa i prezencja • przyjemny system z długim wsparciem

– wyraźny throttling i przegrzewanie się • szerokokątny obiektyw odstaje od głównego • mała pojemność baterii i ładowanie tylko 25 W

8

OnePlus Nord 5

Cena: 1650 zł | Dostarczył: OnePlus | oneplus.com

PARAMETRY • **System:** Android 15 + OxygenOS 15 • **Procesor:** Qualcomm Snapdragon 8s Gen 3 • **Grafika:** Adreno 735 • **Ekran:** AMOLED, 6,83", 1272 × 2800, do 1800 nitów, do 144 Hz • **Pamięć:** 8 GB RAM-u, 256 GB pamięci na dane • **SIM:** 2 × nanoSIM, standby • **Komunikacja:** Wi-Fi 6, Bluetooth 5.4, NFC, podczerwień; GPS, BDS, Galileo, Glonass, QZSS, NavIC • **Akumulator:** 5200 mAh, ładowanie 80 W • **Aparat:** główny – 1/1.56", 50 Mpix, f/1.8, OIS; szerokokątny – 1/4.0", 8 Mpix, f/2.2; przedni – 1/2.76", 50 Mpix, f/2.0 • **Inne:** IP65 • **Wymiary:** 163,4 × 77 × 8,1 mm • **Waga:** 211 g

Telefon znacząco tańszy niż pozostałe dwa w tej kategorii – bardziej sensowne byłoby więc porównywanie go do urządzeń z poprzedniej strony niż zgromadzonych tutaj. Świadczy o tym choćby konfiguracja aparatu. Mamy tu przyzwoity obiektyw główny, który bardzo fajnie radzi sobie zarówno w dzień, jak i w nocy – oczywiście jeśli nie zaszalejemy z cyfrowym zoomem, bo optycznego brak. Na tle kompana szeroki kąt 8 Mpix wypada już gorzej: o ile w słońcu jest całkiem w porządku, o tyle w nocy ma już spore problemy z ostrością.

Wydajność za to wykracza już poza średnią półkę (GB6: 1992/4986 pkt). Choć pod bardzo dużym obciążeniem telefon się grzeje, to w istocie throttling jest stosunkowo niewielki: 3DMark ocenił stabilność urządzenia na dobre 84%. Z takimi osiągami pogranie już zasadniczo we wszystko.

Akumulator, jak na obecne standardy, jest... typowy. Mogło być lepiej, bo globalna wersja dostała baterię aż 6800 mAh, do nas jednak ostatecznie trafiło 5200 mAh. Szkoda – tym bardziej że mamy ładowanie 80 W, co pozwoliłoby sobie poradzić z takim potworem w rozsądnym czasie. Tutaj zaś „na kablu" trzeba potrzymać urządzenie przez trochę ponad trzy kwadranse. Ogółem – dobry sprzęt, skręcający nieco w stronę tego, co zazwyczaj pokazuje marka POCO, tyle że ładniejszy.



PODSUMOWANIE

+ jakość wykonania i wzornictwo • dobra konfiguracja • jakość zdjęć z głównego obiektywu • wydajność i ograniczony throttling

– brak eSIM • nagrzewa się pod obciążeniem • szeroki kąt odstaje jakością od głównego obiektywu • do UE trafiła wersja z mniejszą baterią

8

Realme GT8 Pro

CD-ACTION POLECA CD-ACTION POWER!

Cena: ok. 5000 zł | Dostarczył: Realme | realme.com

PARAMETRY • **System:** Android 16 + Realme UI 7.0 • **Procesor:** Qualcomm Snapdragon 8 Elite Gen 5 • **Grafika:** Adreno 840 • **Ekran:** AMOLED, 6,79", 3136 × 1440, do 7000 nitów, do 144 Hz • **Pamięć:** 16 GB RAM-u, 512 GB pamięci na dane • **SIM:** nanoSIM + nanoSIM lub eSIM, standby • **Komunikacja:** Wi-Fi 7, Bluetooth 6.0, NFC, podczerwień; GPS, BDS, Galileo, ZQSS, Glonass, NavIC • **Akumulator:** 7000 mAh, ładowanie 120 W, bezprzewodowo 50 W • **Aparat:** główny – 1/1.56", 50 Mpix, OIS, f/1.8; tele – 1/1.56", 200 Mpix, zoom optyczny ×3, OIS, f/2.6; szerokokątny – 1/2,88", 50 Mpix, f/2.0; przedni – 1/3.1", 32 Mpix, f/2.4 • **Inne:** wymienna pokrywa wyspy aparatu, IP69 + 68 + 66, tryb zdjęć podwodnych, etui w zestawie • **Wymiary:** 161,8 × 76,9 × 8,2 mm • **Waga:** 214 g



Następca bardzo ciekawego modelu GT7 Pro sprzed roku i... znaczący krok naprzód pod kilkoma względami. Przede wszystkim dostajemy tu Snapdragona 8 Elite Gen 5 – topowy aktualnie układ, który dysponuje wyjątkowo mocnym pojedynczym rdzeniem i swobodnie przekracza w Geekbenchu 6 granicę 10 tys. punktów w przypadku wydajności wielowątkowej (odpowiednio: 3652 / 11 056 pkt). O dziwo, przy takich osiągach nie ma aż tak dużego dramatu, jeśli chodzi o throttling. **3DMark Wild Life Extreme Stress Test ocenił stabilność urządzenia na 65,9%, co jest wynikiem – jak na flagowce – już dość niezłym.** Warto również pochwalić akumulator 7000 mAh – starcza na cały dzień intensywniejszego użytkowania lub na dwa dni umiarkowanego.

Trochę pozmieniało się również w aparacie. Realme ewidentnie skręcił w stronę fanów mobilnej fotografii i nawiązał współpracę z Ricoh Imaging. O ile główny sensor prezentuje się pod względem parametrów tak samo, o tyle pod moduł tele z zoomem optycznym ×3 trafiła tym razem matryca i fizycznie ciut większa, i o wyższej rozdzielczości. Główny upgrade spotkał natomiast to, co wylądowało pod obiektywem szerokokątnym. Większa powierzchnia, kilkukrotnie wyższa rozdzielczość i trochę jaśniejsze szkła jako bonus – nareszcie można robić foty na poziomie przystającym do flagowca. Ogółem jakość zdjęć nie pozostawia pola do krytyki, to jeden z najlepszych modeli na rynku, a wprowadzone zmiany pozwoliły skutecznie „załatać" bolączki poprzednika. W ramach ciekawostki można zaś wspomnieć o całkowitej wodoszczelności i związanym z tym trybie do fotografowania pod wodą.

Jeśli chodzi o wygląd, to... Realme wypada najlepiej w naszym zestawieniu. **Plecki zdobi miły w dotyku materiał imitujący skórę, a płytkę wyspy aparatów da się wymienić dzięki mocowaniu na śrubki.** To bardzo niecodzienny bonus, ale w tej cenie producent może sobie pozwolić. Telefon testowaliśmy przedpremierowo, kiedy lokalne kwoty zakupu nie były jeszcze znane – opierając się na przeciekach, możemy się jednak spodziewać ceny na poziomie ok. 5000 zł.

PODSUMOWANIE

➕ **wyśmienita wydajność • stylowy • bardzo dobra jakość foto • parę istotnych zmian względem poprzednika • wymienna płytka wyspy aparatów • ogółem: topowa konfiguracja • wydajny, duży akumulator**

➖ **tani to on nie jest • throttling, odczuwalnie się też grzeje – ale bez dramatu**

9

Google Pixel 10 Pro XL

CD-ACTION POLECA

Cena: 4350 zł | Dostarczył: Google | store.google.com

PARAMETRY • **System:** Android 16 • **Procesor:** Google Tensor G5 • **Grafika:** PowerVR DXT-48-1536 • **Ekran:** LTPO AMOLED, 6,8", 2992 × 1344, do 3300 nitów, do 120 Hz • **Pamięć:** 16 GB RAM-u, 256 GB pamięci na dane • **SIM:** nanoSIM + eSIM, standby • **Komunikacja:** Wi-Fi 7, Bluetooth 6.0, NFC; GPS, BDS, Galileo, ZQSS, Glonass, NavIC • **Akumulator:** 5200 mAh, ładowanie 45 W, bezprzewodowo 25 W • **Aparat:** główny – 1/1.31", 50 Mpix, OIS, f/1.7; tele – 1/2.55", 45 Mpix, zoom optyczny ×5, OIS, f/2.8; szerokokątny – 1/2,55", 48 Mpix, f/1,7; przedni – 42 Mpix, f/2.2 • **Inne:** IP68 • **Wymiary:** 162,8 × 76,6 × 8,5 mm • **Waga:** 232 g

Miłość jest ślepa: ten telefon naprawdę mi się spodobał, i to nawet pomimo faktu, że miejscami odstaje od innych flagowców. Tutaj przede wszystkim należy wspomnieć o wydajności układu Google Tensor G5: w Geekbenchu 6 wyciąga 2327/6275 pkt, a to wynik zauważalnie poniżej poziomu reprezentowanego przez Snapdragona 8 Elite Gen 5. Tyle że na co dzień tego nie widać. **Pixel 10 Pro XL cechuje się nienaganną kulturą pracy: „czysty" system chodzi jak marzenie, jest intuicyjny i pozbawiony udziwnień.** Po prostu bierzesz i używasz – nawet z grami sobie poradzi. Sam układ trochę się grzeje, mamy tu jednak sytuację podobną do tego, co pokazuje Realme: stabilność na poziomie 60,8% to typowy wynik szerokiej gamy flagowców.

Tym, co mnie urzekło – prócz świetnych wrażeń na co dzień – jest wyśmienity aparat z optycznym zoomem ×5, czyli znacząco wyższym w porównaniu ze zgromadzoną obok konkurencją, a do tego mamy rewelacyjnie działający system obróbki fotek przez AI w powiększeniach powyżej ×30. W praktyce daje on naprawdę sporą wolność, jeśli chodzi o kadrowanie, a zdjęcia wypadają dobrze niezależnie od pory dnia. Akumulator starcza na ok. półtora doby – szkoda tylko, że ładowanie to „ledwie" 45 W. Tutaj Chińczycy wciąż są krok przed gigantem.



PODSUMOWANIE

➕ **świetny, wygodny system operacyjny i polityka długiego wsparcia • bardzo dobra jakość foto z optycznym zoomem ×5 • przyjemny w użytkowaniu na co dzień • rewelacyjny wygląd**

➖ **wydajnością odstaje od innych flagowców • szybkie ładowanie to ledwie połowa tego, co na ogół oferuje konkurencja • wysoka cena**

8+

Vivo X300 Pro

CD-ACTION POLECA

Cena: 5400 zł | Dostarczyło: Vivo | vivo.com

PARAMETRY • **System:** Android 16 + OriginOS 6 • **Procesor:** MediaTek Dimensity 9500 • **Grafika:** ARM G1-Ultra • **Ekran:** LTPO AMOLED, 6,78", 2800 × 1260, do 4500 nitów, do 120 Hz • **Pamięć:** 16 GB RAM-u, 512 GB pamięci na dane • **SIM:** nanoSIM + nanoSIM lub eSIM, standby • **Komunikacja:** Wi-Fi 7, Bluetooth 6.0, NFC, podczerwień; GPS, BDS, Galileo, ZQSS, Glonass, NavIC • **Akumulator:** 5440 mAh, ładowanie 90 W, bezprzewodowo 40 W • **Aparat:** główny – 1/1.28", 50 Mpix, OIS, f/1.6; tele – 1/1.4", 200 Mpix, zoom optyczny ×3,7, OIS, f/2.7; szerokokątny – 1/2,76", 50 Mpix, f/2.0; przedni – 1/2.76", 50 Mpix, f/2.0 • **Inne:** możliwość montażu teleobiektywu Vivo, IP69 + 68, etui w zestawie • **Wymiary:** 161,2 × 75,5 × 8 mm • **Waga:** 226 g

Następca bardzo dobrego modelu X200 Pro i... ogólnie jest trochę lepiej, choć zawodzi procesor. To wyjątkowo mocny MediaTek Dimensity 9500 (3471 / 10 374 pkt w teście GB6), którego bije jedynie wspomniany wyżej Snapdragon – jednak tutaj pod dużym obciążeniem wyraźnie się on krztusi i rozgrzewa obudowę. Stabilność według 3DMark Wild Life Extreme Stress Test wynosi zaledwie 47,7% . Inna sprawa, że mocy obliczeniowej tak czy inaczej wam nie braknie. Po stronie minusów na pewno należy zapisać również kwestię akumulatora – ten jest „jedynie" dość typowy. Poza UE smartfon mieści baterię o pojemności 6510 mAh, do nas zaś trafiła wersja 5440 mAh. Poprzedni model z kolei miał... 6000 mAh. Szkoda, to po prostu krok w tył i trochę też czuć to na co dzień.

Vivo trzyma natomiast innego asa w rękawie – fotografię mobilną. **Zoom optyczny ×3,7 daje tutaj radę, i to niezależnie od okoliczności.** Co prawda to mniej, niż ma Pixel 10 Pro XL, ale patrząc całościowo... X300 Pro moim zdaniem jest zauważalnie lepszy pod kątem równowagi kolorystycznej (choć czasem lekko przepala czerwień w nocy). Projektantom udało się też zniwelować problem odblasków trapiący poprzednika. Jeśli myślicie przede wszystkim o rejestrowaniu świetnej jakości obrazów przez całą dobę, ten telefon możecie kupować bez zastanowienia.



PODSUMOWANIE

➕ **fajny wygląd • bardzo wysoka wydajność • wyśmienita jakość foto • możliwość dokupienia zewnętrznego obiektywu tele**

➖ **bardzo duża wyspa aparatów • mniejszy akumulator na terenie UE • wyraźnie się grzeje i spowalnia pracę • cena**

8+

eprasa.pl 3fb78f45a7

Asus ROG Xbox Ally X

Cena: 3 799 zł | Dostarczyło: CD-Action

PARAMETRY • **Procesor:** AMD Ryzen AI Z2 Extreme (8 rdzeni, 16 wątków, 3 × Zen 5 do 2-5 GHz, 5 × Zen 5c do 2-3,3 GHz) • **Grafika:** AMD RDNA 3.5, 16 CU (2,9 GHz) • **Ekran:** dotykowy IPS LCD, 7", 1920 × 1080, 500 nitów, 16:9, 120 Hz, VRR, Gorilla Glass Victus • **Pamięć:** 24 GB RAM-u LPDDR5X 8000 MHz, SSD 1 TB NVMe (2280) • **Komunikacja i porty:** 1 × USB-C 3.2 Gen 2, 1 × USB-C 4, Wi-Fi 6E (802.11ax), mini-jack, czytnik kart microSD UHS-II, BT 5.2 • **Akumulator:** 80 WHr, litowo-jonowy, niewymienny, ładowarka 65 W USB-C • **Inne:** analogi, krzyżak i przyciski kontrolera Xbox, dwie pary triggerów z efektem Halla, dwie pary bumperów, żyroskop, dwa dodatkowe przyciski z tyłu, dwa przyciski funkcyjne do obsługi Command Center i Armoury Crate, regulacja głośności, konfigurowalne podświetlenie, wibracje HD Haptics, dwa głośniki, mikrofon, czytnik linii papilarnych • **Wymiary:** 290 × 121 × 50,9 mm • **Waga:** 715 g

Dobry handheld, który zastąpił mi Steam Decka.



Nowa „konsola Xbox" – jak na początku powszechnie, choć oczywiście błędnie określono to urządzenie – weszła na rynek z przytupem. Szeroko zakrojona kampania dawała nadzieję, że będziemy mieli do czynienia ze sprzętem podobnym do poprzednich. Dość szybko jednak okazało się, iż w praktyce to handheld, w przypadku którego zresztą próżno szukać opcji odpalania gier z XSX. Mnie fakt ten nie przeszkadzał: jako pecetowiec kocham tego rodzaju zabawki, bo pozwalają mi grać w ulubione tytuły tam, gdzie chcę, a nie tylko na kanapie czy przy biurku. Samo urządzenie przypadło mi zaś do gustu – i to nawet mimo kilku widocznych wad.

ROG Xbox Ally X można określić mianem „blaszaka", choć na pewno nie w tradycyjnym tego słowa znaczeniu. Po uruchomieniu handhelda przechodzimy bowiem od razu do pełnoekranowego środowiska Xboksa, które pełni tutaj podobną funkcję, co ekran główny w konsolach z serii X/S – w ten sposób zyskujemy łatwy dostęp do gier z Game Passa i Microsoft Store'u. Takie produkcje odpalają się od razu, bez żadnych przystanków po drodze – iście konsolowe doznanie. Jeśli natomiast mamy sporą bibliotekę tytułów z innych źródeł, to... też nic straconego. Po zalogowaniu się do jednego ze wspieranych launcherów takowe dzieła pojawią się na naszej liście tuż obok tych ze sklepu Xboksa. Niemniej czasem w ich przypadku dadzą o sobie znać typowe już dla pecetów problemy: może się np. okazać, że wymagają ponownego zalogowania, wpisywania kodów zabezpieczających itp. Ogółem jednak jest w porządku.

Posiadanie tego handhelda zamiast konsoli ma też inne zalety. W każdej chwili możemy wyjść z trybu Xboksa, otworzyć klasyczny pulpit i robić, co tylko chcemy: edytować dokumenty w Wordzie i arkusze w Excelu czy po prostu przeglądać internet. To wolność, której nie uświadczymy np. na Switchu 2 – tyle że w takiej sytuacji trzeba się pogodzić z niewielkim ekranem.

Kwestią niepodlegającą dyskusji jest za to wydajność ROG Xbox Ally X. **Procesor AMD Ryzen AI Z2 Extreme ze zintegrowaną grafiką RDNA 3.5 pozwalają komfortowo bawić się w każdej dostępnej grze** – i moim zdaniem stanowi to największą siłę tego urządzenia. Bardzo lubiłem Steam Decka OLED, ale często po prostu brakowało mu mocy i w wiele najnowszych produkcji w ogóle nie mogłem zagrać. Tu jest znacznie lepiej. Na ROG Xbox Ally X uruchomiłem z powodzeniem m.in. Cyberpunka 2077, Red Dead Redemption II, Dooma: The Dark Ages, Marvel's Spider-Mana 2 i Battlefielda 6. Każdy tytuł działał przynajmniej przywozicie, a w najnowszym BF-ie udało mi się osiągnąć ponad 60 fps-ów na średnich ustawieniach. Dobrze spisywał się też akumulator, który pozwalał na ponad dwie godziny zabawy w grach AAA.

Najbardziej zaskoczyło mnie jednak to, jak wygodny jest ROG Xbox Ally X. Uchwyty przypominające przecięty na pół kontroler „dużej" konsoli Microsoftu faktycznie zapewniają doskonały komfort, i to nawet podczas dłuższych sesji. Nowy sprzęt Asusa leży w dłoniach nieporównywalnie lepiej od swojego kanciastego poprzednika (ROG Ally X) czy dość kiepsko wyprofilowanego Switcha 2. Nawet Steam Deck musi w tej kwestii pogodzić się z porażką.

Największą wadą z kolei jest według mnie wyświetlacz. Płacąc niemal cztery tysiące złotych, wręcz oczekiwałbym, że dostanę matrycę OLED ze wsparciem dla HDR i jasnością na poziomie minimum 1000 nitów. Niestety **Asus zdecydował się wsadzić do ROG Xbox Ally X ten sam ekran IPS LCD co w zeszłorocznym modelu**. Nie znajdziecie tu więc szerokiego zakresu jasności – wartość maksymalna to tylko 500 nitów, a kąty widzenia są gorsze niż w przypadku wspomnianej wcześniej nowszej technologii. Ekran ten ratuje tylko dobre odwzorowanie barw oraz wsparcie dla zmiennej częstotliwości odświeżania (VRR).

Od strony software'owej irytują z kolei rzeczy raczej drobniejsze, jak fakt, że klawiatura nie zawsze pojawia się na ekranie podczas wpisywania hasła. Kilka razy nie mogłem też zmusić produkcji do działania w trybie pełnego ekranu – tutaj pomagał tylko jej restart. Choć przełączanie pomiędzy oknami działa dość płynnie, to niekiedy nie da się zamknąć aktywnej gry lub programu z poziomu dostępnego tu menedżera okien. Wkurzał mnie również utrudniony dostęp do funkcji Wi-Fi i Bluetooth: żeby połączyć się z nową siecią czy urządzeniem, trzeba najpierw przeklikać się przez szereg okienek.

Trochę w kontrze do modnego ostatnio narzekania na produkt Asusa mnie ROG Xbox Ally X przypadł do gustu. Odchudzony i przeznaczony do produkcji na Windowsa 11 działa dobrze i względem standardowego wydania pozwala zaoszczędzić ok. 2 GB pamięci RAM, dostęp do gier jest łatwy i intuicyjny, z kolei wydajność, jak na takie maleństwo, stoi na przyzwoitym poziomie. Poczułem się zadowolony do tego stopnia, że choć zupełnie tego nie planowałem, **po paru tygodniach zabawy z nowym dzieckiem Asusa... postanowiłem sprzedać Steam Decka OLED**. Sprzęt Valve ma co prawda dużo lepszy ekran, jednak niewielka moc i ograniczenia Steam OS-a (m.in. brak wsparcia dla wielu anticheatów) sprawiły, że ROG Xbox Ally X wydaje się konstrukcją ciekawszą. Windowsa 11 nadal trudno określić mianem systemu idealnego do grania, ale całość polubiłem na tyle, że przenośny Xbox stał się moim głównym pecetowym handheldem. **mikos**

PODSUMOWANIE

+ wydajność pozwalająca grać we wszystko • nakładka Xbox działa szybko • niesamowicie komfortowe uchwyty • długi czas pracy na baterii • haptyczne triggery z efektem Halla są bardzo precyzyjne

− ekran to LCD z dużymi ramkami • błędy w oprogramowaniu • rozmieszczenie przycisków Command Center i Armoury Crate jest mylące

7+

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

eprasa.pl 3fb78f45a7

Razer DeathAdder V4

CD-ACTION POLECA CD-ACTION POWER!

Nowe, świetne wcielenie legendy.



Cena: 650 zł | Dostarczył: Razer | razer.com

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 5 + rolka (wszystkie programowalne) • **Rodzaj sensora:** Focus Pro 45K Optical Sensor Gen-2, optyczny, do 40 000 dpi, 900 ips, 85 g, brak wygładzania/przyspieszania/filtrowania • **Częstotliwość aktualizacji:** do 8000 Hz w trybach kablowym i bezprzewodowym • **Sposób podłączenia:** kabel lub dongle Razer HyperSpeed Wireless Gen-2 • **Długość dołączonego kabla:** 180 cm • **Inne:** software Razer Synapse, przełączniki optyczne Razer Gen 4 (trwałość 100 mln kliknięć), wewnętrzna pamięć na jeden profil • **Wymiary:** 128 × 68 × 44 mm • **Waga:** 57 g

Co tu dużo mówić: legenda wraca. DeathAdder V4 Pro jest następcą chyba najsłynniejszej linii myszek Razera, które powstały z myślą o strzelankach i graniu na najwyższym poziomie. Nowy model zaś kropka w kropkę realizuje te założenia.

O sensorze nie ma nawet sensu się rozpisywać: zastosowany tu **Focus Pro 45K Optical Sensor Gen-2 to klasa sama w sobie, a jego specyfikacja znacząco wykracza ponad potrzeby każdego gracza**, bez względu na poziom, jaki reprezentuje. Potraficie przesunąć myszkę o ok. 23 m w ciągu sekundy? No właśnie. Precyzji tego urządzenia nie mogę zarzucić absolutnie nic.

O tym, że mamy do czynienia z hi-endowym sprzętem, świadczy również fakt, iż częstotliwość raportowania można tu podbić względem standardowej aż ośmiokrotnie, i to niezależnie od sposobu podłączenia. Jeśli potrzebujecie aż takich osiągów – droga wolna. Tutaj jednak należy się liczyć ze znacznie skróconym czasem pracy na baterii. W przypadku 1000 Hz mysz obędzie się bez ładowania przez nawet 150 godzin, po przeskoczeniu na 8000 Hz popracuje zaś niecałą dobę. Mnie wystarcza pierwsza z opcji – przez półtora tygodnia młócenia w Battlefielda 6 nie rozładowałem nowego DeathAddera ani razu.

W dłoni zaś gryzoń leży wyśmienicie. **Projektanci zachowali sprawdzoną formę, wprowadzając co najwyżej kosmetyczne modyfikacje.** Mamy więc dwa główne klawisze osadzone na przełącznikach optycznych o trwałości 100 mln kliknięć – prawy tradycyjnie opada, dostosowując się tym samym do naturalnego ułożenia palców. Ponadto jest rolka pracująca z wyraźnymi, acz przyjemnymi skokami oraz dwa boczne przyciski ulokowane w łukowato wygiętej ściance. Ostatni „guzik" trafił z kolei na spód i odpowiada za włączanie urządzenia lub zmianę czułości. Konfigurację wszystkich przeprowadzimy w oprogramowaniu Razer Synapse. Pochwalić należy bardzo niską wagę. To ledwie 57 g – wyśmienite osiągnięcie, biorąc pod uwagę, że mamy przecież do czynienia z konstrukcją bezprzewodową.

Koniec końców trudno się tutaj przyczepić do czegokolwiek poza ceną i może niższym czasem pracy w trybie 8000 Hz. Za myszkę zapłacimy aż 650 zł – no ale to sprzęt na najwyższym poziomie i ten fakt znajduje odzwierciedlenie w kwocie zakupu. Jeśli jednak nie potrzebujecie aż takich osiągów, równie dobrze możecie sięgnąć po DeathAddery z poprzedniej generacji. Ich ceny zaczynają się już od niecałych dwóch stówek za gryzonia w wersji z „ogonkiem". **Krigor**

PODSUMOWANIE

+ wyśmienicie leży w dłoni • bardzo lekka • długi czas działania na baterii w trybie 1000 Hz...

– ...ale w trybie 8000 Hz już znacznie krótszy (choć nie ma dramatu) • cena

8+

Hyper Cloud Alpha 2 Wireless

CD-ACTION POLECA CD-ACTION POWER!



Jak ktoś streamuje, to „baza" może zastąpić mu stream decka. Ja wolałbym regulować głośność na słuchawkach.

Cena: 1269 zł | Dostarczył: HyperX | row.hyperx.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 – 20 000 Hz • **Typ słuchawek:** nauszne/wokółuszne • **System audio:** stereo z wirtualnym 7.1 • **Przetworniki:** 53 mm, dwukomorowe • **Sposób podłączenia:** kabel mini-jack (150 cm), bezprzewodowo za pośrednictwem stacji bazowej (zasięg 20 m), Bluetooth, USB-C (ładowanie i aktualizacje) • **Mikrofon:** na elastycznym ramieniu, jednokierunkowy • **Inne:** konfigurowalna stacja bazowa z m.in. regulacją głośności, korektorem, sterowaniem multimediami i wyciszaniem mikrofonu; możliwość obrócenia muszli; czas pracy do 250 h; kompatybilność z PC, konsolami Xbox, PlayStation, Nintendo Switch, Steam Deckiem i smartfonami • **Waga:** 345 g (słuchawki), 178 g (stacja bazowa)

Nie będę czarował: zakochałem się w tych słuchawkach. Ich brzmienie, wygląd, mikrofon i ergonomiczność stoją na bardzo wysokim poziomie. Problem mam tylko z tym, co dostajemy w komplecie. Czyli zarówno z potężną stacją bazową robiącą też za swoiste centrum dowodzenia (niczym w panelu streamingowym można sobie przypisać do niej wybrane funkcje, klawisze, a w przyszłości makra), jak i z oprogramowaniem.

HyperX Cloud Alpha 2 Wireless podłączamy bezprzewodowo, korzystając ze wspomnianej „bazy" i pasma 2,4 GHz, co ma gwarantować brak wyraźnych opóźnień. I fakt, ani w Battlefieldzie 6, ani w Valorancie nie odczułem dziwnych lagów. Jakość dźwięku? Zdalnie, wiadomo, audio jest delikatnie wypłaszczone – ale za sprawą dołączanej apki Ngenuity da się to naprawić, nadając brzmieniu odpowiednią soczystość. Sam program zaś to... najsłabszy element zestawu. Nie dość, że musiałem pobrać wersję beta, by w ogóle wykrył sprzęt, to jeszcze miałem kłopot z aktualizacją firmware'u – sypało błędami, choć w praktyce wszystko było okej. Pomógł dopiero restart Ngenuity. Do tego software waży astronomiczny 1 GB na dysku. Pytam się: Po co, dlaczego?

Na szczęście da się też podłączyć słuchawki przez kabel AUX bezpośrednio do karty dźwiękowej. A jak posiadacie dobrą, to Alphy 2 zyskują nową jakość: łapią i nieźle separują prawie każdy detal, czy to w muzyce klasycznej, czy elektronicznej, a na „czysto" odznaczają się bardzo ciepłym brzmieniem, w którym trudno się nie zauroczyć. Swoje pewnie robią też wyciszające lekko otoczenie nauszniki z mikrofibry – ostatnio dobitnie przekonałem się, że materiał, jaki okala uszy, ma gigantyczny wpływ na głębię dźwięku.

Według deklaracji producenta urządzenie wytrzymuje bez ładowania 250 godzin. W praktyce, gdy ustawiłem głośność na poziomie 70% mocy, starczyło mi na 130 – co i tak jest jakimś, za przeproszeniem, chorym wynikiem. Da się je też jednocześnie połączyć Bluetoothem z np. smartfonem, a w razie potrzeby – zabrać z biurka i wziąć na miasto. Wstydu sobie nie narobimy, bo mikrofon (fenomenalny, do streamowania jak znalazł!) można odpiąć, a same słuchawki wyglądają zupełnie niegamingowo. No i są naprawdę porządne: pałąk wykonano ze stali, z kolei użyty plastik nie sprawia wrażenia taniego. Pewnie dlatego, że za całość musimy zapłacić prawie 1300 zł. Odważna kwota, ale to zestaw, który zadowoli i domorosłego audiofila, i tzw. Prawdziwego Gracza. **Bastian**

PODSUMOWANIE

+ mikrofon • fenomenalnie brzmią „po kablu" • separacja dźwięków • długa praca bez ładowania • wygodne! • dla streamera: stacja bazowa

– „ciężka" i zabugowana apka Ngenuity • kosmiczna cena

8+

eprasa.pl 3fb78f45a7

Razer BlackWidow V4 Tenkeyless HyperSpeed

Cena: 695 zł | Dostarczył: Razer | razer.com

PARAMETRY • **Dodatkowe klawisze:** panel multimedialny, rolka głośności • **Programowalne klawisze:** wszystkie • **Sposób podłączenia:** kabel, przypinany do kabla dongle USB-C 2,4 GHz, Bluetooth • **Długość kabla:** 200 cm, w oplocie • **Przełączniki:** mechaniczne Razer Gen-3 Orange Tactile, liniowe, fabrycznie nasmarowane, skok 3,5 mm, aktywacja 2 mm, nacisk 50 g, trwałość 100 mln naciśnięć • **Podkładka pod nadgarstki:** brak • **NKRO:** pełne • **Akumulator:** brak danych, do 980 h działania • **Inne:** hot swap, oprogramowanie Razer Synapse, dwustopniowe nóżki, podświetlenie RGB, narzędzie do wyciągania przełączników w zestawie • **Wymiary:** 363 × 153,6 × 43,5 mm • **Waga:** 974 g



CD-ACTION POWER!

Dopracowana, stylowa konstrukcja i spore możliwości.

Na pierwszy rzut oka prawdopodobnie tego nie widać, ale nowa „Wdówka" to... całkiem interesujący sprzęt. Nie dość bowiem, że ta przedstawicielka czwartej już serii BlackWidow jest urządzeniem TKL (czyli okrojonym z bloku numerycznego), to jeszcze może pracować bez kabla, a przełączniki da się tu „w locie" wymieniać na inne. Producent ponadto deklaruje zgodność z takimi, które mają i trzy, i pięć pinów. Fajnie, nie?

Jeśli chodzi o formę, Razer postawił raczej na klasykę. To „wysoka" konstrukcja, korzystająca z liniowych przełączników Orange ze skokiem 3,5 mm i punktem aktywacji 2 mm. **Mamy tu do czynienia z dość zwykłym, choć solidnie wykonanym sprzętem**, o czym świadczą aluminiowa obudowa (górna część) oraz metalowa płyta pod klawiszami. Użytkowo urządzenie wypada bardzo dobrze: rzeczone przełączniki za sprawą fabrycznego nasmarowania pozostawiają pozytywne wrażenie, a całość przyjemnie dla ucha grzechocze pod palcami. Nie zanotowałem pogłosu czy efektu „chwiania się" nakładek – te ostatnie są jednak typu Doubleshot ABS i wyglądają już dość przeciętnie, choć uroku bez wątpienia dodaje im estetyczne i konfigurowalne poprzez aplikację Razer Synapse podświetlenie Chroma RGB.

A co z opcjami dodatkowymi? Znajdziemy tu panel multimedialny z rolką głośności, dwustopniowe nóżki, a przede wszystkim – połączenie bezprzewodowe i akumulator. Ten ostatni w trybie oszczędzania energii, a więc bez podświetlenia, z niższą częstotliwością raportowania i bez obsługi wspomnianego softu, wytrzymuje według deklaracji producenta niemal tysiąc godzin. Do pełni szczęścia brakuje jedynie podstawki pod nadgarstki.

Problematyczna może okazać się również dość wysoka cena. Siedem stówek portfel już boleśnie ukłuje. Tradycyjnie podłączane konstrukcje hot swap mniej renomowanych producentów kosztują od ok. 200 zł, z kolei kwoty zakupu modeli bezprzewodowych reprezentujących podobny poziom jeszcze do niedawna zaczynały się od ok. 600 zł. Ogółem jednak wielu tak wyposażonych urządzeń na rynku nie znajdziemy – a to sprawia, że nowe wcielenie BlackWidow stanowi propozycję ciekawą, zwłaszcza dla ludzi, którzy chcą mieć wszystkie akcesoria w jednym ekosystemie. A co, gdy do marki przywiązani nie jesteście? Wówczas rzućcie okiem na sprzęt poniżej. **Krigor**

PODSUMOWANIE

+ wygodna • bardzo dobra do grania i pisania • estetyczny wygląd podświetlenia • możliwość wymiany przełączników • kompatybilna z przełącznikami 3- i 5-pinowymi • trzy sposoby podłączenia

− brak podstawki pod nadgarstki • cena

8

Hator Skyfall 80 Wireless

Cena: 280 zł | Dostarczył: Hator | hator.com

PARAMETRY • **Dodatkowe klawisze:** pokrętło głośności • **Programowalne klawisze:** wszystkie • **Sposób podłączenia:** kabel, dongle USB-C 2,4 GHz, Bluetooth • **Długość kabla:** 180 cm, w oplocie • **Przełączniki:** mechaniczne Hator Aurum Lemon, liniowe, fabrycznie nasmarowane, skok 4 mm, aktywacja 1,9 mm, nacisk 50 g, trwałość 70 mln naciśnięć • **Podkładka pod nadgarstki:** brak • **NKRO:** pełne • **Akumulator:** 4000 mAh • **Inne:** hot swap, oprogramowanie Hator, dwustopniowe nóżki, podświetlenie RGB, podświetlone boki (19 stref), narzędzie do wyciągania przełączników i dodatkowa nakładka na klawisz w zestawie • **Wymiary:** 354 × 140 × 43 mm • **Waga:** 960 g



CD-ACTION POLECA

Nie jest droga, a ma niemal wszystko, czego trzeba.

To prawdziwy cenowy kiler w swojej kategorii, a do tego pod kątem konfiguracji niczego istotnego w sumie mu nie brakuje. Hator Skyfall 80 jest urządzeniem w formacie nieco pomniejszonym względem tradycyjnego TKL. Nie znajdziemy tu zatem bloku numerycznego, klawisze strzałek zostały nieco „wciśnięte" w blok główny, redukcji uległy też te bezpośrednio nad nimi. Ogółem jednak na funkcjonalności Hatora te zabiegi moim zdaniem się nie odbiły – choć to już oczywiście sprawa indywidualna.

Pod białymi, estetycznymi nakładkami typu Doubleshot ABS znajdziemy przełączniki Aurum Lemon. To liniowe, fabrycznie nasmarowane „mechaniki" o skoku 4 mm, aktywacja zaś następuje po przebyciu dystansu 1,9 mm. Ich trwałość producent ocenia na 70 mln naciśnięć – a więc mniej niż w przypadku Razera, choć tak czy inaczej absurdalnie dużo. Zakładając, że jedno wduszenie klawisza trwa sekundę, łącznie daje to ponad dwa lata pracy. Zresztą w razie czego łatwo dokonać wymiany: **Skyfall jest sprzętem typu hot swap, zgodnym z przełącznikami 3- i 5-pinowymi**.

Pisze się na nim bardzo dobrze: klawisze pracują miękko, z wyraźnym odcięciem u spodu, grzechot został lekko przytłumiony dzięki wygłuszeniu wnętrza. Materiałami oczywiście ta klawa od BlackWidow V4 odstaje – gdzieś trzeba było oszczędzić, króluje więc plastik. Mimo to konstrukcja bez problemu zachowuje sztywność, a dwustopniowe nóżki (pod jedną z nich kryje się schowek na dongle'a USB) pozwalają znaleźć dogodny kąt nachylenia. Walka o niską cenę przełożyła się też na brak podstawki pod nadgarstki.

Klawiaturę skonfigurujemy dzięki firmowemu softowi. Możemy ustawić podświetlenie, wybierając z całej palety gotowców, lub zdać się na własny gust. Są makra, możliwość zmiany obłożenia wszystkich klawiszy czy zabawa przyciskami funkcyjnymi. Jedyny minus to fakt, że w trybie bezprzewodowym irytuje dość długie nawiązywanie połączenia, gdy urządzenie wchodzi w stan czuwania, co z kolei zdarza się dość szybko, a nie sposób tego wyregulować.

Na koniec została kwestia wspomnianej już niskiej kwoty zakupu. Ta klawiatura to zupełna nowość – do szerokiej dystrybucji jeszcze nie trafiła. Na stronie producenta wyceniono ją na 65 euro, co daje ok. 280 zł. W sklepach będzie zapewne trochę drożej, jednak tak czy inaczej to bardzo atrakcyjna oferta. Za Skyfalla zapłacimy wszak o przeszło połowę mniej niż za prezentowany wyżej model Razera. Ogółem – zdecydowanie sprzęt warty polecenia. **Krigor**

PODSUMOWANIE

+ hot swap 3- i 5-pinowy • wygodnie się gra i pisze • estetyczna • podświetlenie boków • trzy sposoby podłączenia • świetny stosunek ceny do jakości

− drobnostki doskwierające w soft-cie • na upartego: brak bardziej ekskluzywnych materiałów • brak podstawki pod nadgarstki

8+

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

eprasa.pl 3fb78f45a7

CD-Action przedstawia

GRY, KTÓRE TRZEBA ZNAĆ

Niepublikowane wcześniej teksty autorów znanych z CD-Action i internetu

Cztery tomy, 1600 stron, setki gier, dziesiątki autorów i jedno wspólne DNA – pasja do grania. Pakiet „Gry, które trzeba znać" to komplet unikatowych książek CD-Action, które zabiorą cię w podróż przez trzy dekady świata gier – od klasyków lat 90., przez przełomowe produkcje z lat 2000–2012, aż po współczesne hity z lat 2013–2023.



ZAMÓW

dostępne na
sklep.cdaction.pl



KAROL LASKA — Gry, bądźcie trudne, ale nie chamskie



Silksong zdołał osiągnąć coś więcej niż wysoką jakość. Zdobył przede wszystkim duży rozgłos, który przełożył się nie tylko na wielką liczbę graczy przemierzających Pharloom, ale też na multum dyskusji, czy to internetowych, czy prywatnych. Kontekst całego harmidru nie jest do końca pozytywny.

Owszem, to wspaniały tytuł. Wydaje się jednak, iż twórcy byli w trakcie produkcji tak przekonani o jego wspaniałości, że postanowili zakręcić, zamieszać oraz zamotać tu i tam – lecz zamiast naturalnie całość urozmaicić, niepotrzebnie wszystko pokomplikowali i... zaburzyli proporcje. **Kontynuacja Hollow Knighta kocha głównie karać, pozorować wynagradzanie gracza albo odwlekać je w czasie.** Przykład? Bilewater. Odkrycie punktu kontrolnego w tej lokacji wiąże się z nieuczciwą harówą i przegiętym lizaniem ścian.

Jedna z ławek, ekwiwalent Soulsowych ognisk, czekająca na nas po diabelnie wymagającej sekwencji platformowej okazuje się w gruncie rzeczy zapadnią skrywającą toksyny pełne robaków uniemożliwiających regenerację życia. Dopiero druga ławeczka, schowana w bardzo, ale to bardzo niełatwym do odkrycia tunelu, pozwala na wzięcie oddechu. Jeśli jednak jej nie znajdziemy, do głównego wroga musimy zapitalać przez całą rozpiętość owego podziemnego piekła. Pytam więc: Po co?

Elden Ring – jako benchmark produkcji wymagających – rozstawiał punkty kontrolne tuż przed arenami. Książę Persji – stosunkowo niełatwa metroidvania – pozwalał ułatwić sobie zabawę w opcjach. Clair Obscur w sposób czytelny i sprawiedliwy poddawało gracza próbie. Mówimy o czołowych reprezentantach swoich gatunków. Drugi Hollow Knight również się na takiego kreuje, jednocześnie z uporem maniaka deklarując wysoki poziom trudności: jeszcze bardziej, jeszcze mocniej, jeszcze intensywniej. Tak, wiemy. I to zapamiętamy. Problem, Silksongu, polega na tym, że więcej osób cię zapamięta, niż przejdzie. Zaprezentowałeś się im jako elegancki i chamski zarazem i tak będą cię wspominać.

NINHO — Przestańcie mi gry spoilerować



Żyją we mnie dwa wilki – jeden lubi przychodzić do kina punktualnie, by obejrzeć wszystkie zwiastuny, drugi woli nie widzieć żadnych zapowiedzi, bo czuje, że spoilerują one 80% fabuły filmu. Pobieżna analiza rynku oparta na danych pochodzących z kręgu moich znajomych pozwala mi stwierdzić, że nie jestem w tym odosobniony. Mój problem polega jednak na tym, że jakiś czas temu ta niechęć przeniosła się również na gry.

Zawsze uwielbiałem zarywać nocki przy E3, gamescomowym Opening Night Live czy The Game Awards. Kiedyś stała za tym oczywiście również praca, lecz obecnie pozostał głównie pewnego rodzaju rytuał. Wydarzenia te – niezależnie od ostatecznej jakości, jaką oferują same pokazy – traktuję jako gamingowe święta. Święta, które od jakiegoś czasu sam sobie psuję ze względu na strach przed przeładowaniem informacjami. Do dzisiaj doceniam planszę „world premiere" przed zwiastunem i wielkie niespodzianki, niemniej kolejne materiały z zapowiedzianej dwa lata wcześniej gry to inna para kaloszy.

A jeśli wspomniana produkcja jest jedną z tych, na które czekam z wypiekami na twarzy, to moja niechęć wobec zarzucania odbiorcy dziesiątkami materiałów wideo tylko się potęguje. Weźmy choćby nadchodzące Resident Evil Requiem, czyli kolejną część mojej ukochanej serii Capcomu. Dziewiąta odsłona tego japońskiego cyklu survival horrorów została zapowiedziana już chwilę temu. Pierwszy zwiastun obejrzałem z przyjemnością, drugi – z bladym uśmiechem, trzeci... odpuściłem, podobnie jak jakiekolwiek wersje demo, gameplaye czy dzienniki developerskie.

Złapałem się bowiem na tym, że gdy w końcu siadam do danej produkcji, to nasze pierwsze spotkanie jest odarte z ekscytacji. Wszak znam już całe intro, systemy rozwoju postaci i ekwipunku nie mają przede mną tajemnic, a walki nie muszę się uczyć, bo jej podstawy wyryły mi się w pamięci w trakcie oglądania niezliczonych pokazów. Znika tajemnica pierwszych godzin, gdy jest się w grze zagubionym, stopniowo przyswajane mechaniki zaczynają przynosić coraz więcej frajdy, a fabuła niechętnie odsłania karty. I właśnie ta magia obcowania, podczas którego naprawdę czuję się obco, to coś, co w elektronicznej rozrywce „kocham i rozumiem". I – kontynuując muzyczną parafrazę Chłopców z Placu Broni – tej magii oddać nie umiem.

HUWER — Gram w zespole i właśnie wydaliśmy teledysk



Czy to najbardziej bezpośredni tytuł, jaki widziały nasze łamy? Być może. Niemniej wykorzystam to miejsce do bezczelnej autoreklamy. W końcu Moraś dał mi na nią zielone światło, więc chyba nikt mnie nie skrzyczy.

Musicie coś o mnie wiedzieć – od zawsze marzyłem, by tworzyć muzykę. Redaktorem natomiast stałem się niejako z przypadku, zaczynając od działalności w radiu. Otóż wracałem kiedyś z trasy koncertowej (tak, zagrałem takową, znowu się chwalę!), gdy pewien kolega, wówczas zawodowy spiker, rzucił, że powinienem zaliczyć jakiś casting, bo mój głos nadaje się na antenę. Posłuchałem go, po czym nagle zostałem radiowcem.

Początkowo za mikrofonem szło mi bardzo kiepsko, ale z czasem się wyrobiłem. Podobnie rozwijało się zresztą moje pisanie; gdy startowałem, nie dysponowałem żadnym warsztatem, lecz powolutku i sumiennie pracowałem nad kolejnymi tekstami. Postawiłem sobie konkretny cel – pragnąłem dołączyć do ukochanego CD-Action. Dziś wiem, że zawsze miałem w sobie sporo samozaparcia. To dzięki niemu moje artykuły zaczęły ukazywać się w naszym wspaniałym magazynie.

Wróćmy jednak do tematu. Po nieudanych epizodach z różnymi kapelami stwierdziłem, iż solowe muzykowanie w moim przypadku kompletnie odpada. Coś tam nawet w ten sposób skleciłem, ale lubię się dzielić, a dzielenie się powstającą twórczością z innymi osobami po to, by melodia nabrała zupełnie nowego kształtu, jest dla mnie tym, co w komponowaniu najpiękniejsze. Pozostało zatem powołać własną grupę. Tak też uczyniłem. I dzieli mnie już tylko krok od spełnienia ostatniego wielkiego marzenia z dzieciństwa. Mowa o wydaniu płyty długogrającej!

Zakończę swoistym coming outem: jestem Hubert, mam 32 lata i gram na gitarze basowej w zespole Źrenice. W przyszłym roku ukaże się nasz debiutancki album (znamy datę premiery, ale póki co jej nie zdradzę), w sieci hula już natomiast wideoklip do pierwszego singla – „Endymion". Numer znajdziecie też na streamingach. Życzę miłego odsłuchu!

eprasa.pl 3fb78f45a7

RAJMUND Japońskie szepty i niespokojne sny



W tym roku wreszcie udało mi się zrealizować odwieczne marzenie o odwiedzeniu Japonii. Od dziecka nasiąkałem podziwem dla tamtejszej kultury, oglądając z ojcem transmisje sumo, grając w Castlevanię na Game Boyu, a później odkrywając świat anime. Wielkie wrażenie robiły też na mnie relacje z Tokyo Game Show publikowane w polskiej prasie.

Gdy dziś do nich wracam, momentami aż trudno mi uwierzyć w niektóre fragmenty, ale zdjęcia potwierdzają słowa autorów, więc chyba po prostu świat znacznie się zmienił przez te ćwierć wieku. Dzielnica Akihabara nie jest już taką utopią dla graczy, tylko częściej pułapką na turystów. Specjalizujące się w sprzętach i tytułach retro Super Potato co prawda wciąż poraża asortymentem, ale ceny ma odczuwalnie zawyżone w stosunku do mniej znanych punktów. Za to gry takiego Sudy51, sprzedawane na polskich portalach aukcyjnych za kosmiczne sumy, wciąż da się bez problemu kupić za 20-30 zł.

Najmocniej rozczarowały mnie oficjalne punkty największych wydawców. Bandai Namco Cross Store to dobre miejsce do kupienia merchu z Elden Ringa, prawda? No właśnie nie, to niekończąca się galeria gashaponów (automatów z zabawkami w charakterystycznych kapsułach). Stoisko poświęcone serii Resident Evil w sklepie Capcomu było tak biedne, że zauważyłem je dopiero podczas trzeciego kółka po pawilonie! Całe szczęście, że jest jeszcze ogromny pasaż Nakano Broadway i sieciówka z używkami Book Off, gdzie można obkupić się do woli w gry, mangi, płyty z muzyką i najwymyślniejsze gadżety za niewygórowane ceny.

Szczególnie zapadła mi jednak w pamięć wycieczka do lasu Arashiyama na obrzeżach Kioto. Co on miał wspólnego z grami? Widziałem w nim świątynie, stare cmentarze i pola żywcem wyjęte z Silent Hilla f. Dzięki temu jeszcze bardziej doceniam ogrom pracy włożonej w odwzorowanie klimatu prowincjonalnej Japonii. No i nie mam wątpliwości, że ten kraj będzie powracał w moich niespokojnych snach równie często, co dzieła Konami.

BASTIAN O obsr*waniu zbroi



Całkiem niedawno odkryłem, że przestałem bać się gier horrorów. Wcześniej omijałem ten gatunek szerokim łukiem, dość trzeźwo twierdząc: Po co mam obcować z czymś, co wywołuje dyskomfort, niepokój i na lata wyryje w mojej świadomości przerażające obrazy, dźwięki i scenariusze? Jak dziś pamiętam moment, w którym przechodziłem P.T. Nie sam, tylko z dwoma kolegami; ja trzymałem na kolanach pada, kumple – poduszki. To była najbardziej zatrważająca produkcja, jaką zaliczyłem, a obecność ziomków obok wcale nie sprawiała, że bałem się mniej. Dzieło Hideo Kojimy ten prosty, dziecięcy strach przed tym, co kryje się w pokoju za rogiem, w jakiś dziwny sposób podnosi do rangi najbardziej przerażającego doznania na świecie. I zupełnie NIE tego chciałem doświadczać w grach.

Minęły lata i nagle okazało się, że w 2025 roku łyknąłem bezboleśnie i Cronosa, i Dead Space'a, i Silent Hilla f. Zrobiłem więc coś, o co nigdy wcześniej bym się nie podejrzewał; prędzej obstawiałbym, że do końca życia będę grał w te swoje bezpieczne platformery, wyścigi i erpegi. **I tak rosło we mnie pytanie: DLACZEGO w miejsce strachu pojawiła się... fascynacja?**

Zacząłem grzebać w swojej pamięci. Próbowałem przecież wcześniej survival horrorów: bardzo ciepło wspominam Resident Evil 5 (ale bądźmy szczerzy: to prędzej rozrywkowa strzelanka niźli straszna gra), całkiem znośnie przeżyłem też parę godzin z Blair Witch autorstwa Bloober Teamu. Do tego Ninho a to opowiadał o gatunku z ogromną pasją, a to dawał „potrzymać pada", gdy cisnął w Resident Evil Village, a to trochę wspólnie liznęliśmy The Medium. Więc tak, te drobne kontakty z grami grozy na pewno choć odrobinę podniosły moją odporność na wirtualne straszenie.

Ale szczerze mówiąc... to niejedyny czynnik, a na pewno mniej istotny. Po prostu czułem, że omija mnie jakaś ważna gałąź gamingu, z unikatowymi mechanizmami, sposobami na zabawę. I ta chęć doświadczania pomogła mi się przemóc, przestałem bać się kreatur, ciężkiego klimatu i jump scare'ów, zacząłem je traktować jako środek wyrazu, doceniłem. Mierzcie się ze swoimi demonami!

MORAŚ Muzyka dla mej duszy



Chyba wszyscy zgodzimy się z tym, że odpowiednio dobrana ścieżka dźwiękowa uratowała niejeden średni film, a te lepsze wyniosła na orbitę. **Umiejętnie dopasowane kompozycje czy piosenki potrafią zbudować niesamowity klimat lub znacząco wpłynąć na postrzeganie przez widzów danej sceny.** Takie „Challengers" nie działałoby tak dobrze, gdyby nie pulsujące, agresywne kawałki Trenta Reznora i Atticusa Rossa. W „Mavericku" myśliwce nie startowałyby z taką pompą, gdyby w tle nie przygrywał kultowy „Top Gun Anthem". Z kolei w „Jednej bitwie po drugiej" niektóre sceny nie byłyby tak dziwne i groteskowe, gdyby nie towarzyszyły im stonowane, ale bardzo charakterystyczne utwory Jonny'ego Greenwooda. Ale ja w sumie nie do końca o tym...

Twórcy filmowi dają nam do zrozumienia, że muzyka w ich dziełach jest ważna. Niestety coraz częściej odnoszę wrażenie, że ci sami twórcy nie mają pojęcia, jak ją wykorzystywać w finale. Zamiast czegoś chwytliwego puszczają byle pierdy oderwane od całości, co kompletnie wytrąca mnie z rytmu. A wystarczy wziąć jakiś interesujący kawałek i dobrze osadzić go na przejściu z ostatniego kadru do napisów końcowych. Jest to niesamowicie prosta sztuczka, a przecież potrafi zdziałać tak wiele! Przede wszystkim w ten sposób podtrzymuje się emocje, jakie przeżywa widz, pozwala mu się zatopić we własnych myślach, gdy na czarnym ekranie wyświetlane są kolejne nazwiska.

„Na skraju jutra" nie ujęło mnie jakoś szczególnie mocno, ale finałową scenę pamiętam do dzisiaj – przede wszystkim ze względu na dobry montaż i odpowiednio dobraną muzykę. Tak samo było w przypadku pierwszej odsłony „Cichego miejsca", kiedy podczas napisów wybrzmiał utwór doskonale nakreślający, co w danym momencie czują bohaterowie. Ogromne wrażenie zrobiła na mnie cała ostatnia sekwencja „Spider-Mana: Poprzez multiwersum", w której muzyka początkowo cicho przygrywała w tle, aby huknąć w kulminacyjnym momencie i przejść potem w bardzo klimatyczny kawałek „Am I Dreaming". Co najlepsze, samą końcówkę filmu uważam za rozczarowującą, a tego typu piosenki nie są raczej w centrum moich zainteresowań.

Te przykłady pokazują, jak potężną siłę ma muzyka – jeśli dobrze osadzono ją w danym dziele, wtedy na taką produkcję patrzy się przychylniejszym okiem. Ja z kolei oczekuję, że emocje z sali kinowej zostaną ze mną na dłużej. Tak jak chociażby po seansie „Supermana", co jest zasługą finałowego kawałka „Punkrocker" zespołu Teddybears.

eprasa.pl 3fb78f45a7

ACTION REDACTION

PISZCIE DO NAS: CDACTION@CDACTION.PL LUB PRYWATNA WIADOMOŚĆ PRZEZ FANPAGE CD-ACTION ALBO SMUGGLERA NA FACEBOOKU

Jeżisz Maria, jak mawiają Czesi. Wkraczamy w 30. rok istnienia CDA, a więc także AR. Imponujące, przerażające, cudowne i zmuszające do pewnej refleksji nad przemijaniem... Ale uspokajam, nie o tym będzie to wydanie Action Redaction. Acz liczę, że odezwiecie się do nas z okazji jubileuszu. Wypadałoby, co nie? Tymczasem zapraszam do lektury (oraz pisania listów do tej rubryki)!

Podsumowanie CDA Expo

Cześć, w ramach podsumowania miałem napisać o świetnej atmosferze, o tym, że powiedziałem Bastianowi (przy Spikainie!), że swego czasu kupiliśmy z żoną PS4 głównie dla Crash Bandicoot N. Sane Trilogy, że spuściłem łomot kumplowi w Mario Kart 64 i Guilty Gear, ale srogo oberwałem w najnowszym Tekkenie. Nie napiszę też, że nie interesowała mnie wioska Gothic, ale już prelekcja o serze w grach - owszem. Nie zająknę się też słowem o zbiciu piątki z ulubionymi redaktorami (szacun dla Papkina za mistrzowskie prowadzenie spotkań i „zarządzanie" publicznością!). Nie usłyszycie ode mnie o naparzaniu mieczami świetlnymi oraz o zostawieniu paru stów na stoiskach (ale przynajmniej żona z dziećmi zadowoleni!). Nie wspomnę, że na szybko machnąłem pierwszego bossa na stanowisku z Silksongiem oraz tego, że podczas pięciogodzinnej podróży powrotnej zgodnie ze znajomymi stwierdziliśmy, że absolutnie nie chce nam się wracać i wyprawę do Łodzi trzeba będzie powtórzyć.

Miałem o tym wszystkim napisać, ale postanowiłem jednak ograniczyć się do krótkiego: dziękuję - za codzienną pracę i za organizację CDA Expo. Do zobaczenia za rok!

Morać: *To my dziękujemy za wizytę, super, że Cię nie zawiedliśmy. Kolejna edycja będzie jeszcze lepsza! (Kurde, teraz musi taka być, bo będzie przypał).*

Bastian: *Im więcej fanów Crasha w Polsce, tym gry z Nintendo gorsze. Obiektywne fakty czy coś tam. Dzięki za spotkanie!*

PS. Smg, ponoć coś ci się stało w stopę (złamana?) i dlatego nie dotarłeś, więc - zdrowia!

Krzycztow

Cieszę się, że się podobało. Sam niestety być nie mogłem, bo nieco wcześniej dokonałem rzadkiej sztuki, łamiąc sobie to i owo w stopie podczas pracy przy komputerze. A konkretniej to wstając od niego. A jeszcze konkretniej to siedząc tak długo w jednej pozycji (pisałem recenzję gry Eriksholm), że mocno zdrętwiała mi noga, a potem podrywając się i robiąc pierwszy krok właśnie nią. W efekcie ta się „wygła" pode mną, a ja poleciałem całą swą masą na podwiniętą stopę. I usłyszałem takie niemiłe „chrup!".

Po zaledwie siedmiu godzinach na SOR-ze (z czego pięciu pod gabinetem rejestracji) już wiedziałem, że mam przerąbane. Ale na szczęście złamanie nie było przesadnie skomplikowane i zamiast gipsu, którego się obawiałem, była orteza na siedem tygodni. (Zdarzyło mi się w młodości złamać sobie tę samą stopę – acz w innym miejscu – i wtedy nosiłem gips do kolana przez prawie dwa miesiące. No, jest różnica. Wiecie, jakie to uczucie, jak swędzi was pięta i za cholerę nie możecie się podrapać? Nie polecam). Generalnie piszę to wszystko, byście nauczyli się na cudzym błędzie – zmieniajcie pozycję przy kompie, nie wstawajcie energicznie, a jak czujecie, że noga jakby zdrętwiała, to tym bardziej jej nie obciążajcie.

PS Przy takich złamaniach trzeba jeszcze przez cały okres noszenia ortezy samodzielnie robić sobie – przynajmniej gdy się jest w pewnym wieku – zastrzyki przeciwzakrzepowe. W brzuch. Takie codzienne miniseppuku. Nic fajnego. Nie żeby wstrzykiwanie bolało (no, czasem tak, ale umiarkowanie), a sam proces jest prosty, ale potem wygląda się trochę jak pantera – cały bebech w ciemnych plamach, bo każde trafienie w naczynie krwionośne skutkuje efektownym siniakiem.



MrJedi: *Połamany, pokłuty, posiniaczony. Po jednym artykule. Możliwość zginięcia podczas pisania recenzji jest niemal zerowa, ale nigdy zerowa.*

9kier: *Ubiegaj się o odszkodowanie, toż to wypadek przy pracy jak w mordę strzelił!*

To już za późno chyba. Cóż, nie pomyślałem. Nie pierwszy raz nie pomyślałem...

Morać*: To co, „na drugą nóżkę"?*

Refleksje czytelniczki CDA

Drodzy, jak zawsze z wielką przyjemnością przeczytałam rewelacyjne recenzje i publicystykę z wakacyjnego wydania. Przy okazji paru artykułów naszły mnie pewne refleksje i uznałam, że chciałabym się nimi z Wami podzielić.

1. Droższe gry (Filip)
Od wielu miesięcy dużo słyszę i czytam o tym, że ceny gier mogą znacznie wzrosnąć, a wszystko w cieniu nadchodzącej premiery GTAVI. Nie brakuje przy tej okazji wyjaśnień, że kiedyś gry to były droższe i w sumie trzeba zrozumieć branżę, inflację itd. I brzmi mi to wszystko jak gotowanie żaby, próba swoistego zmiękczenia nam tego finansowego ciosu. Budzi to mój sprzeciw, bo uważam, że o ile studia, producenci i twórcy będą zawsze chcieli zwiększyć swoje zyski, co jest jak najbardziej zrozumiałe, to jednak dziennikarze nie powinni tak chętnie patrzeć na tę perspektywę.

Mówię za siebie – nigdy nie pochwalałem drożenia gier, bo i czemu? Z drugiej strony – i tak są dziś tanie, gdy patrzy się na relację cenową pomiędzy nimi a przeciętną pensją i porównuje z tym, co było np. 20 lat temu. Już w czasach CDA do sprzedaży trafiło Under a Killing Moon, wydane na kilku płytach, kosztujące chyba z 1/3 ówczesnego średniego wynagrodzenia. Szaleństwo. Cóż, wtedy w efekcie kupowało się piraty, a nie oryginały...

eprasa.pl 3fb78f45a7



DaeL: *Mniej więcej od 25 lat przyjętym standardem jest, że nowe gry kosztują 60 dolarów – oczywiście z pewnymi modyfikacjami na rynkach rozwijających się. W tym okresie sprzedaż wzrosła kilku- albo nawet kilkunastokrotnie, ale koszty produkcji tego, co rozumiemy przez AAA, spuchły jeszcze bardziej. Żeby nie być gołosłownym – nad GTA III pracowało bodajże 25 osób, nad „piątką" już ok. 1000. Jak nałożymy na to fakt, że Polska nie jest już postrzegana jako państwo rozwijające się, tylko po prostu normalny zachodni kraj, to podwyżki są nieuchronne. Nie podobają mi się, czasem nawet bolą, ale nie są kompletnie niezrozumiałe. A jak słusznie zauważa Smuggler – i tak jesteśmy w znacznie lepszej sytuacji niż w roku 2000 (jeśli porównamy ceny do zarobków).*

9kier: *Ostatnią produkcją kosztującą więcej niż 200 zł, którą kupiłam, było Ring Fit Adventure. Ceny na rynku AAA są przerażające – kolejny powód, by dać szansę grom niezależnym.*

Wychowałam się na grach wideo. Już jako pięciolatka w latach 90. widziałam, jak mój tata grał w gry, więc medium było mi zawsze bliskie. Poza grami chętnie też czytam od dziecka książki i lubię oglądać filmy. Wszystko to było dla mnie zawsze dostępne i nie chciałabym, by nagle gry stały się rozrywką elitarną, bo to przyniesie tylko szkody. Książki może czytać każdy, bo nawet jeśli niekoniecznie stać cię na zakup, to możesz iść do biblioteki lub skorzystać z abonamentu online.

Yyy... Game Pass? Darmocha na Epicu? „Indyki" kosztujące wciąż nieduże pieniądze, a często grywalniejsze od hiciorów AAA? No, ale jak się chce grać np. w GTA w dniu premiery, to cóż, trzeba głębiej sięgnąć do kieszeni, i owszem. Coś za coś.

DaeL: *Game Pass to akurat drożeje ostatnio. Ale generalnie zgadzam się – po kieszeni walną nas przede wszystkim nowości tudzież różne produkcje niszowe (strategie Paradoksu, symulatory itp.). „Indyki" czy tytuły nieco starsze są dostępne w bardzo przyzwoitych cenach. A często można je dorwać za darmo.*

CormaC: *Ja jako oszczędny z natury użytkownik PS5 niemal wszystkie gry kupuję na poważniejszych przecenach albo ogrywam w ramach PS Plusa (roczny abonament Extra zwraca mi się szybko, zwłaszcza wyrwany w promocji na Black Friday). Pełne kwoty wydałem w ostatnim pięcioleciu na dosłownie kilka tytułów. Owszem, przez takie podejście wciąż nie sprawdziłem Stellar Blade'a czy Baldura III, bo zazwyczaj czekam na obniżki rzędu 50%, ale nie jest to dla mnie wielki problem. I tak zawsze mam w co grać. Tytuły na Switcha dla córki natomiast w większości pożyczam.*



Moraś: *Jakimś rozwiązaniem na tańsze granie są też używki albo wymiana z innymi graczami. Przez długi czas robiłem tak z exclusive'ami Nintendo, które trzymają swoją cenę przez lata. Dzięki temu wydawałem kasę raz, a potem sprzedawałem dany tytuł i za odzyskaną część kwoty kupowałem inny z drugiej ręki.*

Filmy z kolei nigdy nie były szczególnie elitarne, a nawet długo uchodziły za rozrywkę dla plebsu, bo od czasu do czasu na seans mógł sobie pozwolić każdy, a i dziś nie jest trudnością obejrzenie filmu w kinie czy w domu.

Tja. Idź z dwojgiem dzieci do kina – tam oczywiście cola i popcorn (straszliwie mnie wkurza ta paskudna amerykańska tradycja żarcia podczas seansu, ale cóż począć) – i potem powiedz, że to tania rozrywka. A w domu też raczej nie oglądasz na bieżąco blockbusterów, które dopiero trafiły do multipleksów.

Z grami jest inaczej. Jestem przeciwniczką piracenia, ale nie stać mnie, by co miesiąc wydawać na grę 200-400 zł. Nawet mniejsze tytuły potrafią kosztować sporo, indyki nieraz wynoszą grubo ponad 100 zł, a ja nie czuję, że dobrze wydałam pieniądze, jeśli gra jest przy tym skandalicznie krótka.

Dobra. <chrząka, nabiera powietrza> NIE PODOBA SIĘ, TO NIE KUPUJ. :D Musiałem! Na litość boską, ja wydaję na gry 400 zł, ale raczej rocznie. No, niech będzie, że 600-800. Bo zwykle kupuję Wielkie Hity w jakiś rok po premierze, jak są już sporo tańsze (i przy okazji bardziej dopracowane). Ostatnie wyjątki zrobiłem dla Mass Effecta: Andromedy (nie było warto), Wiedźmina 3 (było warto!) i Cyberpunka 2077 (też było, ale co się nawkurzałem przy babolach rozmaitych, to moje).

A i tych Wielkich Hitów, które kupuję po roku, nie ma też za wiele. Jak napisałem wyżej – „indyki", darmoszki, ogrywanie kupy (bo już nie kupki) wstydu mi wystarczają. Poza tym... czy gry są naprawdę takie drogie w porównaniu np. z filmami? W chwili, gdy to piszę, z grubsza 20-godzinny Doom: The Dark Ages kosztuje na Steamie 299 zł bez żadnej promocji. Drogo, powiadasz? Ale idziesz w weekend do kina sama na dwugodzinny film (plus dwa kwadranse reklam) i płacisz za bilet 30-35 zł. Stawka za 60 minut rozrywki okazuje się bardzo zbliżona. A gdy zabierasz ze sobą rodzinę – wychodzi już dużo drożej. Do tego oglądasz jeden raz, za ponowny seans płacisz. Do gry można zaś wracać wielokrotnie, nawet singlowej. To co jest drogie?

CormaC: *Dodajmy, że wiele współczesnych dużych gier bawi przez dziesiątki godzin. Ja zapłaciłem niedawno za Ghost of Yōtei 290 zł (to jeden z bardzo niewielu przypadków, gdy nie czekałem na dużą obniżkę) i spędziłem na Ezo równe 70 godzin, co daje 4 zł z groszami za godzinę. Ogólnie można bawić się przy kompie lub konsoli stosunkowo niedrogo, jeżeli robi się to z głową, a nie szasta kasą na każdą nowość, bo FOMO wjeżdża na pełnej.*

Podsumowując, sami gracze i dziennikarze powinni raczej działać na rzecz tańszych gier (akcja Polish our prices jest świetnym przykładem), bo jeśli traktujemy gry jako dzieła kultury (uważam, że są sztuką dokładnie taką samą jak książki, filmy czy muzyka), to powinno nam zależeć, by jak najszersze grono odbiorców mogło z tego dobra skorzystać. Wysokie ceny absolutnie nie będą temu służyć.

Gry prawem, nie towarem? :)



Listy publikujemy, zachowując oryginalną (a czasami bardzo oryginalną) pisownię.

eprasa.pl 3fb78f45a7

DaeL: *Na razie to niestety idzie w stronę „Gry tymczasowym przywilejem, nie towarem", dlatego też gorąco popieram inicjatywę Stop Killing Games.*

MrJedi: *Panie i panowie, a nie wydaje wam się, że to, nad czym dyskutujecie, to szerszy problem? System, w którym powstaje wszystko wokół nas, również gry, zawsze będzie dążył do niekończącego się zwiększania zysków dowolnym kosztem. Natomiast wracając do sedna: ostatnio zafundowałem sobie (w dniu premiery) Borderlands 4 na PS5. Kosztowny zakup. Ale frajdy mam tyle, że nie żałuję tych pieniędzy. Co więcej, wiem, że ta frajda potrwa jeszcze co najmniej rok. Są zatem wyjątki warte swojej ceny.*

2. O poziomie trudności (Gailantar)
Dość ciężko było mi przejść przez ten akurat tekst, być może nie do końca umiałam wychwycić myśli autora przez liczne (chyba zbędne) dygresje, ale wydaje mi się, że jest tutaj pewien krzywdzący dla wielu graczy wniosek. Może źle zrozumiałam przesłanie, więc poprawcie mnie, jeśli tak jest, ale jako główną myśl traktuję to, że poziom trudności też może być wizją artystyczną i nie powinno się wymagać od twórców, by wszystkie tytuły miały opcję „samoprzechodzenia się" gry.

Autor ma na to swoje sensowne argumenty, ale jednocześnie brzmi to wszystko trochę tak, jakby twórcy zawsze wiedzieli najlepiej i nawet jeśli coś jest może za trudne, to pewnie o takie doświadczenie im chodziło, a jeśli ty graczu chcesz „iść na łatwiznę", to pozbawiasz się obcowania z czymś wyjątkowym.

Nie lubię przegiętych poziomów trudności. Zwykle gram na easy, a dopiero jak widzę, że idzie mi za łatwo, to wchodzę na wyższy. Ale jeśli twórca się uprze, że jego dzieło ma być z założenia hardkorowe – to trudno. Jego wola, jego wizja, jego wybór. Trzeba uszanować. A w razie czego gry nie kupić, co może przekona go, by nieco jednak spuścił z tonu przy kolejnej tytułach, jeśli takich niekupujących będzie wielu.

CormaC: *Zupełnie nie rozumiem, gdzie tu jest jakaś kontrowersja. Tak, twórca wie najlepiej, jaka powinna być jego gra, i bierze odpowiedzialność za jej kształt. Jeżeli nie ugnie się przed wydawcą celującym w jak najszersze grono odbiorców i obroni swoją wizję, to tym bardziej zasługuje na szacunek.*

Zawsze mnie irytuje to sugerowanie, że jeśli wybierasz poziom już nawet nie łatwy, a normalny, to jesteś jakimś noobem, bo prawdziwa gra to jest na hardzie. Przede wszystkim, choć jeszcze nie posiadam dzieci, to jednak praca zawodowa i inne obowiązki, ale też szereg innych hobby, nie pozwala mi na trwonienie czasu na to, by przez 15 godzin podchodzić do jednego bossa i udowadniać sobie samej, że potrafię. Zrobiłabym to, ale jakim kosztem? Przez ten czas mogłabym obejrzeć film, przeczytać książkę i spędzić czas z rodziną.

Mam dokładnie tak samo. Gram, by się odprężyć, a nie wkurzać i stresować, że znowu mnie ubił, gdy miał już tylko piksel życia, sukinkot jeden. (Ten #$*% Klucznik w Sercach z kamienia, ech...)

Moraś: *Nie no, wyzywanie graczy za to, że grają na takim poziomie trudności, a nie innym, jest po prostu chamskie.*

CormaC: *Myślę, że takie zachowania to w dużej mierze domena ludzi, którzy oprócz skilla w grach nie mają w życiu niczego, czym mogliby się pochwalić, więc przynajmniej w tej dziedzinie spoglądają na innych z góry.*



I nie uważam, żeby wizja artystyczna zawsze była do obronienia w tym kontekście. Bo jeśli grając w Hollow Knighta nabywam syndromu sztokholmskiego, bo kurde, dobra, jeszcze jeden raz podejdę do tego bosa, to tylko dlatego, że sam świat i klimat gry mnie do tego popycha i nie czuję, że robię coś wbrew sobie. Jeśli fabuła, bohaterowie mnie nie zainteresują, to nie będę się katować. I podaję ten przykład dlatego, że są tytuły, które nie oczarowały mnie tak jak Hollow Knight, ale gdyby dały mi opcję zmniejszenia trudności, to bym z niej chętnie skorzystała.

Moraś: *Nie przeszkadza mi to, że niektóre gry są zbyt wymagające – wtedy po prostu albo je olewam, albo próbuję z nimi walczyć. Choć nie miałbym nic przeciwko dodaniu trybu łatwego w Soulsach (bo w sumie czemu nie!), to jednak cieszę się, że mogłem przebrnąć przez tytuły FromSoftware na zasadach ustalonych przez twórców. Jeżeli oni chcą zrobić przesadnie trudną produkcję, to ich sprawa. Ostatecznie to oni stracą, jeśli masowo odbijemy się od ich dzieła. Ale przynajmniej będą wiedzieli, że działali na własnych zasadach, a nie pod publiczkę, bo potem wychodzą takie nijakie tytuły jak AC Shadows i inne podobne gry „dla każdego".*

9kier: *Osobiście uważam, że nie wszystko jest dla wszystkich – tak po prostu. Niektórzy nie lubią wysokich poziomów trudności, inni (tak, w tym przypadku chodzi o mnie) nie cierpią parowania, blokowania i kombosów. Ale nie oczekuję w takiej sytuacji, że będę mogła je sobie wyłączyć w opcjach. Po prostu omijam takie produkcje, dokładnie tak samo jak Soulsy. Nie oznacza to jednak, że poparłabym twórców rezygnujących z bogatych opcji przystępności. Jeśli chcą, jak choćby Supergiant w serii Hades, wprowadzić tryb boski, to super – gracze, którzy tego potrzebują, na pewno to docenią.*

Tutaj wskażę Nier:Automata, w którym jestem zakochana, ale który już na samym początku przetestował mocno moją cierpliwość. Wybrałam poziom zwyczajny, ale pierwsza sekwencja walk, która nie ma punktów zapisu i trwa ok. 40 min., do tego była zaskakująco trudna sprawiła, że sfrustrowana zmniejszyłam poziom na łatwy. Udało się i krótko po tym wstępie wróciłam do wyższego poziomu, bo gra była szokująco łatwa, po zbytnio skomplikowanym wstępie. I zrozumiałam dlaczego tak się stało po dotarciu do pewnego momentu w fabule, więc stała za tym zabiegiem jakaś wizja, ale, kurka wodna!, czy warto ryzykować porzuceniem dzieła przez gracza na samym początku?

To już pytanie do twórców.

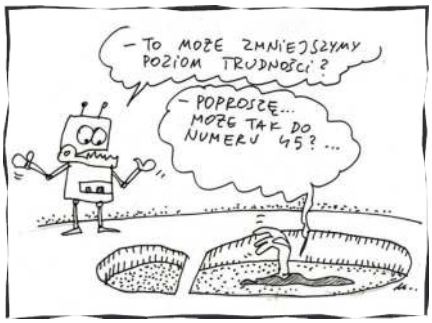
CormaC: *Cieszmy się, że artyści gotowi są realizować własne wizje i podążać za swoimi przekonaniami, nie patrząc na gusta mainstreamowej większości. Gdyby było inaczej, nie powstałoby zapewne wiele Twoich ulubionych gier, filmów, książek i płyt.*

Jasne, jestem za pełną wolnością i swobodą artystyczną. Gdybym jednak sama tworzyła gry, to chciałabym dać jak największej liczbie osób szansę na poznanie się z tym dziełem i ułatwienie im obcowania z nim. Ostatecznie każdy z nas gra po swojemu i wcale nie musisz doceniać czegoś tylko dlatego, że wylałeś przy tym setki godzin, z czego 70% na walki z bossami na najwyższym poziomie ;)

Popieram. Osobiście uważam, że nawet najbardziej hardkorowa gra powinna mieć wbudowany konfigurator, gdzie można by ją nieco odhardkorowić pod swoje gusta, np. ustalając ilość otrzymywanych obrażeń.

9kier: *Gdybym tworzyła grę, pewnie też postawiłabym na przystępność. Chyba że miałby to*

eprasa.pl 3fb78f45a7



być taktyczny roguelike... wtedy niech gracze cierpią na własne życzenie!

Morać: *Gdybym tworzył grę, to zrobiłbym to na swoich zasadach. A potem zbankrutował i wrócił do pisania o grach.*

3. Gry na wyłączność (Cascad)
Moja myśl i konkluzja po tym tekście podobna jak w przypadku cen gier. Nie chciałabym być ograniczona dostępem do gier tylko dlatego, iż rynek oczekuje, że żeby zagrać w Zeldę muszę najpierw zapłacić ponad 2 tys. złotych za konsolę i 300 za samą grę, a jak chcę zagrać w Astro Bota zrobić to samo w przypadku Play Station. Rozumiem sentyment lat młodości i ten dreszczyk emocji, który na pewno poznawaniu nowych platform i gier towarzyszył, ale dlaczego nadal mamy chcieć się wykluczać w jakiejś walce na platformy?

Exclusive'y na różne platformy – tak, czemu nie. Ale czasowe. Po roku czy góra dwóch taka gra powinna trafić do posiadaczy innego sprzętu.

Morać: *O tytułach na wyłączność wypowiadałem się więcej w poprzednim numerze w „Opcjach dialogowych", do których lektury serdecznie zachęcam! Tutaj dodam jedynie, że lubię exclusive'y i chciałbym, żeby moda na nie wróciła. To one napędzały branżę i sprawiały, że twórcom zależało na tym, aby być oryginalnym, jakoś wyróżniać się z tłumu. Zresztą nadal widać to w przypadku Nintendo.*

Jestem pececiarą odkąd pamiętam, ale czytam też o grach wychodzących na inne maszynki, choć nie studiuję tytułów pod katem konsoli/PC.



Sam kiedyś nie wytrzymałem i kupiłem X360, by pograć w RDR-a, Alana Wake'a, Fable II i III oraz bodaj Call of Duty 3. A jak już te tytuły sprawdziłem, to zasadniczo odłożyłem konsolę, która odtąd leży i się kurzy.

Dlatego rozbawiło mnie w trakcie lektury tekstu Cascada stwierdzenie: „Każdy, kto ogarnia gry, wie, że PlayStation to Final Fantasy VII (...), Nintendo 64 to (...) GoldenEye 007 (...), Xbox 360 to Gears of War". Przez ponad 20 lat grania wydaje mi się, że ogarniam gry całkiem nieźle, ale nie, nie śledzę tak bardzo wszystkich platform, żeby wiedzieć co, kiedy i dokładnie na jaką platformę wyszło. Bo w sumie dlaczego miałabym to wiedzieć? Jeśli widzę, że gra jest tylko na PS czy Xbox, to w sumie nie interesuje mnie jaka wersja to jest, bo wiem, że dopóki nie wyjdzie na PC, to nie mam co o tej grze marzyć. I cieszę się, jeśli na PC wreszcie wyjdzie.

Jeśli wyjdzie...

9kier: *W przypadku gier niezależnych często jest odwrotnie – istnieje mnóstwo tytułów, które chciałabym polecić konsolowcom, ale są tak niszowe, że szansa na port jest mała.*

Z dwa lata temu kupiłam wreszcie Switcha po namowie kolegi z pracy, który bardzo mi chciał pożyczyć Breath of the Wild i cieszę się, że mi to tak usilnie wciskał, bo się w tej grze zakochałam i byłam pod ogromnym wrażeniem jak Nintendo wykorzystuje wszystkie możliwości swojej konsoli. Tak, zauroczyły mnie te rozwiązania i żałowałam, że nie dałam się skusić wcześniej. I po tym doświadczeniu – wbrew temu, co mogłoby wynikać z wcześniejszej części mojej wypowiedzi – nie jestem przeciwniczą wyłączności jako takiej, bo faktycznie „kanapowość" Switcha i to, że mogę grać na dużym ekranie z bardzo wygodnym kontrolorem, ma swoje plusy i jest czymś zupełnie innym niż rytualne, w moim przypadku, podejście do grania na PC.

CormaC: *I właśnie dlatego potrzebujemy dobrych exclusive'ów. Dzięki nim branża gier jest ciekawsza, a poszczególne platformy mają dusze, bo są czymś więcej niż zbliżonymi do siebie pecetami w różnych przebraniach. Czy też może „miały" i „były", bo pomijając Nintendo, można odnieść wrażenie, że gry na wyłączność umierają.*

9kier: *<rytualnie rozkłada się z laptopem na kanapie w salonie i odpala CloverPit>*

Ja twardo handheldy omijam, nawet na telefonie już nie gram.

Morać: *Zestawić granie na telefonie z zabawą na handheldzie to jakby rozczarować się pływaniem w bagnie i odmówić przez to pójścia do aquaparku. Zwłaszcza teraz, gdy na Steam Decku zagramy w wiele nowych tytułów z pecetów, a na Switcha 2 wychodzi taki Cyberpunk 2077.*

4. Słowiański Wiedźmin (Jakub)
To już serio na koniec :P Tak, wiem, że sam Sapkowski mówił, że Wiedźmin nie jest słowiański, i tak, w bestiariuszu tego cyklu jest bardzo eklektyczna mieszanka różnych europejskich wątków. Dlaczego jednak tak ma nam przeszkadzać ta łatka słowiańskości, która w grach REDów wylewa się przecież nie tyle przez samą magię, co otoczenie i język postaci? Co w tym złego, że to co w grze słyszymy i widzimy kojarzymy z polskimi miejscami i uznajemy przez to całość za słowiańską?

Mnie tam to w niczym nie przeszkadza, wręcz przeciwnie. Bawi mnie natomiast, gdy różni „turbolechici" zachwycają się, jak Sapkowski pięknie tę słowiańszczyznę w swych książkach pokazał. Zabawne to o tyle, że AS po „słowiańskiej fantasy" przejechał się jak husaria po moskwicinach pod Kłuszynem. Polecam lekturę tej masakracji zatytułowanej „Piróg albo Nie ma złota w Szarych Górach".



DaeL: *A ja myślę, że trochę drąc łacha ze słowiańskości w fantasy, Sapkowski nie docenia tego, jak istotny jest jej wpływ na Wiedźmina i odbiór jego książek. Owszem, są one eklektyczne i czerpią pełnymi garściami z wielu kultur, ale jednak dla zachodniego czytelnika miały sporo wschodnioeuropejskiej egzotyki, a z kolei mieszkańcy naszego regionu odnajdywali w nich pewną swojską przaśność. I – uwaga, kontrowersyjna teza! – sądzę, że Redzi bardzo dobrze zrobili, uwypuklając tę słowiańskość w grach.*

Nie twierdzę, że nie. Ale sam w sobie Geralt Sapkowskiego jest tworem eklektycznym na maksa.

CormaC: *Według mnie nie ma żadnej kontrowersji w chwaleniu Redów za podkręcenie* »

eprasa.pl 3fb78f45a7

słowiańskości w Wiedźminach. Chyba trudno byłoby znaleźć kogoś, kto stwierdziłby, że to był kiepski ruch, i jeszcze potrafił taką opinię uzasadnić.

Wszystko, co autor zawarł w tekście, sprowadza się ostatecznie do konkluzji, żebyśmy nie mówili o „słowiańskich grach", gdy wspominamy Wiedźmina (Polska), Kingdom Come (Czechy) czy Stalkera (Ukraina), bo zacieramy różnice między krajami, w jakich powstały. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, by samemu sprawdzić, jakie studio daną grę stworzyło, co zresztą chwalebnie przy recenzjach w CDA zawsze czynicie. Jak komuś się gra spodoba, to na pewno będzie szukał informacji o twórcach, inspiracjach itd. Nie traktujmy ludzi jak idiotów, bo ci, którzy ambitniej podchodzą do produkcji wszelkiej maści, będą łatwo mogli na właściwe informacje trafić, a ci, którzy jednak idiotami są, to pewnie na takie ambitniejsze artykuły jak na CDA nie trafią ;)

Morąś: *A mi się podobają wnioski Jakuba, żeby o Wiedźminie mówić szerzej, że jest polski, a nie słowiański. Niech świat nie wrzuca nas wszystkich do jednego wora, bo później dochodzi chociażby do takich sytuacji, że gdy Polak dostaje angaż w hollywoodzkim filmie, to mamy 90% szans, że wcieli się w Rosjanina. Podkreślajmy naszą wyjątkowość, gdzie tylko możemy.*

Nie przeszkadza mi słowiańskość jako koncept szerszy, obejmujący kilka różnych, nawet skłóconych narodów i nawet fajnie byłoby zobaczyć słowiańską grę wyprodukowaną przez kogoś spoza tego kręgu, żeby po prostu przekonać się, jak ten motyw odbiera np. Japończyk, Duńczyk albo obywatel RPA. Gry to nie jest i nie powinno być źródło wiedzy o świecie, ale raczej ciekawe spojrzenie na zjawisko lub jego interpretacja.



Morąś: *Dlaczego gry nie powinny być źródłem wiedzy o świecie? Zresztą od dawien dawna są. Chcąc nie chcąc, z takiego Call of Duty, Medal of Honor, Asasynów, Kingdom Come, Yakuz czy innych tego typu gier na przestrzeni lat mogliśmy dowiedzieć się wielu rzeczy o historii czy innych kulturach. Jasne, przepuszczone jest to przez odpowiedni popkulturowy filtr, ale daje jakieś spojrzenie na konkretne sprawy, co wiele osób może zachęcić do zgłębienia tematu w innych mediach.*

CormaC: *Ja bardzo cenię gry pozwalające mi wejrzeć w kultury, wydarzenia i zjawiska, o których mam nikłe pojęcie. Zachwyciłem się np. tym, jak mocno i drobiazgowo osadzone jest w historycznych realiach Like a Dragon: Ishin!, i bardzo doceniam wiedzę, którą ta gra przekazała mi o punkcie zwrotnym w historii Japonii. Takie dzieło ma w moich oczach wartość nieskończenie większą od siekania goblinów w kolejnym zmyślonym świecie.*

Wybaczcie, że tyle mi to zajęło. Bardzo cieszę się, że tworzycie takie pismo, które zachęca do dyskusji i zawsze sprawia, że wychodzi się z jakąś nową wiedzą na dany temat. Pozdrawiam całą redakcję, w tym szczególnie redaktorów, którzy sprowokowali mnie do wejścia w polemikę :)

Uściski,

Werka

Mnie tam zawsze cieszy, jak ktoś polemizuje z moim artykułem, nawet jeśli po mnie jedzie (i, co gorsza, ma ku temu sensowne powody). Wolę to od obojętności i braku jakiejkolwiek reakcji. Też ściskam. :)

Morąś: *Dzięki wielkie, Werka. Liczę na to, że jeszcze kiedyś do nas napiszesz ze swoimi przemyśleniami. Albo wpadniesz na CD-Action Expo 2026, żeby pogadać na żywo!*

9kier: *Pozdrowienia!*

CormaC: *Chciałbym, żeby było jak najwięcej i takich czytelniczek oraz czytelników jak Ty, i tak wartościowych wiadomości w naszej skrzynce. Wszystkiego dobrego!*

Press kity

chciałem zapytać o jedną rzecz, jako że internet nie daje jednoznacznej odpowiedzi: czy press kity dalej istnieją? I nie chodzi mi o materiały online z informacjami i grafikami, tylko o te niedostępne w normalnej sprzedaży pudła, wysyłane przedpremierowo do dziennikarzy, w których często były rzeczy nieobecne nawet w edycjach kolekcjonerskich.

Morąś: *Press packów praktycznie już nie ma. A jeśli są, to wysyłane raczej do influencerów niż redakcji. Dawno żadnej takiej paczki nie dostałem i w sumie jakoś nie tęsknię, bo choć czasami trafiało się tam coś fajnego (np. gazeta inspirowana Daily Bugle ze Spider-Mana), to i tak od razu lądowało w szafie.*

DaeL: *Chyba ze trzy razy w życiu mi się zdarzyło, że dostałem do recenzji albo zapowiedzi grę z analogowymi prezentami w rodzaju artbooka, plakatu, T-shirtu czy klocków. Czy to były rzeczy normalnie niedostępne? Pewnie nie, przypuszczam, że ostatecznie trafiały do wydań kolekcjonerskich. Natomiast jak już jesteśmy przy ciekawostkach związanych z egzemplarzami dla recenzentów, to zauważyłem, że czasami (seria F1 przykładem) udostępniane nam wersje mają ponadstandardową ilość wewnątrzgierkowej waluty do wydawania na różne kosmetyczne dodatki. Ale to mnie akurat kompletnie nie grzeje. We wspomnianym cyklu F1 chyba nigdy nie wykorzystałem wszystkich wirtualnych pieniędzy, bo średnio mnie interesuje to, w jakim kasku czy rękawicach jeździ mój kierowca.*

9kier: *W sierpniu dostałam maila z pytaniem, czy chcę otrzymać takiego fizycznego press kita, i nie ukrywam, że byłam bardzo zaskoczona, bo nie spotkałam się z tym od lat.*

Za czasów PS3 internet ogarniała ogromna zazdrość, gdy ktokolwiek się takowymi pochwalił. Zawsze można było liczyć na lawinę komentarzy, że dzięki takim prezentom recenzje są oczywiście bardziej pozytywne, niż gdyby tych niespodzianek nie było. Czyli - przestaliście się chwalić, czy przestaliście je dostawać? Obstawiam, że to drugie, a branża raczej wysyła już tylko kody do ściągnięcia gry online. Ale może ktoś z redakcji ma w piwnicy jakąś kolekcję prasowych unikatów, którą będzie chciał spieniężyć w okolicach emerytury? (odpowiedź może być szeptem i na ucho, nie wygadam). Pozdrawiam!

Raum

Nie wiem, jak to było z grami konsolowymi, może w ich przypadku panowały inne obyczaje, ale na PC takich wersji nie miałem i nie mam.

Morąś: *Mam w domu sporo fajnych press packów, ale nigdy ich nie sprzedam. Po pierwsze, mają dla mnie charakter sentymentalny. Po drugie, byłoby to wielce nieetyczne. Jeśli ktoś kiedyś opchnął za kasę gadżety, które dostał od wydawcy za darmoszkę, to powinien się wstydzić.*

CormaC: *Też mam wiele tego rodzaju pamiątek z czasów, gdy jeździłem służbowo np. na Gamescom, a wydawcy chętnie przysyłali nam takie rzeczy do redakcji. I też się z tymi skarbami nie rozstanę z własnej woli. Mają dla mnie wartość sentymentalną dużo wyższą niż pieniężną, bo pochodzą z ekscytującego okresu w moim życiu.*

eprasa.pl 3fb78f45a7

MrJedi: *Ja pamiętam, że gdy w latach 90. dotarło do redakcji wielkie pudło z materiałami od wydawcy, wszystkie te growe cudeńka były – dla zabezpieczenia – zasypane białymi „chrupkami" w kształcie muszelek. I po otwarciu pudła ktoś rzucił hasło, że nigdy nie widział takiego styropianu. I być może to jest jadalne. I jedną zjadł. I zeżarliśmy je wszystkie. I nic więcej nie pamiętam.*

Młoda Generacja

Piszę do Was jako wierny czytelnik, który należy do młodszego pokolenia 18-19-latków. Na początku chciałem powiedzieć, że macie wspaniałe pismo, od którego się uzależniłem, jak od RPGów i karcianych gier (D&D, Warhammer, Yu-Gi-Oh!). Jednak mam kilka próśb i pytań. Po pierwsze, czytam Was od lutego 2023 roku, więc proszę, nie zjedźcie mnie, jeśli na jakiś temat była już informacja lub artykuł. Po pierwsze, ile zarabiacie za artykuły? Bo jedni mi mówią, że za jeden artykuł starcza Wam na czteropak piwa i kiełbasy na grilla.

Nie wierz mu. Łże jak pies. Stać nas jeszcze na worek rozpałki do grilla.

DaeL: *Ale tylko jak jest w promocji.*

CormaC: *I jeśli się zrzucimy.*



MrJedi: *Piszecie to w taki sposób, że ktoś może pomyśleć, że żartujemy.*

Po drugie, czy moglibyście zrobić wydanie specjalne poświęcone Warhammerowi?

Moglibyśmy. Ale czy zrobimy? Nie wiem.

DaeL: *Sam bym mógł zrobić. Tylko pogońcie Cavilla, żeby ogarnął w końcu ten serial z uniwersum WH40K dla Amazona, to będzie zainteresowanie i może wydanie specjalne się sprzeda.*

CormaC: *Ach, Warhammer... Grało się i prowadziło sesje w WFRP w latach 90., z rozsypującym się pierwszym polskim wydaniem podręcznika na kolanach... Numeru specjalnego o „Młotku" nie mamy obecnie w planach, ale w najnowszym magazynie CDA Retro (#9) znajdziesz fajny artykuł Tomka Kreczmara o tym wspaniałym systemie.*

Po trzecie, jak wygląda Wasza praca i życie codzienne, gdy piszecie te artykuły? Czy to praca dorywcza, czy coś bardziej stałego?

Dla mnie to praca chwilowa od 30 lat. Praca wygląda tak, że siedzę i paczam w ekran monitora, a potem opisuję to, na co paczałem. A potem czekam na gruby przelew za to. Życie codzienne polega zaś na tym, że siedzę, paczam w ekran monitora i nie opisuję tego, na co paczałem. Tak trzeba żyć! :)

DaeL: *U mnie jest podobnie, ale tylko w weekendy albo jak mnie ścigają, że się z tekstem spóźniam i muszę wszystko rzucić, żeby oddać go przed wysyłką do druku.*



9kier: *Dla mnie zdecydowanie jest to praca dorywcza. Obecnie, po zakończeniu cyklu „Sprawdzam" na stronie CD-Action, piszę do magazynu niewiele – raz na kwartał odpowiadam wraz z innymi redaktorami na listy czytelników, przygotowuję przegląd „indyków" i od czasu do czasu coś zrecenzuję. Moją codziennością są inne aktywności powiązane z grami, głównie streamy na Twitchu.*

Po czwarte, czemu nie ma daty wydania kolejnego numeru Retro w aktualnym numerze?

Ponieważ jest to wiedza zastrzeżona dla ludzi w wieku 30+. Jak dorośniesz, to wtedy data sama ci się tam pojawi, a na dodatek banknot 120-dolarowy jako prezent od nas.

Morać: *Jakby co, to Smuggler pisze za siebie i pieniądze będzie brał z własnego sejfu. Chociaż chyba słabo mu to idzie, bo jestem po trzydziestce, a nadal czekam na moje dolary!*

Po piąte, to ja zabiłem Smuggler a w BioShocku.

Dobra, odnotowuję, że jesteś 35 783 osobą, która się tym chwali. W tym tygodniu.

Po szóste, jak wygląda proces planowania czasopisma? Chciałbym wiedzieć, bo pewnie to nie wygląda tak, że dostajecie nożyczki i klej i każdy ma do zrobienia tyle stron, ile się da w czasie następnych dwóch miesięcy.

Z grubsza tak to wygląda, tylko bez kleju i nożyczek. Robi się elektroniczną rozpiskę zawartości, nanosi to, co chcemy tam mieć, wyznacza ludzi do zrobienia tego, a potem ściga, że jeszcze tego nie zrobili.

Morać: *W sumie może warto byłoby kiedyś wydrukować artykuł omawiający proces przygotowania czasopisma? Pomyślę o tym, dzięki za podpowiedź! Wpadnij też na nasze Expo w przyszłym roku, bo może będziemy też opowiadać o tym podczas jednego z paneli. W ubiegłym roku ten temat poruszyli na spotkaniu z czytelnikami CormaC z Bastianem.*

CormaC: *Ja już nie poruszę niczego, dopóki nie dostanę swojej 120-dolarówki, i to z odsetkami, bo trzydziestkę przekroczyłem wiele lat temu. Oczekuję banknotu co najmniej 174-dolarowego.*

Kończę, mam nadzieję, że nie wkurzyłem Smugglera, bo go zabiłem, a potem wskrzesiłem. Życzę Wam miłego dnia i podwyżek za artykuły!

Wiktor W.

Podwyżka... hm... czekaj, chyba kiedyś gdzieś słyszałem to słowo. A tak, „podwyżka opłat komunalnych"!

CormaC: *Ja mam podwyżkę co roku, tyle że haraczu na ZUS.*

MrJedi: *Przepraszam, ja tu byłem z chomikiem czy bez chomika?*

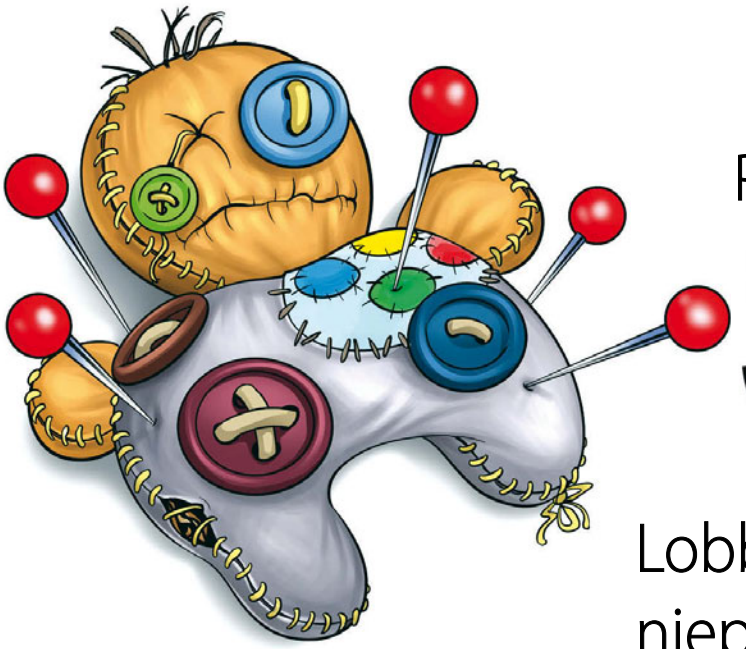
CormaC: *Bez chomika. Zresztą był niesmaczny, więc żadna strata.*

NA LISTY ODPOWIADALI: SMUGGLER, MRJEDI, 9KIER, BASTIAN, DAEL, MORAŚ I CORMAC.

ZA ILUSTRACJE ODPOWIADAŁ: MAREK LENC.

Listy publikujemy, zachowując oryginalną (a czasami bardzo oryginalną) pisownię.

eprasa.pl 3fb78f45a7



Przegląd kwartału Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Wiecie, że w Polsce w mniej niż miesiąc pamięć RAM zdrożała nawet o ponad 100%? Zerknąłem na te nowe ceny i powiem tylko... o ramy boskie!

Double Dragon Revive w zamierzeniach twórców miało być nowym otwarciem dla jednej z najważniejszych serii w historii beat 'em upów. Tymczasem w praktyce gra ssie, a średnia ocen oscyluje wokół 60%. Sugeruję rebranding na Trouble Dragon Revile.

Gracze węszą wokół Anno 117: Pax Romana, twierdząc, że część grafik w produkcji – konkretnie ekran ładowania – stworzyła AI, a dowodem są np. nienaturalne dłonie postaci. Ubi przyznało się do winy, tłumacząc, że to był placeholder, który miał zostać podmieniony na coś innego, ale jakoś to przeoczono. Wierzymy, prawda?

Peter Molyneux kiedyś: „Jest mi osobiście naprawdę bardzo, bardzo wstyd, że sprzedawałem gry, obiecując niestworzone rzeczy".

Molyneux obecnie, mówiąc o swej najnowszej produkcji: „Naprawdę. Ta gra będzie czymś, czego nigdy wcześniej nie widzieliście".

Peter, Peter never changes...

Z recenzji długo wyczekiwanego Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 wynika, że gra w sumie przypomina swoich wampirzych bohaterów. Czyli ssie.

Zabawne, że niska cena Hollow Knighta jest solą w oku innych twórców gier. Czemu? Bo boją się, że droższe tytuły w tym momencie nie znajdą nabywców. „Jako twórca pracujący nad metroidvanią mniejszą od Silksonga początkowo myślałem, że 20 dolarów to będzie uczciwa cena za moją produkcję... ale jak mam ją wycenić teraz?" – zastanawia się jeden z developerów. Cóż, skoro uważał wcześniej, że 20 dolców to uczciwa cena, nich jej nie zmienia. Rynek to zweryfikuje. A najlepiej, żeby inni w ogóle nie robili gier, nie byłoby konkurencji.

Na Steamie od początku roku pojawiło się ok. 13 tys. tytułów, z czego zaledwie 8% zarobiło więcej niż 100 tys. dolarów. A aż 40% wydanych w 2025 produkcji nie zarobiło dla swoich autorów nawet 100 dolarów. Ponadto 26% twórców gier z Europy straciło pracę w ostatnim roku. „Idź do gamedevu", mówili. „Przyjemna, stabilna praca. Robisz, co lubisz, i jeszcze ci za to dobrze płacą". Tjaaa.

Meksykański rząd planuje opodatkować „brutalne gry". Mają w efekcie podrożeć o 8%. Teoretycznie zniechęci to ludzi do ich zakupu. Ale w praktyce to raczej: „Dobra, pragniesz pozabijać ludzi w grach, okej, twoja sprawa – ale nam za to zapłać". Cóż, pieniądze nie śmierdzą.

Ubisoft skasował ciekawie zapowiadającą się odsłonę Assassin's Creeda. Akcja miała rozgrywać się w Stanach Zjednoczonych z końca XIX wieku, a wcielalibyśmy się w byłego niewolnika z Południa walczącego z Ku Klux Klanem. No, nie dziwię się, zaraz by się podniósł wrzask, że już zdrowo przesadzają z tym woke, co za czasy, nawet eksniewolnik w USA musi koniecznie być czarny, no ludzie, totalna poprawność polityczna i lewactwo!!!

Premiera Battlefielda 6 na serwerach Electronic Arts wyszła... tak średnio. Wiele osób godzinami nie mogło dołączyć do rozgrywek przez błąd launchera EA App. Gracze byli sfrustrowani, producenci też. W końcu Vince Zampella – dyrektor marki Battlefield i założyciel studia Respawn Entertainment – określił tę sytuację jako „żenującą" i doradził ludziom zwrot produkcji i jej zakup na Steamie. Tam zresztą on sam ją nabył. Szewc bez butów chodzi... To może idźmy za ciosem – zwróćcie BF6 i kupcie na Steamie... inny tytuł. Tylko tak nauczycie czegoś to korpo..

Skoro już o Zampelli mowa, to wygrał niewątpliwie konkurs na „cytat miesiąca". Oto on: „Jedynym powodem, dla którego Call of Duty powstało, jest to, że EA byli chu**mi". Chodziło mu o to, że po sukcesie Medal of Honor: Allied Assault w 2002 roku twórcy gry nie czuli się odpowiednio docenieni przez wydawcę. Więc ekipa poszła na swoje, powstało Infinity Ward, a w nim – Call of Duty. Cóż zatem powiedzieć... Trzeba tylko życzyć sobie, aby w branży było jak najwięcej ch**ów, a dobrych tytułów nam nie zabraknie.

Po obejrzeniu zwiastuna remastera Deus Eksa (wygląda jak dość kiepska gra na PS3 z robionym przez AI upscalingiem) sugeruję zmienić nazwę konwersji na Deus Meh. Albo po prostu na Deus ExCrementum.

Blizzard wrzucił do Diablo IV skiny ze StarCrafta II. Cały zestaw kosztuje jakieś 785 złotych. Gracze się wkurzyli, że to diablo drogo. Firma broni się, że i owszem, ale kupować tego nie ma przymusu, bo to przecież tylko elementy kosmetyczne. No tak, brzmi sensownie. Wiadomo, że kosmetyki zawsze są drogie. Acz mnie i tak coś tu śmierdzi.

Doug Bowser, prezes Nintendo of America, odchodzi z firmy. Ja tam nie wiem,

eprasa.pl 3fb78f45a7

ale z takim nazwiskiem to lepszej pracy, niż miał, w życiu nie znajdzie. Zastąpi go na tym stanowisku pewna pani, ale niestety nie ma na imię Peach i nawet nie jest księżniczką. Ech...

Byli pracownicy Nintendo twierdzą, że „Czerwoni" mają specjalny zespół do tropienia firmowych „przecieków"... Czy aby nie składa się on z dwóch wyspecjalizowanych w usuwaniu przecieków wąsatych braci?

CEO Electronic Arts zapewnia, że wartości firmy nie ulegną zmianie po jej przejęciu przez prywatnych inwestorów. Wierzę mu: „Nadal będziemy chciwi, nielubiani i podejmujący głupie decyzje; zamierzamy zamykać zakupione studia i zwalniać ludzi. Kontynuujemy też monetyzację dawnych hitów poprzez kiepskie sequele – oraz generalnie monetyzację czego się tylko da i jak tylko się da. Zadbamy też o to, by nadal zdobywać zaszczytne miano »Najgorszej firmy w Ameryce«, a kolejne edycje cyklu FC tak jak wcześniej będą się różnić tylko drobnymi szczegółami od poprzednika itd.". Więc bez obaw, gracze, EA w ogóle się nie zmieni!

Użytkownik Steama o nicku SonixLegend jako pierwszy w historii tej platformy zgromadził na swoim koncie ponad 40 tys. tytułów. Wartość całej jego biblioteki wynosi około 250 tys. dolarów. Do tego jego lista życzeń zawiera przeszło 26 tys. produkcji, bo pewnie biedak nie ma już w co grać.

Wielu graczy krytykuje jakość optymalizacji Borderlands 4 na PC. Sytuację skomentował szef Gearbox Software w stylu „narzekają bidoki, których nie stać na dobry sprzęt zdolny udźwignąć naszą wspaniałą grę, albo ci, którzy nie potrafią czytać". A konkretniej, że przecież znane są wymagania sprzętowe, że



Poznajcie największego pacyfistę w grze Battlefield 6. Gość w niecałe dwa tygodnie wbił ponad milion punktów z rozgrywki, mając zaledwie osiem fragów. Skąd ten wynik? Po prostu jest medykiem i najwyraźniej serio traktuje swe obowiązki, gdyż w tym czasie dokonał ponad pięciu tysięcy reanimacji! Brawo on!

to gra premium dla graczy premium, że zawsze można skorzystać z funkcji zwrotu pieniędzy na Steamie. No cóż, doceniamy, że Jego Wysokość Randy Pitchford nie dodał jeszcze: „Albo zmień pracę i weź kredyt na lepszy sprzęt, cebulaku".

Wiecie, że zwolnienie z pracy uzdrawia, a przynajmniej znacząco wyostrza wzrok i wzmacnia głos? Serio! Dowodem jest choćby Shannon Loftis, była wiceszefowa Xbox Game Studios. Gdy już przestała pełnić ową funkcję, nagle zobaczyła sporo mankamentów Game Passa. Wcześniej ich nie widziała, a jeśli nawet, to jakoś głośna krytyka nie padała z jej ust. Cud, po prostu cud!

AI użyto też w Black Ops 7. Gracze wskazują na grafiki wykorzystane w tzw. Calling Cards oraz odznaki prestiżu. Przy czym w wypadku tej produkcji to akurat chyba jej najmniejszy problem, bo generalnie nie zostawiono na niej suchej nitki. Uważa się ją za najgorsze CoD w historii i krytykuje kiepską kampanię dla jednego gracza oraz masę innych grzeszków. Na Metacriticu ma tzw. user score na poziomie 1,6/10. Twórcy mogą spokojnie zmienić nazwą z „Black Ops" na „Black Oops".

Gabe Newell wyznał, że większość czasu poświęca na pracę... wprost z pokładu swojego jachtu. A jak ma akurat wolne, to nurkuje lub ćwiczy na siłowni. Lubi też pograć w Dotę 2, mimo że niekiedy jest przy tym wyzywany przez innych graczy. Czasem aż oczy bolą patrzeć, jak się przemęcza dla naszego dobra prezes Newell Gabe, naszego klubu „Tęcza". Ciągle pracuje i steamuje! Wszystkiego przypilnuje. W wolnych chwilach ponurkuje i na siłowni dopakuje. A Smuggler i mu podobni wtykają mu szpilki. To nie ludzie, to jakieś wredne i zazdrosne wilki. ***[Smuggler]***

ŚLEDZIU NA ZAGRYCHĘ



eprasa.pl 3fb78f45a7



- Prawie 120 stron wypełnionych po brzegi artykułami
- Wielki ranking horrorowych morderców, demonów i sił nieczystych
- Portrety ważnych reżyserów kina grozy
- Wiwisekcje wybitnych horrorów
- Wywiad, felietony i eseje

KUPISZ NA SKLEP.CDACTION.PL
ORAZ W NASZYM SKLEPIE NA ALLEGRO

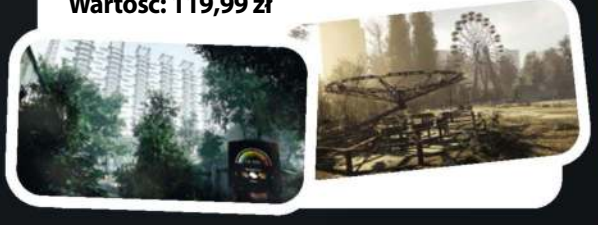
Prenumeruj CD-Action i zgarniaj bonusy!

Prenumerata CD-Action to nie tylko wygoda. Do każdego egzemplarza drukowanego magazynu dorzucamy w prezencie jego kompletną wersję cyfrową w pliku PDF, a jeśli zdecydujesz się na wysyłkę do paczkomatu InPost, opłacimy za Ciebie koszt dostawy. Z prenumeratą wiążą się też poniższe korzyści niedostępne w przypadku tradycyjnej sprzedaży.



Chernobylite to mroczna mieszanka survival horroru i RPG autorstwa studia The Farm 51. Akcja gry rozgrywa się w niezwykle wiernie odtworzonej strefie wykluczenia Czarnobyla, stworzonej na bazie rzeczywistych skanów 3D. Wcielasz się w Igora – fizyka i byłego pracownika elektrowni – który po trzydziestu latach wraca do Prypeci, by odnaleźć zaginioną narzeczoną. Na drodze do prawdy zmierzysz się z uzbrojonymi oddziałami, nieufnymi stalkerami, istotami wywodzącymi się z obcych wymiarów oraz zdradliwym, nieustannie zmieniającym się środowiskiem.

Wartość: 119,99 zł





Kolekcjonerska okładka bez napisów i kodów kreskowych

Wkładka z alternatywną okładką

Dostęp do cyfrowego archiwum wydań magazynu



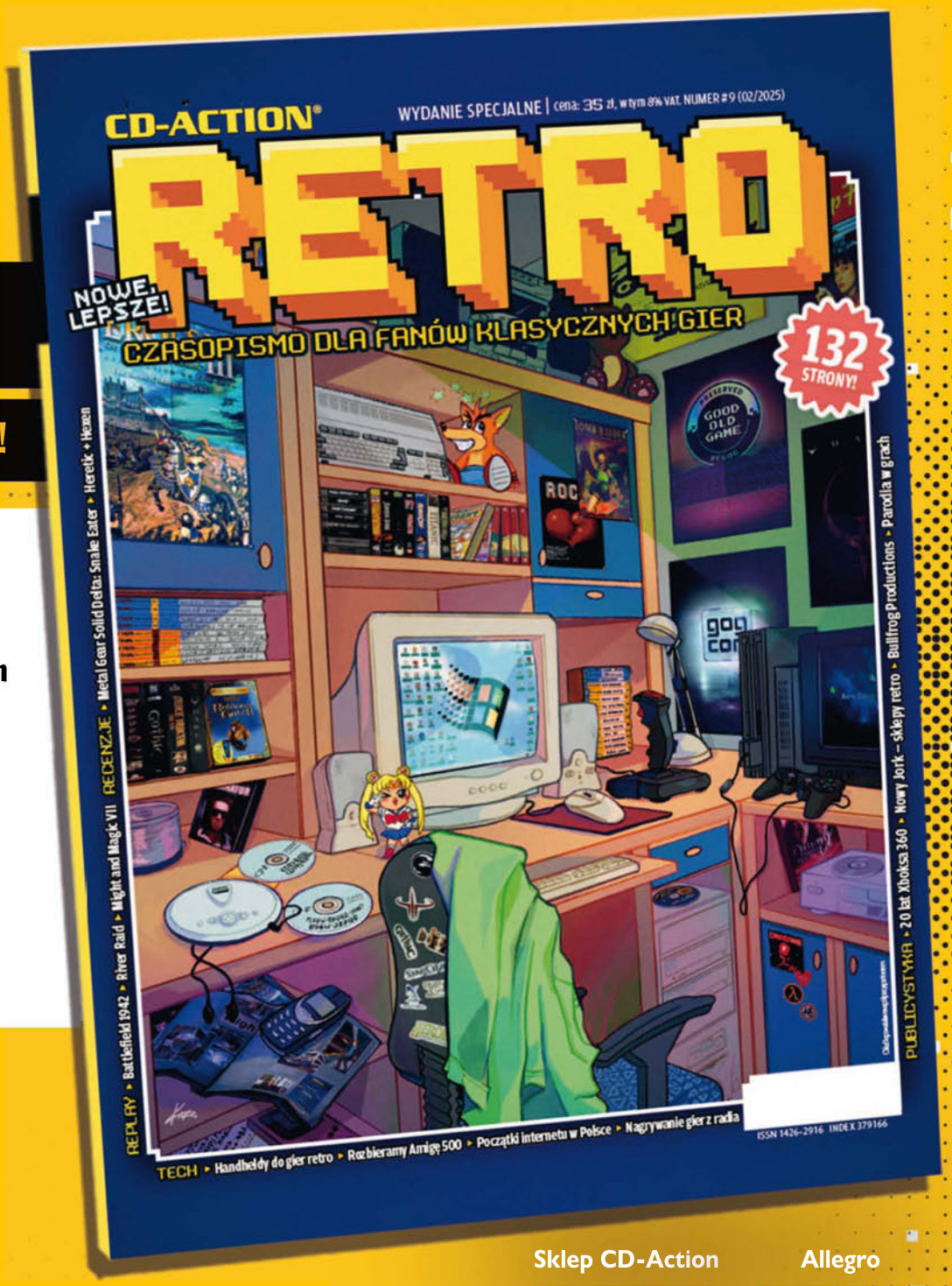
Partner prenumeraty: The Farm 51

ZAMÓW NA SKLEP.CDACTION.PL!

eprasa.pl 3fb78f45a7


JBL
pl.jbl.com
JBL
QUANTUM
GAMINGOWE
ZESTAWY SŁUCHAWKOWE

SPRAWDŹ NOWE, LEPSZE RETRO!



NOWA SZATA GRAFICZNA!

WIĘCEJ DZIAŁÓW!

- 132 strony pełne nostalgii
- Powroty do gier sprzed lat
- Recenzje remasterów, remake'ów i współczesnych tytułów retro
- Publicystyka o grach i branży
- Dział technologiczny: wspominamy, testujemy, doradzamy
- Felietony i kąciki cenionych autorów

Wolisz PDF-a? Zeskanuj kod:

Retro #9 znajdziesz w punktach sprzedaży prasy, na Allegro oraz na sklep.cdaction.pl.

Sklep CD-Action

Allegro

eprasa.pl 3fb78f45a7