GRAND THEFT AUTO VI – WSZYSTKO, CO WIEMY

PSX EXTREME

GRY KONSOLE PKULTURA

#349



10/2026
24,99 zł
(w tym 8% VAT)
ISSN 1429-172X

TOKYO GAME SHOW 2026 KNIGHT RIDER **GENEZA WOLVERINE'A** HORROR PO SZKOCKU
PLAYLINK ZJAWISKA PARANORMALNE **REMAKE METAL GEAR SOLID** STREET FIGHTER

eprasa.pl 6ed3e30ef8



FESTIWAL GIER
RETRO I KLASYCZNYCH

10-11 PAŹDZIERNIKA 2026

„CZASOPRZESTRZEŃ”
WROCŁAW, UL. TRAMWAJOWA 1-3

RETRO GRY • POKAZY • GIEŁDA • GOŚCIE
PRELEKCJE • WYSTAWCY

ORGANIZATORZY:

WROCŁAWSKIE MUZEUM
GRY I KOMPUTERY
minionej ery

RETRO
GRALNIA

WWW.GAMESVINTAGEDAYS.PL

eprasa.pl 6ed3e30ef3



Kolejny miesiąc obfitości!

Branża najwyraźniej doskonale zdaje sobie sprawę, że do premiery GTA VI zostało coraz mniej czasu i zanim Rockstar odpali swoją bombę, trzeba jeszcze wypuścić na rynek wszystko, co tylko da się wypuścić. Efekt? Gracze nie mają kiedy odpoczywać, a my tym bardziej. Kalendarz premier puchnie, a recenzje AAA sypią się jedna za drugą. Skłamałbym, pisząc, że nie lubimy takiego kociołka. Tego numeru jest tym razem tylko jeden. Tak, o wilku mowa – GTA VI. Zanim Rockstar zabierze nam kolejne miesiące życia, postanowiliśmy zebrać w jednym miejscu wszystko, co obecnie wiadomo o najbardziej wyczekiwanej grze całej branży.



W tym numerze zdecydowanie nie zabraknie też powodów, żeby oderwać się od rzeczywistości. Na warsztat recenzencki wzięliśmy między innymi nowe Ace Combat, Fire Emblem: Fortune's Weave czy EA Sports FC 27. To dopiero początek naszej wyżerki, a do wielu recenzji dorzuciliśmy coś ekstra. Przy okazji Marvel's Wolverine przyglądamy się bliżej historii samego Logana. To jeden z najbardziej rozpoznawalnych mutantów w dziejach komiksu, ale jego narodziny nie były wcale efektem nagłego przypływu artystycznego natchnienia.

Ogrywając Control Resonant, zagłębialiśmy się natomiast w świat Fundacji SCP. Zjawiska, których nie da się łatwo wyjaśnić, zawsze fascynowały ludzi. Dawniej trafiały do kronik, opowieści i prywatnych notatek, później do internetu, a wraz z erą creepypast powstało coś znacznie większego. Silent Hill: Townfall z kolei zabiera nas do Szkocji. Tak, dobrze przeczytaliście. Po Japonii i Stanach Zjednoczonych seria przenosi swój psychologiczny koszmar do Europy, a my sprawdzamy, czy deszczowa, ponura Szkocja oraz jej mity i potwory nadają się na kolejną scenerię dla historii spod znaku Silent Hill. Do tego dorzucamy rozmowę z twórcami gry, więc będzie okazja zajrzeć za kulisy.

Co jeszcze w Hardkorze? Pamiętacie PlayLink? Pomysł był prosty – skoro każdy ma telefon, a nie każdy ma w domu cztery kontrolery, to dlaczego nie zrobić ze smartfona pada? Tak powstała odpowiedź Sony na imprezowe granie w stylu Mario Party. Zaglądamy również do szaf, półek i cyfrowych bibliotek graczy. Bo kupowanie gier jest przecież banalne. Znacznie trudniejsza okazuje się sztuka ich uruchamiania. Ile tytułów macie w kolekcji, których nigdy nawet nie odpaliliście? Nie zabraknie też kina. Z okazji premiery „Street Fightera" zaglądamy za kulisy filmu i rozmawiamy z jego aktorami. A skoro jesteśmy przy ekranizacjach gier i gier inspirowanych kinem, sprawdzamy również najnowsze kinowe „Resident Evil".

W Retro czeka na Was prawdziwy wehikuł czasu. Najpierw zapinamy pasy i ruszamy za kierownicą K.I.T.T.-a. „Nieustraszony" to jedna z tych produkcji, których nie da się pomylić z żadną inną – charakterystyczny samochód, charakterystyczna muzyka i klimat lat 80., którego nie dałoby się dziś wymyślić bez całego bagażu epoki. Potem robi się znacznie straszniej. „Straszne filmy, straszniejsze gry" przypominają, że historia elektronicznej rozrywki zna horrory przerażające inaczej, o których najchętniej wszyscy zapomnieliby na zawsze. W Retro kontynuujemy też przygodę z uniwersum Final Fantasy XIII tekstem o Final Fantasy XIII-2, czyli próbie wykorzystania potencjału świata stworzonego przez Square Enix i odzyskaniu zaufania graczy. Mamy też coś dla fanów Metal Gear Solid. Przyglądamy się niezwykłemu fanowskiemu remake'owi stworzonemu przez człowieka, który postanowił wziąć sprawy w swoje ręce.

A na deser relacja z Extreme Party, czyli 29. urodzin PSX Extreme. Byliście z nami przez kolejne lata, więc trudno byłoby świętować bez Was.

Miłej lektury, kochani!



Roger Zackowski

Redaktor Naczelny
roger@psxextreme.pl

Kolejny numer PSX EXTREME ukaże się 5 listopada

eprasa.pl 6ed3e30ef8

PSX EXTREME 349



22
GTA VI – WSZYSTKO, CO WIEMY

Temat Numeru

Vice City powraca, a wraz z nim ogromny, tętniący życiem fragment Florydy. Zebraliśmy wszystkie najważniejsze informacje dotyczące GTA VI – od świata przedstawionego i bohaterów, przez mechaniki rozgrywki, aż po nietypową strategię promocyjną Rockstar. Przyglądamy się również materiałom, które trafiły do wybranych twórców, i sprawdzamy, co nowego udało się dzięki nim odkryć.



34/74
REPOZYTORIUM PARANORMALNOŚCI

Recenzja/Hardkor

Internet pozwolił opowieściom o niewyjaśnionych zjawiskach przybrać zupełnie nową formę. Z anonimowych historii i creepypast wyrósł projekt, który z czasem stał się jednym z najbardziej rozpoznawalnych zakątków internetowej grozy. Zaglądamy do archiwów Fundacji SCP z okazji premiery Control Resonant.



70
PLAYLINK – SONY MIAŁO SWOJE MARIO PARTY

Hardkor

Co zrobić, kiedy przy konsoli znajduje się grupa znajomych, ale kontrolerów zdecydowanie brakuje? Sony miało na to własną odpowiedź.



30/78
HORROR PO SZKOCKU

Recenzja/Hardkor

Po latach problemów Konami ponownie sięga po swoje najbardziej znane marki. Najnowszy Silent Hill zmienia jednak dobrze znane otoczenie i przenosi akcję na Wyspy Brytyjskie. Sprawdzamy, jak szkocka sceneria współgra z atmosferą serii oraz czy twórcom udało się stworzyć horror, który potrafi niepokoić na własnych zasadach.



48/66
KIM JEST WOLVERINE?

Recenzja/Hardkor

Logan to znacznie więcej niż adamantium, regeneracja i charakterystyczne pazury. Historia Wolverine'a sięga czasów, gdy Marvel szukał sposobu na podbicie zainteresowania komiksami w Kanadzie. Przy okazji recenzji Marvel's Wolverine przyglądamy się korzeniom postaci, jej przemianom oraz najważniejszym momentom z długiej historii.



84
LEGENDA WIECZNIE ŻYWA

Retro

Czarny Pontiac Trans Am, charakterystyczny głos i człowiek, który za kierownicą znalazł znacznie więcej niż zwykłego samochodowego partnera. „Nieustraszony" stał się jednym z symboli telewizji, w tym również w Polsce.

SPIS TREŚCI



TEMAT NUMERU
GTA VI – wszystko, co wiemy 22

TEST
XR Viture Beast 11

CO NOWEGO
Extreme Party 2026 16
Tokyo Game Show 2026 18

HARDKOR
Kolekcjonerzy cyfrowego kurzu 64
Wolverine – kim jest James Howlett? 66
PlayLink 70
Fundacja SCP – repozytorium paranormalności 74
Horror po szkocku 78
Street Fighter wraca na duży ekran 98

RETRO
Retrocenzja – Disney's Atlantis: The Lost Empire 62
Metal Gear Solid Fan Remake 82
„Nieustraszony" – legenda wiecznie żywa 84
Final Fantasy XIII-2 – czyli wykorzystać potencjał 88
Straszne filmy, straszniejsze gry 92

FELIETONY
Super Pisario [Michał Pisarski] 103
Fabularna tawerna [Zax] 104
Savepoint [Michał Walkiewicz] 105
Dwóch zgryźliwych tetryków [Mielu / Marcellus] 106
Story Mode [Adamus] 107
Od gracza dla graczy [Mazzi] 109
Okiem maniaka [Roger] 114

STAŁE RUBRYKI
Prenumerata 05
Co nowego 06
Ohayo Nippon 08
Dobre, bo polskie 09
Hyde Park 28
Headshot 29
Replay 60
Myszaq lubi 96
Region Filmowy 100
Comix Zone 101
Bardzo Ambitny Kącik Anime 102
Graczpospolita 108
Głos Ludu 110
Patronite 111
Listy 112

GRY

CO NOWEGO
Metroid Ravenous 14
Silver Palace 10
Warlock: Dungeons & Dragons 12

RECENZJE
1998: A Toll Keeper Story 54
Ace Combat 8: Wings of Theve 56
Aggelos 2 50
Aliens: Fireteam Elite 2 55
BioEden 51
Brigandine Abyss 44
BrokenLore: DDN'T LIE 59
Control Resonant 34
Diablo IV: Age of Hatred Collection 58
EA Sports FC 27 40
EA Sports NHL 27 36
Fire Emblem: Fortune's Weave 42
Gallipoli 47
Halloween: The Game 45
Hot Wheels Infinite Rush 46
Marsupilami 2: Salsa Palombia 58
Marvel's Wolverine 48
Mega City Force 52
Mind Diver 38
Moonlighter 2: The Endless Vault 39
NBA 2K27 37
Orbitals 53
RIN: The Last Child 52
RuneScape: Dragonwilds 59
Serious Sam: Shatterverse 54
Silent Hill: Townfall + wywiad 30
Skatesterre 50
Sprawl Zero 38
The Walking Dead: Streets of Survival 36
Trails in the Sky 2nd Chapter 33

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

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

eprasa.pl 6ed3e30ef8

PSXEXTREME.PL

GRAMY Z WAMI OD 29 LAT

PRENUMERATA



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

12 NUMERÓW

TYLKO 219 ZŁ ~~300 ZŁ~~

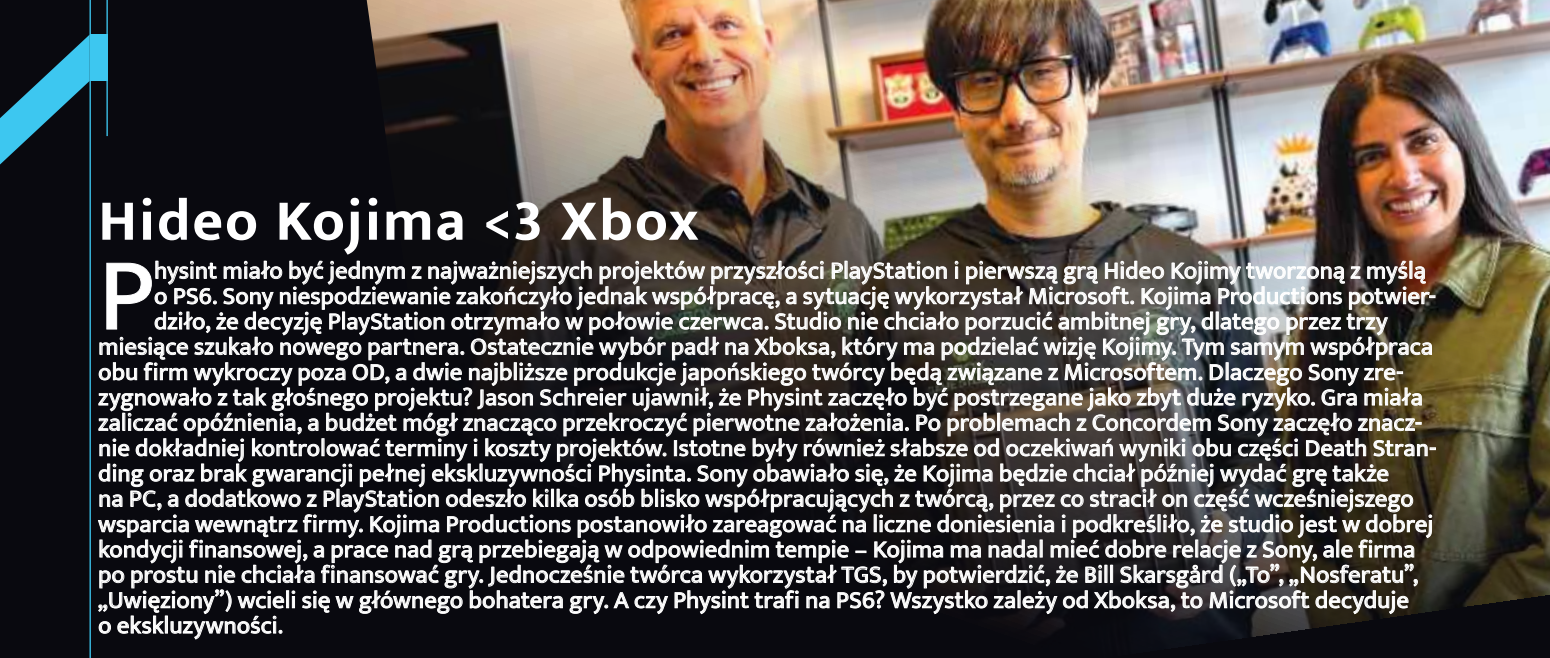
W RAMACH ROCZNEJ PRENUMERATY 12 WYDAŃ OTRZYMUJESZ W CENIE 9

25% TANIEJ

ZAMÓW NA

psxextreme.pl

SKANUJ KOD I ZAMÓW ONLINE



Hideo Kojima <3 Xbox

Physint miało być jednym z najważniejszych projektów przyszłości PlayStation i pierwszą grą Hideo Kojimy tworzoną z myślą o PS6. Sony niespodziewanie zakończyło jednak współpracę, a sytuację wykorzystał Microsoft. Kojima Productions potwierdziło, że decyzję PlayStation otrzymało w połowie czerwca. Studio nie chciało porzucić ambitnej gry, dlatego przez trzy miesiące szukało nowego partnera. Ostatecznie wybór padł na Xboksa, który ma podzielać wizję Kojimy. Tym samym współpraca obu firm wykroczy poza OD, a dwie najbliższe produkcje japońskiego twórcy będą związane z Microsoftem. Dlaczego Sony zrezygnowało z tak głośnego projektu? Jason Schreier ujawnił, że Physint zaczęło być postrzegane jako zbyt duże ryzyko. Gra miała zaliczać opóźnienia, a budżet mógł znacząco przekroczyć pierwotne założenia. Po problemach z Concordem Sony zaczęło znacznie dokładniej kontrolować terminy i koszty projektów. Istotne były również słabsze od oczekiwań wyniki obu części Death Stranding oraz brak gwarancji pełnej ekskluzywności Physinta. Sony obawiało się, że Kojima będzie chciał później wydać grę także na PC, a dodatkowo z PlayStation odeszło kilka osób blisko współpracujących z twórcą, przez co stracił on część wcześniejszego wsparcia wewnątrz firmy. Kojima Productions postanowiło zareagować na liczne doniesienia i podkreśliło, że studio jest w dobrej kondycji finansowej, a prace nad grą przebiegają w odpowiednim tempie – Kojima ma nadal mieć dobre relacje z Sony, ale firma po prostu nie chciała finansować gry. Jednocześnie twórca wykorzystał TGS, by potwierdzić, że Bill Skarsgård („To", „Nosferatu", „Uwięziony") wcieli się w głównego bohatera gry. A czy Physint trafi na PS6? Wszystko zależy od Xboksa, to Microsoft decyduje o ekskluzywności.

ROGER: **Sony uznało Physinta za zbyt ryzykowny projekt. Microsoft najwyraźniej uznał, że większym ryzykiem byłoby go nie wziąć. Sony coraz bardziej traci w oczach hardkorowych graczy, co bardzo mnie smuci.**

StarCraft jako FPS

Nowy StarCraft będzie fabularną strzelanką z otwartym światem, ale Blizzard nie zamierza tworzyć kolejnej sezonowej gry-usługi. Gracze przygotują własnego bohatera i poznają kompletną historię z konkretnym zakończeniem. Pomiędzy głównymi misjami otrzymamy swobodę eksploracji, możliwość zdobywania lepszego sprzętu i ulepszania pancerza, a struktura ma przypominać serię Far Cry. Akcja rozegra się 70 lat po StarCrafcie 2, co pozwoli twórcom pokazać nowe konflikty, postacie i zmienione frakcje. Studio chce jednocześnie zachować brutalny klimat oraz atmosferę kosmicznego westernu. Premiera została zaplanowana dopiero na 2030 r.

MACIEJ: **Totalnie nie jestem fanem zapowiadania gier z tak dużym wyprzedzeniem. A StarCrafta w postaci FPS-a widzę jako Space Marine 3.**



Polska w grze

Microsoft Flight Simulator 2024 zabierze graczy nad Polskę. World Update 23: Poland and the Baltics jest planowany na 27 października i zaoferuje znacznie dokładniejsze odwzorowanie naszego kraju. Aktualizacja doda 12 nowych obszarów, pięć ręcznie przygotowanych lotnisk i 77 punktów orientacyjnych.

GRUCHA: **Twórcy pamiętają, szefowie już nie. Polski oddział Xboksa został w zasadzie zabity, więc przynajmniej sobie samolocikami polatamy?**



Gracze krytykują i... nic

PlayStation Blackout miał pokazać Sony sprzeciw graczy wobec odejścia od płyt, ale protest nie przyniósł oczekiwanego efektu. Mat Piscatella z Circany potwierdził, że w USA nie odnotowano istotnych zmian w liczbie graczy ani ich zaangażowaniu. Sony ma natomiast mocny argument finansowy, by trzymać się planu. Według analityka Goldman Sachs zakończenie produkcji płyt dla nowych gier od stycznia 2028 r. może zwiększyć marżę operacyjną działu PlayStation aż o 3 punkty procentowe. Ostatecznie gracze narzekają, ale nie chcą wyłączyć PS5, a dla Sony cyfrowa przyszłość oznacza konkretne oszczędności.

ADAM: **Owszem. Obserwuję giełdę i widzę, że Sony te decyzje robią raczej lepiej niż gorzej. Przyszłość pójdzie we własnym kierunku, czy tego chcemy, czy nie.**



Animal Crossing od PlayStation

Media Molecule najwyraźniej nie wróci jeszcze do LittleBigPlanet, bo studio szykuje zupełnie nowe IP. Według redakcji MP1ST twórcy Dreams pracują nad grą typu social simulation, czerpiącą inspiracje z Animal Crossing oraz Harvest Moon. Produkcja ma pozwolić graczom rozwijać własną przestrzeń, wchodzić w interakcje i spokojnie funkcjonować w przygotowanym świecie. Projekt nie jest podobno klasyczną grą-usługą i ma się wyraźnie różnić od Dreams. Aktualny plan zakłada prezentację oraz premierę w 2027 r., choć termin może się jeszcze zmienić.

GRUCHA: **Bawi mnie sytuacja, gdy twórcy mają wszystko, by zapewnić graczom dobrą zabawę, ale... po prostu kombinują. Dreams nie przetrwał, a czy nowe IP to zrobi? Nadal jestem pewien, że nowy LBP mógłby odnieść sukces.**

Krótka seria

- Wonders of 0 – tak może się nazywać kontynuacja Lies of P. Gra według plotek będzie nową interpretacją „Czarnoksiężnika z Krainy Oz".
- Rayman Legends Retold zadebiutuje dopiero 3 grudnia. Odświeżona przygoda miała trafić na rynek 1 października.
- W sieci pojawiło się ogłoszenie dotyczące testów bijatyki „AAA 2D". Według przecieków ma to być Injustice 3.
- Twórcy serii Forza Horizon potwierdzili, że jeszcze w 2026 r. ma się odbyć premiera japońskiego festiwalu na PlayStation 5.
- Polyphony Digital prowadzi obecnie rekrutację na wiele stanowisk – twórcy mają już aktywnie rozwijać Gran Turismo 8.
- Deweloperzy serii Tekken poszukują specjalistów od next-genowej bijatyki. Studio ma już pracować nad pełnoprawnym Tekkenem 9.

eprasa.pl 6ed3e30ef8



305

mln dol. kosztował Marvel's Wolverine. To druga najdroższa gra Insomniac Games – za Marvel's Spider-Man 2 (315 mln).

130

mln osób zagrało w tytuły z serii Diablo. Twórcy potwierdzili znakomity wynik przy okazji świętowania 30-lecia marki.

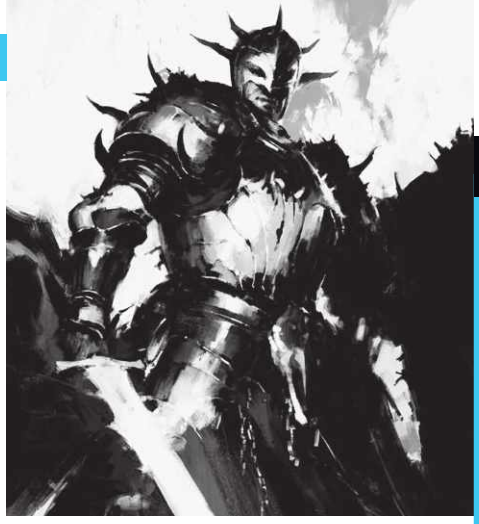
40

mln dol. wydano na The Blood of Dawnwalker. Pieniądze na grę wyłożyło NetEase, które przejęło 26% studia.

149,99

zł kosztuje Valor Mortis. Gra zapewni ponad 20 godzin rozgrywki.

Diablo wygrał



Diablo 5 zadebiutuje dopiero w 2029 r., ale Blizzard już zdradził pierwsze konkrety. Powrócą Łowca Demonów i Mnich, a dołączy do nich Rycerz Plagi – ciężkozbrojny wojownik wykorzystujący choroby i energię umierających przeciwników. Na premierę otrzymamy więcej klas niż kiedykolwiek wcześniej w historii serii. Sanktuarium będzie jeszcze bardziej ponure – Diablo zwyciężył, przejął Zachodnią Marchię, a gracze wcielą się w jej dziedzica próbującego odzyskać utracone królestwo. Nie będzie klasycznych bezpiecznych miast, natomiast uratowani ludzie dołączą do naszej karawany, tworząc grupę charakterystycznych postaci. Eksploracja i zdobywanie łupów mają przypominać Diablo 2. Blizzard rozwija również osobne zaplecze technologiczne dla gry i chce wcześniej słuchać społeczności, by uniknąć problemów znanych z premiery Diablo 4.

MACIEJ: Diablo IV jest dzisiaj zepsute do szpiku kości, więc Blizzard ma co naprawiać. Wstępne informacje i założenia są bardzo dobre.

Premiery PAŹDZIERNIK

01 **GHOST OF YOTEI: ECHA SEKIGAHARY** [PS5]
MOROS PROTOCOL [PS5, SWITCH 2]
MXGP 26 [PS5, XSX, PC]
DYNASTY WARRIORS 3: COMPLETE EDITION REMASTERED [PS5, XSX, SWITCH 2, PC]
END OF ABYSS [PS5, XSX, PC]
OCTOPATH TRAVELER [SWITCH 2]
OCTOPATH TRAVELER 2 [SWITCH 2]
02 **ACE COMBAT 8: WINGS OF THEVE** [PS5, XSX, PC]
05 **AION 2** [PC]
06 **DISNEY EPIC MICKEY: REBRUSHED** [SWITCH 2]
GEARS OF WAR: E-DAY [XSX, PC]
STAR WARS: GALACTIC RACER [PS5, XSX, PC]
08 **CLIVE BARKER'S HELLRAISER: REVIVAL** [PS5, XSX, SWITCH 2, PC]
THE CREW MOTORFEST [SWITCH 2]
FOREVER AGO [PS5, XSX, SWITCH 2, PC]
HELL IS US [SWITCH 2]
KINGDOM HEARTS COLLECTION (I – III) [PS5, XSX, SWITCH 2]
ORDER OF THE SINKING STAR [PS5, SWITCH 2, PC]
SILVER PINES [PS5, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC]
09 **DRAGON'S DOGMA 2: DARK ARISEN** [PS5, XSX, SWITCH 2, PC]
THE RELIC: FIRST GUARDIAN [SWITCH 2]
13 **PLANET ZOO 2** [PS5, XSX, PC]
SPONGEBOB SQUAREPANTS: TITANS OF THE TIDE [SWITCH]
TOTAL WAR: SHOGUN 2 – COMPLETE EDITION [PC]
VALOR MORTIS [PS5, XSX, PC]
14 **WARHAMMER 40,000: BOLTGUN 2** [PS5, XSX, PC]
15 **BLUEY'S HAPPY SNAPS** [PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH 2, SWITCH, PC]
CASTLEVANIA: BELMONT'S CURSE [PS5, XSX, SWITCH, PC]
CRIMSON DESERT: CHARTING THE UNKNOWN [PS5, XSX, PC]
ENSHROUDED [PS5, PC]
HOUSE FLIPPER 2 [SWITCH 2]
HARVEST MOON: ECHOES OF TERADEA [PS5, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC]
IT TAKES TWO [SWITCH 2]
THE JACKBOX PARTY PACK 12 [PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH 2, SWITCH, PC]
RATATAN [PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH 2, PC]
TORMENTED SOULS II [SWITCH 2]
TOY STORY 3: COMPLETE EDITION [PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH 2, SWITCH, PC]
TOY STORY: RETRO ROUNDUP! [PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH 2, SWITCH, PC]
16 **LEGO HARRY POTTER COLLECTION** [SWITCH 2]
RESIDENT EVIL 2 DELUXE EDITION [SWITCH 2]
RESIDENT EVIL 3 [SWITCH 2]
RESIDENT EVIL 4 GOLD EDITION [SWITCH 2]
TALES OF ETERNIA REMASTERED [PS5, PS4, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC]
TENEBRIS SOMNIA [PS5, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC]
20 **I AM YOUR BEAST** [SWITCH 2, SWITCH]
STAR TREK: OUTPOSTS UNKNOWN [PC]
21 **STUPID NEVER DIES** [PS5, PC]
22 **AZURE STRIKER GUNVOLT TRILOGY ENHANCED – NINTENDO SWITCH 2 EDITION** [SWITCH 2]
BACK TO THE DAWN [PS5]
COTTON REBOOT! [PS5, SWITCH 2]
COTTON REBOOT! HIGH TENSION! [PS5, PS4, SWITCH]
DEMONS' NIGHT FEVER [PS5, SWITCH, PC]
FINAL FANTASY RESONANCE [PS5, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC]
NINTENDO SWITCH SPORTS RESORT [SWITCH 2]
23 **CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 4** [PS5, XSX, SWITCH 2, PC]
ONE PIECE: GRAND GOURMET [PS5, SWITCH, PC]
WARRIOR CATS: CLANS OF THE FOREST [PS5, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC]
26 **FANGTOPIA** [PS5, SWITCH 2, PC]
HUNTER'S MOON [PS5]
27 **MINECRAFT: BEDROCK EDITION** [SWITCH 2]
THE SÉANCE OF BLAKE MANOR [PS5, XSX, SWITCH 2]
28 **ANOMALITH** [PS5, SWITCH 2, PC]
PHANTOM BLADE ZERO [PS5, PC]
PLANTED! [PS5, XSX, SWITCH, PC]
STEINS;GATE RE:BOOT [PS5, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC]
HUNTING SIMULATOR 3 [PS5, XSX, PC]
THE WOLF AMONG US REMASTERED [PS5, XSX, XONE, SWITCH 2, SWITCH, PC]

Cytat numeru



Bruce Straley

reżyser The Last of Us i Uncharted 4, skrytykował gry AAA, a gdy sprawa została nagłośniona przez media, przeprosił twórców God of War: „Chcę przeprosić zespół Laufey za wciągnięcie was w tę nieproszoną i niepotrzebną falę negatywnego zainteresowania. Próbowałem przedstawić problem dotyczący branży, a mój błąd polegający na wskazaniu waszej gry jest teraz wyrywany z kontekstu i wykorzystywany do clickbaitów. Nie potrzebujecie tego. Przepraszam".

„Myślę, że działania i doświadczenia, które oferujemy w segmencie AAA, są… powiedziałbym, że nudne. Patrząc ogólnie na gry AAA, mam wrażenie, że nie ma tam możliwości wprowadzania świeżych, innowacyjnych pomysłów. Patrzę na God of War Laufey i każdy piksel robi niesamowite wrażenie. Ilość pracy i umiejętności włożonych w każdą klatkę… Sam tworzyłem takie gry i nadal jestem pod ogromnym wrażeniem. Ale kiedy patrzę na to, co faktycznie robisz w tej grze, nie jestem podekscytowany".



MACIEJ: Przykład God of War jest dość trafny, ale to duży problem współczesnych gier AAA, czego dobrym przykładem jest samograj Wolverine. Gra za 305 mln dol., która sama się przechodzi. Pięknie wygląda, ale jest bardzo schematyczna. Dziś gry mają trafić do masowego odbiorcy i muszą być dość proste i przystępne, ale szkodzi to ich konstrukcji.



SOQ: Chłop ma generalnie rację, bo może to kwestia wieku, a może słabej kondycji niektórych pretendentów do hitów, ale i mnie coraz trudniej odczuwać jawną ekscytację niektórymi tytułami AAA. Tylko Bruce – nie zaszkodzi kilka lekcji korporacyjnego comms & PR, bo dokładnie to samo można powiedzieć w nieco zawoalowany sposób i z tym samym skutkiem, ale bez wbijania szpili branżowym kolegom.



PIECHOTA: Bruce, chłopie, jak my się rozumiemy. Nie czytalibyśmy się tutaj, drodzy Czytelnicy, gdyby branża ograniczyła się do wielkich, drogich produkcji, bo gdyby istniały tylko one, cyfrowa branża przestałaby mnie interesować. Ale no właśnie, mówić o tym to zawsze ryzyko.

eprasa.pl 6ed3e30ef8



Ohayo Nippon



MAZZI: Wrzesień zawsze oznacza jedno – Tokyo Game Show. Hale Makuhari Messe po raz kolejny wypełniły się tłumami graczy, a w tym roku obok wielkich zapowiedzi i kilometrowych kolejek do najgorętszych dem w tle buzowały też branżowe dramy – jak choćby te związane z implementacją AI, od których wręcz huczało w kuluarach.



Dla fanów Pokémonów marzenie o złapaniu ich wszystkich właśnie przeniosło się na nowy poziom – teraz możecie dosłownie zamieszkać w Pokéballu. W miejscowości Tomakomai na Hokkaido, zaledwie godzinę drogi od Sapporo, otwiera się wyjątkowy hotel, który formą przypomina luksusowy, designerski kemping. Zamiast standardowych pokoi goście mają do dyspozycji trzymetrowe, wolnostojące kapsuły w kształcie kultowych biało-czerwonych kul. Wnętrze z ogromnym, okrągłym materacem (idealnym dla dwóch dorosłych osób) i panoramicznym oknem wychodzącym na jezioro i las zostało stworzone do relaksu, a dzięki interaktywnemu tabletowi wybrany pokémon pożegna Was przed snem i obudzi rano. Projekt powstał z okazji 30-lecia franczyzy oraz trzecich urodzin relaksacyjnej aplikacji Pokémon Sleep, dlatego nie brakuje uroczych detali w przestrzeniach wspólnych – łazienki utrzymano w barwach Snorlaksa, a w jadalni ukryto figury śpiących stworków. Cennik wciąż owiany jest tajemnicą, ale dla najbardziej zagorzałych fanów odpalono specjalną loterię, w której 10 szczęśliwców może zgarnąć darmowy jesienny pobyt dla siebie i osoby towarzyszącej.

Zostając w świecie japońskich gigantów gamingu, przejdźmy jednak od zachwytów do kontrowersji. Studio Level-5, znane z kultowych serii jak Professor Layton czy Ni no Kuni, znalazło się w ogniu krytyki po swojej najnowszej prezentacji „LEVEL5 VISION 2026". Zamiast świętować zapowiedzi wyczekiwanego remake'u drugiej części Yokai Watch czy pokaz nowej gry Decapolice, fani wychwycili w materiałach promocyjnych nienaturalne animacje, rozmyte tła i dziwne zniekształcenia twarzy bohaterów, które błyskawicznie okrzyknięto mianem bezdusznej papki AI. Podejrzenia graczy były w pełni uzasadnione, ponieważ szef studia Akihiro Hino w przeszłości otwarcie się chwalił, że sztuczna inteligencja pomaga im pisać 80–90% kodu, a w niektórych projektach ChatGPT służył do generowania grafik koncepcyjnych. W obliczu masowego oburzenia Hino musiał szybko gasić wizerunkowy pożar, publikując oficjalne oświadczenie. Przeprosił w nim zaniepokojonych fanów i tłumaczył, że wygenerowane komputerowo elementy były jedynie niefortunnym „eksperymentem", który miał uatrakcyjnić sam pokaz, zarzekając się jednocześnie, że dusza ich gier – scenariusze i oryginalne projekty postaci – wciąż powstają wyłącznie dzięki pracy ludzkich rąk.

Skoro mowa o wsłuchiwaniu się w opinie graczy, twórcy innej japońskiej produkcji postanowili pójść za głosem społeczności w nietypowej kwestii. Studio Koei Tecmo zapytało niedawno fanów o potencjalne nowe mechaniki, które mogłyby trafić do nadchodzącego jRPG-a Atelier Karia: The Night Kingdom & the Guide of Memories. Ku zaskoczeniu deweloperów absolutnym hitem ankiet okazał się pomysł dynamicznego przybierania na wadze głównej bohaterki w zależności od jej nawyków żywieniowych i podjadania. Producent Junzo Hosoi przyznał, że funkcję poparło blisko 75% wszystkich ankietowanych, ale to zachodni gracze rozbili bank – w regionach anglojęzycznych z entuzjazmem zagłosowało na to aż 90% osób. Gdzieś w biurach Guerrilla Games twórcy serii Horizon pewnie przecierają w tym momencie oczy ze zdumienia; kiedy oni ośmielili się lekko zaokrąglić policzki Aloy, internet zapłonął świętym oburzeniem, tymczasem tutaj zachodni gracze sami głośno domagają się dodatkowych węglowodanów dla bohaterki. Mimo że wdrożenie wizualnych zmian krąglejszej sylwetki wymaga od twórców sporo dodatkowej pracy, reżyser Daiki Fukui uspokaja, że zespół pracuje w pocie czoła nad implementacją a zaplanowana na luty 2027 roku premiera gry pozostaje bez zmian.



Zamykając dzisiejszy przegląd, wracamy do świata Pokémonów i sztuki spania, która niespodziewanie stała się hitem 30-lecia marki. Zastanawialiście się kiedyś, w którym zakątku Japonii sypia się najlepiej? Odpowiedź przyniosło nietypowe „Narodowe Grand Prix Snu 2026". Organizatorzy wyciągnęli dane od 43 tys. graczy korzystających z aplikacji Pokémon Sleep, przeliczyli średnią długość oraz regularność ich nocnego wypoczynku i na tej podstawie stworzyli ogólnokrajowy ranking. Tytuł absolutnego mistrza drzemki zgarnęło prowincjonalne Miyazaki, zostawiając w tyle Niigatę i Fukui. Na szarym końcu, z najgorszymi wynikami, wylądowały zagonione, neonowe metropolie: Tokio, Chiba i Saitama. Jak trafnie wypunktował dr Masashi Yanagisawa z Uniwersytetu Tsukuba, te smartfonowe statystyki bezlitośnie obnażają przepaść w tempie życia między wielkim miastem a spokojniejszą prowincją. Całą akcję potraktowano z cudownym, japońskim rozmachem – poczytny dziennik Sankei Sports rozdał na ulicach darmowe wydanie gazety poświęcone wyłącznie wynikom w spaniu, a celebryci zaproszeni na oficjalną galę w Tokio paradowali po scenie w piżamach.

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER WEDŁUG FAMITSU.COM

01. Rhythm Heaven Groove	Nintendo / Switch
02. Onimusha: Way of the Sword	Capcom / PS5
03. Splatoon Raiders	Nintendo / Switch 2
04. Tomodachi Life: Living the Dream	Nintendo / Switch
05. Onimusha: Way of the Sword	Capcom / Switch 2
06. Gakkou de Atta Kowai Hanashi and Tsukikomori	D3 Publisher / Switch
07. Minecraft	Microsoft / Switch
08. Mario Kart World	Nintendo / Switch 2
09. Village in the Shade	Nippon Ichi Software / Switch 2
10. Romance of the Three Kingdoms XIV Complete Edition	Koei Tecmo / Switch



Interaktywny horror w stylu gry paragrafowej, w którym zasiadasz z grupą uczniów w spowitej mrokiem szkole, by wysłuchać serii przerażających opowieści. Produkcja wykorzystuje zdigitalizowane zdjęcia prawdziwych aktorów, co buduje niepokojący klimat grozy. Jest nieliniowa, a wybory oraz sama kolejność odpytywania rozmówców prowadzą do kilkudziesięciu różnych, często makabrycznych finałów.

eprasa.pl 6ed3e30ef8



MICHAŁ „KROOLIK" KRÓL: Powrót ośmiobitowych klasyków, powracają stare gry sprzed lat, co jest podwójnie dobrą informacją. Raz, mogą je poznać nowi gracze, dwa, jest to archiwizacja dorobku polskiej kultury. Będzie też o paśmie sukcesów CD Projekt RED, fajnych liczbach kolejnych rodzimych produkcji oraz o gratkach dla kolekcjonerów.

Za to, że w czasach zabijania starych gier przez wielkie korporacje rodzimy GOG dba o zachowanie kawałka kultury naszej ukochanej branży, należy mu się ogromny szacunek. Za przywracanie do życia zapomnianych tytułów, za bezpłatnego Teenagenta od Metropolis Software, za GOG Preservation Program, którego celem jest ochrona klasycznych gier wideo przed zapomnieniem i „niedziałaniem" na współczesnych komputerach. No i zrobili to znowu. Przypadkowo odkryłem, a ktoś chyba za wcześnie opublikował trailer zapowiadający wydanie... dwóch części polskiego klasyka z ośmiobitowego Atari – Mieczy Valdgira i Mieczy Valdgira II: Władcy Gór. Wiem, że zapewne nie taki miał plan GOG na marketing, ale wybaczcie, to zbyt ważne, żeby siedzieć cicho. Na mój ulubiony sklep, gdzie cyfrowe gry są faktycznie moją własnością i nie jest to licencja na czasowy dostęp, jak na Steamie czy konsolach, trafią pecetowe wersje z emulatorem, które zadziałają na każdym komputerze. Tu prośba do Was. Na bank będą tanie, więc kto może, niech kupi. Dzięki temu GOG zobaczy, że warto zachowywać historię polskiej branży i inwestować w to środki. No i w tym przypadku gry są naprawdę Waszą własnością. Z kronikarskiego obowiązku tylko przypomnę, że w polskim SKLEPIE możecie kupić kilka innych świetnych rodzimych tytułów sprzed lat, takich jak m.in. Reah: Face the Unknown (1999), Jack Orlando: A Cinematic Adventure – Director's Cut (2001), NecroVision (2009), serię Earth czy A.D. 2044 (1996). Co lepsze, gdy kupicie tę ostatnią produkcję, dostaniecie za darmo dwa inne klasyki: Sołtysa (1995) i Skauta Kwatermastera (1995). Ale poczekajcie, bo jest jeszcze lepiej.

Ktoś wziął się za archiwum legendarnego studia, wydawcy i dystrybutora LK Avalon (lub jak kto woli Laboratorium Komputerowego Avalon). I to jest absolutny hit dla miłośników starych rodzimych produkcji. Absolutnie kultowa i zasłużona firma ma w portfolio od groma polskich hitów z czasów świetności ośmiu i 16 bitów. Już kilka lat temu na Steama trafiła cała gama programów edukacyjnych (#nikogo), ale rozpoczęło się od świetnej graficznej gry przygodowej Schizm: Prawdziwe wyzwanie studia Detalion, która pierwotnie wyszła w 2001 r. Od tego czasu długo było cicho, jeśli chodzi o stricte gry, aż do tego roku. W lutym na Steama trafiła 22-letnia platformówka Kokomando i przyznam wprost, że



myślałem, że to jednorazowa akcja. Jednak w połowie sierpnia LK Avalon wydało m.in. na GOG-u kolejnego klasyka – Robbo Millennium, czyli remake popularnej gry zręcznościowo-logicznej z 2000 r. Jeśli ktoś woli ośmiobitowe oryginały, to za darmo możecie tam pobrać Robbo (1998) czy Adventures of Robbo (1993). Zestawiając ostatnie premiery z zapowiedzią Mieczy Valdgira, mogę śmiało zakładać, że to nie koniec wydawania starych hitów LK Avalon. Dlatego też wspierajcie, kupujcie, bo dzięki temu zachowamy nasze gierkowe dziedzictwo dla potomnych. Czyli przeciwieństwo tego, co robią wielkie korporacje.

Po prostu muszę się po raz kolejny pochylić nad CD Projektem RED. Nawet ściągając klapki z oczu, każdy widział, że zapowiedź zremasterowanej wersji Wiedźmina 3: Dzikiego Gonu przejęła serwisy informacyjne podczas targów gamescom. Również gracze piali z zachwytu, bo będzie ona udostępniona posiadaczom oryginału za darmo. Nad odświeżoną wersją pracuje CDPR oraz Yigsoft, ale wygląda na to, że także Fool's Theory, które, jak się okazało, wstrzymało prace nad Wiedźmin Remake. Ale nie ma powodów do niepokoju, bo po wydaniu remastera Wiedźmina 3 (29 września) zapewne powrócą do swojego projektu. Zresztą fani uniwersum nie mają co narzekać. W przyszłym roku dostaniemy dodatek **Wiedźmin 3: Pieśni przeszłości**, w kolejnym Wiedźmina 4, w nieokreślonym czasie wspomniany remake jedynki. Nie zdziwię się, jeśli w ciągu najbliższych lat dostaniemy też zapowiedź remake'u Wiedźmina 2: Zabójcy królów. W sumie czemu nie. Fanbaza jest ogromna, zasoby finansowe i ludzkie mają, a gracze by chcieli. CD Projekt RED zdążył się też pochwalić, że dodatek Phantom Liberty osiągnął sprzedaż na poziomie 15 mln kopii. Jest to liczba sztuk sprzedana samodzielnie oraz w wersji Ultimate Edition, która zawiera podstawkę i DLC. Kosmos. To więcej niż pierwszy i drugi Wiedźmin czy inne polskie hity. Ogólnie sprzedaż gier z portfolio CDPR przekroczyła łącznie 130 mln kopii, nie uwzględniając dodatków do Wiedźmina 3 czy C2077. Jestem bardzo ciekaw, jak wyglądałoby zestawienie uwzględniające The Witcher Adventure Game, Gwint: Mag Renegat i Thronebreaker: The Witcher Tales. Ale tych danych polskie studio nigdy nie ujawniło.

Skoro już jesteśmy przy sprzedaży, to trzeba odnotować, że The Blood of Dawnwalker od studia Rebel Wolves w niecałe trzy dni rozszedł się w liczbie miliona kopii. Oceny w okolicach 85/100, kilkadziesiąt tysięcy grających równocześnie na Steamie – mamy kolejny rodzimy hit. Równie udanie wyszło wyjście z wczesnego dostępu Yet Another Zombie Survivors od ekipy Awesome Games Studio. Twórcy pochwalili się, że produkcja dość szybko zyskała 100 tys. nowych graczy (także na konsolach) i łącznie sprzedali już 750 tys. kopii. Na koniec zostawiam sandbox survival Everwind od Enjoy Studio, który w pół roku od premiery we wczesnym dostępie sprzedał się w liczbie 300 tys. kopii. A Bohemia Interactive (twórcy serii Arma i DayZ) kupili właśnie mniejszościowy pakiet udziałów w rodzimym studiu.

Na koniec w wielkim skrócie: Sumerian Six wyjdzie w dwóch wersjach pudełkowych na PlayStation 5, na tę samą platformę dostaniemy The Alters Complete Edition, a fani Mouse: P.I. For Hire mogą kupić sporo fajnych gadżetów. Dla umiejących czytać jest jeszcze nowa zapowiedź od wydawnictwa Nordberg, „Automaty do gier w ZSRR" autorstwa Vladimira Nevzorova.

PREMIERY

WRZEŚNIA: Ancient Farm (PS5, XSX), Bus Simulator 27 (PS5, XSX, PC), Circuit Flow (SWITCH), Deconstruction Simulator (PS5, XSX), Flamecraft (PS5, XSX, SWITCH, PC), Honeycomb: The World Beyond (PS5, XSX, PC), Kong: Survivor Instinct (SWITCH 2, SWITCH), Roadhouse Simulator (PC), The Blood of Dawnwalker (PS5, XSX, PC), The Witcher 3: Wild Hunt – Remastered (PS5, XSX, SWITCH 2, PC), Tiny Eden (PC), Unwell (PC)

PAŹDZIERNIKA: Insanitorium – Don't Be Afraid (PC), Permafrost (PC), Truckful (PC), Valor Mortis (PS5, XSX, PC)

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

eprasa.pl 6ed3e30ef8

Kondycja konsoli w tym miesiącu

PLAYSTATION

Sprzedaż konsoli PS5 w mln sztuk: 94,09 (dane vgchartz.com)

NOWE PSP?
Sony ma szykować nie tylko PS6, ale również przenośny Project Canis. Według najnowszego przecieku handheld zadebiutuje pod koniec 2027 r. i otrzyma układ AMD 3 nm z sześcioma rdzeniami Zen 6, 24 GB pamięci LPDDR5X oraz GPU RDNA 5 z 16 CU. Sprzęt ma oferować 4,91 TFLOPS mobilnie i 6,75 po zadokowaniu. Największą bronią Canisa będzie jednak PSSR 3.0 z generowaniem klatek oraz dedykowanym akceleratorem AI. Najbardziej wymagające gry mogą być renderowane nawet w 540p, a następnie rekonstruowane do 1080p, by zapewnić 30–60 FPS-ów. Po podłączeniu do telewizora urządzenie wykorzysta mocniejsze zegary i agresywniejsze skalowanie. Najciekawiej wygląda jednak biblioteka. Canis ma lokalnie uruchamiać gry z PS4 i PS5, a później również produkcje z PS6. Sony dzięki tej propozycji może stworzyć nie tyle następcę PSP, ile pełnoprawne przenośne uzupełnienie następnej generacji PlayStation.



Silver Palace



PS5, PC | 2027 | SILVER STUDIO

Niektórzy twierdzą, że DLSS 5 to rewolucja na miarę przeskoku graficznego od SNES-a do ery PS1. Faktycznie, robi to wrażenie, ale też nie przesadzajmy! Tańczące biusty zawodniczek z Dead or Alive na PS1 stanowiły większy przełom od tego, co wymyśliła NVIDIA. Niestety przez ponad 25 lat trwała stagnacja w tym arcyważnym zakresie. Aż do dzisiaj!

Takiego przepychu technicznego w grze utrzymanej w stylistyce anime jeszcze nie widziałem. Chińczycy zadbali w Silver Palace nie tylko o piękne wykonanie otwartego miasta, ale też o symulację newtonowskiej fizyki, co widać, gdy tylko hojnie obdarzona przez naturę Gratia zaczyna wymachiwać swoim mieczem dwuręcznym. Autorzy zdetronizowali w kwestii renderowania buforów nawet japońskich napaleńców z Team Ninja. Kino absolutne! Wspominam o pasji Silver Studio do kobiecych wdzięków, bo też nie ma co ukrywać – to jest produkcja dla koneserów pięknych dam w stylistyce anime. W tej grze free-to-play z monetyzacją gacha wcielamy się w detektywów, którzy mają prowadzić śledztwo w sprawie serii morderstw w mieście, po którym panoszą się wilkołaki udające ludzi. Te dochodzenia sprowadzają się jednak często do przyglądania się najdrobniejszym szczegółom garderoby powabnych bohaterek, a w skrajnych przypadkach do krępowania ich taśmą klejącą w ramach „wizji lokalnej". Kompletna szajba.

Powiecie, że to wszystko tandeta dla erotomanów. I tutaj Was zaskoczę. Silver Palace ma wbrew pozorom klasę, rozbrzmiewa muzyką Vivaldiego i Mozarta oraz oferuje cudny brytyjski dubbing. W kwestii gameplayu gra odróżnia się od konkurencji RPG ciekawym systemem dedukcji, rodem z marki Sherlock Holmes. W tytule singleplayer przyglądamy się scenom zbrodni w poszukiwaniu poszlak i dowodów, bierzemy udział w sekcjach zwłok, łączymy fakty w ciągi logicznych wnioskowań i wreszcie prowadzimy rozmowy utrzymane w klimatach filmów noir. Te dyskusje są interesujące i zwięzłe, pozbawione grafomańskich zapędów z Genshin Impact.

Sandboksowe miasto w Silver Palace, które zostało zainspirowane XIX-wiecznym Londynem, jest przy tym tak bogate w szczegóły graficzne, że może śmiało konkurować z Paryżem, który zwiedzaliśmy w Assassin's Creed Unity. W chińskiej grze mamy nawet większą swobodę przemierzania metropolii. Bieganie po dachach kamienic to żaden problem, a postacie mogą też przyzywać pegaza, dzięki któremu wzbijamy się w przestworza.

Pod względem mechaniki bitewnej gra powiela roleplayowy schemat, znany z Wuthering Waves i NTE. W danym momencie na arenie działa tylko jeden bohater, wybrany spośród czteroosobowej drużyny. Kluczowe znaczenie mają tutaj synergie mocy różnych zawodników, między którymi się przełączamy, oraz uniki i parowanie ataków. Na deser twórcy dorzucają opcjonalny moduł kooperacyjny, czyli tryb survival horroru, gdzie strzelamy do polujących na nas stworów w nawiedzonym dworze w ujęciu TPP. ⊗ Zax

Dlaczego /nie/czekamy

- bo gra zrobiła już dobre wrażenie podczas beta-testów
- bo detektywistyczny gameplay jest ciekawy
- bo to next-genowy poziom grafiki w stylistyce anime
- bo to gra z monetyzacją typu gacha

eprasa.pl 6ed3e30ef8

XR Viture Beast



Projektor marzył mi się, odkąd pamiętam, jednak ze względu na ograniczenia metrażowe nigdy nie znalazłem na niego miejsca, ostatecznie zadowalam się więc tym czy innym telewizorem. A szkoda, bo jako miłośnik wypadów do kina coś na kształt jego namiastki w domowym zaciszu niezmiennie jawi mi się jako wyjątkowo pociągająca wizja. Rozwiązanie problemu człowieka pierwszego świata nadeszło z zupełnie niespodziewanej strony.

Okulary XR Viture Beast nie mają nic wspólnego z wirtualną rzeczywistością. Nie tylko dlatego, że pod względem gabarytów czy wagi tylko nieznacznie przewyższają zwyczajne okulary słoneczne. To po prostu natknięty na nos odpowiednik telewizora czy monitora, choć najbardziej na miejscu będzie porównanie właśnie do projektora. Przez szkła okularów zerkamy bowiem na obraz o przekątnej 173 cali obserwowany z odległości 1–5,5 m. Ekran składa się z dwóch malutkich wyświetlaczy OLED o odświeżaniu 120 Hz i rozdzielczości 1200p, po jednym na każde oko, o pełnym 4K nie ma więc mowy. Nie zmienia to jednak faktu, że rezultat wciąż zaskakuje jakością, oferując komplet zalet



wyświetlaczy opracowanych w tej technologii – wysoką jasność, nieprzeniknioną czerń oraz żywą kolorystykę. Naprawdę dobra rzecz, choć z jednym zastrzeżeniem. Wprawdzie wielkość ekranu można regulować w pięciostopniowej skali (mały, średni, duży, bardzo duży, ultra duży), najpraktyczniejszym wyborem jest jednak trzecia opcja. W dwóch ostatnich obraz jest po prostu zbyt okazały, by można go było w całości objąć wzrokiem, trochę jak w pierwszym rzędzie kina.

Do wyboru użytkownika pozostawiono także sposób umocowania ekranu. Może on być zespolony z okularami, delikatnie podążać za ruchami głowy albo wprost przeciwnie – pozostawać w miejscu niczym przytwierdzony do ściany. Znajdą się zwolennicy każdej opcji, do mnie najbardziej przemówiła jednak ta ostatnia, najlepiej symulująca klasyczne doświadczenie z nigdy niespełnionym marzeniem o projektorze. Oczywiście w tym wariancie ekran można osadzić w dowolnym miejscu, choćby na suficie. Nie ma przy tym potrzeby wtłaczania na głowę słuchawek, jeśli zadowoli nas dźwięk dobiegający z głośniczków wmontowanych w zauszniki, porównywalny do tego generowanego przez przeciętny telewizor, ale co ważne – bardzo słabo słyszalny dla postronnych osób. W przeciwieństwie do gogli VR okulary Viture Beast nie odcinają też użytkownika od otoczenia, poniżej linii oprawek nadal widzimy wszak własne ręce, można więc zerknąć na telefon bez konieczności zdejmowania ustrojstwa z głowy. Można zresztą zdecydowanie więcej, ponieważ szkła oferują aż dziewięć różnych poziomów przezroczystości, a wyświetlany obraz można zminimalizować i umieścić w wybranym narożniku. Coś dla multitaskingowców o rozproszonej uwadze.

Urządzenie czerpie zasilanie przez ten sam przewód USB, którym transmituje obraz i dźwięk z wybranego urządzenia. Może to być dowolny sprzęt ze złączem typu C i funkcją DisplayPort Alt Mode, a zatem komputery i laptopy na systemie Windows, Apple Maki, pseudokonsolowe handheldy (Steam Deck, ASUS ROG Ally, Lenovo Legion Go itp.), a także większość flagowych smartfonów. Schody zaczynają się w przypadku większych urządzeń, w tych kompletu klasycznych konsol do gier. Tutaj niezbędny jest zakup dodatkowego akcesorium – Viture Pro Mobile Dock. To jednocześnie przekaźnik sygnału z dowolnego sprzętu wyposażonego w złącze HDMI (czyli PS5, XSX, Switch czy Switch 2, a nawet starocie typu PS3), jak i stacja dokująca dla jednej lub dwóch par okularów. Dock ładujemy z dowolnego źródła zwykłym przewodem USB, a bateria o pojemności 13 tys. mAh wystarcza do podtrzymania przy życiu pojedynczych okularów przez jakieś osiem godzin. Całkiem dobry wynik. Tutaj we znaki daje się jednak długość fabrycznego przewodu łączącego okulary z akcesorium. W przypadku podręcznych sprzętów ze złączami USB-C nie stanowi to kłopotu, jednak przy grze na konsoli trzymanie stacji dokującej blisko siebie jest dość kłopotliwe. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby skorzystać z przedłużacza USB lub po prostu innego, dłuższego przewodu tego rodzaju, byleby w standardzie 4.0, jednak producent mógł łatwo zapobiec tej niedogodności, umieszczając przedłużacz w zestawie z Pro Mobile Dockiem.

Okulary XR Viture Beast to więc naprawdę ciekawa alternatywa dla klasycznych typów wyświetlaczy, proponująca satysfakcjonującą jakość obrazu przy imponującej przekątnej, a do tego kusząca możliwością zabawy w dowolnym miejscu, bez wchodzenia w paradę pozostałym domownikom. Swoje kosztują, zwłaszcza w zestawie z dockiem, wciąż jednak mniej niż ten mój wymarzony projektor. Chcę! ⊗ **Komodo**

CENA: 2599 ZŁ
CENA VITURE PRO MOBILE DOCK: 659 ZŁ

\+ doskonała jakość obrazu, kinowe wrażenia, brak konieczności ładowania okularów, waga, łatwość w użytkowaniu
– ograniczona perspektywa przy ustawieniu największych przekątnych obrazu, krótki kabel połączeniowy

eprasa.pl 6ed3e30ef8

Kondycja konsoli w tym miesiącu

XBOX

Sprzedaż konsoli XSX w mln sztuk: 35,21 (dane vgchartz.com)



XBOX LATA TEMU MIAŁ PLAN

Microsoft dopiero teraz zaprezentował Disc-to-Digital, ale fundamenty tej koncepcji miały powstać aż 15 lat temu. Tom Warren z The Verge ujawnił, że już w 2011 r. Xbox rozważał znacznie bardziej rozbudowany system cyfrowej własności. Gracze mieli otrzymać możliwość przekazywania i odsprzedawania cyfrowych gier, a nawet wymieniania pudełek w sklepach na cyfrowe wersje. Część tych pomysłów powróciła przy Xbox One, jednak fatalna komunikacja wokół always-online sprawiła, że Microsoft wycofał się z planów. Co ciekawe, przygotowana wtedy technologia przetrwała. Płyty otrzymały specjalne identyfikatory odczytywane przez konsole i właśnie one mają być fundamentem Disc-to-Digital. Nowy system pozwala wykorzystać obsługiwaną płytę do przypisania cyfrowej licencji, co świetnie współgra z koncepcją Xbox Play Anywhere. Tom Warren sugeruje, że może to być dopiero początek, a Microsoft po latach może wrócić do pomysłu zapewnienia graczom większej kontroli nad cyfrową biblioteką.



Warlock: Dungeons & Dragons



PS5, XSX, PC | 2027 | INVOKE STUDIOS

Tropiciele wokizmu w grach weszli na nowy poziom podejrzliwości. Teraz żaden tytuł nie jest bezpieczny, nawet Warlock: Dungeons & Dragons. Wątpliwości budzą nawet kolory!

Z dyskusji kulturoznawczych na Steamie dowiadujemy się, że nadużywanie przez autorów Warlocka fioletowego koloru, podobnie jak w Dragon Age: The Veilguard, ma być hołdem dla lesbijek. O fiołkach faktycznie śpiewała grecka poetka z pięknej wyspy Lesbos, ale tropienie wszędzie aluzji i podprogowych przekazów wydaje mi się przesadą. W Warlocku niepokoi zupełnie coś innego. Liczące 180 osób studio Invoke z Montrealu stworzyło wcześniej, pod innym szyldem (jako Tuque Games), badziewne D&D: Dark Alliance. Gra z 2021 r. była tak słaba, że wydawca szybko wyłączył jej serwery i w ogóle wycofał produkt z cyfrowej dystrybucji. I to jest już realnym powodem do zaniepokojenia.

Nie będę owijał w bawełnę – krótkie demo Warlocka z gamescomu 2026 mnie nie porwało. Niby grafika w tej grze akcji z kamerą TPP nie jest najgorsza. Niby region Darkon z Ravenloftu przyciąga oko strzelistą, gotycką architekturą i malowniczymi wioskami, ale tytułowi brakuje ikry, czegoś, czym projekt mógłby się wyróżnić z tłumu. Zespół Jeffa Hattema mocno eksponuje interakcje różnych magicznych żywiołów z otoczeniem. Główna bohaterka, która włada mocami tytułowego „czarownika", może przykładowo odprawiać rytuały, za sprawą których zmienia się pogoda. Ze słonecznej aury przechodzimy wtedy w kilka sekund do gwałtownej burzy, a formujące się kałuże pozwalają razić piorunami całe grupy nieumarłych brzydali. Do tego dochodzi telekineza, pozwalająca na manipulowanie blokami skalnymi, co pomaga w platformówkowych sekcjach oraz logicznych zagwozdkach. Mamy też moc teleportacji, dzięki której można przykładowo wyrwać się z kleszczy obleśnego bossa. Protagonistka wspomaga się przy tym nieustannie szermierką, wymachując różnymi mieczykami.

Wbrew pozorom Warlock to nie roleplay, lecz gra akcji. Zapomnijcie zatem o rozbudowanych dialogach czy zabawach z różnymi buildami bohaterki. Gra zaoferuje jednak duży rozmach – jej świat zbudowany jest sandboksowo, a twórcy nie zamierzają nas prowadzić za rączkę (brak typowych wskaźników w HUD). Projekt zapewni dziesiątki godzin rozgrywki singleplayer, a siła potworków nie jest skalowana do poziomu mocy bohaterki. Spodziewajcie się zatem ryzyka napotkania przeciwników, którzy będą zbyt potężni, by ich rozwalić bez odblokowania nowych mocy.

Najciekawiej na tym etapie zapowiada się relacja protagonistki z wiedźmą Tashą. Bohaterka otrzymuje od niej magiczne moce i wsparcie rozgadanego diablika (impa), ale –jak to w przypadku klasy czarownika w D&D –nie jest to darmowa pomoc. W trakcie zabawy będziemy obserwować, jak przerażająca jest cena paktu z wiedźmą, której wizerunku użycza aktorka znana z występu w roli Lady Dimitrescu z RE Village. ⊗ Zax

Dlaczego /nie/czekamy

- bo eksploracja sandboksowego świata D&D intryguje
- bo interakcje magii ze środowiskiem wyglądają dobrze
- bo to gra twórców mizernego Dark Alliance z 2021 r.
- bo system walki ani grafika nie porywają

eprasa.pl 6ed3e30ef8



eprasa.pl 6ed3e30ef8

Kondycja konsoli w tym miesiącu

SWITCH

Sprzedaż konsoli Switch 2 w mln sztuk: 22,55 (dane vgchartz.com)



SWITCH 2 SIĘ ROZWIJA

Nintendo Switch 2 otrzymał dużą aktualizację 23.0.0, która w końcu wprowadza obsługę VRR podczas grania na telewizorze. Po aktualizacji konsoli i stacji dokującej ekran może dynamicznie dopasowywać odświeżanie do liczby klatek, poprawiając odbiór mniej stabilnych produkcji. Pierwsze testy Digital Foundry pokazują, że Nintendo przygotowało solidne rozwiązanie. Przy 60 Hz zakres wynosi 40–60 Hz, czyli tyle samo co na Xbox Series X|S i więcej niż standardowe 48-60 Hz na PS5. Przy 120 Hz dostępne jest również pełne LFC. Jest jednak haczyk – gry muszą otrzymać odpowiednie wsparcie, a obecnie funkcję wykorzystuje tylko Switch 2 Welcome Tour. Firmware 23.0.0 przynosi też transfer danych między Switchami 2, możliwość korzystania z innych kontrolerów przy podłączonych Joy-Conach 2, zmiany w GameChacie oraz kolejne usprawnienia systemu. Najważniejszy pozostaje jednak VRR, który może być szczególnie istotny dla przyszłych gier celujących między innymi w 40 FPS-ów.



Metroid Ravenous



SWITCH 2 | 28 STYCZNIA 2027 | MERCURYSTEAM

Rzadko zgadzam się z osobliwymi opiniami redakcji Kotaku, ale tym razem amerykańskie gryzipiórki mają rację. Nintendo faktycznie w końcu spuszcza Samus Aran ze smyczy, pozwalając jej wyrażać złość i agresję. I to jest piękne.

Po mało wyrazistym Metroid Prime 4, gdzie w wielu scenach milcząca Samus wypadała dziwnie i przesadnie stoicko, Nintendo wreszcie pozwala tej kultowej bohaterce wkroczyć na drogę gniewu. W Metroid Ravenous pani Aran w końcu przemawia zdecydowanym, stanowczym głosem i nie ukrywa tego, że aż kipi wściekłością na poczynania jej prześladowców. Grupa tajemniczych, humanoidalnych istot, wystylizowanych na samurajów, najpierw uszkadza statek kosmiczny Samus, a następnie ściga ją po awaryjnym lądowaniu na powierzchni tajemniczego księżyca.

Adwersarze polujący na bohaterkę są w grupie tak mocni, że udaje im się ciężko ją zranić ostrzem przypominającym katanę. Przebita na wylot protagonistka ratuje się w tej sytuacji ucieczką do ogromnego podziemnego kompleksu, który jest głównym miejscem akcji nowej gry.

Wszystko wskazuje na to, że te humanoidalne stwory z dwoma parami oczu będą polować na Samus w stylu przypominającym maszyny EMMI ze znakomitego Metroid Dread. Oznacza to, że oprócz tradycyjnych starć z ogromnymi bossami w niektórych strefach będziemy w Ravenous znów przemykać po cichu, między patrolami mocarnych wrogów, których nie uszkadza podstawowy arsenał. Takich oponentów zgładzimy dopiero po uzyskaniu specjalnych mocy.

Po odniesieniu makabrycznej rany na starcie przygody Samus jest tak osłabiona, że może przenosić tylko skąpą ilość amunicji – wygląda na to, że do dyspozycji dostajemy zaledwie 12 rakiet. Oprócz tego zredukowana jest drastycznie, w porównaniu z Metroid Dread, pula punktów zdrowia. To wszystko prowadzi do tytułowej dla Ravenous mechaniki. By przetrwać w tych warunkach, Samus musi być „żarłoczna" niczym rekin. Bojowa dziewczyna dostała wcześniej chyba kilka wskazówek od Kirby'ego, bo co chwilę absorbuje/wysysa energię od rozwalanych wrogów, uzupełniając w ten sposób stan zdrowia czy zapas amunicji.

Po doświadczonym zespole hiszpańskich deweloperów z MercurySteam spodziewam się gry przynajmniej na poziomie świetnego Metroid Dread. I faktycznie wygląda to estetycznie na ujawnionym gameplayu, nawet jeśli jakość niektórych tekstur w Ravenous pozostawia trochę do życzenia, co szczególnie widać podczas zbliżeń na hełm i śliczne zielone oczy Samus. Ogólny poziom graficzny po prostu nie różni się specjalnie od tytułu z 2021 r

Na pewno dobrze byłoby, aby studio więcej uwagi poświęciło tym razem muzyce, która w Dread wypadała blado. Ile jest naprawdę warta ta scrollowana gra akcji, z tradycyjnym, bocznym ujęciem kamery, przekonamy się już w styczniu 2027 r. Wyłącznie na Switchu 2. ⊗ Zax

Dlaczego /nie/czekamy

- bo to nowa gra autorów świetnego Metroid Dread
- bo Samus wreszcie staje się wyrazista
- bo znów zmierzymy się z wrogami w stylu EMMI
- bo grafika jest tylko przyzwoita

eprasa.pl 6ed3e30ef8

Adieele







Cześć, jestem Adriana „Adieele" :)

Zaczynało się od zarywania nocek w Wiedźminie i Gothicu,
a dziś wyciąganie tych gier do rzeczywistości to mój zawodowy żywioł.
Na co dzień miksuję magię, klej kontaktowy i profesjonalny
montaż wideo w jedną spójną całość.

Na swoich profilach pokazuję pełen backstage: od rzeźbienia detali pancerzy
i malowania materiałów, przez wpadki na planie, aż po dynamiczne relacje z imprez,
które nagrywam biegając w tłumie z kamerą. Tworzę miejsce dla fanów fantasy,
którzy nie chcą tylko grać – chcą poczuć ten klimat z bliska!

Tego samego skilla używam we współpracy z branżą. Pojawiam się
na eventach, ogarniam kreatywne kampanie dla marek i animuję graczy,
uderzając prosto w ich nostalgię.



Nieważne, czy szukasz inspiracji, świetnej zabawy
czy epickiej oprawy eventu
– zapisałeś grę w dobrym momencie.

Zeskanuj kod i wbijaj do mnie! <3
adieele.cosplay@gmail.com



EXTREME PARTY 2026





Extreme Party 2026 przeszło do historii! W tym roku widzieliśmy się z Wami 5 września w klubie Mała Warszawa i z tego miejsca dziękujemy Wam za liczną obecność, bo jak pewnie sami zauważyliście, było Was dostrzegalnie więcej niż ostatnim razem i całkiem gęsto wypełniliście dostępną przestrzeń. A ta była przecież okazalsza niż przed rokiem, bo oprócz głównej sali ze sceną oddaliśmy do Waszej dyspozycji jeszcze kilka mniejszych pomieszczeń, z których każde oferowało inny zestaw atrakcji.

Wehikuł czasu

A było z czego wybierać. W sąsiedztwie baru, w sali z charakterystyczną bryłą gigantycznego pieca, we współpracy z firmą Flashback Konsole oraz muzeum flipperów Pinball Station ulokowaliśmy strefę retro i maszyn arcade. Ta pierwsza składała się z kilkunastu stanowisk do gier z wszystkich epok, od Commodore 64 i Pegasusa, przez Saturna i Nintendo 64, aż po czasy PlayStation 2. Wśród automatów królowały natomiast flippery, w tym kultowy Jurassic Park, ale nie zabrakło też urządzenia z klasycznym Pac-Manem czy wiekowego Ponga w wersji stołowej, gdzie zarówno paletki, jak i kanciasta piłeczka były reprezentowane przez fizyczne, mechanicznie obiekty. W tej samej sali stanęła też ciesząca się jak zwykle olbrzymią popularnością fotobudka imitująca okazjonalną okładkę PSX Extreme. W tym roku opatrzona hasłami zapowiadającymi wyjątkowo interesującą zawartość, m.in. „Czy Monika musi pisać?", „Upadek meteorytu w centrum Wrocławia" czy „Jak wykąpać się w umywalce? Poznań radzi". Pozostaje żałować, że nigdy nie doczekamy się rozwinięcia tych intrygujących nagłówków!

Na wirtualne pięści

Nie mogło rzecz jasna zabraknąć też sektora poświęconego rozgrywkom turniejowym. Tym razem obsługiwanym przez aż dwóch organizatorów. Pierwszym była Brzeska Scena Gier Komputerowych, która nadzorowała zmagania w czterech produkcjach dostępnych dla wszystkich chętnych – Burnout 3: Takedown, Tekken 5: Dark Resurrection, Tony Hawk's Pro Skater 1+2 oraz EA Sports FC 26. Drugim z kolei była grupa Fighting Games Challenge, stojąca na straży przebiegu TEKKEN WORLD TOUR – oficjalnych ligowych zmagań w Tekkena 8, których finał w tym sezonie odbędzie się w Singapurze. Albo grubo, albo wcale! Zresztą tak też było pod kątem nagród ufundowanych przez sponsorów. W turniejach ogólnodostępnych można było bowiem wygrać retrokonsole, limitowane wersje gier na różne platformy, figurki, koszulki, kubki i inne gadżety od firm Cenega oraz Plaion. Za nagrodami w turnieju w Tekkena 8, w tym tak atrakcyjnymi jak hi-endowy monitor gamingowy, stały natomiast firmy Philips oraz Yumisu. Niektórzy

eprasa.pl 6ed3e30ef8

wyszli z imprezy tak ciężko obładowani fantami, że aż sami im zazdrościliśmy. Postanowiliśmy, że za rok przychodzimy na własną imprezę jako uczestnicy, sami to sobie organizujcie!

Co za dużo, to… rozrywkowo!

Obok klasyki retro pojawiła się także strefa gamingu współczesnego złożona z siedmiu stanowisk wyposażonych w konsole PlayStation 5 (za ich wypożyczenie dziękujemy firmie Plenti!) oraz telewizory od Samsunga, a także dwóch zmontowanych z kompów gamingowych MSI oraz okularów XR Viture Beast. Test tych ostatnich możecie sprawdzić gdzieś na poprzednich stronach. W tym sektorze mogliście przetestować najgorętsze nowości, w tym The Blood of Dawnwalker, Onimusha: Way of the Sword, Resonance: A Plague Tale Legacy czy Marvel Tōkon: Fighting Souls. Przez cały czas były też do-



stępne stoiska handlowe, na których firmy takie jak Retro Poligon, Klockowy Szop czy Joystick oferowały całą masę dobra przeznaczoną dla geeków. Od klasycznych konsol czy rzadkich wydań gier, przez tematyczną odzież, aż po rzadkie figurki LEGO. Joystick przywiózł ze sobą dodatkowo kompaktowy kącik bardziej nowożytnych maszyn arcade, obok sceny wyrosła więc niespodziewanie jeszcze jedna mała strefa gamingowa. Pośród tego całego bałaganu przechadzała się natomiast cosplayerka Adieele, która na tę okoliczność wcieliła się w Yennefer z Vengerbergu i chętnie pozowała z Wami do zdjęć. Tak, było więc co robić! W pewnym momencie przygotowań, gdy na całkiem sporej przecież powierzchni klubu zaczęło brakować miejsca na komplet przygotowanych atrakcji, gremialnie uznaliśmy, że chyba jednak nieco przeszarżowaliśmy. Ale nic to – za rok będzie jeszcze lepiej, lokal wytrzyma!

Nie róbcie scen

Wyjątkowo tłoczno było w tym roku także na scenie, gdzie przygotowaliśmy pięć szybkich konkursów w stylu Crazy Compo. Jedne konkurencje były zupełnie nowe, inne natomiast, jak nakazuje branżowy standard, stanowiły remastery tych znanych sprzed lat. Było więc artystyczne bazgranie po kopertach, brudzenie białych skarpet na czas, odgadywanie tożsamości postaci z gier, wymyślanie wymówek na spóźnione teksty (oceniał sam Kali, który według podań historyków nie tylko wynalazł, ale także doprowadził do perfekcji ideę spóźnień w prasie gamingowej), a wreszcie Giga Test, tym razem w uwspółcześnionej formie, gdzie na zadawane przez prowadzących pytania odpowiadaliście z poziomu własnych smartfonów. Ten konkurs wygrał niejaki Koso, niestety jednak nie stawił się po odbiór nagrody, wypasione figurki z Cyberpunka 2077 od CD Projekt Red zgarnęli więc gracze z drugiego, trzeciego i czwartego miejsca. Do dziś zachodzimy w głowę, kim był ten tajemniczy zwycięzca kryjący się w tłumie. Jajcarskie zawody uzupełniał konkurs-niespodzianka, gdzie w zamian za wylegitymowanie się całkowicie podstawową wiedzą na temat różnych wersji kinowego „Street Fightera" można było zgarnąć eleganckie bluzy z nadchodzącej dopiero ekranizacji legendarnej bijatyki. Z przykrością stwierdzamy, że nie wszyscy znali odpowiedź na pytanie o to, czy Jean-Claude Van Damme dożył premiery filmu z 1994 r. No cóż! Tak czy inaczej, najlepsi, najodważniejsi i najbardziej kreatywni zeszli ze sceny z sympatycznymi upominkami od Good Loot oraz Bloober Team. Jeżeli chodzi o mistrzów interaktywnego horroru z Krakowa, to dwójka przedstawicieli studia zjawiła się na imprezie osobiście, by ramię w ramię z delegatami zespołów CD Projekt Red oraz Flying Wild Hog porozmawiać o polskim gamedevie. Wspaniały cross-over, w którym ludzie odpowiedzialni za fenomen growego Wiedźmina rozmawiali z tymi stojącymi za wznowieniami tak legendarnych serii jak Silent Hill czy Tomb Raider. I wszyscy oni żyją i pracują nad Wisłą. Uwierzylibyście w taki scenariusz kilkanaście lat temu? Poza tym znalazło się też miejsce i czas na panel redakcyjny, gdzie skupiliśmy się na tajnikach wyjazdów na branżowe targi, dyskusji o kryzysie w globalnej branży gier wideo oraz rozmowie z gościem specjalnym. Tym razem był to Jacek Kopczyński, głos Jaskra z serii Wiedźmin, Altaira z Assassin's Creed,



Edwarda Carnby'ego z Alone in the Dark, Alistaira z Dragon Age i ponad 200 innych postaci w rodzimych lokalizacjach gier wideo. Żywa legenda, do której po rozmowie ustawiła się długa kolejka chętnych na autograf i selfiacza. W tym sam Jaskier, autentycznie!

„Lubię, lubię wracać tam, gdzie byłem już"

Jednym słowem – działo się! Choć w sumie to już dwa słowa… Wciąż za mało, by wyrazić naszą wdzięczność wobec uczestników, partnerów oraz wszystkich osób zaangażowanych w powodzenie tego barwnego przedsięwzięcia! Impreza kręciła się w najlepsze od godziny 13:30 aż do 23:30, kiedy ze sceny pożegnaliśmy ostatnich niedobitków (Was!), a oni (Wy!) odśpiewali nam gromkie „sto lat" z okazji naszych 29 urodzin! A przecież raptem chwilę temu w warszawskim klubie Lucid dopiero wchodziliśmy w pełnoletniość… Czasem trudno uwierzyć, że jesteśmy równie leciwi co Final Fantasy VII, Castlevania: Symphony of the Night, pierwszy Fallout albo Oddworld: Abe's Oddysee. Rozumiecie, taki Metal Gear Solid, Spyro the Dragon, Silent Hill, The Sims czy Counter-Strike to serie młodsze niż czasopismo, które trzymacie w dłoniach. Szok i niedowierzanie. Raz jeszcze więc serdeczne dzięki dla Was za niezłomne wsparcie prasy gamingowej, niezależnie od tego, czy jesteście z nami od samego początku, czy od kilku miesięcy. Istniejemy dla Was i dzięki Wam. I będziemy istnieć tak długo, jak tylko będziecie łaknąć esencji świata gier wideo w fizycznej, drukowanej postaci. No i zabawy razem z nami na Extreme Party! Rezerwujcie sobie czas we wrześniu 2027 r. Widzimy się na trzydziestoleciu! ⊗ **Redakcja**

bit CENEGA GOOD LOOT RTV EURO AGD PHILIPS msi
YUMISU PLAION plenti SAMSUNG METRO POLIGON Adieele
BenQ Bloober FLYING WILD HOG KONSOLE VITURE

eprasa.pl 6ed3e30ef8



TOKYO GAME SHOW 2026

W tym roku legendarne tokijskie targi gier obchodziły swoje 30-lecie. Z tej okazji organizatorzy postanowili zerwać z dotychczasowym, 4-dniowym cyklem trwania imprezy, podzielonym tradycyjnie na 2 dni typowo biznesowe i 2 dni otwarte, dostępne dla wszystkich chętnych. Tych drugich miało być więc wyjątkowo aż 3, aby gracze mogli dłużej cieszyć się przygotowanymi dla nich atrakcjami.

Miało, bo sprzeciw postanowiła wnieść sama matka natura. Każdy kto wizytował w Japonii w przypadającym na sierpień i wrzesień szczycie sezonu tajfunów, wie doskonale, że praktycznie nie sposób spędzić tam pełnych dwóch tygodni bez obligatoryjnego udziału w tym pogodowym szaleństwie. Stąd i kompleks Makuhari Messe musiał zamknąć swoje podwoje dzień wcześniej, mimowolnie podtrzymując 4-dniowy czas trwania targów. Ale Japonia to przecież kraj głęboko zakorzenionego poszanowania dla tradycji, wszystko zostało więc na swoim miejscu!

Rekordowe liczby

Pomimo niespodzianki w postaci tajfunu, pod względem liczb wydarzenie nadal zdołało wygenerować znakomite wyniki, podobnie jak w przypadku tegorocznego gamescomu udowadniając, że gracze nadal łakną udziału w dużych, namacalnych wydarzeniach, a nie jedynie transmitowanych przez sieć konferencjach. W tym roku na hale zawitało 257 tysięcy osób, co tylko nieznacznie ustępuje rekordowej pod tym względem edycji z 2018 roku, które odwiedziło 298 tysięcy miłośników gier wideo. A przecież gdyby nie zawirowania meteorologiczne – wynik byłby nawet lepszy. Absolutny rekord padł natomiast pod względem frekwencji wystawców – tych było 1138, niemal dwukrotnie więcej niż we wspomnianym roku 2018, gdy zjawili się w liczbie 668. Podbudowujące dane, pomimo wciąż trwającego w branży kryzysu, dobrze prognozujące na najbliższą przyszłość.

Afera obyczajowa na najwyższych szczeblach

W tokijskim kompleksie wystawienniczym zjawili się więc wszyscy istotni branżowi gracze, rzecz jasna także ci spoza Kraju Kwitnącej Wiśni. Nie zabrakło więc stoisk Marvel's Wolverine, Call of Duty: Modern Warfare 4, Minecraft Dungeons II, Control Resonant, a nawet nadchodzącego rozszerzenia do Wiedźmina 3. Ba, pojawiło się nawet Grand Theft Auto VI, które w fizycznej formie ominęło zarówno Summer Game Fest jak i Gamescom, niestety wciąż bez możliwości samodzielnego wypróbowania gry. Najjaśniejszym punktem międzynaro-

W TYM ROKU NA HALE ZAWITAŁO 257 TYSIĘCY OSÓB

eprasa.pl 6ed3e30ef3



Gachiakuta Breakout to gra inspirowana mangą Kei Urany, która przedstawia świat naznaczony głębokimi nierównościami i społecznymi podziałami.

dowej reprezentacji została paradoksalnie japońska gra – Physint od Kojima Productions. A nawet nie tyle gra, co sytuacja wydawnicza tejże. Idę o zakład, że legendarny twórca przy okazji TGS nie miał w planach o niej rozmawiać, na targi nie przywiózł wszak ani prezentacji rozgrywki ani choćby nawet krótkiego teasera na silniku gry. Nie omieszkał jednak skorzystać z okazji aby utrzeć nosa wieloletnim partnerom z PlayStation, którzy dość brzydko pożegnali się z nim na początku września. Na kilkuminutowym wideo Japończyk odniósł się ciepło do bliższej współpracy z Xboksem, a potem przeszedł do omówienia ogólnych informacji na temat tytułu, który jeszcze niedawno była znany jako „pierwsza gra na PlayStation 6". Hideo nie przebierał w słowach, nazywając Physint kulminacyjnym punktem swojej 40-letniej kariery w gamedevie i nową definicją w gatunku akcji szpiegowskiej. Do ujawnionego w zeszłym roku grona aktorów, złożonego z Charlee Fraser („Tylko nie Ty", „Furiosa: Saga Mad Max"), Dong-seok Ma (m.in. „Eternals", „Zombie express", seria „Bezkarni") i Minami Hamabe (m.in. „Godzilla: Minus One", „Shin Kamen Rider" czy serial „Kakegurui") dołącza niniejszym Bill Skarsgård, znany najlepiej z roli Pennywise'a z filmowej serii „To". Aktor wcieli się w głównego bohatera tajemniczego projektu Kojimy, opisanego na nowo ujawnionym plakacie promocyjnym hasłem „Nadchodzi nowa zimna wojna". Przy okazji twórca wspomniał też o drugim projekcie studia, horrorze OD-KNOCK, który od samego początku powstawał we współpracy z amerykańskim wydawcą. Tutaj niestety nie pojawiły się żadne nowe informacje, poza kilkoma ujęciami z sesji motion capture prezentującymi przy pracy wiodący duet aktorski (Sophia Lillis, również najlepiej kojarzona z dylogii „To" oraz Hunter Schafer, rozpoznawalna dzięki serialowi „Euforia") oraz zapewnieniami co do rewolucji w gatunku interaktywnego horroru. Sumarycznie Kojima powiedział więc niewiele, tyle jednak wystarczyło, by materiał stał się jednym z najgorętszych newsów całych targów, ściągając kolejne gromy na bezduszną korporacyjność PlayStation.





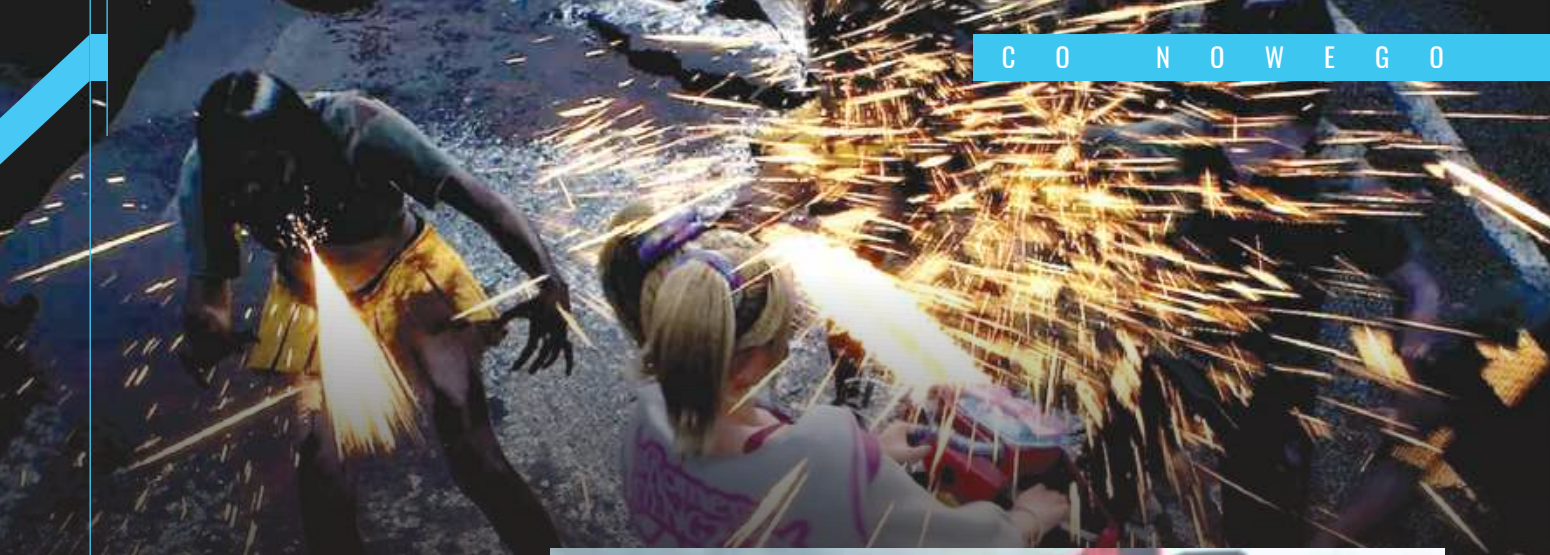


Hideo Kojima bezwzględnie stał się największą atrakcją tegorocznych targów, ogłaszając romans z Microsoftem.

Mało nowości...

Generalnie cała impreza służyła przede wszystkim podtrzymaniu statusu ujawnionych już wcześniej tytułów, a nie zaprezentowaniu po raz pierwszych tych całkiem nowych. Poza garstką niszowych produkcji dedykowanych przede wszystkim japońskiemu odbiorcy, jedyną świeżą zapowiedzią zdolną do przykucia uwagi międzynarodowego odbiorcy było chyba Lollipop Chainsaw 2: Back2Back – kontynuacja zwariowanego akcyjniaka z 2012 roku stanowiącego kolaborację pomiędzy ekscentrycznym deweloperem Sudą 51 (Killer 7, No More Heroes, Shadows of the Damned) a filmowcem Jamesem Gunnem (trylogia „Strażnicy Galaktyki", najnowsza wersja „Supermana"). Niestety za produkcją nie stoi już studio Grasshopper Manufacture, choć grupa JP Universe, złożona m.in. ze spadochroniarzy ze Square-Enix czy też byłych współpracowników Sudy 51, daje nadzieję na bardzo przyzwoity produkt. Zwłaszcza, że pierwszy gameplay ponownie zwiastuje szybką, widowiskową rozwałkę pełną kolorystycznych kontrastów i japońskich dziwactw. Tym razem bez gore, ale to z pewnością jedynie na potrzeby wyczulonej na tym punkcie japońskiej opinii publicznej, w gotowym produkcie spodziewam się więc jatki co najmniej równej tej z oryginału. Premiera gdzieś w 2027 roku i co ciekawe, wyłącznie na PlayStation 5!

eprasa.pl 6ed3e30ef8



...więcej aktualności

Większość pokazów skupiła się więc na aktualizacji znanych tytułów. Pokazano nowy zwiastun Bloodstained: The Scarlet Engagement, kontynuacji duchowego spadkobiercy oryginalnej Castlevanii wprost od jej nieoficjalnego ojca – Kojiego Igarashiego – która z pewnością przyprawiłaby fanów legendarnej serii Konami o większe emocje gdyby nie perspektywa rychłej premiery zdecydowanie lepiej prezentującej się Castlevanii: Belmont's Curse. Wciąż jednak warto mieć ją na celowniku, choć data debiutu stale oddala się w czasie, na ten moment wskazując bliżej nieokreślony moment 2027 roku. Całość na PS5, XSX i PC. Całkiem intrygująco prezentują się natomiast pierwsze fragmenty rozgrywki z Gachiakuta Breakout – growej adaptacji głośnej mangi Kei Urany poruszającej kwestie niesprawiedliwych podziałów społecznych, w której jednostki uznane z bezwartościowe strąca się w otchłań, poniżej lewitującej zabudowy zamieszkiwanej przez wyższe klasy. Tutaj również mówimy o premierze w przyszłym roku i komplecie współczesnych platform stacjonarnych. Ostatecznej daty wydania dorobiła się przy tym odrestaurowana od podstaw Persona 4 Revival. Wersja na PS5, XSX i PC ukaże się 18 lutego, z kolei edycja na Switcha 2 – 20 maja. Ciekawostką pozostają także nowe doniesienia na temat Gungrave G.O.R.E: Blood Heat, całkowicie przebudowanego wznowienia kiepsko przyjętego Gungrave G.O.R.E z 2022 roku. Zaprezentowano w akcji nowy system parowania, świeży zestaw ataków krótkodystansowych, a także możliwość swobodnego atakowania w każdym kierunku. Wygląda godnie i faktycznie jest spora szansa, że z powodzeniem zatrze niekorzystne wrażenie po swoim pierwowzorze. Debiut podobno jeszcze w tym roku, znów z myślą o zestawie PS5, XSX, PC. Wielkim nieobecnym był natomiast Resident Evil Veronica i istnieje uzasadniona obawa, że nie był to przypadek. Krótko po zakończeniu targów świat obiegły całkiem wiarygodne doniesienia na temat potencjalnej daty wydania gry, która zamiast spodziewanej wiosny przyszłego roku, może ostatecznie wskazać dopiero jesień. Podobny los spotkał Kingdom Hearts IV, na którego nową prezentację liczyli fani. Tutaj jednak pod kątem potencjalnej daty wydania bez zmian – nadal mówi się o późnym 2027, choć znając historię tej serii, można spodziewać się obsuwy.



Podczas Tokyo Game Show zaprezentowano Lollipop Chainsaw 2: Back2Back, nową odsłonę zakręconego zombie slashera, w której do akcji powraca Juliet Starling.



To byłoby zapewne rekordowe pod względem frekwencji Tokyo Game Show, gdyby nie odwołano ostatniego dnia targów.

Bez i z

Bez wielkich ogłoszeń i wielu istotnych aktualizacji, za to z olbrzymią liczbą odwiedzających, jeszcze większą ilością wystawców i z tajfunem w tle. Takie były jubileuszowe targi Tokyo Game Show, pod kątem istotności w branżowym kalendarzu nadal pozostające w tyle zarówno za imprezą w Los Angeles jak i w Kolonii. Za to z powodzeniem zabawiające setki tysięcy japońskich zapaleńców naszej wspólnego hobby, a przecież to jest w tym wszystkim najważniejsze. ⊗ **Komodo**

eprasa.pl 6ed3e30ef8

TIGER SCORE

INTERAKTYWNE MUZEUM
FLIPERÓW I GIER WIDEO
W SERCU WARSZAWY



ZAMIAST TYLKO GRAĆ — ZRÓB Z TEGO EVENT!

TU NIE WYNAJMUJESZ SALI. WYNAJMUJESZ CAŁY ŚWIAT GIER.

ORGANIZUJEMY:

URODZINY GAMINGOWE
Dla dzieci, nastolatków i dorosłych.

TURNIEJE I ROZGRYWKI
Flippery, arcade, klasyczne konsole i rywalizacja.

EVENTY FIRMOWE
Integracje, team building, imprezy dla klientów.

SPOTKANIA GAMINGOWE
Kluby, społeczności, premiery, retro gaming.

EVENTY DLA SZKÓŁ I GRUP
Zwiedzanie + granie + historia gier.

PRYWATNE IMPREZY
Ty wybierasz okazję. My zajmujemy się resztą.



- ★ 200m² zabawy i historii
- ★ 90 fliperów i gier arcade
- ★ Unikalna kolekcja
- ★ Domowa atmosfera





MASZ POMYSŁ NA EVENT?

My mamy miejsce, gry i doświadczenie

NAPISZ DO NAS

arcade@tigerscore.pl



LEONIDA SKĄPANA W ŚWIETLE NEONÓW

eprasa.pl 6e03e30ef8

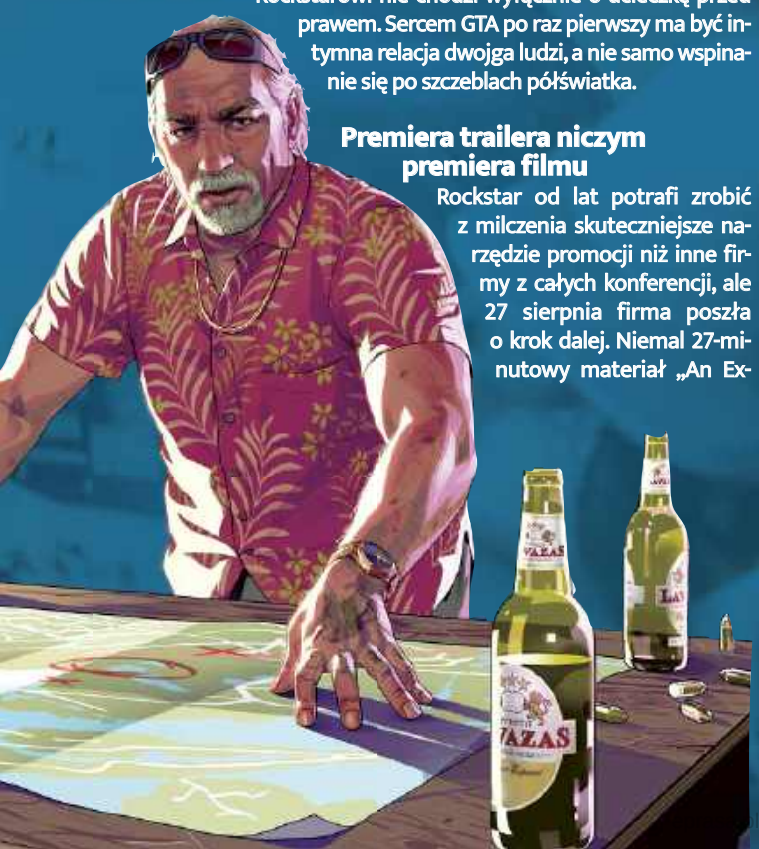
Projektując nadchodzące GTA VI, Rockstar wiernie odtwarza współczesną Florydę. Tutaj każdy skok zostawia jakiś ślad, przypadkowy przechodzień może sięgnąć po broń, a najważniejszym motywem samej gry jest relacja dwojga zakochanych w sobie osób. Firma przygotowała niezwykłą kampanię reklamową, oferując dostęp do grywalnej wersji dla wybranych twórców. Każdy z nich widział inny fragment i odkrywał nieznane wcześniej smaczki. Poczytajcie kompletny zbiór informacji o nadchodzącym mesjaszu całej branży.

TEKST:
ZABŁOCKI

Z powrotami do miejsc, które przez lata urosły do rangi mitu, jest ten podstawowy problem, że pamiętamy je lepiej, niż naprawdę wyglądały. Vice City z 2002 r. było niewielkim zbiorem prostych ulic i pudełkowatych budynków, a jednak w głowach całego pokolenia pozostało metropolią rozgrzaną słońcem, skąpaną w różowych neonach i pachnącą benzyną, kokainą oraz drogimi perfumami. Resztę dopowiadała wyobraźnia, gloryfikując możliwości PlayStation 2.

Rockstar mógł więc po raz trzeci sprzedać nam pocztówkę z lat 80. – po Vice City oraz osadzonym w 1984 r. Vice City Stories. Zamiast tego przeniósł akcję do współczesności, a miasto rozciągnął na cały stan Leonida. Jeśli dawniej oglądaliśmy Florydę przez kasetę VHS z „Człowiekiem z blizną" i „Miami Vice", to teraz patrzymy na nią przez ekran smartfona: wśród streamerów zamykających się w bagażnikach dla zasięgów, willi kryptokarierowiczów i ludzi, którzy każdą katastrofę najpierw nagrają, a potem dosadnie skomentują. Zmieniła się cała epoka, lecz klimat tego miejsca nadal jest wyjątkowy.

W tę najjaśniejszą i zarazem najmroczniejszą część Ameryki trafiają Lucia Caminos oraz Jason Duval. Ona właśnie wyszła z więzienia, on po służbie w armii wykonuje zlecenia dla przemytników z Leonida Keys. Oboje chcą prostszego życia, więc – zgodnie z logiką serii – próbują ułożyć je za pomocą napadów. Gdy pozornie łatwy skok kończy się ogromną katastrofą, para wpada w sam środek spisku oplatającego cały stan. Skojarzenia z Bonnie i Clyde'em są oczywiste, lecz Rockstarowi nie chodzi wyłącznie o ucieczkę przed prawem. Sercem GTA po raz pierwszy ma być intymna relacja dwojga ludzi, a nie samo wspinanie się po szczeblach półświatka.



Premiera trailera niczym premiera filmu

Rockstar od lat potrafi zrobić z milczenia skuteczniejsze narzędzie promocji niż inne firmy z całych konferencji, ale 27 sierpnia firma poszła o krok dalej. Niemal 27-minutowy materiał „An Extended Look", nagrany na bazowym PS5, zadebiutował na Netfliksie i przez sześć godzin nie można go było legalnie obejrzeć nigdzie indziej. Później trafił na YouTube'a oraz stronę studia. Było to wydarzenie bez precedensu: zapowiedź jednej gry potraktowano niemal jak globalną premierę filmu, tworząc dla niej właściwie nową kategorię programu.





Eksperyment okazał się niezwykle skuteczny. W ciągu czterech dni „An Extended Look" zebrało na Netfliksie 31,1 mln wyświetleń, zajęło pierwsze miejsce w 87 z 93 monitorowanych krajów i zostało najpopularniejszą pozycją całej platformy w tamtym tygodniu. Netflix oblicza ten wynik, dzieląc łączny czas oglądania przez długość materiału. Mówimy więc o ekwiwalencie pełnych odtworzeń, a nie o 31,1 mln zidentyfikowanych osób. Jeszcze ciekawiej wyglądają dane Ampere Analysis. Sześciogodzinna wyłączność miała przyciągnąć nieco ponad 100 tys. nowych abonentów w samych Stanach Zjednoczonych – był to trzeci największy dzienny skok Netfliksa w tym kraju w 2026 r. Ponad 5% użytkowników nieaktywnych przez wcześniejsze 30 dni wróciło, żeby zobaczyć w akcji GTA VI. Sensor Tower odnotował zaś, względem 12 poprzednich czwartków, wzrost średniej liczby użytkowników mobilnych o 50% i ruchu w witrynie o 125%.

Po co tak gigantycznej marce podobny cyrk? Strauss Zelnick, prezes Take-Two, mówił w jednym z wywiadów, że niemal wszyscy wie-

id: 6ed3e30ef8



dzą o istnieniu GTA VI, lecz świadomość produktu i ekscytacja premierą to dwie różne rzeczy. Kampania ma pierwszą zamienić w drugą i wyjść poza grono ludzi śledzących growe konferencje. Netflix dał Rockstarowi dostęp do tej publiczności, a sześć godzin wystarczyło, by stworzyć wydarzenie bez trwałego zamykania filmu za abonamentem. Rzeczywistość szybko dopisała do tego osobną historię. 10 września rada Miami Beach głosami 4:3 zezwoliła na negocjacje w sprawie wartej 3 mln dol. promocji GTA VI na miejskich leżakach i parasolach. Jeden z radnych uspokajał oponentów, że nikt nie będzie rozdawał turystom pistoletów ani kokainy. Rockstar karykaturował Florydę tak długo, że w świadomości niektórych ludzi zakorzeniły się jakieś dziwne wyobrażenia.

Miasto większe od wspomnień

Leonida nie kończy się na Vice City. Poza metropolią odwiedzimy wyspiarskie Leonida Keys, mokradła Grassrivers, podupadłe Port Gellhorn, przemysłową Ambrosię oraz górzysty park Mount Kalaga – łącznie sześć ujawnionych regionów. Zaczniemy jednak skromnie, od domu Jasona w Keys i lokalnych zleceń, a dopiero później otworzy się przed nami cały stan. Jak tłumaczył Rob Nelson, mapa i scenariusz powstawały równocześnie: twórcy wybierali charakterystyczne miejsca Florydy, następnie dobierali postacie zdolne przeprowadzić nas od bagien po klub na szczycie wieżowca.

Liczby są typowo rockstarowe, czyli lekko nieprzyzwoite. Samo Vice City ma być dwukrotnie większe od Los Santos z GTA V, a zabudowane miasteczka poza metropolią zajmą łącznie 11 razy więcej miejsca niż podobne tereny w piątce. Cały grywalny obszar ma być trzykrotnie większy od mapy RDR2, lecz skala nie wynika wyłącznie z pustej przestrzeni. Wejdziemy do mnóstwa budynków, choć Rockstar nie potwierdził krążącej po sieci liczby 700, a droga z centrum przez przedmieścia na pola ma przebiegać płynnie i bez sztucznego mnożenia kilometrów. GTA VI powstaje od 2015 r., choć większość zespołu dołączyła do produkcji po premierze RDR2 w 2018. Pierwsze ekipy jeździły po Florydzie, fotografując wymowne miejsca. Później dołączyły większe zespoły i lokalni konsultanci. Leonida zachowuje więc ogólny układ stanu, ale została powyginana pod rytm misji i podróży. Według Nelsona ma sprawiać wrażenie realnej, ale nie być przy tym niewolniczo realistyczna. To jednak dalej zwariowane GTA.

Skalę wykonanej pracy najlepiej widać już po drobiazgach. GTA V miało ok. 55 tys. animacji, RDR2 mniej więcej 300 tys., a szóstka przekroczyła 600 tys. Osobny zespół w Los Angeles projektował mieszkańców Leonidy, aby nie wyglądali jak przypadkowe NPC-e ubrane w inne ciuchy. Podobnie potraktowano wnętrza, których meble,



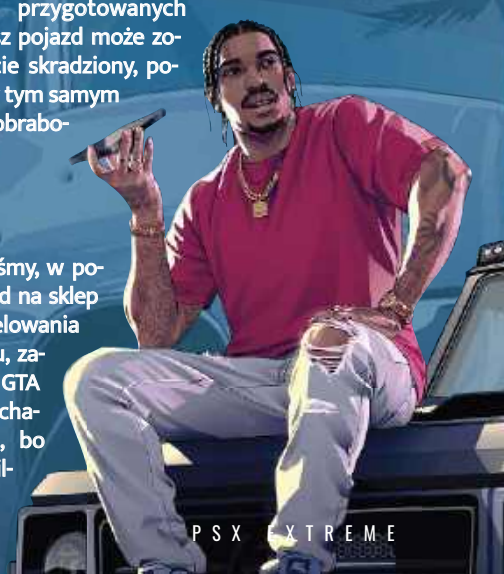
przedmioty oraz fotografie opowiadają o lokatorach. Jeśli człowiek na rodzinnym zdjęciu ma tatuaż, ten sam wzór znajdziemy na jego ciele. Wykorzystana technologia ma gwarantować poczucie realizmu. Ruch zmienia się wraz z porą dnia, piasek przykleja się do mokrych butów, po biegu widać pot na ciele Jasona, rośliny uginają się pod wodą, a odbicia smagane ray tracingiem pojawiają się w szybach i kałużach. Nawet przejazd windą z oficjalnego filmu nie jest zwykłym przerywnikiem: nadal częściowo kontrolujemy postać, po czym płynnie przechodzimy do rozmowy, spaceru i strzelaniny. Rockstar raz jeszcze zaciera granicę pomiędzy scenkami a rozgrywką.

Najlepsza historia z pokazu nie dotyczyła jednak liczb. Lucia i Jason zobaczyli ludzi szykujących się do skoku z mostu, dali się namówić i razem wpadli do wody, lecz gdy dopłynęli do brzegu, ktoś właśnie odjeżdżał ich samochodem. Nie była to misja ani przygotowany gag, tylko spotkanie kilku przygotowanych wcześniej systemów. Nasz pojazd może zostać w każdym momencie skradziony, podobnie jak NPC-e mogą w tym samym czasie wpaść na pomysł obrabowania sklepu.

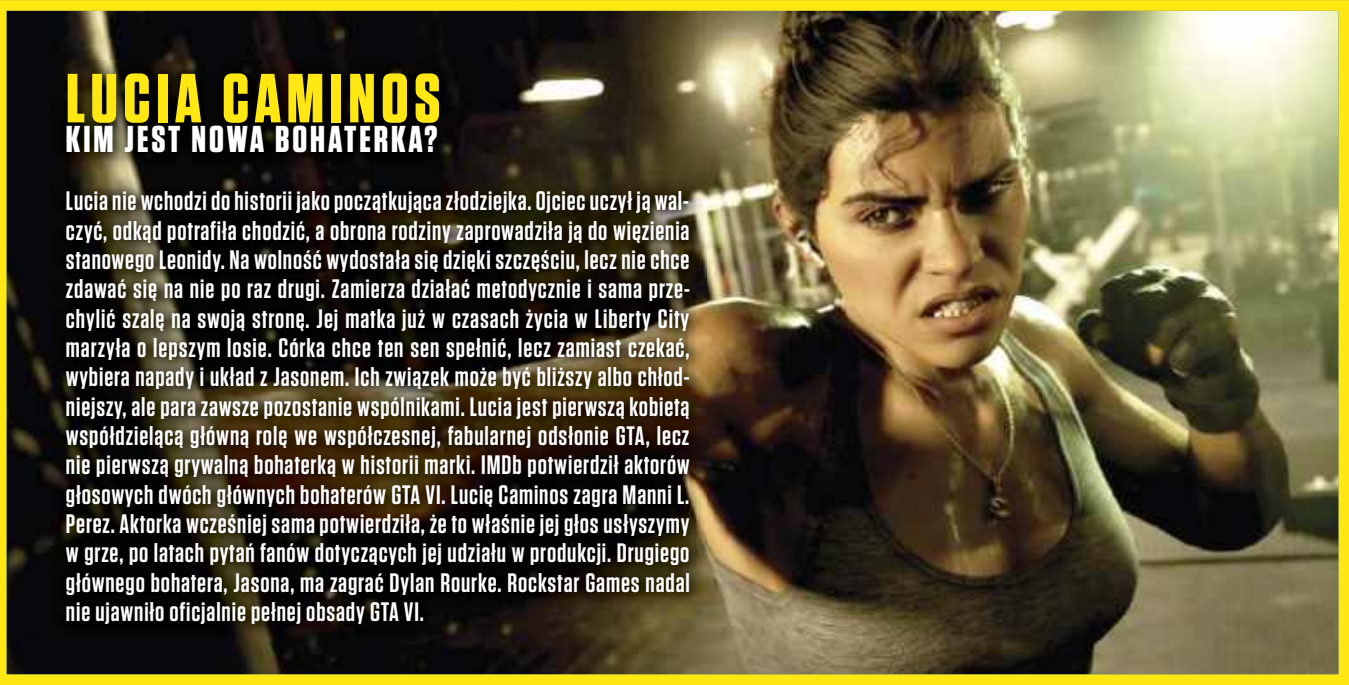
SAMO VICE CITY MA BYĆ DWUKROTNIE WIĘKSZE OD LOS SANTOS Z GTA V

Po każdej zbrodni zostaje ślad

Skoro już przy tym jesteśmy, w poprzednich częściach napad na sklep sprowadzał się do wycelowania broni w kasjera i odjazdu, zanim zgasły gwiazdki. W GTA VI ten sam odruch uruchamia łańcuch zależności, bo dany punkt może mieć kil-



eprasa.pl 6ed3e30ef8



LUCIA CAMINOS
KIM JEST NOWA BOHATERKA?

Lucia nie wchodzi do historii jako początkująca złodziejka. Ojciec uczył ją walczyć, odkąd potrafiła chodzić, a obrona rodziny zaprowadziła ją do więzienia stanowego Leonidy. Na wolność wydostała się dzięki szczęściu, lecz nie chce zdawać się na nie po raz drugi. Zamierza działać metodycznie i sama przechylić szalę na swoją stronę. Jej matka już w czasach życia w Liberty City marzyła o lepszym losie. Córka chce ten sen spełnić, lecz zamiast czekać, wybiera napady i układ z Jasonem. Ich związek może być bliższy albo chłodniejszy, ale para zawsze pozostanie wspólnikami. Lucia jest pierwszą kobietą współdzielącą główną rolę we współczesnej, fabularnej odsłonie GTA, lecz nie pierwszą grywalną bohaterką w historii marki. IMDb potwierdził aktorów głosowych dwóch głównych bohaterów GTA VI. Lucię Caminos zagra Manni L. Perez. Aktorka wcześniej sama potwierdziła, że to właśnie jej głos usłyszymy w grze, po latach pytań fanów dotyczących jej udziału w produkcji. Drugiego głównego bohatera, Jasona, ma zagrać Dylan Rourke. Rockstar Games nadal nie ujawniło oficjalnie pełnej obsady GTA VI.



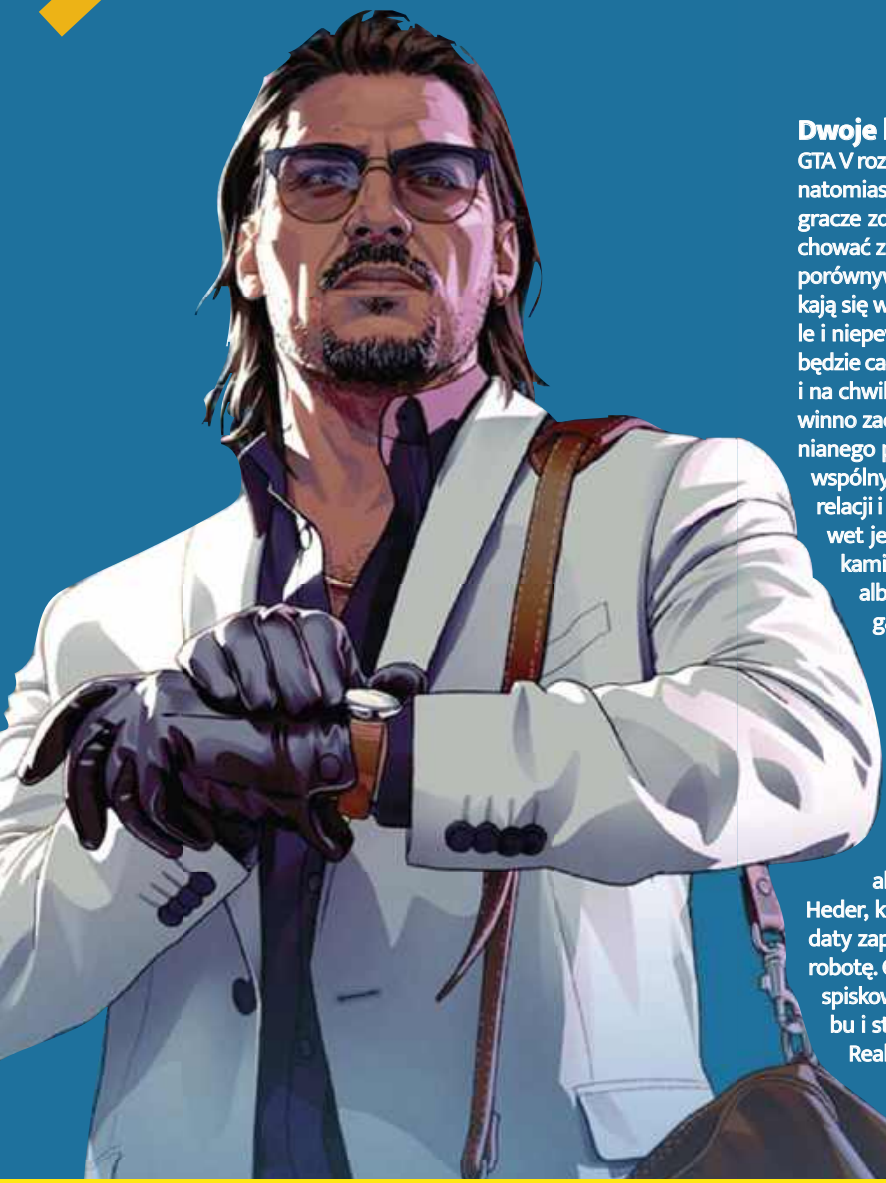
ka wejść, zamontowane kamery, alarm i sejf. Podczas rabunku klienci albo uciekną, albo wezwą policję, ale znajdą się i tacy, którzy spróbują nas powstrzymać. W trakcie prezentacji Nelson obrabował dwa sklepy i każda sytuacja rozwinęła się inaczej. W jednym ogłuszono pracownicę i zniszczono monitoring, lecz ktoś zdążył zawiadomić patrol – zamiast czekać na otoczenie budynku, prowadzący pokaz wycofał się bez pieniędzy. Liczy się zatem nie tylko użycie broni, ale również moment, w którym rozsądniej będzie przełknąć stratę.

Zmieniają się też całkowicie zależności występujące po opuszczeniu sklepu, ponieważ zmienia się znaczenie gotówki. Środki na koncie są bezpieczne, banknoty w kieszeni można stracić po śmierci, a biżuteria z torby nabierze wartości dopiero po wizycie u pasera. Obrabować da się niemal każdy sklep, lecz większe cele, jak salony jubilerskie, furgonetki, banki czy kryjówki gangów, odkryjemy przez kontakty, wskazówki i eksplorację. Fabuła może przy tym wymagać zebrania konkretnej sumy, dzięki czemu poboczna przestępczość przestaje być atrakcją dla znudzonego gracza, tylko finansuje kolejny etap ucieczki. Kapitalnie wypadają informacje o pościgach policyjnych. Stróże prawa nie znają automatycznie naszych twarzy, ubrania i samochodu, lecz muszą zebrać te informacje od świadków, z kamer, alarmów albo lokalizatorów. Wskaźnik Heat pokazuje stan tej wiedzy, więc ucieczka polega na usuwaniu tropów: niszczymy monitoring, zmieniamy ciuchy, chowamy karabin, porzucamy auto lub rozdzielamy bohaterów. Gwiazdki nadal istnieją, ale informują, czy patrol właśnie nas widzi, zna jedynie miejsce zdarzenia, czy prowadzi poszukiwania. Nelson przyznaje, że pościg bywa przez to trudniejszy do zgubienia, za to wymaga czegoś więcej niż przeczekania pod wiaduktem.

Zgubienie ostatniego radiowozu nie wymazuje całej historii. Lucia i Jason mają oddzielne profile kryminalne, opisujące ich działania od profesjonalnych, przez brutalne, aż po psychopatyczne. Nie jest to moralny suwak z RDR2, ale zapis przebiegu roboty: jedno może ograniczać ofiary, drugie zostawiać pobojowisko, a świat i część scenariusza mają tę różnicę pamiętać. Kompletnie zmodyfikowano też tytułowe kradzieże samochodów. Starszy pojazd otworzymy wytrychem lub przez wybitą szybę, lecz droższy może wymagać sklonowania elektronicznego kluczyka, wyłączenia alarmu i usunięcia nadajnika. Aplikacja Waink na smartfonie pokaże nam zabezpieczenia, potrzebne narzędzia oraz wartość auta, a znajomości z paserami poszerzą dostępne możliwości. Zdobyty wóz trzeba następnie zarejestrować albo ukryć w garażu. Powraca Pay 'n' Spray, natomiast bagażnik posłuży do przewożenia broni i łupu. Lucia i Jason ukryją w spodniach raptem dwie sztuki broni krótkiej, lecz karabin muszą nosić na widoku albo zostawić w samochodzie. Przechodzień może tolerować broń na plecach, ale spanikuje po wzięciu jej do ręki. Policjant najpierw rzuci ostrzeżenie, a część cywilów odpowie pistoletem. Focus spowalnia czas, wskazuje słabe punkty ludzi i pojazdów oraz rozróżnia strzał śmiertelny od obezwładniającego za pomocą tzw. hitmarkerów w różnych kolorach. Żółty to tylko postrzelenie, a czerwony to sygnał zabójstwa.

Mniej przewidywalna będzie kradzież zajętego auta, bo kierowca może się szarpać, pasażer ruszyć mu z pomocą, a alarm lub nadajnik zgłosić zdarzenie do miejscowej komendy. Droższe lokalizatory przy dużej prędkości podobno milczą, lecz po zwolnieniu zaczynają pikać, zmuszając gracza do wyboru pomiędzy ryzykowną jazdą a ujawnieniem pozycji. Znaczenie ma także rodzaj pojazdu. Motocykl niemal nie pomieści łupu, osobówka zabierze kilka toreb, natomiast van albo ciężarówka zgromadzą znacznie więcej fantów. Garaż staje się więc zapleczem kryminalnej logistyki, nie tylko gablotą na kolekcję sportowych fur. Zauważyłem też, że najwięcej sporów wśród graczy wzbudza paliwo, choć Rockstar zna chyba granicę naszej cierpliwości. Pełny bak wystarcza na długo, wskaźnik pojawia się dopiero przy niskim poziomie, a mechanika nabiera znaczenia głównie wtedy, gdy podczas ucieczki przejmujemy przypadkowy samochód. Na stacjach zatankujemy i naprawimy wóz, elektryki skorzystają zaś z ładowarek, ale to wszystko ma zajmować kilka do kilkunastu sekund. Fizyczny model jazdy połączy masę GTA IV z przystępnością GTA V – napęd, opony, zawieszenie oraz nawierzchnia wyraźniej wpłyną na auto. Przewróconego pojazdu nie postawimy magicznie na koła, a uszkodzony silnik pogorszy prowadzenie i obniży cenę sprzedaży.

eprasa.pl 6ed3e30ef8



Dwoje ludzi, jedna ucieczka

GTA V rozbiło historię pomiędzy trzech luźno związanych bohaterów, natomiast RDR2 zbudowało ją wokół jednego człowieka, z którym gracze zdążyli się zżyć. Szóstka próbuje pogodzić oba pomysły: zachować zmianę perspektywy, a jednocześnie wywołać przywiązanie porównywalne z historią Arthura Morgana. Lucia i Jason nie spotykają się wyłącznie na czas skoku, lecz dzielą mieszkanie, wolne chwile i niepewną przyszłość. Wspólne wyjście czy trzymanie się za ręce będzie całkowicie opcjonalne, a gdy jedno z nich spadnie ze schodów i na chwilę przestanie odpowiadać, drugie – razem z graczem – powinno zacząć się martwić. Związek nie przyjmie formy paska napełnianego prezentami. Para może pójść na randkę, spacer, kajaki albo wspólny trening, a traktowanie partnera wpłynie na temperaturę relacji i ton części scen. Nie doprowadzimy jednak do rozstania. Nawet jeśli uczuciowo Lucia i Jason się oddalą, pozostaną wspólnikami. Możemy jednak znacząco pomóc sobie w realizacji zleceń albo je utrudnić, gdy nasi bohaterowie nie będą się dobrze dogadywać.

Temu celowi podporządkowano przełączanie postaci: czasami wybór jest swobodny, kiedy indziej gra zmienia bohatera sama albo blokuje drugą perspektywę. Po napadzie na bank najpierw kierujemy Jasonem ostrzeliwującym radiowozy z auta Lucii, później przejmujemy kierownicę jako ona, podczas gdy Jason i Raul strzelają z tylnego siedzenia. We wczesnej misji w wieżowcu kontrolujemy zaś tylko Jasona, bo jego wojskowa przeszłość pasuje do akcji. Otoczenie pary otwiera kolejne warstwy Leonidy. Brian Heder, któremu głosu użycza Stephen Root, to przemytnik starej daty zapewniający Jasonowi dach nad głową w zamian za brudną robotę. Cal Hampton podsłuchuje straż przybrzeżną i żyje teoriami spiskowymi. Boobie Ike zbudował imperium z nieruchomości, klubu i studia, Dre'Quan Priest chce przebić się dzięki muzyce, duet Real Dimez zamienia dawne wymuszenia w wiralowy rap, a Raul Bautista wnosi doświadczenie przy dużych skokach. Każda z tych postaci prowadzi do innej dzielnicy, klasy społecznej i części półświatka.

Ile czasu zajmie nam ukończenie całości? W lutym Nelson zobaczył napisy końcowe po ok. 80 godzinach, zaliczając fabułę oraz część opcjonalnych celów z konsekwencjami narracyjnymi. Nie jest to oficjalna długość kampanii, ale daje punkt odniesienia. Redakcja Flow Games usłyszała ponadto porównanie długości głównego wątku do RDR2, z zastrzeżeniem dotyczącym zawartości pobocznej. Różnica pomiędzy „skończyłem fabułę" a „zobaczyłem Leonidę" może być zatem większa niż kiedykolwiek.

PO MIEŚCIE KURSUJĄ AUTOBUSY, POCIĄGI, TRAMWAJE I TAKSÓWKI, PRZEJAZD ZAMÓWIMY TEŻ PRZEZ APLIKACJĘ

Życie pomiędzy napadami

Przy takiej długości kampanii ważne staje się życie pomiędzy skokami. W kryjówce zajrzymy do lodówki, zjemy jabłko, wypijemy koktajl dający premię, weźmiemy prysznic i zmienimy ubranie. Siłownia rozwija zdrowie, kondycję oraz Focus, a sylwetki reagują na dietę i przerwy w treningach. Poza domem czekają koszykówka, bilard, minigolf, wędkarstwo, polowania, zapasy, strzelnica, kajaki i nurkowanie, zaś film umieszczony przez mieszkańca w mediach społecznościowych może wskazać zdarzenie naprawdę odbywające się na mapie, które bez problemu odnajdziemy. Równie ważne są interakcje. Jason pogłaszcze psa przechodnia, podniesie rakietę tenisową i odbije piłkę, choć pełnego tenisa nie zaprojektowa-

1440p I 30 KLATEK

Cały materiał „An Extended Look" zarejestrowano na bazowym PlayStation 5. Analiza Digital Foundry wskazuje na rozdzielczość ok. 1440p, skalowaną do 4K, oraz stabilne, prawidłowo zestrojone 30 FPS-ów ze sporadycznymi spadkami. Zdaniem Nelsona obecne wersje konsolowe działają w 30 klatkach, a decyzja o trybie 60 klatkach – na premierę lub później – jeszcze nie zapadła. O PS5 Pro nie da się natomiast napisać niczego konkretnego. Nie pokazano osobnego materiału ani nie podano rozdzielczości, dostępnych trybów, klatkażu czy zakresu ray tracingu. Sony wymienia wyłącznie ogólne funkcje rodziny PS5, czyli haptykę oraz adaptacyjne triggery DualSense'a, dźwięk 3D i szybkie wczytywanie z SSD. Premiera na PS5 oraz Xbox Series X|S nastąpi 19 listopada 2026 r., natomiast wersji PC wciąż oficjalnie nie zapowiedziano, ale są wiarygodne przecieki, że zadebiutuje już w 2027 r.

eprasa.pl 6ed3e30ef8

no, a znane z RDR2 powitanie oraz antagonizowanie zadziała wobec każdego mieszkańca. Po mieście kursują autobusy, pociągi, tramwaje i taksówki, przejazd zamówimy też przez aplikację, działają również punkty drive-thru oraz zoo.

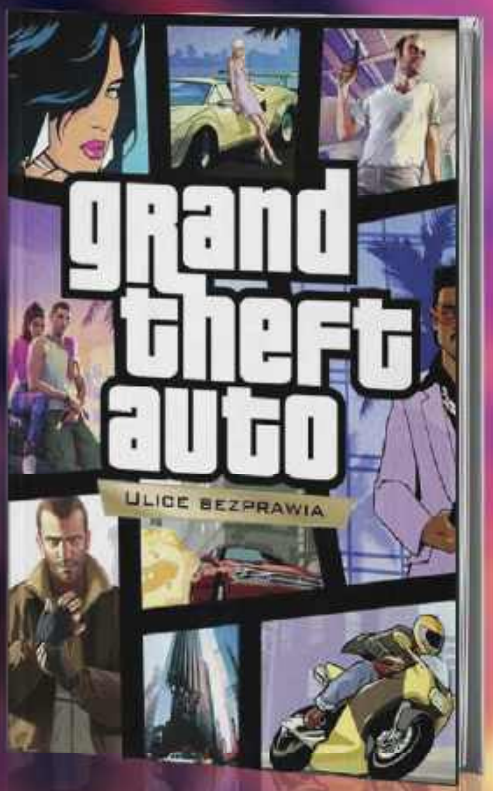
Przewodnikiem po świecie pozostaje telefon obsługujący bank, przejazdy, dostawy aut, komunikator, fitness, fotografię i narzędzia złodzieja. Podcasty otrzymają własne menu, a przy programach telewizyjnych pomagały zewnętrzne studia animacji. 17 września zapowiedziano również „Grand Theft Auto VI: The Album", czyli 34 oryginalne utwory wydawane wraz z grą, z których sześć już udostępniono. Są wśród nich Travis Scott z numerem wyprodukowanym przez Guya-Manuela de Homem-Christo, Yung Lean z Future'em i Metro Boominem, PinkPantheress oraz Keith Richards. Równie ciekawe jest to, co twórcy wyrzucili w trakcie prac nad grą. Kupowanie zapasów spożywczych uznano za krok za daleko, a deskorolka i surfing odpadły, bo nie osiągnęły odpowiedniego poziomu dopracowania. Według Flow Games zabraknie pełnego trybu pierwszoosobowego, a minigier może być mniej niż w GTA V, lecz każda lepiej dopasuje się do postaci. To rozsądna selekcja, bo przy setkach systemów większym zagrożeniem od braku atrakcji jest symulacja przypominająca listę domowych obowiązków.

Według serwisu Kinda Funny Nelson odpowiedział „nie" na pytania o generatywną AI oraz mikrotransakcje w kampanii, choć nie mówi to nic o przyszłym GTA Online. Satyra ma natomiast celować w zjawiska zdolne przetrwać lata. Ambicją twórców pozostaje stworzenie kapsuły czasu podobnej do GTA IV, nie katalog żartów z datą ważności. Część mechanik poznaliśmy wcześniej z sierpniowego wycieku. Filmy pokazywały gotówkę i konto bankowe, sześć gwiazdek pościgu, identyfikację twarzy, ubrań oraz auta, paliwo, stan silnika i schowek w bagażniku. Pokazy potwierdziły wiele elementów, lecz Rockstar nie uwierzytelnił klipów ani nie wyjaśnił, który etap produkcji przedstawiały. 21 sierpnia Take-Two wystąpiło do sądu o dane od Microsoftu i Discorda, szukając źródeł materiałów. Przy grze rozwijanej przez 11 lat właściwy kontekst jest niemal tak ważny jak tajemnica.

Najlepsze smaczki kryją się jednak w czynnościach, których większość gier nie próbuje symulować. Na skuterze sami założymy kask, w kryjówce ogolimy bohatera i skrócimy mu włosy, lecz dłuższą fryzurę wybierzemy dopiero u fryzjera. Sen wpływa na regenerację atrybutów, podczas pływania kondycję zastępuje pojemność płuc, a wędkarstwo ma być równie rozbudowane jak w RDR2, choć każdą rybę trzeba wypuścić. Jest też tryb fotograficzny i opcja dla streamerów wyłączająca licencjonowaną muzykę, natomiast warsztaty samochodowe mają własne specjalizacje, więc nie każdą modyfikację wykonamy w pierwszym lepszym garażu. Równie dużo drobiazgów dotyczy przemocy. Domyślny auto-aim zastąpi swobodniejsze celowanie z lekkim przyciąganiem, karabiny mają dużo większy odrzut, a policja i przeciwnicy znikają z minimapy – wykryjemy ich przez ściany za pomocą Focusu. Lucia i Jason mogą fizycznie przekazywać sobie broń, zaś opcjonalne kamery zabójstw i kraks przypominają RDR2 oraz Maksa Payne'a. Przy maksymalnym pościgu policja przeszukuje cały stan, a w bagażnikach radiowozów wozi strzelby, karabiny i kamizelki. Każdy nowszy radiowóz ma jednak lokalizator. Cywile bez drogi ucieczki chowają się za samochodami, murkami i ławkami. O to wciąż tylko szczyt góry lodowej.



ZAMÓW JUŻ TERAZ
W PROMOCYJNEJ CENIE
NA PSXEXTREME.PL LUB ALLEGRO.PL



PREMIERA 20 LISTOPADA

W SERII UKAZAŁY SIĘ JUŻ:





PYTANIE MIESIĄCA:
Którego bossa z gier zapamiętacie do końca życia?

BUTCHER
AKTUALNIE: Wax Heads, ARC Raiders, Cyberpunk 2077



Extreme Party 2026 przeszło do historii – tym samym kolejne spotkanie redakcji i czytelników to 30-lecie PSX Extreme! Uwierzycie? Kiedy to zleciało? Dinozaur na rynku prasowym, któremu już lata temu wielu wieszczyło wyginięcie. Tymczasem nie tylko wciąż wierzgamy, ale ryczymy głośno i rozwijamy się! Wystarczy spojrzeć na sam magazyn, kolekcję wydawnictw czy puchnące Extreme Party. Co przyniesie EP 2027? Plany są grube, ale na razie ciiii. Na gamescomie odwiedziłem stoisko redakcji Game Informera z USA, który świętuje właśnie 35-lecie. Miło było pogadać z ludźmi, którzy wciąż rozumieją znaczenie prasy drukowanej i jadą na tym samym wózku.

Rat King z TLoU 2, Psycho Mantis z MGS

KOMODO
AKTUALNIE: Fire Emblem: Fortune's Weave, Control Resonant, Halloween: The Game



Serdeczne dzięki za udział w Extreme Party 2026 i masę ciepłych słów na temat imprezy. Mówicie, że była najlepsza z dotychczasowych, a my Wam wierzymy! Maczałem w niej paluchy, przyjmuję więc komplement i zapraszamy za rok! Okres jesienny zapowiada się dla wydawnictwa równie intensywnie. W chwili gdy to czytacie, jesteśmy po udziale w Międzynarodowym Festiwalu Komiksu i Gier w Łodzi, a także Targach Technologii w Białymstoku. Przed nami wciąż Games & Vintage Days we Wrocławiu (10–11 października), PGA w Poznaniu (23–25 października) oraz Warszawskie Targi Fantastyki w Warszawie (5–6 grudnia). Kto lokalny – niech wbija przybić piątkę!

Phalanx – trzynasty kolos z Shadow of the Colossus

SOJER
AKTUALNIE: RDR2 (PC), Forza Horizon 6, Denshattack!, EA Sports FC 26



Wakacje się skończyły, więc jestem! 3000 km za mną, a końca nie widać – oby tylko pogoda dopisywała jak najdłużej. Pytacie mnie, czemu rower? Po prostu robię to dla siebie i dla zdrowotności. Jest to dla mnie idealny sposób na zresetowanie czachy po ciężkim dniu np. w pracy. Nikt mi nie powie, że ruch jest szkodliwy – w każdej postaci, byle tylko ruszyć cztery litery. (...) W tym roku udało się dotrzeć bez szwanku i zaliczyć największą gamingową imprezę tego roku. Kto nie był na Extreme Party 2026, niech żałuje. Pozdrawiam wszystkich, z którymi udało mi się zbić pionę! To dla mnie wielki zaszczyt, że jesteście z nami. Widzimy się za rok na trzydziestce!

Big Daddy, Neo Cortex, Bowser

ADAMUS
AKTUALNIE: The Blood of Dawnwalker, Star Wars Zero Company



W najbliższym czasie trochę mniej będzie mnie w piśmie – co nie znaczy, że w ogóle – ale na szczęście powody nie wiążą się z niczym nieprzyjemnym. Wręcz przeciwnie. Piszę sobie coś. Coś bardzo niezobowiązującego, ale mojego. Coś, nad czym od lat chciałem przysiąść, ale zawsze były ważniejsze, obiecane rzeczy i projekty. Coś niezwiązanego z grami, czego nikt nie wyda, mało kto przeczyta i – szczerze – jakoś mnie to nie boli. Durnotkę taką. Trochę mam ochotę się sprawdzić. I choć już widzę, że jest problematycznie, że może nie dowiozę i porzucę (acz będę walczył), że o wiele lepiej radzę sobie z innego rodzaju tekstami, to, cholera, mam masę radochy z procesu. Trzymajcie kciuki (albo i nie) i do zobaczenia na stronie z felietonem!

Tancerka z Mroźnej Doliny

OSTASZ
AKTUALNIE: Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots



Pewnie nie będę jedynym, który wykorzysta tę rubrykę do podziękowania Wam, naszym czytelnikom, za tegoroczne Extreme Party. Wspaniale było pogadać, zbić piątki i podyskutować o ulubionych (i nie tylko) tytułach. Naładowaliście nasze, a przynajmniej moje, baterie na następne 12 miesięcy! Pora na powrót do – niestety – już jesiennej rzeczywistości. Gorszą pogodę zamierzam przeczekać w przynajmniej kilku wirtualnych światach, w tym na Kontynencie. Tak, Wiedźmin 3 od ponad dekady zerka na mnie z kupki wstydu. Obiecuję sobie, że przy okazji zbliżającego się remastera w końcu go nadrobię. Trzymajcie kciuki!

Sniper Wolf z MGS 1 (druga walka), Raven Beak z Metroid Dread

ROGER
AKTUALNIE: The Blood of Dawnwalker, Onimusha 5, Control Resonant



Będąc w tym roku na wakacjach we Fromborku, gdzie znajduje się grób Mikołaja Kopernika, odwiedziłem między innymi Dział Historii Medycyny Muzeum Mikołaja Kopernika, czyli Szpital św. Ducha. Miejsce nie jest duże, ale szpitalne eksponaty, w tym zakonserwowane kawałki ciał pokazujące różne choroby i defekty bezpośrednio na organach, trochę mną wstrząsnęły. Do tej pory nie odwiedzałem takich przybytków, ale sprawdzając kolejne pomieszczenia, poczułem niepokojącą atmosferę rodem z Silent Hill zmieszanego z Bloodborne'em. A że tego samego dnia odwiedziliśmy też plażę, oglądając zaćmienie Słońca, oraz okoliczne planetarium i Park Astronomiczny, to muszę przyznać, że to naprawdę fajne miasto na dwu–trzydniowy wypad.

Psycho Mantis, Emerald Weapon, A2 oraz 9S, Gná z God of War: Ragnarök

PIECHOTA
AKTUALNIE: Silent Hill Townfall, Silent Hill 4, Lost Judgment



Extreme Party dało mi coś, czego najwyraźniej potrzebowałem: poczucie bliskości, rodzinności z redakcją pisma. W miesiącach, w których coraz więcej i więcej czasu zawodowego poświęcam wydawnictwu N3 Media. Zobaczyłem grupę pasjonatów zaskoczonych, owszem, wiekiem pisma, ale bez dwóch zdań cieszących się z faktu, że nadal jesteśmy, nadal robimy wiele ciekawych rzeczy, wierzących w tę sprawę. Jeżeli coś miało dostarczyć paliwa do rozpoczęcia poważniejszych planów kontynuacji „Incydentu Raccoon City", to właśnie tamten weekend. Dzięki! Wpadajcie na nasze media społecznościowe, dzieje się dużo! I chyba mogę już napisać hasło kluczowe „zgRedcast"?

A pójdźmy w mniejszy standard: Mecharez z drugiego Geksa!

MAZZI
AKTUALNIE: The Blood of Dawnwalke



Polska i po Polsce. Tym razem udało mi się zostać trochę dłużej, więc zamiast tradycyjnego sprintu między rodziną, walizką i lotniskiem był też czas, żeby nadrobić towarzyskie zaległości. Extreme Party udało się wyśmienicie i wreszcie można było wyściskać większość ekipy, z którą przez sporą część roku kontakt ogranicza się do internetu. Przy okazji zauważyłem, że Polska w kwestii czystości coraz śmielej nadgania Japonię. Aż się wzruszyłem, widząc ludzi, którzy po spotkaniu zabierają ze sobą puste butelki i inne śmieci, zamiast zostawiać je, gdzie popadnie. Jeszcze trochę i zaczniemy narzekać, że na ulicach jest za mało koszy. O taką Polskę walczyliśmy! Haha. Do zobaczenia następnym razem!

Psycho Mantis, Sephiroth, Kefka

BUCZYŃSKI
AKTUALNIE: Gothic Remake



Zaistnienie w medium, które ma na karku bez mała 30 lat i szereg rozpoznawalnych twarzy, nie należy do łatwych zadań. Poprzeczkę podnosi fakt, że medium jest drukowane, a redakcja w dużej mierze pracuje zdalnie. Publikacja tekstu to dopiero początek rozpisanego na wiele etapów procesu utraty anonimowości. Wymieńmy chociażby odwiedziny na forum, Hyde Park czy obecność na urodzinach pisma. Tym bardziej cieszy i pomaga otwartość zarówno czytelników, jak i kolegów po piórze. Super są również inicjatywy, które pozwalają nam się lepiej poznać. Szczerze, to nawet się nie zorientowałem, kiedy stuknęły mi trzy lata! Tylko kim, do cholery, jest ten Buczyński?

Sierota Kos (lata lecą, ból nie słabnie)

KOCHANIEC
AKTUALNIE: The Blood of Dawnwalker, Donkey Kong Bananza



Hyde Park wysyłam w dzień urodzin PESEL-u, który nieuchronnie zbliża mnie do czwórki z przodu. Mam jeszcze trzy lata. To więcej czasu, niż miał Coen z The Blood of Dawnwalker, ale presja wydaje się bardziej odczuwalna niż w debiutanckiej produkcji „wilków". Urodzinki poprzedziłem porządną rozgrywką „w nogę", w którą nie grałem od pięciu lat. Efekt – zakwasy nawet na powiekach... Wracając do Coena – to jedna z moich najbardziej wyczekiwanych premier. Podobnie jak z Dzikim Gonem – kocham tego Dawnwalkera, jak i nienawidzę. Myślę, że stara gwardia Redów nadal robi świetne historie. Pytanie, czy potrafią robić też świetne gry? Więcej w przyszłym Replayu.

Psycho Mantis

psxextreme.info
eprasa.pl 6ed3e30ef8

Headshot

O gierkach od serca



ANONIM

Tęsknota

„To był maj, pachniała Saska Kępa…" – śpiewała onegdaj Maryla, ale przecież ja zupełnie nie o tym chciałem. Chciałem o The Blood of Dawnwalker – nowej polskiej grze, która, jakąkolwiek miarą mierzyć, jest sukcesem i potwierdzeniem, iż w branży „Polska gurom", jak lubił intonować Pudzian. „Dyskusja" na platformie X, dawniej Twitterze, o Dawnwalkerze wali szambem, ale to też beka z intelektualnych fikołków i klasycznego obrzucania się gównem. Całości dodano esencjonalne składniki – bój o prawość oceniania gier i konflikt recenzenci kontra influencerzy. Dawnwalker podoba się graczom (wysokie user reviews na Steamie i user score na Metacriticu), mediom (wysokie średnie na Metracriticu i OpenCriticu), streamerom, tiktokerom i innym. Pomijam mody znoszące limit czasu, który tu jest rozwiązany nowatorsko. Niektórzy najwyraźniej nie potrafią zagrać w tytuł taki, jak go stworzono, ale do narzekania, że „w grach nic nowego", będą pierwsi.

Niektórym Dawnwalker nadal się nie podoba. A że wśród nich jest np. influencer, który nie dostał darmowego kluczyka do gry, to znaczy, że opinia każdego dziennikarza, który po kluczyk przyszedł pewnie na kolanach, to bełkot. Należycie tytuł może oceniać tylko ten, którego oglądu nie przyćmiewa gratis. A w postach argumenty w tonie, że chat na streamie mówił, że gra XXX spoko, to spoko, a jak mówi, że gra YYY jest be, to jest be. Jak na memie z ludkiem drącym japę do innych, zadowolonych ludków przed TV: „Stop having fun"! I wyłażą jeszcze pawiany, które cyrkowi przyklaskują, bo ów twórca ma tytuł naukowy i pal licho, że z innej dziedziny – nadal wie lepiej niż zawszony dziennikarzyna od gier, życiowy przegryw, z dekadą stażu i tysiącem recenzji na koncie. To tak jakby założyć, że Gordon Ramsay na pewno ma najlepszą wiedzę o polityce zagranicznej i atomowym odstraszaniu, bo zna się na czymś zupełnie innym. Przy postach, których autorzy używają skomplikowanego słownictwa, chyba głównie po to, by pokazać, iż oto pan mówi do chłopa, czytać przestałem. Tęsknię za czasami, gdy o grach, ale i wszystkim innym dało się normalnie dyskutować.



KONSOLITE

This Month in stupid…

Taką nazwę wymyśliliśmy w podcaście „PoGRAduszki" dla jednego ze stałych segmentów, aby szydzić z absurdów branży giereczkowej. Niektóre odcinki to praktycznie tylko „This Month in stupid", gdyż liczba absurdów przekracza skalę z miesiąca na miesiąc. Nie inaczej jest w tym miesiącu, od niewinnych głupotek i jeszcze głupszych decyzji Sony, po których stwierdziłem, że kolejna konsola powinna się nazywać PayStation (wiem, oryginalne), do tego cała sytuacja z Wolverine'em oraz miszczem Kojimą. Sony ogłosiło, że rozstaje się z mesjaszem gamingu, którego adoptowała nowa szefowa Xboksa. No i dobrze, niech teraz doi inną firmę, gdyż jak się okazuje, Sony twierdzi, że jego nowa gra przekroczyła przewidziany budżet kilka razy, a nic grywalnego jak nie było, tak nie ma. Zresztą Death Stranding oraz jego kontynuacja podobno nie spełniły oczekiwań, szokujące. Miszcz nie od dziś nie należy do jednostek, które potrafią dotrzymać terminu czy nie wyciągać ręki po więcej kasy. Czy jego gry się sprzedają? Owszem. Czy są wyjątkowe? Jak najbardziej. Czy są bezpieczne? Absolutnie nie.

Nie dziwię się więc, że ktoś w Sony popatrzył na słupki, po czym uznał, że to się nie opłaca. Wiadomo, że liczy się kasa, a po ostatnich inwestycjach typu Concord czy Marathonie chyba ktoś stwierdził, że przepalanie kasy się skończyło. Podobno powodem był jeszcze brak wyłączności na PlayStation 5, choć wedle raportów dzięki portowi na PC kontynuacja Death Stranding wyszła na plus. Physint może być ciekawą grą, jeśli wyjdzie, ale na razie nic nie wiadomo. Nawet najnowszy zwiastun (jeśli tak go można nazwać) nic nie pokazał, więc pytanie, ile zostało zrobione od 2024 r.? Nie zdziwiłbym się, gdyby nie było niczego poza kilkoma fragmentami, ale bez pełnego planu rozgrywki czy scenariusza. Do tego gra straciła silnik, który ekipa Kojimy rozwijała, więc przesiadka na Unreal 5 wydłuży czas o dodatkowe lata. W efekcie mamy kolejną dramę, która odsłoniła niemiłą prawdę, o której zazwyczaj się zapomina przy płaczu o zwolnieniach i kasowaniu projektów. Kojima spadł na cztery łapy i za kilka lat zobaczymy, co tam wykombinował, chyba że Microsoft stwierdzi, że jednak się nie opłaca…



KOSO

Cena recenzji

Nie, nie będzie o kupionych recenzjach, czyli ulubionym yeti komentariatu (każdy słyszał, nikt nie widział). Będzie o tym, czy cena gry powinna być podnoszona w recenzji. Temat pojawił się na X-ie, gdzie op rzucił stanowisko, że media gamingowe w ogóle nie piszą w recenzjach o cenie gry i nie uzależniają od niej oceny. Akurat miałem pod ręką ostatni numer PSX Extreme, gdzie w minutę znalazłem sześć recenzji z oceniaczkami, w których podano cenę, więc wrzuciłem opowi w komentarzu. Ale kto by się przejmował faktami, nie?

Paradoksalnie jednak nie jestem przekonany, czy temat ceny powinien być w recenzji szerzej podnoszony. Tak samo jak jestem przeciwny przeliczaniu godzin trwania gry na hajs. Recenzja co do zasady to subiektywna opinia, która zazwyczaj zawiera trochę obiektywnych prawd, można więc niby wspomnieć o cenie. Raczej zgodzimy się co do ekstremów, to znaczy gra za 300 zł nie powinna oferować godziny rozgrywki, zaś gra na 50 godzin za 10 zł to dobra okazja. Ale pomiędzy jest wiele zmiennych. Oto mamy takie, dajmy na to, The Last of Us. Czy zgodzimy się z tym, że jeden recenzent dziedziczący miliony po rodzicach-potentatach nieruchomości wystawi grze 10/10, pisząc w plusach „tania", a drugi, ubogi student z akademika, da 7/10, pisząc w minusach „droga"? Czy jeśli gra po pół roku trafi do promocji, to trzeba zrewidować oceny (to dla recenzentów nic dziwnego, sporo

CZY CENA GRY POWINNA BYĆ PODNOSZONA W RECENZJI?

mamy przypadków re-recenzji po dużych, zmieniających tytuł aktualizacjach)? Skoro przez lata gry na konsole były o 50–100 zł droższe od pecetowych, to powinny mieć niższe oceny? I tak dalej, i tak dalej…

Niektóre mózgi zestawiają gry z pralkami i utrzymują, że powinny być oceniane tak samo – co jest już debilizmem do potęgi i nie wiem, jak można wpaść na to, by zestawiać dzieło kultury z AGD. I pomyśleć, że na X-ie dało się kiedyś sensownie powymieniać opinie.

TAK OCENIAMY GRY

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

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

eprasa.pl 6ed3e30ef8



Cena: 219 zł Gatunek: horror Deweloper: Screen Burn Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 18

Silentowa mgła przestała się kojarzyć z tytułowym miastem (co prawda dużo, dużo wcześniej, niż twierdzi złośliwy dyskurs – bo gdy Team Silent przekreślił szereg „fundamentalnych" elementów swojego horroru przy czwartej, ostatniej produkcji). Dziś przywodzi na myśl bardziej zjawisko szalenie klikalnej liminalności, przestrzeni wyrwanej z logiki (i) czasoprzestrzeni. Przeskakuje nad oceanami, dotyka różnych kultur i epok. Tworzy odrębny setting, specyficzną aurę horroru, zrzeszając zespoły różnych narodowości oraz rozmiarów, realizujące pod parasolem Konami autorskie wizje cyfrowego tekstu grozy. Tak zaczynając, mogę ułatwić kwestię cmokierom – nikt nie poszedł po rozum do głowy, Townfall znowu wywoła skrajne kontrowersje, nie ma tu czego szukać ktoś, kto nie dopuszcza Silent Hilla bez Silent Hill. Jednocześnie powinienem też rozpalić ciekawość sympatyków innych niż zrimejkowana dwójka odsłon zmartwychwstałej serii – Townfallowi daleko do zeszłorocznego Silent Hill f. Jak również któregokolwiek z dawniejszych.

Mroczne zejście

Miasteczko St. Amelia czasy świetności ma już za sobą – o ile zakładamy, podobnie do mieszkańców tej niewielkiej (fikcyjnej) wysepki na Morzu Północnym, że kiedyś w ogóle takich czasów doświadczyło. Odkąd dawna społeczność zaczęła żyć w cieniu korporacji CEG oraz

TOWNFALLOWI DALEKO DO ZESZŁOROCZNEGO SILENT HILL F

wybudowanej przez nią platformy wiertniczej, coś się nieodwracalnie zmieniło. Budowano kolejne bloki, sklepy, skwery. Obiecywano „przyszłość", ale nie obracano na przeszłość. Jednocześnie nie sposób było już wyobrazić sobie egzystencji bez niewyczerpanych zasobów finansowych symbolizowanych przez łysego prezesa Richarda. Relacja St. Amelii i CEG była toksyczna, choć najwyraźniej konieczna. I tak „stare" powoli wymierało, wysysane przez „nowe", niezwiązane z kulturą tego miejsca, obojętne na jego historię. Przynajmniej do 1996 r. To wtedy na zamglone, zimne molo, wykaszlując wodę z płuc, wygramolił się Simon Ordell – kolejny nieszczęsny protagonista Silent Hill.

Townfall nie kryje swej tematyki, choć po drodze wskazanej przez tytuł opowieści o chciwości i potrzebie kontroli przedstawi też dramaty bliższe jednostkom, bardziej typowe dla marki. W kolejnym mglistym czyśćcu skrzyżują swe drogi dwie dusze szukające odkupienia (obie grywalne!). Spokojnie, nikt nie chowa zwłok na tyłach porzu-



conego samochodu, Szkotom z niewielkiego studia Screen Burn nie chodzi o imitacje. Problemy, z którymi trafia się do St. Amelii, mogłyby dotyczyć nas wszystkich – wynikają z ludzkiego czynnika w sytuacjach kryzysowych, z krótkich zawahań mogących nieść cięższe konsekwencje. Znowu komuś udało się wykorzystać ramy legendy Konami do zbudowania ciekawej historii, nawet jeśli tym razem ma nieco bardziej stereotypowego „antagonistę".

Diamentem staje się jednak narracja środowiskowa. Opowieść o społeczności bez niej samej – tylko za pomocą lokacji i jej szeroko rozumianej aury. Chłód kamiennych uliczek starego miasta niemogącego przeprocesować lokalnej tragedii. Naturalizm pustych wnętrz. Gra oświetleniem – szczególnie gdy miasto przemienia się w swą koszmarną wersję, podkreśloną jarzącą czerwienią rac ostrzegawczych i przecinającymi zabudowę rurami przemysłowymi. Myślałem, że trudno będzie dorównać Ebisugaoce, szczególnie twórcom kojarzonym dotychczas z dużo mniejszymi grami, lecz St. Amelia z miejsca dołącza do ikonicznych miejscówek growego horroru.

Maszyna dla świń

Prawdziwym tematem nadchodzącej (gdy piszę te słowa) dyskusji będzie zapewne rozgrywka. Być może w ogóle jej obecność, zaskakująca przy tak silnie „walking-simowych" zrzutach ekranu, acz bardziej jej poziom wyżyłowania i bezkompromisowość. Townfall to kilkunastogodzinna pozycja zapatrzona w twórczość Frictional Games. Horror hide and seek, skradany, chowany, często bezbronny, na wzór Amnesii oraz fali zainspirowanej nią tytułów z pierwszoosobową kamerą. Rzecz wymagająca działania w ukryciu, zwracania uwagi na poziom hałasu, upewniania się, czy drzwi zamknięte na spust. Zazwyczaj wy-

eprasa.pl 6ed3e30ef8









magająca też długich spacerów po niefortunnie patrolowanych plątaninach ulic lub korytarzy i jeśli potraktowana nieuważnie, karząca śmiercią oraz koniecznością wielu powtórzeń. A jak skutecznie pompuje adrenalinę, gdy już coś nas ściga i próbujemy się odgrodzić lub schować! W kilku momentach standardowe potworki ustępują tutejszemu Piramidogłowemu i wtedy zabawa w chowanego zamienia się w desperackie próby zebrania odpowiednich przedmiotów. Miną długie godziny (na poziomie trudności Normal, podkreślam), nim zapasy do walki umożliwią wyczyszczenie lokacji z potencjalnych zagrożeń, a i to lepiej gruntownie rozważyć – na intensywny finał każdego naboju będziecie potrzebować o wiele bardziej.

Jeżeli znamy poprzednie dzieła Screen Burn, niezaskakujący będzie nacisk na wyzwania logiczne. Zaczynające się dość niewinnie – gdy na przenośnym odbiorniczku CRTV, zastępującym silentowe radyjko i pozwalającym nam lokalizować przeciwników w czasie rzeczywistym, wyświetlą się podpowiedzi dotyczące następnego celu albo kolejności cyfr do szyfru – jednak później idące o wiele, wiele dalej. Ogrom interakcji z różnymi sprzętami (mnóstwo nostalgicznych bodźców z lat 90.), wymóg logicznego łączenia systemów i dosłownie wszystko, by uniknąć klasycznego „a w tej notatce będzie kodzik do szyfru". Chyba że użytego jako jedna z pięciu składowych wielkiej zagadki nadrzędnej. Zacinałem się z olbrzymią przyjemnością, a wyciągając (jak zawsze niechętnie!) notatnik, gdy stężenie informacji mnie przerosło, zrozumiałem, że takich rozkmin w Silentu Hillu nie było od PS2 (a i tam wyłącznie na najwyższym poziomie!). To piękne, gdy gra za kilka stówek bez litości sugeruje, że albo siądziesz i to rozwiążesz, albo tutaj się żegnacie.

Odrodzenie?

W połączeniu dwóch powyższych akapitów – podgatunku silnie skradanego horroru oraz złożonych, naprawdę wymagających zagadek logicznych – tkwi prawdziwa esencja Townfalla. Gra niestety pożycza też coś z blooberowskiej dwójki: wydłuża każdą odrobinę otwartą lokację do godzinnej, czasem dłuższej przeprawy, ale wymaga w niej ostrożności, uwagi i skupienia. Jest w zasadzie zbyt długa, mogłaby któreś sekwencje poważnie skrócić (druga wizyta w Wieży, zobaczycie!), może nawet usunąć bezstratnie dla doświadczenia. Nie musiała aż tak usilnie pozostawać klasyczną grą wideo, która materiał na około siedem godzin wydłuża dwukrotnie, ale taka być może cena ryzykowania z przesunięciami gatunkowo-formalnymi. Nie obroni to twórców przed zarzutami o dwa (i tak dość zbliżone w zachowaniu) typy standardowych potworów, liczbę podobnych do siebie (umyślnie, jak sądzę, by budować wiarygodny świat) wnętrz budynków, potrzebę chowania się i czekania, aż potwór łaskawie umożliwi ucieczkę. Internet będzie narzekał, ale po części dlatego, iż nie chce zaakceptować faktu, że nowe Silent Hille odważnie meandrują we własnych kierunkach, a Konami najwyraźniej pozostawia deweloperom sporo przestrzeni kreatywnej.

Wyjdę na marudę, szczególnie w świecie nieumiejącym korzystać ze skali dziesiętnej, ale ja Townfalla akceptuję w pełni jako część kanonu Silent Hill. Toleruję „grową" powtarzalność zbyt długich rozdziałów, nie przeszkadzają mi depczące po piętach, niezbyt rozwinięte umysłowo potworki, które nie wpadną na to, by zerknąć do jedynej szafy stojącej w niemal pustym pomieszczeniu. Będę bowiem pamiętał wizytę w St. Amelii, będę chciał ją powtarzać dla innych zakończeń i genialnego dźwięku (zarówno oszczędnie dawkowanej muzyki, jak i odgłosów otoczenia czy środków budowania atmosfery), dla tych zagadek. Można chcieć wracać do dobrej gry z pewnymi problemami, zwłaszcza gdy z powodzeniem dołącza do tak istotnej marki, bo... jest dobrą grą. ⊗ **Plechota**

PS. Filmowe pasy na ekranie możecie wyłączyć w opcjach. PS2. Polska lokalizacja znowu zrobiona w SI, co może utrudnić niektóre zagadki. PS3. Jeżeli naprawdę nie tolerujecie skradanego horroru FPP, obniżcie tę ocenę co najmniej o oczko.



PS5, PC

+ miasto, aura, intensywna „horrorowość" doświadczenia, kosmiczne zagadki!
– zdecydowanie za długa, powtarzalność rozgrywki, męczące sekwencje skradane

Silent Hill w FPP-ie? Tym razem naprawdę!

7

eprasa.pl 6ed3e30ef8

WYWIAD Z TWÓRCAMI GRY SILENT HILL townfall

Mieliśmy okazję usiąść z Jonem McKellanem, reżyserem Silent Hill: Townfall, oraz Motoim Okamotem, producentem serii z ramienia Konami, i porozmawiać o kulisach produkcji najnowszej części Cichego Wzgórza. Oto, czego się dowiedzieliśmy.



Komodo: Jaka była twoja pierwsza reakcja na możliwość współpracy z Konami przy serii Silent Hill?
Jon McKellan: Wymarzony projekt. Byłem fanem Silent Hill od samego początku już jako nastolatek, więc wreszcie mieć możliwość odciśnięcia na niej piętna i wniesienia swojego wkładu było ogromnym zaszczytem. To przerażające i jednocześnie ekscytujące.

Komodo: Pytanie do Motoia Okamota – która gra studia Screen Burn dała panu przepustkę do świata Silent Hill?
Motoi Okamoto: Grałem zarówno w Stories Untold, jak i Observation, jednak myślę, że ta druga zadecydowała o współpracy.

Komodo: Pytanie do Jona McKellana – które odsłony serii stanowiły dla was największe źródło inspiracji?
Jon: W pewnym sensie czerpaliśmy z wielu różnych źródeł. Kiedy zaczęliśmy projekt, zapytaliśmy zespół, co dla nich znaczy Silent Hill. Niektórych osób w zespole nie było jeszcze na świecie, gdy wychodziła pierwsza część, dla nich to więc bardziej retro. Dla mnie to coś, z czym dorastałem. Zaczęliśmy przyglądać się punktom, które były stałe pomiędzy wszystkimi grami. Było to m.in. debatowanie na temat zakończenia, brak pewności, co działo się naprawdę, a co nie. Pochylenie się nad tymi spójnościami było naszą inspiracją bardziej niż wzorowanie się na pojedynczej grze. Ale oczywiście psychologiczna trauma, ten rodzaj horroru, jest ważną częścią Silent Hill 2 i zakrada się również do innych gier, sądzę więc, że to duży fragment Silent Hill, które tak bardzo pokochałem.

Komodo: Czy wobec tego to właśnie Silent Hill 2 jest twoją ulubioną częścią serii?
Jon: Moja ulubiona część? To będzie kontrowersyjne – Silent Hill 4: The Room. Czwórka zaczęła robić rzeczy inaczej i podziwiałem ją za to, że zrobiła dla serii coś nowego. Do niej wracałem najczęściej.

Komodo: Jakie były pierwsze pomysły na grę? Mam na myśli bardzo wczesny etap – pierwsze, początkowe idee.
Jon: Telewizorek kineskopowy. To była pierwsza rzecz, jaka przyszła nam do głowy. W serii powtarza się motyw analogowego radia, uznaliśmy więc, że będzie ono pierwszą rzeczą, z którą spróbujemy coś zrobić inaczej. Dlatego od razu ustaliliśmy, że gra będzie się toczyć z perspektywy pierwszej osoby, a telewizor będzie bardzo istotnym elementem, towarzyszącym graczowi przez całą przygodę.

Komodo: Jak w takim razie projekt zmieniał się już w trakcie produkcji? Które elementy zostały dodane dopiero na późniejszym etapie prac?
Jon: Gdybyśmy spojrzeli wstecz na oryginalny koncept i porównali go z tym, co ostatecznie wydajemy, to właściwie byłaby to wciąż ta sama gra. Nie odeszliśmy zbyt daleko od pierwotnego pomysłu. Największą zmianą było to, że gra po prostu znacznie się rozrosła. W miarę postępu prac zaczęliśmy zdawać sobie sprawę, że tworzymy pełnowymiarowy tytuł i chcieliśmy mieć pewność, że damy mu wystarczająco dużo czasu, a także pozwolimy naszym postaciom odpowiednio wybrzmieć.

Komodo: Tu nasuwa się kolejny temat, wszak do tej pory byliście znani przede wszystkim z małych gier nastawionych na narrację, a tu nagle tworzycie pełnoprawny horror z elementami akcji!
Jon: Myślę jednak, że unikanie przeciwników, skradanie się i walka to elementy, które mocno wyróżniają tę grę na tle np. Silent Hill f czy remake'u Silent Hill 2. Chcieliśmy, żeby rozgrywka była nieco bardziej metodyczna, a gracz podchodził do niej z większą ostrożnością. Nadal dajemy mu broń białą i palną, ale musi się zastanowić, kiedy jest odpowiedni moment, żeby z nich skorzystać. Nie chodzi tylko o to, czy masz wystarczającą ilość amunicji, ale po prostu czy w tej konkretnej sytuacji warto jej użyć. Dzięki temu rozgrywka staje się nieco wolniejsza, a całe doświadczenie bardziej oparte na budowaniu napięcia niż skupianiu się na walce.

Komodo: I ostatnie pytanie, ponownie do pana Okamota. Pod pana zwierzchnictwem seria zaczęła podążać w zupełnie nowych kierunkach – zarówno pod względem rozgrywki, jak i miejsca akcji. Odwiedziliśmy już Norwegię, Niemcy, Japonię, a teraz przyszła kolej na Szkocję. Co skłoniło pana do obrania tego kierunku zamiast bezpieczniejszego rozwiązania i ponownego osadzenia gry w miasteczku Silent Hill?
Motoi Okamoto: To, co postanowiliśmy zbadać, to Silent Hill jako zjawisko, a nie miejsce. Dzięki temu otwieramy drzwi studiom z całego świata, dając im możliwość eksperymentowania i tworzenia własnych interpretacji serii, a także osadzania ich w różnych zakątkach globu. Daje im to znacznie większą swobodę twórczą i pozwala opowiadać historie, które naprawdę chcą tworzyć. ⊗

eprasa.pl 6ed3e30ef8



Cena: 259 zł Gatunek: jRPG Deweloper: Falcom Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 18

Gdy na rynek rok temu wchodziło Trails in the Sky 1st Chapter, miałem pewne obawy, czy remake klasycznego „falcomowskiego" jRPG-a sprzed dwóch dekad przyjmie się wśród starych i nowych fanów serii The Legend of Heroes. Na szczęście wyniki przebiły wszelkie oczekiwania sprzedażowe, a oceny w recenzjach poszybowały niemal pod sufit. Z czystym sumieniem więc można usiąść przed kontynuacją przygody i cieszyć się perypetiami Estelle w kolejnym remake'u.



Trails in the Sky 2nd Chapter na pierwszy rzut oka nie oferuje większych zmian wobec poprzedniczki i w sumie nie musi. Jak to mówią – „jeśli coś działa, to nie naprawiaj". Najważniejsze, że dostajemy niesamowitą, pełną zwrotów kontynuację fabuły z jedynki. 1st Chapter na jej tle oferował również świetną historię, która jednak pomimo rozbudowania była jedynie wstępem do tego, co dopiero ma się wydarzyć. Skupiała się bardziej na przedstawieniu świata gry, dzięki czemu teraz możemy się skupić na głównej opowieści, nie dociekając, co z czego wynika.

Gdzie jesteś, Joshua?

Po jednym z bardziej łzawych cliffhangerów w historii gier zrozpaczonej Estelle trudno się ogarnąć, ale otoczenie przekonuje ją, że życie toczy się dalej i trzeba pomyśleć o dalszej karierze Bracerki. Rusza więc do kwatery głównej organizacji za granicę na dalsze przeszkolenie, by skutecznie mogła stawić czoła dalszym kłopotom prześladujących Liberl, w tym tajnej organizacji Ouroboros stale mącącej w polityce. Oczywiście przy okazji dziewczyna będzie miała okazję odnaleźć kogoś bardzo dla niej ważnego. Fabuła, prowadzona już w bardziej współczesnym, a nie staroszkolnym stylu, szybko nabiera tempa, od emocjonującego prologu po niezwykle poruszający finał, który wciąż pozostawia jednak pewne tajemnice na przyszłość. Więcej dialogów, więcej wątków pobocznych, więcej postaci trzecioplanowych – po prostu trudno się oderwać.

TO JAK NA RAZIE NAJPIĘKNIEJSZA GRA, JAKĄ STWORZYŁ FALCOM

Wraca stała obsada znana z poprzedniczki z własnymi sekretami do poznania, ale są też nieobecne w jedynce bądź mające marginalne znaczenie postacie, jak chociażby bracerka Anelace czy ochroniarz Oliviera Mueller oraz pierwsze z ważnych dla uniwersum gry szych Ouroborosa. Wiele się dzieje, aż trudno odejść od konsoli. Rozgrywka wciąż jest podzielona na rozdziały – każdy w innym regionie Liberl (stare i nowe), ale nie stanowią już aż takiego zlepka autonomicznych scenariuszy jak w poprzedniej grze, tylko tworzą bardziej zwartą całość. Wciąż eksplorujemy teren, wykonując zadania fabularne i dodatkowe, których liczbę zwiększono. Znów też obecne jest gotowanie, ale pojawiło się też łowienie ryb. W sumie jednak szkoda, że nie dorzucono nowych aktywności, skoro była okazja.

To samo, ale lepiej

Dużą część zabawy zajmuje oczywiście „zwiedzanie" rozległych lochów oraz walka. Ta nie zmieniła się od pierwszego remake'u, wciąż opiera się na rozwiązaniach obecnych w innej podserii cyklu, czyli Daybreak. Natykając się na przeciwników, możemy spuścić im łomot w stylu znanym z innych jRPG-ów akcji albo wejść w turowy tryb walki. Pomiędzy oboma rodzajami starć możemy się łatwo przełączać, ale pomimo większego nacisku na akcję wciąż większość czasu spędzimy w turach, bo po prostu dają większe możliwości taktyczne. Potężne ataki, widowiskowa pseudomagia, obszarowe finishery to wciąż najlepszy oręż, jakim dysponujemy, aczkolwiek wcześniejsze „ręczne" obicie przeciwnika daje nam przewagę. Wiem, że opisany tu styl bitewny nie każdemu już poprzednio przypadł do gustu, ale mnie ponownie sprawił dużo radości i pozwalał się szybko rozprawiać z napotkanym zagrożeniem. Na siłę znów mógłbym dopomnieć się o nowe opcje w walkach, lecz obecny stan wciąż mnie satysfakcjonuje.

Wizualnie Trails in the Sky 2nd Chapter to jak na razie najpiękniejsza gra, jaką stworzył Falcom. Na PS5 tytuł działa niesamowicie płynnie, oferując nawet 120 klatek animacji w rozdzielczości 4K, jeśli tylko mamy odpowiedni telewizor. Świetnie wykonane, bajkowe otoczenie i niesamowicie szczegółowe modele postaci nie zmieniły się znacząco w stosunku do pierwszego remake'u, ale jakość i liczba filmików animowanych już tak. Po prostu uczta dla oczu. Jedyna rzecz domagająca się poprawy to kwestie dubbingu, ponieważ ten wciąż potrafi zniknąć w środku scenki rodzajowej, ale i tak jest go więcej niż wcześniej. Twórcy wprowadzili też multum niewidocznych na pierwszy rzut oka poprawek, więc bardzo wysoka ocena gry jest jak najbardziej zasłużona i każdy fan jRPG-ów musi ją mieć. ⊗ **Aycnel**



PS5, SWITCH, SWITCH 2, PC

+ fabuła, oprawa audiowizualna, walka
− urywający się dubbing, brak nowych aktywności, cena

Najlepsze jRPG wydane w tym roku.

9–

eprasa.pl 6ed3e30ef8



CONTROL RESONANT

Cena: 259 zł Gatunek: slasher, przygodowa, RPG Deweloper: Remedy Entertainment Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

Mikaelu Kasurinenie, jak Ty mnie w tej chwili zaimponowałeś! Wprawdzie Twoje autorskie Control w swoim czasie nieszczególnie przypadło mi do gustu, zdobyło jednak uznanie publiczności, a także szereg branżowych wyróżnień w rozmaitych plebiscytach, miałeś więc wszelką sposobność, aby w przypadku sequela po prostu powielić sprawdzone już rozwiązania i nikt nie miałby o to do Ciebie pretensji. Tymczasem wybrałeś okrężną, dłuższą i wyboistą drogę, ciągnącą się przez siedem lat szlakiem zupełnie nieznanych studiu Remedy mechanik i elementów gatunkowych. Tym samym nie będzie wielką przesadą, jeżeli stwierdzę, że Control Resonant to jeden z najbardziej niezwykłych sequeli, w jakie miałem okazję zagrać.



„A gdybym był młotkowym?"

O ile więc przygodę Jesse Faden, dyrektorki tytułowego Federalnego Biura Kontroli, zajmującego się badaniem i tuszowaniem zjawisk paranormalnych, można było uznać za nietuzinkową wariację na temat strzelanki, o tyle kontynuacja wrzucająca nas w buty jej brata Dylana niespodziewanie przenosi ciężar systemu walki w kierunku widowiskowego slashera. I to wyjątkowo ofensywnego, bo bohater ani myśli blokować czy parować wrogich ciosów, konieczne jest więc pozostawanie w ciągłym ruchu i dynamiczne żonglowanie różnego rodzaju bronią. Dylan dzierży bowiem Aberrator – osobliwy kawałek nadprzyrodzonej materii, zdolny do błyskawicznego przybierania rozmaitych kształtów. Może to być więc zarówno widoczny na materiałach promocyjnych olbrzymi młot, jak i para krótkich ostrzy, włócznia, topór, kosa czy też coś na kształt nunczako. Wyekwipować naraz możemy dwa takie zmiennokształtne ustrojstwa, wsparte później trzecim rodzajem oręża wchodzącym do użytku automatycznie na koniec każdej dłuższej kombinacji ciosów jako wykończenie. A przecież autorzy przewidzieli jeszcze skrótowe menu prowadzące do szeregu umiejętności dodatkowych, takich jak otaczanie się wyrwanym z podłoża gruzem czy ciskanie jego fragmentami w odległe cele. I nie bez przyczyny. Abstrakcyjnie zaprojektowanych kreatur, zarówno w typie humanoidów, jak i ożywionych elementów otoczenia, jest tutaj bowiem całe spektrum. Jedne skaczą, inne latają, jeszcze inne wyrastają dosłownie spod ziemi, wymagają więc zastosowania odmiennych taktyk i typów broni. A że mają przy tym tendencję do zwalania się na głowę hurtem, bywa intensywnie, całkiem wymagająco, a co najważniejsze – zaskakująco miodnie! Również przez wzgląd

TO JEDEN Z NAJBARDZIEJ NIEZWYKŁYCH SEQUELI, W JAKIE MIAŁEM OKAZJĘ ZAGRAĆ





eprasa.pl 6ed3e30ef8

na gargantuicznych bossów o pomysłowych designach i różnorodnych zachowaniach. Wrażenia rodem ze złotych lat hack'n'slashów z przełomu szóstej i siódmej generacji konsol, nie żartuję i chyba też nie przesadzam.

„W fabryce z młotkiem szalał?"

Równie udaną zmianą względem pierwowzoru wydaje się być teren działań. W miejsce ciasnych i monotonnych wnętrz budynku Biura Kontroli mamy tym razem do dyspozycji otwarty teren Nowego Jorku. Czy raczej czegoś na jego kształt, bo pod wpływem działania znanego skądinąd zjawiska amerykańska metropolia zamieniła się w abstrakcyjną, wielowymiarową plątaninę ulic i budynków niczym z „Incepcji" Christophera Nolana. Postać jest jednak doskonale przygotowana do operowania w tego rodzaju środowisku – zasuwa sprintem, sadzi podwójne susy na olbrzymie odległości, wykonuje zrywy w powietrzu, potrafi krótkotrwale lewitować, a z czasem także uczy się przyciągania się do odległych miejsc czy zmieniania płaszczyzny, biegając po ścianach i sufitach równie skutecznie jak po ziemi. W połączeniu ze swobodą eksplo-



racji rozległych dzielnic miasta daje to całkiem dobre wyobrażenie na temat tego, jak mogłoby wyglądać Infamous 3, gdyby Sony nie zaganiało swoich najlepszych zespołów do klepania żmudnych „kinówek" oraz anulowanych jeszcze przed premierą albo zaraz po gier-jako-usług. Jedyną słabą stroną zwiedzania lokacji jest równie nieintuicyjny co poprzednim razem system nawigacji. Podręczny kompas tylko z grubsza nadaje kierunek, a ukryta w menu mapa wprowadza więcej zamieszania niż wyjaśnień, momentami pozostaje więc błądzić, zwłaszcza we fragmentach osadzonych wewnątrz budynków czy innych wielowymiarowych struktur.

„To co byś powiedziała?"

Te ostatnie nie przez przypadek przypominają charakterystyczne dla gatunku RPG lochy, w istocie są bowiem właśnie nimi. Control Resonant czerpie wszak garściami również z tego rodzaju gier, opisując siłę przeciwników stale wzrastającymi poziomami, a także pozwalając na rozwój potencjału bojowego bohatera. Zwiększają się tutaj jednak nie tylko jego wskaźniki życiowe, ale także parametry wszystkich typów broni, liczba ataków specjalnych czy opcjonalnych artefaktów zapewniających podbicie wybranych statystyk. Z idei dungeonów podpatrzono także liczne zagadki terenowe, tutaj oparte na zabawie prądem, przenoszeniu i uruchamianiu specjalnych przekaźników, a także wprawianiu w ruch rozmaitych mechanizmów. Sympatyczna i całkiem dobra odskocznia od intensywnego poza tym sedna sprawy.

„Czy coś byś przeciw miała?"

Może i niewiele z tego wszystkiego jest jakkolwiek unikatowe w skali branży, która widziała już praktycznie wszystko, co świat ma do zaoferowania, wciąż jednak wybór mechanik i sposób zespolenia ich w dobrze dogadującą się całość jest godzien podziwu. Zwłaszcza w przypadku studia, które dotychczas nie miało wiele wspólnego ani z walką wręcz, ani z otwartym terenem działań, ani motywami platformowymi, ani elementami RPG w tak klasycznym wydaniu. Wciąż jednak czuć, że produkcja rodziła się w bólach przez zdecydowanie zbyt długi czas. Zdradza ją warstwa techniczna, która jeżeli posunęła się do przodu względem pierwszej odsłony, to jedynie nieznacznie. To po prostu przeciętnie wyglądająca produkcja minionej generacji, zdecydowanie słabiej oprawiona niż znakomity pod tym względem Alan Wake 2. Na bazowym modelu PlayStation 5 gra w trybie jakości działa w 30 klatkach przy rozdzielczości 1260p, a zatem niewiele ponad Full HD. Jeszcze gorzej jest w przypadku trybu wydajności, który wprawdzie celuje w utrzymanie 60 klatek na sekundę, jednak kosztem jakości obrazu na przedpotopowym poziomie 864p, co w tych czasach woła już o pomstę do nieba. I nie, argument z konsolą w wersji Pro niewiele tutaj zmienia, bo wydajniejszy wariant urządzenia nie podnosi natywnej rozdzielczości, ale jedynie doskonale skaluje ją do wyższej jakości. Muszę się przyczepić do jeszcze jednej rzeczy – struktury fabularnej, czasami pozostawiającej gracza bez poczucia celu i zmuszającej do podejmowania zadań pobocznych. Nie cierpię tego numeru, już z samej definicji przeczącemu idei opcjonalności side questów i brzydko wyciągającego za uszy generalny czas gry, który w rezultacie wynosi ok. 25 godzin. Jak na moje oko 20 godzin w zupełności by wystarczyło, bez ujmy dla satysfakcji z zabawy, a z korzyścią dla wartkości scenariusza.

„Drżałabym, drżała..."

Wychodzi więc na to, że rzucając przedpremierowo wyświechtane hasła o największym i najambitniejszym projekcie ze wszystkich dotychczasowych, Finowie jednak nie żartowali. To faktycznie zaskakująco opasły tytuł, czerpiący inspiracje z tak wielu różnych gatunków, że to niemal cud, iż z powodzeniem utrzymuje większość swoich składowych na tak wysokim poziomie. Niedoskonałości w nawigacji po świecie gry, wrażenie sztucznego wydłużania kampanii tanimi zagrywkami czy kompromisy wydajnościowe nie są w stanie obniżyć wrażeń płynących z zabawy poniżej poziomu, który można, a nawet trzeba nazwać po imieniu – bardzo dobry. I niech wybrzmi to z ust (czy raczej palców) człowieka, który poprzedniej odsłonie z czystym sumieniem wlepił 6- i ani myśli kiedykolwiek zmienić na ten temat zdania. Mikaelu Kasurinenie, jak Ty mnie w tej chwili zaimponowałeś! ⊗ **Komodo**



PS5, XSX, PC

+ system walki, elementy platformowe i RPG-owe, zagadki, wizerunek świata gry

– kiepska wydajność, kłopotliwa nawigacja w świecie gry, przymus misji pobocznych

Masz lubianą grę, ale w przypadku sequela rozbijasz ją w drobny mak i konstruujesz od nowa. To się nazywa odwaga!

8

Cena: 89 zł Gatunek: przygodowa, akcja Deweloper: Odaclick Game Studio Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 16

Komiks „The Walking Dead" skończyłem czytać dawno, bo teraz ukazuje się jedynie to samo, ale w kolorowej wersji. Dawno też odstawiłem serial, a okazyjne spin-offy nie mają tej samej mocy przyciągania. Tak to bywa z markami popkultury szczyt popularności mającymi za sobą – ludzie poszli dalej. „TWD" szczęścia do medium gier nie miało; poza epizodyczną serią od Telltale Games niewiele jest produkcji z uniwersum wartych choć krzty uwagi. Niemniej taka pozycja jak Streets of Survival – prosty bądź co bądź indyk od nieznanego studia – w świetlanych latach marki raczej nie miałaby prawa bytu, bo przyklejenie do niej licencjonowanej łatki kosztowałoby zbyt dużo „zielonych".

Niby z konceptem – powrót do gatunku chodzonych mordobić, rzewnie wspominanego przeze mnie za sprawą takich szlagierów jak Cadillacs and Dinosaurs czy Streets of Rage – wszystko jest w porządku. Tak jak z wykonaniem, będącym miksem pikseli i prostego 3D, i strukturą, która jest podzielona na misje i pozwala wybrać kilka postaci i rozwijać je z biegiem gry poprzez drzewka rozwoju. Jednak mimo że są do wyboru Rick, Daryl i Michonne (plus gość specjalny), to gra się nimi niemal identycznie. Strzelanie z kuszy to z grubsza to samo co strzelanie z pistoletu, a kataną walczy się prawie tak samo jak łomem. Do tego każdy ma tylko kilka powtarzalnych combosów, a odblokowywane umiejętności to nie nowe ataki, ale pasywne dodatki jak „większe obrażenia" czy „krótszy cooldown". Niby gra reklamuje się jako taka o wysokim replayability, ale co tu przeżywać na nowo, jeśli misje mają tak ambitne cele jak „zabij 30 wrogów, nim odegra się scenka", a fakt, że przy kolejnych podejściach nie da się przewijać dialogów, tylko zszarga Ci nerwy. I skoro ta gra ma mieć ducha beat'em upów 2D, to gdzie lokalny co-op albo jakikolwiek tryb dla dwóch graczy? I gdzie te „ulice przetrwania", skoro łazimy głównie po magazynach i fabrykach? Do „The Walking Dead" pasuje tylko gatunek bijatyka, bo do walki wręcz z zombiakami raczej nikt się nie garnął. Trochę jestem złośliwy, a trochę chcę przestrzec przed tytułem, który niewiele do Waszego życia gracza nie wniesie. Jeśli wymagasz niewiele, jest względnie poprawny. Obiektywnie lepiej rzucić okiem na inne gry indie w podobnej cenie – nawet takie, które rzekomo same się przechodzą. Bo o nich za parę lat ludzie będą chociaż pamiętać. ⊗ SoQ





PS5, XSX, PC

+ zawsze miło przypomnieć sobie o „The Walking Dead", do skończenia w trzy godziny
– powtarzalna i bez polotu

W natłoku ciekawych gier na takie po prostu szkoda życia.

4



Cena: 340 zł Gatunek: sportowa, hokej Deweloper: EA Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 16

Chwilę po odpaleniu menu głównego EA Sports NHL 27 zaczynamy się zastanawiać, czy nie pobraliśmy przypadkiem po raz drugi zeszłorocznej odsłony. Po rewolucji dwa lata temu Elektronicy kolejny rok z rzędu ograniczają się do kosmetycznych poprawek. Największą nowością są playbooki, czyli nowe zestawy parametrów opisujące zachowania poszczególnych drużyn. Powstały na podstawie oficjalnych danych NBA i teoretycznie mają sprawić, że starcia z dwoma różnymi drużynami powinny mieć odmienny feeling. W praktyce nie wiedząc o ich obecności, nie zauważylibyśmy nawet, że cokolwiek się zmieniło. Wciąż głównym „modyfikatorem" zachowania pozostaje (nie)korzystny wynik w końcówce spotkania. Oprawa już rok temu zaliczyła spory progres, a teraz dołożono jeszcze odnowione hale meczowe i animacje wprowadzające. Meczom towarzyszą też hymny, unikalne oświetlenie czy reakcje publiczności. Pomimo postępu w grafice wciąż sporo jest do poprawy, np. twarze, które prezentują się mocno budżetowo. O ile na lodzie widzimy głównie kaski, o tyle przebitki na ławkę rezerwowych (a zwłaszcza trenerów) czasem bolą.

Po siedmiu latach duet komentatorski James Cybulski i Cheryl Pounder zostali zastąpieni przez Johna Buccigrossa i Darrena Panga. Polskiej wersji wciąż brak, odnowiony komentarz z kolei wypada tak sobie. Widać w nim typowe problemy wieku dziecięcego, które pewnie znikną dopiero wraz z nagraniem dodatkowych kwestii. Albo i bez odpalania mikrofonu, bo obaj komentatorzy wyrazili zgodę na wykorzystanie AI do poprawiania kwestii głosowych. Przy czym jedną z ostatnich poprawek było... usunięcie błędów w wymowie nazwisk...

W trybach gry dorzucono Connected Franchise, czyli reinkarnację nieobecnego przez dekadę GM Connected. Fani w końcu doczekali się powrotu trybu, w którym rozgrywamy cały sezon w taki sposób, że każdą ekipą może kierować inny gracz, dogadując się z rywalami w kwestii transferów. W praktyce jednak mało kto będzie czerpać z tego pełnię radości, bo spadkobierca różni się tym, że nieobsadzone drużyny nie są kierowane przez SI. Co z tego więc, że można grać nawet w trzy osoby, skoro większość ekip po prostu zniknie. Większych zmian nie uświadczymy też w Be a Pro czy singlowym Franchise, znów najbardziej promowany jest (bez zaskoczenia) Hockey Ultimate Team jako główna maszynka do robienia pieniędzy. Tu zaskoczy nas głównie... nieobecność kart zawodniczek z PWHL (ligi kobiecej). Seria od odsłony 23 wrzuciła je z mężczyznami do jednego worka, aż tu nagle... Elektronicy zapewniają jednak, że panie do gry jeszcze wrócą, tyle że jesienią, gdy tylko wyklaruje się niepewna jeszcze struktura kobiecej ligi. Być może do tego czasu gra też trochę stanieje i doczeka się porządnych łatek, bo miejscami straszy nie tylko ceną. Rozczarowanie! ⊗ Otton



PS5, XSX

+ liczne poprawki w silniku meczowym, rozgrywka jest bardzo przyjemna
– nowy komentarz na razie taki sobie, bezsensowne Connected Franchise

Kolejny rok z rzędu dostajemy głównie zmiany kosmetyczne, a i tak nie uniknięto paru wpadek.

6

eprasa.pl 6ed3e30ef8

NBA 2K27



Cena: 339 zł Gatunek: sportowa, koszykówka Deweloper: Visual Concepts/2K Games Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 16

Już 28. rok z rzędu ekipa Visual Concepts nie przepuszcza okazji, by zaserwować nam kolejną odsłonę swojego symulatora koszykówki. Tym razem po raz pierwszy pomijając tych, którzy nie zdążyli jeszcze przesiąść się na kolejną generację konsol. Zmiana ta nie jest jednak wielce epokowa, bo 2K27 zostanie po prawdzie zapamiętane głównie z poprzesuwania różnych suwaczków odpowiedzialnych za balans. Zaspokoi ono narzekania fanów solidnej obrony, a obudzi z kolei tych, którzy będą się irytować wieloma pudłami. No cóż, najwyżej za rok pójdziemy w drugą stronę.

Mur nie do przebicia?

Jako się rzekło, 2K27 spodoba się fanom przepychania w defensywie. Przy okazji poprzedniczki często narzekano na nadmierną skuteczność zawodników pod koszem, teraz przewagę zyskali z kolei obrońcy. Dużo częściej odbijamy się od nich, próbując sforsować linię obwodu, co jeszcze bardziej prowokuje do walenia trójek. Problem w tym, że gra wybacza tym razem nieco mniej, wobec czego okienko na wypuszczenie piłki stało się odczuwalnie krótsze.

Jedni będą więc zadowoleni, że trzeba teraz więcej umieć, a inni całkiem słusznie zauważą, że nie tyle poprawiono bronienie, ile zwyczajnie utrudniono zdobywanie punktów. Co poniekąd jest prawdą, pierwsze spotkania były dla mnie dość dużym wyzwaniem, ale z czasem pamięć mięśniowa się przestawia. Chyba że akurat źle się wylosuje, wtedy nawet wsady będą się odbijać od obręczy. Nie było to zjawisko częste, ale parę takich meczów w karierze się zdarzyło.

DEWELOPERZY BARDZIEJ PRZYŁOŻYLI SIĘ DO TRYBÓW DLA JEDNEGO GRACZA

Sportówka totalna

To wszystko jednak kwestie, które przeszkadzać będą głównie najbardziej zapalonym odbiorcom. Jeśli spojrzeć ogólniej, 2K27 to ponownie najbardziej imponująca technologicznie sportówka na rynku. Wyżyłowana już do takiego poziomu, że trudno nawet byłoby powiedzieć, czego jeszcze człowiekowi w niej brakuje. Widowisko jest fantastyczne, jako żywo przypomina to z telewizji, a zawodnicy poruszają się podobnie do swoich rzeczywistych odpowiedników, nie jak pięć identycznych kukiełek. Iluzja uczestnictwa w prawdziwym sezonie NBA jest tak dobra, że nawet zwyczajne prowadzenie ulubionej ekipy po końcowy triumf daje masę przyjemności. Jasne, nawet 7 tys. nowych animacji nie chroni gry przed okazjonalnymi błędami wizualnymi, ale są one dużo rzadsze niż choćby przed rokiem.

Frontem do singli

Deweloperzy świadomi krytyki zeszłorocznej edycji postanowili w tym roku nieco bardziej przyłożyć się do trybów dla jednego gracza. Kolejny rok z rzędu nie pojawiła się żadna nowa epoka historyczna, cieszy jednak dodanie ich również do MyCareer. Dzięki temu w czasy Jordana, Birda czy Stepha przeniesiemy się nie tylko jako prowadzący drużynę menedżer, ale też stworzony na własne podobieństwo awatar zawodnika.



Dużo lepsza jest też kampania singlowa, tym razem zatytułowana Fire & Concrete, w 11 rozdziałach opowiadająca historię młodego, ambitnego zawodnika, próbującego przebić się z college'u, poprzez G League, aż do debiutu w NBA. Scenariusz jest oczywiście dość sztampowy, ale fajnie wprowadza w rozgrywkę, cutscenki cieszą oko jakością, a do tego mecze można teraz rozgrywać w kooperacji – znajomy może dołączyć do nas w pojedynczych spotkaniach i pomóc, wcielając się w członka drużyny.

Zapłać, by grało się lepiej

Te nowinki cieszą tym bardziej, że coraz mniej chce się człowiekowi odpalać te wszystkie The City czy MyTeam. Bo niby po co? Żeby biegać po wirtualnym mieście i zamiast grać w koszykówkę, wykonywać sztampowe questy w celu nazbierania wirtualnej waluty na buty czy koszulkę dla awatara? Czy może po to, żeby kupić kolejne VC, za które łatwiej będzie zdobyć karty mocniejszych zawodników? W obu tych trybach 2K27 znów przypomina słup reklamowy, a gdy jeszcze pomyślę sobie, że za 12 miesięcy cały ten postęp i tak trafi do piachu...

Cóż jednak zrobić, skoro od lat głównym rywalem 2K są wyłącznie oni sami. Innej koszykówki na rynku po prostu nie ma, najwięksi fani dyscypliny sięgną więc po portfele, nawet jeżeli zmienią się składy. Trochę modyfikacji balansu, z dwie–trzy nowinki do umieszczenia w materiałach promocyjnych i można kolejny rok bezproblemowo kasować 340 zł za grę, zachęcając jeszcze do mikropłatności. Napisałbym, że kiedyś się to w końcu zemści, ale po tylu latach recenzowania kolejnych gier Visual Concepts nie wierzę już w garbate aniołki. Natomiast pamiętajcie – jeżeli dawno nie mieliście do czynienia z wirtualnym koszem, spokojnie doliczcie przynajmniej punkt do oceny. ⊗ **Olien**



PS5, XSX, SWITCH 2, PC

\+ poprawiona obrona, fajne nowości w trybach singlowych

– znów masa mikropłatności, teraz balans nie zgadza się w drugą stronę

Na parkiecie ponownie kapitalna, ale czasem mocno zniechęcająca otoczka.

7+

eprasa.pl 6ed3e30ef8



Cena: 81 zł Gatunek: przygodowa, logiczna Deweloper: Indoor Sunglasses Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 16



Cena: 114 zł Gatunek: FPS Deweloper: MAETH Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 18

Grzebanie w cudzej podświadomości to w popkulturze żadne nowum – kino przerabiało to od „Incepcji" po „Burzę mózgów". Duńskie studio Indoor Sunglasses w Mind Diverze postanowiło jednak ugryźć motyw od intymnej, proceduralnej strony.

Tym razem zamiast surrealistycznych fikołków rodem ze szlagierów kina dostajemy kryminalną wiwisekcję: lądujemy w zwojach mózgowych Liny, kobiety dotkniętej traumatyczną amnezją po zniknięciu partnera. Jako spec od nurkowania w ludzkiej jaźni bierzemy udział w pionierskim śledztwie, zszywając jej porwane wspomnienia niczym potłuczone szkło. Koncepcyjnie to fascynujący eksperyment. Umysł Liny podzielono na podwodne biomy, w których dryfują zamrożone w czasie dioramy. Skany 3D duńskich plenerów i żywych aktorów celowo zdeformowano – rozmyte twarze oddają ułomność ludzkiej pamięci. Na ekranie Switcha 2 ten styl bywa jednak mieczem obosiecznym. Zamiast onirycznej głębi kompresja i agresywne cięcia detali sprawiają, że lokacje częściej straszą pustką i mdłą plamą, niż hipnotyzują, choć monumentalne sylwetki w oceanicznej toni wciąż potrafią zbudować ciężki, duszny nastrój, świetnie podbity melancholijnym ambientem.



Czar pryska najmocniej, gdy do głosu dochodzi czysta mechanika. Rdzeń zabawy to łatanie wyrw w pamięci. Słuchamy strzępków rozmów, lokalizujemy brakujący detal, płyniemy do sąsiedniej sceny i za pomocą dedykowanego gadżetu przenosimy fant do pustej bańki. Brzmi intrygująco, dopóki się nie zorientujecie, że gra bezczelnie przechodzi się sama. Jeżeli liczycie na bezkompromisową dedukcję w stylu Return of the Obra Dinn czy błyskotliwe łączenie faktów z The Case of the Golden Idol, czeka Was zimny prysznic. Zagadki to banalne sprawdziany uwagi na poziomie wkładania klocka w pasujący otwór: padło słowo o kluczach, przynosisz klucze, dziękuję, pozamiatane. Mimo mechanicznej płycizny ten czterogodzinny seans broni się jako interaktywny, kameralny dramat obyczajowy. Znakomity voice acting tchnął autentyczny ból w nieruchome bryły, tworząc słodko-gorzką miniaturę o rozpadzie relacji, która nie przyniosłaby wstydu scenarzystom Black Mirror. Szkoda tylko, że w parze z dojrzałym scenariuszem zabrakło wiary w inteligencję gracza. ⊗ **Mazzi**



PS5, SWITCH 2, PC

+ koncepcja eksploracji mentalnych biomów, melancholijna atmosfera
– banalne i rozwiązujące się same zagadki, brak realnego wyzwania dedukcyjnego

Nastrojowy dramat psychologiczny w onirycznej oprawie, z dobrym klimatem, lecz zbyt prostymi łamigłówkami.

6

Jako członek grupy Five w skórze cybernetycznie zupgrade'owanego superżołnierza walczysz z zastępami Imago-Dei. Futurystyczne, strzeliste miasto pełne uzbrojonych szumowin, nazywanych rebeliantami. Gdy w notatce prasowej przeczytałem, że Sprawl Zero to FPS inspirowany tytułami z początku milenium, ucieszyłem się. Nie wiedzieć czemu, odruchowo w mojej łepetynie wyświetliły się kozackie akcje z Black. Nie zakładałem jednak, że inspiracja sięgnie po zakurzone mechaniki oraz oprawę graficzną. Gdybym miał umieścić SZ w konkretnej generacji, gra wylądowałaby pomiędzy PS2 a PS3.

Akcja jest szybka jak cholera, przeciwnicy pojawiają się w ustalonych miejscach, lecz potrafią kombinować: flankują, komunikują się, czasami ktoś podbiegnie, zgrywając ważniaka, aby złapać piąchopirynę. Przy czym zmagasz się z wieloma oprychami naraz, więc działasz na pamięć. Można nawet zaryzykować stwierdzenie, że z zamkniętymi oczami, gdyż bez zaawansowanej pamięci mięśniowej niewiele wskórasz. Pukawki są zróżnicowane (jest ich masa), a łączy je to, że magazynki szybko się wyczerpują. Wpadając do lokacji, szukasz kątem oka dowolnego przedmiotu do miotania (beczka, paleta, drzwi od samochodu etc.), przyciągasz tenże za pomocą rękawicy grawitacyjnej, ciskasz w nieszczęśnika, wywalasz magazynek, ciskasz bezużyteczną bronią, przyciągasz upuszczoną przez niego broń, strzelasz, ciskasz itd. Nie ma tutaj wielkiej taktyki, aczkolwiek trzeba się ruszać, chować, zdobywać nowe pukawki (ammo!), no i wykorzystywać elementy otoczenia, np. działko z czujnikiem ruchu przyciągasz i ostrzeliwujesz nim drony. Wraz z rozwojem wydarzeń zyskujesz nowe moce (m.in. pole siłowe ściągające wystrzelone w Ciebie pociski, które odsyłasz ze skutkiem śmiertelnym), a moją ulubioną jest Bullet-Time z korygowaniem trajektorii lotu pocisku. Zabawa przypomina wbijanie kombosa, co jest całkiem zabawne przez pierwsze pół godziny, lecz po tym czasie kojarzy się głównie z paździerzem opartym na mechanicznym siekaniu. Momentami nie wiadomo, co się dzieje, chaotyczny rozpierdziel zaczyna się i kończy znienacka. Design poziomów również nie pomaga – wszelkie korytarze, tunele i otwarte przestrzenie są do siebie podobne. Do tego jednakowo brzydkie.

Po trzech godzinach strzelania i ciskania przedmiotami miałem serdecznie dość. Znane patenty, znane mechaniki, beznadziejny design i wykonanie tak słabe, że wręcz żenujące. Odrobina Half-Life, źdźbko F.E.A.R., dwie kropelki Halo, a całość nie do wytrzymania. Nie jest tragicznie, bo najskuteczniej broni się gameplay, jednak Sprawl Zero powinien rozwinąć koncepcyjnie, a następnie wyegzekwować Adrian Chmielarz z ekipą odpowiedzialną za Bulletstorm – byłby hit. ⊗ **HIV**



PS5, XSX, SWITCH 2, PC

+ co się tutaj dzieje, wie tylko wkręcony gracz
– powtarzalność, biedny design, odpychająca grafa

Niegłupi pomysł, lecz wykonanie toporne.

5

eprasa.pl 6ed3e30ef8

MOONLIGHTER 2
THE ENDLESS VAULT

Cena: 109 zł Gatunek: roguelike, RPG Deweloper: Digital Sun Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 12



Więcej nie zawsze znaczy lepiej. Pierwszy Moonlighter był ciekawym połączeniem biegania po lochach i sprzedawania zebranych fantów. Pętla rozgrywki była swoiście kojąca i przyjemna, mimo iż na dłuższą metę wiele się nie zmieniało, to miało to swój urok. Śliczny pixel art tylko pomagał. Drugi Moonlighter jest typową ewolucją, czyli tytułem z gatunku „sequel not equal".

W teorii mamy wszystko to, co się sprawdzało, i szczyptę urozmaiceń rozwijających mechanikę, by gra była czymś więcej niż oryginał z lepszą grafiką. W praktyce nie do końca to wszystko się sprawdza. Pixel art został zamieniony na w miarę ładny, dość oszczędny trójwymiar z cel shadingiem. Nie wygląda to źle, ale niestety traci w oczach poprzez generowane segmenty lochów, które teraz są typowo dla rogalików rozdzielone pseudodrzewkiem wyboru ścieżki. W praktyce tracimy płynność przemieszczania się pomiędzy pomieszczeniami. Wybieramy, dokąd idziemy, jeśli jest taka możliwość, walczymy z potworkami, otwieramy skrzynkę i tak dalej. Niektóre pokoje oferują modyfikatory, które ułatwiają dalszą eksplorację albo stawiają wyzwanie, które nagrodzi nas po spełnieniu warunków. Nic ambitnego czy oryginalnego, ale losowość tych modyfikatorów jest dość dziwna. Całkowite, typowe RNG sprawiają, że balans leży i kwiczy, niektóre lochy zaliczymy bez zająknięcia, a niektóre przejścia

W TEORII MAMY WSZYSTKO TO, CO SIĘ SPRAWDZAŁO, I SZCZYPTĘ UROZMAICEŃ

będą po prostu irytujące i zamiast brnąć do przodu, wygodniej będzie albo teleportować się do miasta, albo zacząć od początku. Izometryczny rzut kamery także momentami nie pomaga, szczególnie przy przeciwnikach na platformach oraz tych latających. Można się do tego przyzwyczaić, ale nawet po kilku godzinach dziwaczne kolizje oraz strzały znikąd są odczuwalne. Pomaga w tym ulepszanie oręża, mamy miecz, włócznię, rękawice oraz „półtoraka", jednak zanim się uzbroimy, to trochę czasu minie.

Trudne początki

Wszystko kosztuje sporo, szczególnie na początku. Z postępami nie jest lepiej, ale początek jest bardzo mozolny. Przedmioty, które znajdujemy i sprzedajemy w naszym sklepiku, najpierw są oczywiście dość tanie, niby możemy je modyfikować i zwiększać wartość dzięki nowej mechanice. Niektóre fanty mają opcję spalenia lub dodawania punktów wartości, jeśli są ułożone obok siebie, w linii lub kolumnie. Układanie oraz sprawdzanie efektów ma znaczenie, gdyż dzięki temu nawet szmelc może być bardziej wartościowy. Czasami trafi się tak, że cały plecak zyska na wartości, a czasami wracamy z najgorszym szajsem. Wystawiamy go i czekamy na klientów. W efekcie sporo czasu trzeba poświęcić na to, aby dorobić się na niezbędne ulepszenia, większy plecak, lepszy oręż, zbroję i tym podobne. Do tego miasto także jest chętne na nasze zarobki, więc jesteśmy biedni, jeśli nie chcemy się rozwijać, a bez ulepszeń będzie słabo i wpadniemy w błędne koło na kilka godzin.

Lepsza końcówka, ale...

Z czasem jest już o wiele lepiej, jednak brak tu płynności. Niby fajnie, ale nie do końca, niby to, co było, ale sporo tutaj rozciągania i przeciągania, zanim dotrzemy do tego, co dobre. Gdy już się rozkręci, to mamy całkiem przyjemną rozgrywkę. Kolejne lochy i przeciwnicy bawią, zyskujemy lepsze graty, lepsze ceny i powoli zaczynamy zamieniać się w bogacza, a co za tym idzie, szarżować po jeszcze lepsze przedmioty. Przynajmniej w teorii, gdyż ceny są płynne, a losowość tego, co się trafia w lochach, momentami woła o pomstę do nieba. Jest dziwnie, autorzy dodali sporo mechanik, zadań pobocznych i elementów, by urozmaicić rozgrywkę. W praktyce trochę zbyt wiele tego i dopiero po pewnym czasie pojawia się to, co miało miejsce w pierwszym Moonlighterze od niemalże początku. Tytułowy nieskończony skarbiec to urocza mechanika, która wraz z zarobkami daje nam bonusy, choć kwoty do zarobienia są coraz bardziej astronomiczne. Mimo to, gdy już się wsiąknie, to gra się przyjemnie, tylko niestety trzeba się przemęczyć przez początek, opanować nowe zasady oraz modlić się do bogów losowości, by mieć pozytywne doświadczenia. Niewykluczone więc, że Wy będziecie mieć inne statystyki. Jeśli nie graliście w Moonlightera, to polecam sprawdzić, szczególnie że obecnie to dość tania gra. Natomiast jeśli podobała się Wam jedynka, to podobnie jak ja będziecie mieć mieszane uczucia. Jest demko, ale wątpię, aby pomogło w podjęciu decyzji. ⊗ **Konsolito**



PS5, XSX, SWITCH 2, PC

\+ system, pętla rozgrywki, mechaniki
\- tempo rozgrywki, balans, rozwleczenie

Jeszcze raz to samo, ale niekoniecznie lepiej.

6

eprasa.pl 6ed3e30ef8



Cena: 340 zł Gatunek: sportowa, piłka nożna Deweloper: EA Sports Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 16

Rozwój gier sportowych często wygląda tak, że najpierw jakieś studio wpadnie na świetny pomysł, a później jest on powielany przez innych, niezależnie od dyscypliny. Dzięki sukcesowi FUT możemy dziś grać w analogiczny tryb choćby w koszykarskiej serii od 2K. SI generująca animacje na podstawie uczenia maszynowego? Też rozlało się po wszystkich ważniejszych sportówkach. W tym roku to z kolei Elektronicy zapatrzyli się na NBA czy WWE – flagową nowością najnowszej kopanej jest tryb inspirowany znanym z obu gier miasteczkiem.



Miasteczko piłkarzy

Zabawa w The Grounds zaczyna się od stworzenia awatara, którym następnie wędrujemy po dość skromnej wielkości otwartym świecie, wykonując questy i zdobywając kolejne punkty doświadczenia. Już na początku wita nas odkurzony po latach Alex Hunter i zapoznaje postać gracza z Kylianem Mbappe. Nie spodziewajcie się zbyt skomplikowanej fabuły, stare skrypty z Aleksem były zdecydowanie ciekawsze. Tutaj chodzi o to, żeby kupić naszemu awatarowi ładne Adidasy.



Zabawa ogranicza się do wędrowania ulicami niewielkiej mieściny i wykonywania list zadań czterech mentorów: poza wymienioną dwójką są jeszcze Paulo Dybala oraz Chloe Kelly, piłkarka znana z występów w Arsenalu. Jeden z nich oferuje minigierki, drugi każe nam maksować konkretne konkurencje, listy zadań kolejnego dotyczą ogólnego poziomu konta. Ponadto w mieście możemy spotkać sporo ruchomych tarcz czy obręczy, których trafianie przynosi kolejne nagrody. Odwiedzimy również rzecz jasna sklepy, pozwalające dokupić przedmioty kosmetyczne czy bonusy zwiększające statystyki postaci. Wraz ze wzrostem poziomu oczywiście możemy rozwinąć naszego zawodnika punktowo.

Zbiórka na najeczki

W praktyce zabawa w The Grounds szybko staje się monotonna. Wszystko sprowadza się na dobrą sprawę do rozgrywania minimeczy w formule od 1vs1 do 4vs4. Wystarczy podejść do odpowiedniego boiska i ustawić się w prostokącie, by zostać sparowanym z innym graczem. O ile chętnych do potyczek solistów czy duetów znajdziemy dość szybko, o tyle starcia 3 na 3 czy typowy rush już teraz nie o każdej porze cieszą się dużym zainteresowaniem i trzeba poczekać. Chyba że zaaplikujemy o przyjęcie do jednego z klubów albo stworzymy własny. Swoją drogą dominują wśród nich nazwy typu 12345678... Samo miasteczko jest nudne, a poza tym nie odgrywa w zabawie szczególnej roli. Niezależnie od tego, czy chcemy ponabijać punkty, czy udać się do sklepu, zamiast biegać po uliczkach, możemy też teleportować się z miejsca na miejsce.

Samo granie meczów jako tako wciąga, ale przeszkadza ogólne wrażenie, że wszystko to jest tylko pretekstem do wciśnięcia kolejnych mikropłatności. Nie chce Ci się zbierać na fajny strój dla awatara? Zapłać. Chcecie przykładowo odpalić czasowy boost dający premię do wykończenia i poprawiający drybling? Możecie ciułać grową walutę albo znów przyspieszyć zabawę, sięgając po kartę. Nie ma co czekać, bo jeszcze we wczesnym dostępie pełno było wykoksanych na maksa gości. Czyli krótko mówiąc, wszystko to, czym w kopanej Elektroników z roku na rok gardzę coraz mocniej. Dla fanów Ultimate Teamu największym plusem The Grounds będzie z kolei fakt, że gromadzone podczas zabawy punkty liczą się do przepustki sezonowej, a więc można traktować to od biedy jako odskocznię. Poza tym jednak nie widzę powodu, by ten tryb odpalać.

eprasa.pl 6ed3e30ef8

Dużo ciekawiej prezentuje się z kolei to, co znane i lubiane. Zeszły rok przyniósł możliwość włączenia gameplayu realistycznego lub kompetytywnego, FC27 z kolei powiększa przepaść między oboma sposobami gry. Jako fan tego pierwszego musiałem mocno zmienić nawyki, bo zwrotność piłkarzy została jeszcze bardziej ograniczona i czasami wręcz ślizgają się po boisku przy próbach szybszego zwrotu. Konstruowanie ataków nie jest już takie proste, bo większe kluby ochoczo korzystają z pressingu, a grając takim Radomiakiem Radom zaraz po meczu między faworytami Ligi Mistrzów, jeszcze wyraźniej czujemy, że piłkarze mają dużo gorsze parametry. Widać też mądrzejsze ruchy napastników i bardzo fizyczną grę w defensywie.



Znane i (nie)lubiane

Pomijając miasteczko, stare tryby gry też doczekały się pewnych usprawnień. W karierze przebudowano przykładowo transfery. Teraz mamy możliwość kupowania/sprzedawania piłkarzy na raty, co często pozwala uzyskać lepszą cenę. Inna nowinka to wskaźnik pokazujący ekscytację naszego grajka przejściem do danego klubu. W poprzedniczkach irytujące były sytuacje, gdy usilnie chcieliśmy kogoś sprzedać, akceptowaliśmy każdą ofertę, a do transferu i tak nie dochodziło – teraz przynajmniej mamy podpowiedź, dlaczego. Elektronicy zrozumieli też w końcu, że wszystkie te cut-scenki podczas negocjacji czy konferencji prasowych z czasem bardziej męczyły, niż cieszyły, wiele z nich zatem usunięto i zastąpiono okienkami wyboru. Odetchnąłem z ulgą.

Ciekawą nowością jest wreszcie dynamiczny wskaźnik OVR. Ogólna ocena piłkarza nie jest już stała – to wypadkowa formy, stopnia wypoczęcia czy rytmu meczowego. Pojawiła się też możliwość wystawiania piłkarzy jeszcze przed wyleczeniem kontuzji, ale z gorszymi parametrami. Pomysł ten ma wiele zalet, może się choćby okazać, że wstawimy z ławki jakiegoś juniora, strzelimy z jego pomocą trzy–cztery bramki w kilku spotkaniach i wskaźnik jego formy dość szybko pójdzie w górę. Mam jednak wątpliwości, czy wskaźnik ten nie jest czasem zbyt agresywny. O ile wiarygodne są nagłe spadki formy po kontuzji i odbudowywanie piłkarza po powrocie do zdrowia, o tyle nawet słaba ocena meczowa może spowodować, że po dobrym meczu i wzroście z 93 na 96 w kolejnym tygodniu spadniemy na 88. Tymczasem niska nota meczowa np. u bramkarza może wynikać z tego, że po prostu miał mało pracy. Czerwona kartka obrońcy też nie zawsze wynika z kiepskiej gry, czasem jest wyrazem poświęcenia. Dużo lepiej byłoby, gdyby istniał jeszcze np. jakiś równoważący zmiany oceny wskaźnik stabilności formy u doświadczonych grajków.

POMIJAJĄC MIASTECZKO, STARE TRYBY GRY TEŻ DOCZEKAŁY SIĘ PEWNYCH USPRAWNIEŃ

Karcianka z dodatkiem piłki

Kilku zmian doczekał się wreszcie FUT, a na czele nowinek znajduje się odświeżona Galeria FUT, która spodoba się zwłaszcza kolekcjonerom. Możemy tu podejrzeć wszystkie karty, które pojawiły się kiedykolwiek w naszym cyfrowym klubie. Tworzymy z nich zestawy, a te następnie są oceniane na podstawie klasy zebranych kart. Wyżej punktowane są oczywiście ich rzadsze wersje. Wzrost poziomu galerii wiąże się też oczywiście z dodatkowymi nagrodami. W wydarzeniach na żywo pojawiło się więcej wyzwań dla singli. Wzrosły nagrody za to, co powinno być najważniejsze – granie w piłkę. W przypadku FUT-a jak zwykle główne pytanie brzmi „jak szybko najbardziej zaangażowani gracze zdobędą najlepsze karty?", ale w tej materii wszystko wyjdzie w praniu. Oczywiście wciąż jest to tryb ukierunkowany przede wszystkim na farmienie punktów, zbieranie nagród i skłanianie odbiorców do wydawania dodatkowych środków na mikropłatności. Z dodatkiem niezłej gry piłkarskiej w tle.

Tegoroczna odsłona przynosi zauważalny lifting oprawy graficznej, zwłaszcza w przypadku PS5 Pro. Widać przede wszystkim ulepszone oświetlenie i więcej detali na twarzach zawodników. Lepiej wygląda wreszcie sama oprawa wizualna spotkań. Może trudno jeszcze mówić o next-genowym doświadczeniu, ale różnica względem FC26 jest zauważalna i po kilku latach zastoju zwyczajnie cieszy. Trzeba jednak powiedzieć, że i tu nie obyło się bez zgrzytu, bo odświeżono głównie tradycyjny futbol 11 na 11. Po zagraniu paru meczów The Grounds wydaje się jeszcze uboższe. Tu z kolei animacje wyglądają momentami tragicznie. Ulice miasteczka zdają się puste, a nasz awatar biega, jakby miał kij w wiadomym miejscu.

Chcąc wystawić ocenę, z jednej strony mógłbym udawać, że całe to miasteczko po prostu nie istnieje. Że nie wkurza mnie zamienianie całej gry w słup ogłoszeniowy i zawracanie mi głowy kolejnymi cyfrowymi walutami, które mogę sobie dokupić. Gdy przymknie się na to wszystko oko, w FC27 gra się zauważalnie lepiej niż w poprzednika. Zwłaszcza osobom, które jak ja cieszą się przede wszystkim rozwojem realistycznego futbolu. Bo ten prezentuje się jeszcze lepiej niż w zeszłorocznej edycji, nawet jeżeli trzeba się go poniekąd na nowo nauczyć.

Z drugiej strony rozczarowuje mnie to, że ponownie kopanie piłki jest w FC coraz bardziej dodatkiem do wszystkiego innego. Do kart, do zbierania kolorowych ciuszków czy biegania po pustym mieście. Mimo to zapewne znów spędzę przy nowej odsłonie setki godzin, ale znów z poczuciem, że jest to gra coraz mniej projektowana pod mój gust. ⊗ **Otton**



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

+ dodatki w trybie kariery, tryb kompetytywny
– bardzo słaby tryb The Grounds, nieco zbyt dynamiczny OVR w karierze

Na boisku lepsza niż kiedykolwiek, ale główna nowinka prezentuje się mocno średnio.

7

eprasa.pl 6ed3e30ef8



FIRE EMBLEM™ FORTUNE'S WEAVE

Cena: 297,80 zł Gatunek: taktyczna, RPG Deweloper: Intelligent Systems Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 12

Epoka pierwszego Switcha była dla serii Fire Emblem sprawdzianem. Podczas gdy pierwsza odsłona na jego wyłączność, Three Houses (2019), śmiało eksperymentowała z dotychczasowymi założeniami cyklu, tak ta druga, Engage (2023), głośniej odwoływała się do jego klasycznej formuły. Zakładam, że przy zliczaniu punktów w egzaminie na wyższość jednej koncepcji nad drugą decydującym czynnikiem była sprzedaż. Wynik? 4,12 mln do 1,61 mln na korzyść Three Houses, które zdołało przy tym wylegitymować się wyższą o 8 i 9 punktów procentowych średnią, kolejno według agregatorów recenzji OpenCritic oraz Metacritic. I wszystko jasne. Wraz z Fire Emblem: Fortune's Weave wracamy więc do uniwersum rozpoczętego w 2019 r., rzucając się w wir dworskich intryg, wielkich konfliktów i epickich wydarzeń.



Czterech pancernych i herold

O prostej kontynuacji nie ma jednak mowy. Nie tylko dlatego, że nową linię fabularną oddziela od Three Houses kilkuwiekowa przepaść oraz morze rozciągające się pomiędzy znanym dotychczas kontynentem Fódlan a ulokowanym na południe od niego lądem Dagda. Fortune's Weave robi bowiem wszystko, aby wyłuskać ze swojego pierwowzoru najlepsze cechy i wypolerować je na błysk, wszystkie pozostałe poprowadzić w nowym, wszechstronniejszym kierunku. Po kolei jednak. Linii fabularnych mamy tutaj od cholery i jeszcze trochę, bo grywalnych bohaterów jest aż piątka, każdy z innej parafii. Jest młodzik próbujący wybawić bliską osobę od niechybnej zguby, tajemniczy wojownik dzierżący magiczne ostrze, królowa walcząca w imieniu swojego ludu, poszukująca zemsty instrumentalistka, wreszcie mistyczny herold, awatar samego gracza. Łączy ich jedno – udział w igrzyskach nagradzanych przez koronę spełnieniem dowolnego życzenia. Wydarzenie to stanie na przecięciu wszystkich ścieżek fabularnych, stanowiąc jednocześnie punkt zwrotny dla przyszłych losów całego kontynentu. Co ważne, w przeciwieństwie do Three Houses nie musisz decydować się na wybór jednego konkretnego scenariusza już na samym początku. Historie czterech pierwszych z wymienionej piątki herosów toczą się bowiem równolegle, można więc pomiędzy nimi swobodnie przeskakiwać w dowolnym momencie. Popychać naprzód możesz więc nawet wszystkie jednocześnie, choć każda toczy się autonomicznie, bez respektowania postępów wypracowanych w pozostałych. Nie ma więc znaczenia, w jakiej kolejności będziesz je zaliczał i czy w ogóle będziesz to robił. Na dobrą sprawę do finałowej konfrontacji możesz podejść już na starcie przygody, choć z nikłą szansą na powodzenie. Widoki na zwycięstwo rosną wprost proporcjonalnie do liczby ukończonych scenariuszy, wciąż jednak bez jakiejkolwiek formy przymusu co do ich liczby. To dobrze, bo pojedyncza ścieżka fabularna to, w zależności od stylu gry i wybranego poziomu trudności, robota na 40–50 godzin, konieczność zaliczenia kompletu mogłaby się więc okazać dla wielu osób ponad siły i możliwości czasowe. Zwłaszcza że pomimo różnorodności postaci, odmienności dialogów i pomniejszych wydarzeń wszystkie kampanie charakteryzuje podobna struktura, ergo pewna powtarzalność. Jakkolwiek to jednak liczyć, to najpotężniejsze Fire Emblem w dziejach i bynajmniej nie tylko ze względu na rozmach scenariusza.

> LINII FABULARNYCH MAMY TUTAJ OD CHOLERY I JESZCZE TROCHĘ



eprasa.pl 6ed3e30ef8





W pełnej skali

Również dlatego, że tytuł wymyka się z ram swojego gatunku. Nie zrozum tego opacznie, to nadal przede wszystkim gra taktyczna, w której kluczowe bitwy toczysz na mapach w stylu szachownicy, naprzemiennie z wrogiem przesuwając po niej swoje jednostki niczym pionki. Ale nie zawsze! Prostsze pojedynki z przeszkadzajkami napotkanymi w trakcie eksploracji będziesz bowiem pokonywał w ujęciu statycznej, turowej wymiany razów, jak w 1986 r. Dragon Quest przykazał. Zaraz, w trakcie eksploracji?! A i owszem! Oprócz gigantycznej bazy wypadowej pod postacią miasta w typie starożytnego Rzymu planszówkowa struktura mapy świata skrywa wiele mniejszych i większych lokacji dostępnych do zwiedzania pieszo, w tym mrowie niewielkich lochów, gdzie właśnie najczęściej będziesz podejmował nowy rodzaj pojedynków. To nic przesadnie skomplikowanego, oprócz wyprowadzania na zmianę zwyczajnych ciosów czy umiejętności specjalnych postacie mogą co najwyżej połączyć na moment siły, egzekwując silniejsze ataki lub ubezpieczając swoje tyły, jednak już sam fakt tej niespodziewanej implementacji odmienia wrażenia płynące z zabawy. To już nie graficzna nowela przepleciona taktycznymi bitwami, ale pełnoprawna przygoda jRPG, nadal jednak silnie nacechowana strategią, tak pod postacią samych potyczek, jak i zarządzania czasem w przerwach pomiędzy nimi. Świetna decyzja, angażująca aktywną uwagę w stopniu niespotykanym dotąd w serii. Niezrozumiałą zagadką pozostaje dla mnie jedynie motywacja autorów stojąca za opcjonalnym uproszczeniem tego motywu dzięki funkcji auto-battle albo już na całego – możliwością zupełnego pominięcia ich za pomocą przycisku! Po co wobec tego było się trudzić nad opracowaniem alternatywnego systemu walki? I dlaczego gracz ma w ogóle podejmować tę aktywność, skoro uniknięcie walki nadal nagradzane jest punktami doświadczenia? Czy ludźmi z Intelligent Systems kierowała niepewność własnych wyborów i obawa przed negatywnym odbiorem ze strony graczy przyzwyczajonych do dotychczasowego sposobu zabawy? Dziwne posunięcie z pogranicza twórczej autodestrukcji, niepodobne do uparciuchów z Kioto. Chciałem chwalić za odwagę, ale niniejszym doznaję dysonansu poznawczego.

Więcej. Więcej!

Eksperymenty nie przysłoniły jednak deweloperowi poczucia obowiązku wobec taktycznego sedna sprawy, które rzecz jasna również doczekało się szeregu usprawnień. Podobnie jak w grze z 2019 r., tutaj także zrezygnowano z klasycznego systemu papier-nożyce-kamień, w prosty sposób określającego przewagę jednych typów broni nad drugimi. Naturalnie różne jednostki wciąż pozostają skuteczniejsze przeciwko określonym kategoriom adwersarzy, choć tych zależności jest więcej, bo i przybyło rodzajów oręża. Doszła wszak broń palna, a także nowe warianty jeźdźców. Powracają przy tym linie agro, określające jednak już nie tylko zasięg wrogich ataków, ale także ich rodzaj, co pozwala na mądrzejsze przesuwanie jednostek po mapie. Są też świeże, wyjątkowo potężne typy ciosów, okupione jednak utratą punktów zdrowia i ryzykiem „przegrzania" specjalnego wskaźnika, skutkującego bolesnym przetrzebieniem statystyk życiowych danego wojownika. Dostrzegalnie więcej można także robić w czasie wolnym pomiędzy kluczowymi fabularnymi konfrontacjami. Oprócz treningów podbijających parametry, wyrabiania licencji na silniejsze warianty danej klasy czy rekrutowania kolejnych członków armii jest też cała masa aktywności zacieśniających więzi w drużynie, co przekłada się zarówno na jej skuteczność w walce, jak i nowe opcje werbunkowe. Można więc prowadzić debaty, ucztować, wychodzić wspólnie do teatru czy łaźni albo świadczyć posługę w jednej z kilku świątyń, co zapewnia pożyteczne błogosławieństwa bitewne. Można wreszcie wychodzić na mapę świata, odkrywać nowe wioski i lochy, sadzić i zbierać rośliny, polować na zwierzynę, kiełznać dzikie wierzchowce, rozstawiać obozowiska czy handlować z przydrożnymi kupcami. Tak, to bez dwóch zdań najpotężniejsze Fire Emblem w dziejach.

The Best Of

Fire Emblem: Fortune's Weave to więc trochę koncert życzeń, składanka z najlepszymi utworami w dorobku danej formacji. I to taka dwupłytowa. Na jednej – wszystko co najlepsze. Różne ścieżki fabularne, możliwość swobodnego przełączania się między nimi, dopracowany system taktycznych batalii, bezlik aktywności pobocznych, silny nacisk na historię i relacje między członkami drużyny, a wreszcie znamienny dla cyklu fabularny przeskok czasowy, jak zwykle wywracający wszystko do góry nogami. Na drugiej natomiast – zupełnie nowe utwory albo świeże aranżacje tych już znanych. Nadal „animkowa", ale jednak dostrzegalnie bardziej szczegółowa oprawa, alternatywny system walki w stylu jRPG i zaskakująco duży nacisk na aktywną przygodę. Za takie epickie wydanie jestem w stanie głęboko sięgnąć do portfela, a moją walutą będzie ocena końcowa. Płacę dziewięć, reszty nie trzeba. ⊗ **Komodo**



SWITCH 2

+ cztery scenariusze, dopracowany system taktycznych bitew, eksploracja
– opcjonalne, przesadne uproszczenia nowego rodzaju pojedynków

Magnum opus w dorobku serii. Takiego kolosa trudno będzie kiedykolwiek przebić.

9

eprasa.pl 6ed3e3def3



Cena: 219 zł Gatunek: strategia turowa, jRPG Deweloper: Happinet Corporation Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 12

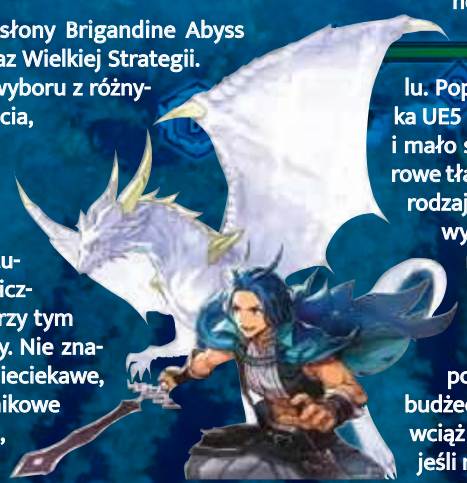
Brigandine to seria turowych gier strategicznych w stylu Domination z elementami RPG w japońskich klimatach, której pierwsza część pojawiła się jeszcze za czasów pierwszego PlayStation. Potem nastąpiła niesamowicie długa przerwa, aż do wydania ciepło przyjętej kilka lat temu The Legend of Runersia. Obecnie debiutuje część trzecia pod tytułem Brigandine Abyss, na którą czekałem z niecierpliwością, na wszystkie platformy obecnej generacji.

STARCIA TOCZĄ SIĘ W ZRÓŻNICOWANYCH, ROZLEGŁYCH ŚRODOWISKACH

Gwoli ścisłości, by się dobrze bawić, nie trzeba znać poprzedniczek, ponieważ Brigandine Abyss opowiada całkiem odmienną historię. Kiedyś cały kontynent był jednym imperium, a zbroja Brigandine była jego potężnym reliktem. Lecz jak to bywa, z czasem cesarstwo rozpadło się na samodzielne państwa, ale okres pokoju się skończył. W jednym królestwie doszło do przewrotu z ręki słynnego generała, który, przejąwszy zbroję, chce podbić cały kontynent. Reszta władztw przeciwstawia się uzurpatorowi, ale musi też walczyć z innymi konkurentami. Rozpoczyna się wojna wszystkich ze wszystkimi o przetrwanie i spuściznę po dawnym imperium.



W porównaniu do poprzedniej odsłony Brigandine Abyss oferuje dwa tryby zabawy: fabularny oraz Wielkiej Strategii. Tryb fabularny oferuje sześć frakcji do wyboru z różnymi opowieściami oraz celami do osiągnięcia, co niekoniecznie wymaga podboju całego kontynentu. Niestety widać mniejsze zróżnicowanie nacji niż poprzednio, a poza tym fabuła jest luźniejsza, wypełniona żartami, w każdym razie brak tutaj powagi i gęstej atmosfery poprzedniczki. Wszystko jest bardziej infantylne, a przy tym skierowane do ciut młodszego odbiorcy. Nie znaczy to oczywiście, że tło fabularne jest nieciekawe, wręcz przeciwnie, liczne scenki przerywnikowe i pewna nieliniowość potrafią wciągnąć, ale to już nie ten sam klimat.



Na Fazie

Jeśli nie kręci nas fabuła, w zamian możemy w drugim z trybów zabawy wybrać jedno z 24 państw i rozpocząć standardowy podbój. Rozgrywka w Abyss składa się z pór roku, a te z dwóch faz: Organizacji i Inwazji/Obrony. W tej pierwszej zarządzamy swoimi siłami, każdemu z posiadanych dowódców przydzielając różne magiczne istoty, tworząc w ten sposób miniarmię oraz kupując zaopatrzenie. Istot jest mnóstwo, koszt rekrutacji też jest zróżnicowany, ale jest w czym przebierać. Faza wojenna to moment, gdy wyznaczasz dowódcę, który najeżdża przeciwników, co umożliwia poszerzenie terytorium i uzyskanie dostępu do dodatkowych zasobów. Każda inwazja pozwala na wysłanie maksymalnie trzech dowódców i przydzielonych im sił. Oczywiście nas też można najechać i wtedy się bronimy (albo i nie) oddziałami stacjonującymi akurat w danym regionie.

Starcia toczą się w zróżnicowanych, rozległych środowiskach, wpływających zresztą na naszą skuteczność bojową na heksagonalnej mapie. Walki odbywają się w stylu znanym z Fire Emblem czy Langrissera, ale chociaż emocjonujące, są dość powolne, wymagając sporej gimnastyki umysłu. Nasi wojacy mają bowiem całkiem sporą paletę wrażliwości i odporności, należy więc ostrożnie dobierać oponentów, by nie walić głową w mur. Szybkość działania jest też ważna, ponieważ obrońca, jeśli przetrwa 12 tur, wygrywa, pozostawiając nas z martwymi wojakami bez zdobyczy terytorialnych. Wprawdzie generałowie wracają do życia, ale ich podwładni już nie. Gra ma pełnoprawne elementy RPG, więc utrata dobrze rozwiniętego wojska boli, zwłaszcza że o ponadprogramowym przeszkoleniu mowy nie ma. Ogólnie starcia sprawiają przyjemność, ale niektóre potrafią wymęczyć.

Wizualnie Abyss nie prezentuje się szczególnie imponująco, pomimo baśniowego stylu. Poprzednio było lepiej. Mimo zastosowania silnika UE5 na dużym ekranie wszystko wydaje się toporne i mało szczegółowe. Wyjątkiem są jednak dwuwymiarowe tła oraz sylwetki postaci widziane podczas scenek rodzajowych, które cieszą oko. Interfejs użytkownika wygląda również znacznie gorzej niż w poprzedniku, ponadto jest niewygodny z meczącymi wzrok ikonkami. Ogólnie szkoda, że Brigandine Abyss, pomimo wciąż sporej grywalności, zalicza krok wstecz w stosunku do Runersii, jakby powstawał zbyt szybko, na kolanie i przy nikłym budżecie. Dla zwolenników strategicznych jRPG-ów to wciąż tytuł wart uwagi, ale jedynie na promocji albo jeśli nie mamy nic ciekawszego pod ręką. ⊗ **Aysael**



PS5, XSX, SWITCH 2, PC

+ sześć historii, wiele istot do rekrutacji, mapy bitewne
− wizualnie bez polotu, powolne starcia, wykonanie gorsze niż poprzednio

Tym razem baśniowe pojedynki nieco straciły ze swojego uroku.

6



HALLOWEEN THE GAME

Cena: 169 zł Gatunek: asymetryczny horror Deweloper: IllFonic Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 18

System szkolny w Polsce skupia się wyłącznie na ocenie efektu końcowego, a nie wysiłku czy starań, jakie uczeń włożył w naukę. Szczęśliwie jednak nie jesteśmy w szkole, dlatego możemy pozwolić sobie na drobne odstępstwo od przyjętych powszechnie kryteriów. W przypadku Halloween: The Game zwyczajnie nie sposób bowiem inaczej. Od samego początku było wszak jasne, że średniej wielkości amerykańskie studio IllFonic nie jest zdolne do stworzenia tytułu na topowym, korporacyjnym poziomie. Równie oczywiste było jednak, że chudszy portfel rodziców w żaden sposób nie umniejsza ich miłości do dziecka. Przed Wami najlepszy dotąd interaktywny hołd złożony filmowemu klasykowi Johna Carpentera z 1978 r. I mniejsza z tym, że na dobrą sprawę pierwszy od czasów wydanego w 1983 r. na Atari 2600 potworka od MicroGraphicImage.



„I shot him six times!”

Halloween: The Game to asymetryczny horror sieciowy, w którym czwórka graczy wciela się w mieszkańców miasteczka Haddonfield, a jeden w terroryzującego je w halloweenową noc oprawcę – legendarnego Michaela Myersa. Bynajmniej jednak nie mamy do czynienia z prostą kalką hitowego Dead by Daylight. Deweloper, doświadczony wcześniej przy adaptacjach do podobnej formuły innych legendarnych marek, w tym „Piątku trzynastego”, „Predatora” czy „Morderczych klownów z kosmosu”, za każdym razem bardzo trafnie rozpoznaje ikoniczne cechy materiałów źródłowych i pomysłowo przepisuje je na język gier wideo. Tym samym gracz w skórze Myersa może i nie jest zdolny do puszczania się biegiem ani wyprowadzania odpowiednio szybkich i zamaszystych ciosów, jest za to nieśmiertelny i opisany kompletem atrybutów nieprzejednanego obserwatora-prześladowcy. Może więc odcinać linie telefoniczne, grzebać przy skrzynkach elektrycznych, namierzać ofiary poprzez nasłuchiwanie ich tętna czy wreszcie przyglądać się im z dystansu, osłabiając tym sposobem ich możliwości wprost proporcjonalnie do budowania własnej skuteczności. Wszystkie te podchody mają swój cel – dzięki nim Michael pojawia się w pobliżu celów dosłownie znikąd, zamykając je w stalowym uścisku i rozprawiając się z nimi krwawo czy to za pomocą dzierżonej broni, czy też elementów otoczenia. Autorzy przygotowali na tę okazję nietuzinkowe rozwiązanie – stojący w cieniu i poza polem widzenia postaci morderca może rozpłynąć się w powietrzu i w trybie niewidzialności podejść swoje ofiary, choć materializacja jest obłożona tymi samymi obostrzeniami co wcześniejsze zniknięcie. Bardzo pomysłowa i satysfakcjonująca mechanika, zamieniająca toporne operowanie postacią w narastającą stopniowo frajdę.

BYWA INTENSYWNIE, EMOCJONUJĄCO, MOŻE NAWET ODROBINĘ STRASZNIE

„It was the Boogeyman”

O ile celem mordercy jest oczywiście zabijanie, o tyle celem pozostałych jest... o dziwo, wcale nie samo przetrwanie. Owszem, fajnie pozostać przy życiu aż do finału każdego z 20-minutowych meczów, nadrzędnym zadaniem grupy jest jednak ratowanie niegrywalnych mieszkańców miasteczka. NPC-ów nie wystarczy jednak ostrzec przed zagrożeniem, trzeba ich jeszcze zachować przy życiu. Po zręcznościowej sekcji dialogowej można zabrać ich ze sobą, nakazać znalezienie kryjówki albo wezwanie służb. Za telefon możesz chwycić zresztą samodzielnie, co, podobnie jak każda inna kluczowa czynność, także okupione jest nerwową egzekucją minigierki. Ucieczka z jednej z czterech dzielnic Haddonfield nie będzie jednak łatwa, z oddechem prześladowcy na karku trzeba wszak najpierw namierzyć drogę wyjścia, do której będzie można poprowadzić mieszkańców. Każdorazowo może to być co innego – bezpieczna piwnica, furtka w ogrodzeniu, samochód czy policyjny radiowóz. Oczywiście wszystkie w ten czy inny sposób zabarykadowane, do ich sforsowania potrzebne będą więc odpowiednie narzędzia lub części naprawcze. Bywa intensywnie, emocjonująco, może nawet odrobinę strasznie, ale z całą pewnością wyjątkowo klimatycznie! No i śmierć wcale nie kończy definitywnie zabawy, ale szczegóły na ten temat pozostawię Ci do samodzielnego odkrycia.

„As a matter of fact it was”

Naturalnie jednak cała ta świetnie brzmiąca zabawa toczy się w warunkach mniejszych lub większych niedociągnięć, drobnych bugów, generalnego wrażenia budżetowości, a także zawartości szybko zjadającej własny ogon. To mała, przeciętnie dopracowana gra, poza jednym jedynym trybem wieloosobowej zabawy oferująca ponadto raptem półtoragodzinną solową kampanię wiernie podążającą śladami klasycznego scenariusza pióra Carpentera i Debry Hill, a tak naprawdę robiącą za fabularyzowany samouczek do gry właściwej. To tytuł przeznaczony dla najwierniejszych fanów filmu, który można kochać nie za zalety, ale pomimo wad. Gwarantuję jednak, że jest z nim jak z każdym smakiem nabytym. Na początku odrzuca, w wyniku regularnych prób z czasem jednak zaczyna sprawiać przyjemność. ⊗ **Komodo**



PS5, XSX, PC

+ wierność filmowi z 1978 r., gęsty klimat, pomysłowe mechaniki, frajda
– tylko jeden tryb gry, mało map, króciutka kampania, toporne sterowanie

Interaktywne Halloween na miarę naszych możliwości. Udany prezent dla fanów filmowej klasyki!

6



Cena: 219 zł Gatunek: wyścigi, arcade Deweloper: Milestone Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 3

Hot Wheels nie kojarzy mi się z dzieciństwem, bo wtedy na osiedlu i w Peweksach rządziły Matchboksy, ale moje dzieci mają już nieco inną optykę. Seria Unleashed całkiem skutecznie przeniosła wszak klimat ustawionych w pokoju pomarańczowych torów do świata gier, oferując zręcznościowe ściganie, kraksy i całą masę resoraków. Rush postanawia zrobić coś nowego – dorzucić do tego otwarty świat.

Pomysł jest prosty – jeździmy po kolejnych wyspach, zaliczamy wydarzenia, zbieramy znajdźki, odblokowujemy samochody i stopniowo mierzymy się z coraz większymi wyzwaniami. Jeżeli graliście w poprzednie Hot Wheelsy z serii Unleashed, poczujecie się tutaj jak w domu. Samochodziki są lekkie, responsywne i mają tę przyjemną, lekko absurdalną fizykę ze sporą dawką przyjemnego chaosu. Driftujemy, ładujemy boost, wciskamy gaz i próbujemy nie wylądować na ścianie. Co oczywiście zazwyczaj się nie udaje, ale to w sumie lepiej, bo frajda jest większa. Do dyspozycji oddano cztery klasy pojazdów – są uniwersalne samochodziki, Drifterzy, szybkie Speedstery oraz potężne Titany. Różnice między nimi nie są wyłącznie kosmetyczne, bo jednemu łatwiej pokonywać ciasne zakręty, a drugi może potraktować przeszkodę jak sugestię, która koło koła mu lata. Brzmi uczciwie.

Kto to panu tak zaprojektował?

Największą nowością Infinite Rush jest otwarty świat. Zamiast zamkniętych pomieszczeń i torów otrzymujemy cztery wyspy, każdą z własnym motywem. Mamy między innymi klimat Hollywood, tropikalne rejony, pustynne krajobrazy oraz bardziej japońskie miejscówki ze świątyniami i ogrodami. O płatne dodatki nie musicie się martwić, bo wzorem poprzednich części zaraz pewnie pojawi się świat na licencji Batmana czy innego „Looney Tunes". Problem w tym, że same wyspy nie zdzierają lakieru z wrażenia. Tak, są duże, żeby poczuć swobodę, ale jednocześnie na tyle mało charakterystyczne, że po pewnym czasie zaczynamy je traktować głównie jako drogę między jednym wydarzeniem a drugim. W Unleashed ogromną część uroku stanowiło poczucie, że naprawdę ścigamy się miniaturowymi samochodzikami po niezwykłych torach w pokoju, garażu, piwnicy czy skateparku, tutaj ten efekt trochę wypadł z zakrętu.



Co by nie marudzić, na każdej wyspie czeka jednak sporo aktywności i znajdziek. Możemy szukać zębatek, naklejek, wykonywać wyzwania kaskaderskie, brać udział w dodatkowych wydarzeniach, eliminacjach, próbach czasowych, driftach, demolkach, próbach szybkiego dotarcia do salonu bez zderzeń i zadrapań czy wyzwaniach fotograficznych. Jest co robić, choć znowu – gdy musimy przejechać do kolejnego punktu na mapie, podskórnie wjeżdża poczucie, że to bardziej obowiązek niż nagroda. Dla mnie szczególnie fajnym pomysłem są pojedynki 1 na 1 z napotkanymi w świecie autami. Wygrywamy krótki wyścig i... cyk, nowy resorak trafia do wora, czytaj kolekcji. Przypomniały mi się aż czasy zabawy autkami po trasach malowanych kredą i prawo blokersa, które zakładało, że ostatni na mecie traci auto na rzecz pierwszego. Straciłem tak Toyotę Suprę, ale wygrałem złotego Rolls-Royce'a. A samochodów jest tu naprawdę sporo. Są zarówno hot-wheelsowe dziwadła pokroju jeżdżących kaczek, jak i masa licencjonowanego dobra z furami takich marek jak Ford, Mitsubishi, Aston Martin,

NAJWIĘKSZĄ NOWOŚCIĄ INFINITE RUSH JEST OTWARTY ŚWIAT

Honda, Ferrari, Mercedes czy nawet kultowy, czerwony Viper GTS. Możemy je dodatkowo personalizować i rozwijać, poprawiając między innymi prędkość, przyspieszenie czy prowadzenie. Razem z synem zaczęliśmy już nawet rozglądać się w sklepach za autami, które można znaleźć w grze, by odtworzyć na półce wirtualną kolekcję. Człowiek stary, a dalej daje się łapać na tę wędkę z otwartym dziobem.

Zrób to sam

Milestone nie zapomniało oczywiście o edytorze tras. Możemy budować własne trasy praktycznie na całej wyspie, wykorzystując dostępne elementy, przeszkody i dodatki. System jest wygodniejszy niż wcześniej, bo świat potrafi się dostosować do naszej konstrukcji, a czasem bezmyślności, naprawiając za nas błędy. Oprawa graficzna jest przy tym przyzwoita, szczególnie jeśli spojrzymy na same samochodziki. Modele resoraków prezentują się bardzo dobrze, a materiały potrafią przekonująco oddać plastikowo-metalowy charakter zabawek. Gorzej bywa z otoczeniem. Tekstury miejscami są nierówne, a niektóre fragmenty świata wyglądają po prostu przeciętnie. Na szczęście podczas szalonego rajdu z prędkością kilkuset kilometrów na godzinę raczej się nie zatrzymujemy, żeby podziwiać jakość kamienia przy drodze. Mimo że czasami trzeba uzbroić się w cierpliwość podczas loadingów, to dużo ważniejsze z perspektywy fana ścigałek jest 60 klatek na sekundę.

Z jednej strony mamy więc świetny, sprawdzony model jazdy, masę samochodów, sporo wydarzeń, kolekcjonowanie i naprawdę przyjemną zręcznościową zabawę. Z drugiej – otwarty świat, który choć miał być wielką rewolucją, okazał się elementem najmniej przekonującym. Mimo wszystko warto. ⊗ **Roger**



PS5, XSX, SWITCH 2, PC

+ udany model jazdy, masa samochodów i znajdziek, edytor tras
− otwarty świat nie wykorzystuje w pełni potencjału, nierówna oprawa graficzna

Solidne i bardzo przyjemne arcade'owe wyścigi. Po prostu.

7

eprasa.pl 6ed3e30ef8



Cena: 130 zł Gatunek: sieciowa strzelanina Deweloper: BlackMill Games Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 18

Po zrobieniu mielonki z konsolowych wydań Wuthering Waves i Hell Let Loose: Vietnam zaraz wyjdę na największego hejtera PS5 i XSX w redakcji. I wcale mi się taka reputacja nie uśmiecha, bo na konsolach się wychowałem i wciąż je uwielbiam. Ale nie mogę też stosować taryfy ulgowej, bo tutaj idzie o Waszą ciężko zarobioną kasę. Zatem bez owijania w bawełnę: Gallipoli to katastrofa na PS5 i XSX.



Dałem autorom czas na poprawki, ale niestety nawet po dwóch tygodniach od premiery Gallipoli wciąż straszy nierówną konsolową animacją. Framerate nieustannie nurkuje z poziomu 60 FPS-ów w okolice 35–40 klatek na sekundę, a przy tym obraz jest tak rozmazany, jakby był rekonstruowany z rozdzielczości 480p. Bonusowo BlackMill serwuje efekt rozdzieranego kadru (tzw. screen tearing), co sprawia, że trudno precyzyjnie celować.

W sieciowej grze, opartej na ostrej rywalizacji, gdzie domyślnie twórcy wrzucają nas do jednego worka z graczami na PC (crossplay), taki gameplay nie ma sensu. Chyba że lubicie strzelać do botów, bo autorzy pozwalają w Gallipoli, tak jak wcześniej w Isonzo, potrenować w trybie offline z oponentami sterowanymi przez sztuczną inteligencję (nawet bez wykupionego PS Plus czy Game Passa).

Przerażający realizm

Największa akcja desantowa I wojny światowej wypada o niebo lepiej na PC. Wydajność jest przyzwoita nawet na słabszych kartach graficznych dzięki upscalingowi DLSS, a gunplay z piękną, szczegółową grafiką jest porażająco immersyjny. W tak wysokim stopniu, że w pewnym momencie poczułem się nieswojo, bo jako snajper miałem wrażenie, że mierzę nie do zbitki pikseli, lecz do prawdziwej osoby. To jest po prostu szokująco realistyczne.

Drżenie rąk ściskających nerwowo karabin Lee-Enfield, zwężające się pole widzenia, gdy znajdujemy się pod ostrzałem, mimowolne krzyki spanikowanych żołnierzy, nerwowe zmiany magazynków i przeszywający gwizd artyleryjskich pocisków – to jest audiowizualny triumf studia BlackMill, przebijający na PC świetne Isonzo. Flegmatyczny dubbing armii imperium brytyjskiego może nie powala, ale żywiołowe okrzyki „Allāhu Akbar" ze strony drugiej grywalnej frakcji, czyli imperium osmańskiego, są doskonałe. Twórcy poprawili też symulację balistyki pocisków, które wystrzeliwane są teraz z pewnym rozrzutem, a dystans skutecznego ostrzału został skrócony względem Isonzo, zbliżając się tym samym mocniej do rzeczywistości.

I wojna światowa versus Wietnam

Skuteczność ognia zaporowego stała się w Gallipoli miażdżąca. I bardzo dobrze, bo w Isonzo ten element gunplayu wypadał zbyt anemicznie. Wreszcie sens ma budowanie i obsadzanie cekaemów oraz bieganie z erkaemem w garściach. U graczy zasypywanych gradem kul kamera totalnie wariuje, a obraz ulega rozmyciu, tak że można teraz przypierać do ziemi całe plutony wrogów. O ile tylko znajdziecie osobę, która będzie zaopatrywać Was w amunicję, bo Gallipoli wymusza działanie zespołowe, oferując 10 dostępnym klasom żołnierzy skąpy zapas pocisków i ogólnie premiując wspólne manewry.

Gallipoli sprawiło, że zapomniałem o HLL: Vietnam, które potrzebuje do rozwinięcia skrzydeł jeszcze kilku dużych łatek. Niewielkie mapy oraz ograniczanie liczby żołnierzy w bitwach do 50 osób (25 vs. 25) sprawiają, że te walki są szybsze niż w Hell Let Loose. Gallipoli z jednej strony oferuje więc znacznie realistyczniejszą obsługę giwer i ekwipunku bojowego, a z drugiej nie nudzi koniecznością poruszania się po ogromnych mapach, serwując błyskawiczne respawny po śmierci. Czy znajdziemy tutaj głębię taktyczną na miarę strzelanki Team17? Absolutnie nie. W związku z ciasnymi mapami Gallipoli nie pozwala na szczególnie ambitne manewry oskrzydlające. Jednak dla osób szukających ekstremalnie realistycznego gunplayu i jednocześnie szybszego tempa walk niż w HLL taka formuła zabawy będzie idealna.

> TO JEST PO PROSTU SZOKUJĄCO REALISTYCZNE

Gallipoli potrzebuje do osiągnięcia bitewnej nirwany kilku poprawek. Trzeba tutaj skorygować kod sieciowy, bo czasem osoby z niską jakością połączenia „latają" po mapach jak duchy. Autorzy muszą też dopracować sporadycznie szwankujące rejestrowanie trafień w oponentów, nieco osłabić rewolwery i wzbogacić tytuł o kolejne mapy, bo na starcie mamy do dyspozycji tylko pięć ładnie wykonanych lokacji. Przydałby się też alternatywny tryb rozgrywki, inny niż zasadniczy moduł obrony i ataku, w którym przejmujemy kolejne punkty mapy. Jednak nawet z tymi mankamentami Gallipoli to sieciowa strzelanka godna polecenia. Z jednym arcyważnym zastrzeżeniem: wyłącznie na PC. ⊗ Zax



PS5, XSX , PC

+ grafika na PC, realistyczny gunplay, nacisk na współpracę, dobre tempo, audio
– tragiczne konsolowe wersje, mało map, nienajlepsza optymalizacja

Świetna strzelanka, ale tylko na PC. Ocena wersji PS5/XSX to 4/10.

7+



Cena: 339 zł Gatunek: przygodowa, akcja Deweloper: Insomniac Games Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 18

Pomyśl tylko, że miałeś SWAG, zanim to było modne. Twoje zdrowie regenerowało się dekady przed tym, kiedy umiejętność ta stała się chlebem powszednim u byle chłopa z shooterów TPP, a nos podpowiadał Ci drogę, zanim na takich sztuczkach sławę zrobili ten w pelerynie i siwy od potworów. A gdy doczekałeś się głośnej gry, to nagle wszyscy się nabijają, że jesteś niemal nieśmiertelny, masz superzmysły i potrafisz bezkolizyjnie jeździć na motorze?

Firmowe moce Wolverine'a – podstawa osobowości postaci – to dziś w produkcjach typu przygoda-akcja klisze, natomiast uproszczenia, aby grę skończyli nawet bystrzy jak woda w kiblu, sprawiają, iż dochodzi w niej do absurdów. Jak spacer korytarzem, gdzie po bokach ustawiono podświetlone „znajdźki", których i bez tego żaden średnio ciekawy świata gracz nie przeoczy, a za samo znalezienie się w ich pobliżu dostajemy po 5 XP. Jest „pierdzący ślad" Jean Grey, wskazujący drogę, nawet gdy na ogół jest tylko jedna, powtarzanie tutoriali, byśmy nie zapomnieli, jak się wyprowadza ciosy, czy nagminne podpowiedzi, gdy bohater gada do siebie na temat obecnego celu. Tyle że Sony od dawna forsuje bezstresowe doświadczenia, manifestowane przez chlapanie białą czy żółtą farbą na elementy mające zwracać uwagę. Aloy też mamrotała pod nosem o zagadkach, podobnie jak Atreus w God of War Ragnarök próbował być pomocny, podpowiadając staremu.

To uproszczenie, ale mam teorię, czemu nie powstała porządna gra o Supermanie i nikt się do takowej nie zabiera. Bo trudno zbudować wiarygodne zagrożenie wokół typa, którego nie da się zabić. Trudno o sensowny system rozwoju, jeśli wszechmocny bohater ma być nagle słaby i rosnąć w siłę po drodze, czy sensowne zagadki, wszak facet widzi przez ściany i słyszy pierdnięcie myszy na drugim końcu miasta, więc co może sprawiać mu problem? W filmie czy komiksie tych rozterek nie ma. W grze, potrzebującej wszystkich charakterystycznych dla niej mechanizmów i systemów – owszem.



Człowiek

Designerzy z Insomniaca nie w pełni poradzili sobie z właściwym ujęciem natury herosa. Albo inaczej – chcieli z niego wycisnąć za dużo. Marvel's Wolverine to nie origin story, ale – jak w Spider-Manie – autorzy stawiają na własną wersję uniwersum. Logan nie jest w niej podstarzałym cynikiem, którego uwielbialiśmy w komiksach. Jest młodszy, łagodniejszy, w niektórych scenkach ma oczy niewinnie wielkie jak błagający kot w „Shreku" (przepraszam – nie mogę tego odzobaczyć), a do tego stara się wrócić do składu Team X – drużyny najemników złożonej m.in. z Sabretootha i Mystique i kierowanej przez enigmatycznego Essexa (Mister Sinister z udaną rolą Troya Bakera).

W zakątkach pamięci Logana kołaczą traumy przeszłości, ale wątek spycha ze sceny historia spisku przeciwko istnieniu mutantów i ludzkości, zamieniając indywidualny tragizm postaci – u podstaw szukającej równowagi między bestią a pragnącym odkupienia człowiekiem – na efekciarstwo i wybuchy. Umiejętność Insomniaca do tworzenia poruszających historii o dojrzewaniu i upartym byciu tym dobrym, pasujących do Petera Parkera, nie sprawdza się w przypadku stuletniego gościa mającego na karku kilka wojen i dziesiątki lat przykrych doświadczeń. Fabuła wprowadza w pierwszym akcie szereg postaci, zarysowując pewne relacje, by potem zepchnąć je na drugi plan, po drodze zaserwować parę „serio?" momentów i zamknąć całość pospiesznym finałem.

Zwierzę

Przeskakując między ośnieżonymi gałęziami w kanadyjskiej głuszy, w kurtce z pieczołowicie odwzorowanym

eprasa.pl 6ed3e30ef8

futerkiem na kołnierzu, w które pewnie jakiś animator wpompował masę pracy (również burzliwe włosy Logana czy owłosiona klata wyglądają realistycznie, podobnie jak skórzane kostiumy – z przeszyciami i otarciami), pomyślałem, iż tak mógłby wyglądać Wolverine w wersji sandboks. Z połaciami naturalnego terenu do powolnej eksploracji i protagonistą, który w leśnej samotni uczy się panować nad naturą pierwotnego łowcy i rozwiązuje jakąś lokalną sprawę. Jak ponury i trzeźwy obraz z „Rambo: Pierwszej krwi" kontra podejście jednoosobowej armii w „Rambo II". A postać przecież ta sama.

Jednak po otrząśnięciu się mogłem co najwyżej zabić paru cybernetycznych najemników z ukrycia – czy to wbijając ich w glebę z góry, czy czając się w krzakach, choć stealth jest prosty jak instrukcja obsługi młotka – a skończyło się jak zawsze otwartą awanturą. Bo w końcu ikoniczne, tnące na plasterki pazury bohatera to akurat atut, którego inni nie mają. A skoro zdecydowano się na głównie korytarzową strukturę rozgrywki, to może należało w ogóle zrzucić ułudę otwartości, która jest wyłącznie powodem żartów, i zrobić Wolverine'a w wersji restrykcyjnego, ale zbalansowanego slashera – z przystępnym systemem walki, ale wyśrubowanym systemem ocen, pozwalającym na





rangi typu SS tylko tym, którzy zdołają osiągnąć pełną maestrię. Tytuł nie udawałby niczego innego w dobrym sensie – jak Metal Gear Rising: Revengeance czy Bayonetta. Bo podstawy zbudowano solidne, nawet jeśli owymi pazurami zniszczysz auto, by zaraz potem nie móc skosić trawy.

Maszyna do zabijania

Ale co ma się sypać, sypie się w drobny mak, kiedy skacząc między wrogami, Logan roztrzaskuje ścianki i barierki, a szpony, które powinny ciąć, tną gładko jak my ogórki na mizerię. Wrogowie momentalnie mają porozdzierane ubrania i ciało, a ciosy kończące niekiedy stanowią festiwal latających kończyn i rozerwanych na pół torsów, po których dusisz przycisk pauzy i w trybie foto strzelasz kolejne ujęcie z filtrem „czerń, biel i krew", oddającym styl specjalnej serii komiksów. Ten fetyszyzm brutalności i naturę zaślepionego, niezbyt wyrafinowanego zabójcy, którego wszędzie pełno, starcia potrafią uchwycić bardzo skutecznie.

Bolączką pozostają dwa drzewka rozwoju, bo żadne nie daje możliwości obrania odmiennej ścieżki ani nie pozwala modyfikować fundamentów. Na odblokowanie czekają pasywne umiejętności – większy zasięg ataków stealth, dłuższe okno czasu parowania, więcej zdrowia odnawianego poprzez finishery na zamroczonych wrogach, mocniejsze ciosy w już dostępnych kombosach. Szybko zresztą punktów rozwoju masz względnie pod dostatkiem i raczej nie ma kompromisów, gdy należałoby przemyśleć wybór jednego użytecznego zagrania względem drugiego. Raczej mamy poczucie „wszystko jedno, zaraz odblokuję i tamto". Różnorodności, ponad wizualną, nie wprowadzają też kolejni wrogowie – mechaniczni Reavers, zakapturzeni ninja klanu Ręki czy przerastający nas Sentinele to w zasadzie „skórki". Z każdym walczy się z grubsza tak samo; żaden typ nie wymaga zmiany podejścia oprócz rzeczy fundamentalnych typu „temu najpierw rozbij tarczę/blok kopniakiem", a wyższe poziomy trudności też nie pomogą, bo zamiast wyposażyć adwersarzy w bardziej wyrafinowane SI czy nowe ciosy, dodają im po prostu wytrzymałości na obrażenia.

> **CZYSTE, DAJĄCE WYSKOK ADRENALINY WOLVERINE POWER FANTASY**

Tylko co ja mogę poradzić, skoro dosiadanie leżących leszczy na glebie, niczym w MMA, aby wściekle zatopić szpony w ich klatkach piersiowych, przybijanie trupów do ścian, soczyste odgłosy łamania kości i rozszarpywania mięsa, wrzaski przy dekapitacji klęczącego wroga czy wbijaniu pazurów z impetem w podbródek i wynoszeniu typa w powietrze – to się akurat nie nudzi. Zwłaszcza w trybie Performance i 60 klatkach na sekundę podlana juchą sieczka – nawet pomimo płycizny systemu, powtarzalności i struktury opartej na kolejnych, upchanych przeciwnikami kill roomach – to czyste, dające wyrzut adrenaliny Wolverine power fantasy. Czyli to, czego w pewnym stopniu oczekiwałem. Dostałem to, ale pogrzebane pod natłokiem problematycznych designerskich decyzji...

Może wystarczyło zaprojektować system „na cebulkę" – dodać kilka rodzajów bloku, w zależności od mocy wrogich ataków, jak w wiekowym Heavenly Sword, albo wyposażyć Logana w różne postawy, od standardowej – z gardą i unikami, do bezmyślnej furii, z najmocniejszymi atakami, ale szeregiem utrudnień w kontroli, co oddawałoby dzikość Wolverine'a. Bo tutejszy tryb furii to jedynie szybsze i jeszcze bardziej krwiste wykończenia. Ale jak inaczej mogłaby się ta historia potoczyć, być może nigdy się nie dowiemy, bo nigdy nie powstanie kontynuacja, w której twórcy obiorą inną ścieżkę.

Dlatego w obecnej sytuacji traktuję Wolverine'a jako growe guilty pleasure. Takie jak niektóre filmy Marvela – łatwe w konsumpcji, niegrzeszące polotem ni drugim dnem, ale za to wyładowane pierwszorzędnymi efektami i z raczej niezłym wskaźnikiem ogólnej rozrywkowości. Wolverine jest takim łatwym i niezbyt wymagającym, niegrzeszącym polotem mordobiciem i jeśli przyjąć je ze świadomością tych ułomności, to obroni się i efektami, i dawką rozrywkowości. Mimo że ocenę – i tak podbitą sentymentem do postaci – powinieneś odnosić do gry dopiero wtedy, gdy doczeka się obniżek. ⊗ SoQ



PS5

+ kultowy bohater, brutalność i tempo akcji, w wielu miejscach topowa oprawa
– system walki powinien być głębszy, miałka fabuła

Może trzeba było podać Rosomaka w bardziej skondensowanej formie, bo udawanie blockbustera AAA nie wyszło.

7-

eprasa.pl 6ed3e30ef8



Cena: 69 zł Gatunek: sportowa Deweloper: Goon Squad, Headup Games Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 16



Cena: 89,99 zł Gatunek: metroidvania Deweloper: WONDERBOY BOBI Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI:7

Wchodzisz w to, bo kusi Cię nostalgiczny smrodek taniego piwa EB rodem z wagarów w 1998 i wspomnienia czasów, gdy Tony Hawk rządził światem. Skatesterre wali prosto w ten czuły punkt nostalgii, machając przed nosem deskorolką holenderskiej influencerki Sterre Meijer i obiecując powrót do dwuminutowego piekła zbijania rekordów. Problem w tym, że zamiast kultowego klasyka dostajemy tu cyfrowego potworka, który tylko momentami mile łechce nasze wspomnienia.

Zaczyna się nieźle – dostajemy siedem tras, od ciasnego wieżowca, przez centrum handlowe, na parku wodnym i tropikalnej wyspie kończąc, które są kompaktowe, całkiem nieźle zaprojektowane oraz kryją pakiet sekretów i bonusowych miejscówek. Niestety to tyle w kwestii dobrego słowa na niedzielę. Podczas ograniczonych czasem, dwuminutowych przejazdów kompletujesz zadania typu zaliczanie kolejnych progów punktowych, nabijanie licznika combo, odpalanie konkretnych trików w konkretnych miejscach czy zbieranie literek... tfu, ukrytych przedmiotów. Brzmi znajomo? Jasne, bo deweloper skopiował strukturę THPS z religijną dokładnością, zapominając przy tym o jednym, dość kluczowym detalu – sterowaniu. Fizyka w tej grze to feeria niezapomnianych ataków złości. Sterre porusza się tak, jakby pomyliła deskorolkę z deską od klozetu, komendy docierają do niej z opóźnieniem godnym Neostrady, a kamerzysta wypił pół litra i trochę go telepie. Zrobienie płynnego reverta w manuala to tutaj fizyka kwantowa i to nawet biorąc pod uwagę fakt, że pamięć mięśniowa działa, bo twórcy skopiowali klawiszologię z Tony'ego praktycznie 1 do 1. Tyle że zamiast szlifować fizykę, woleli rzucić siły w personalizację – odblokowujesz nowe deski, gadżety i szmateczki naszej influencerki (jedyna grywalna postać), podczas gdy cała reszta sypie się jak domek z kart. Zresztą skąpe stroje, które można odblokować, przypomniały mi z kolei nasyconą erotyzmem grę BMX XXX, tylko tam można było chociaż odblokować biedapornosy w ramach wstawek FMV i zdobyć szacun na dzielni, pokazując kolegom z bloku, a tutaj nie ma nawet tego.



O dziwo muzycznie jest bardzo dobrze, bo punkrockowe brzdąkanie sprawnie nawiązuje do ścieżek dźwiękowych gier skaterskich ze złotych czasów, ale nie oszukujmy się – Skatesterre to idealny przykład na to, że samo skopiowanie zajawki z przełomu wieków to za mało. Zamiast dobrej gry skaterskiej dostajesz półprodukt z kosza w supermarkecie, od którego wali starym mazdamerem. Ale co kto lubi. ⊗ **Roger**



PS5, XSX, SWITCH, PC

✚ muzyka, sympatyczne trasy
➖ cała reszta, czyli Tony Hawk dla ubogich

Tony Hawk w wersji budżetowej.

4+

Dawno nie było klasycznej, ale dziwnej, innej metroidvanii. Jeśli chcecie czegoś, co lekko Was zaskoczy, trochę zirytuje, ale da trochę frajdy, to kontynuacja Aggelos może być dla Was. W sumie od początku do końca nic nas nie prowadzi za rączkę. Mamy tekst i wprowadzenie, ale mapa jest tylko źródłem informacji, gdzie nas nie było, i trzeba sprawdzić, czy w danym zakątku czeka coś, co nam pomoże w eksploracji, czy kolejny ślepy zaułek. Ciekawostką jest poruszanie się, główny bohater szybko zdobywa skrzydełka, które pozwalają mu latać w linii prostej po skoku. W efekcie wiele platform wymaga odpowiedniego podejścia, jak się na nie dostać. Z czasem pomaga w tym łańcuch, którym przyciągniemy się i przyczepimy do prawie każdej ściany. Jednak sporo czasu będziemy krążyć i szukać kolejnego przejścia oraz przedmiotów czy zdolności, które pozwolą dostać się do kolejnych sekcji mapy. Jest ona dość spora, niestety także mało przejrzysta. Brak podziału na segmenty i mało co jest na niej zaznaczone, a kliknięcie klawisza, aby ją zobaczyć, nie pomaga w eksploracji.



Podobnie brakuje jakichkolwiek wskazówek, w którym kierunku podążać, co jest po części miłe, a po części frustrujące. Pozytywnym aspektem jest, że zgon nie oznacza, że musimy wracać do lokacji, gdyż to, co zdobędziemy, zostaje w naszym posiadaniu. Do tego mamy typowe ulepszenia, nowe umiejętności oraz inne dobrze znane elementy. Co prawda powiększanie sakiewki, aby móc zbierać więcej waluty, jest dość dziwne, podobnie jak fakt, że czasami postać nie może jej zebrać, na szczęście nie ma z nią problemu. Szybko się zdobywa, jedynie limit portfela nas ogranicza. Jednak czy mogę polecić Aggelos 2? Niespecjalnie, pixel-artowa oprawa i mocny klimat retro w kwestii rozgrywki mają swój urok, jednak na dłuższą metę są męczące. Momentami toporne sterowanie oraz perfidnie rozstawieni przeciwnicy nie zachęcają do powtarzania sekwencji, zwłaszcza gdy prowadzi ona w ślepy zaułek, teleportów mało, więc całość jest sztucznie wydłużona. Jeśli jesteście na głodzie, to możecie atakować, ale lepiej poczekać na coś bardziej na czasie lub na promocję. ⊗ **Konsolite**



PS5, XSX, SWITCH, PC

✚ zdolności, progresja, nietypowe sekwencje
➖ mapa, niejasna komunikacja, balans

Nieco inna, niemęcząca retro metroidvania.

6

eprasa.pl 6ed3e30ef8

BIOEDEN

Cena: 99 zł Gatunek: strategia, manager Deweloper: Broken Arms Games Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 3

Kiedy w dzisiejszych czasach słyszę o edenach, elizjach, rajach czy innych idyllach, to zapala mi się lampka ostrzegawcza, ponieważ żyjemy w takiej rzeczywistości, że większość pojęć trzeba odczytywać na odwrót. W przeważającej liczbie przypadków za utopijnymi pojęciami sprzedającymi nam wizję dobrobytu, równości i krainy mlekiem i miodem płynącej kryje się zamordyzm, uwstecznienie i dzielenie ludzi na lepszych i gorszych. Tak jakoś zwykle jest, że kiedy wszyscy mają się uśmiechać, nie wszystkim jest do śmiechu.



BioEden to też koncept mocno idealistyczny, choć akurat nie z gatunku tych, gdzie ktoś łapie Cię za pysk i każe Ci wyznawać jedyne słuszne idee, ale nie da się też ukryć, że kryje w sobie przesłanie, z którym akurat trudno polemizować. O swoją planetę trzeba dbać. Nie wnikając, gdzie leży granica tej dbałości i które metody są właściwe, w przypadku uniwersum przedstawionego w grze z pewnością obrano zły kierunek – ekosystem tego odległego ciała galaktycznego praktycznie zdechł, ale kto, jeśli nie my, przyjdzie mu z pomocą?

Suflet ze zmielonego jednorożca

W skrócie BioEden to miks kilku pozycji. Jakby wrzucić do miksera Planet Zoo, The Planet Crafter, doprawić to zarządzaniem surowcami, opakować w mechaniki 4X i heksy i włączyć najwyższe obroty. No, może nie najwyższe, bo w założeniach BioEden ma być grą odstresowującą, relaksacyjną, przyjemną dla oka i przede wszystkim niefrustrującą.

PRODUKCJA RODEM Z MINIONEJ EPOKI

Wcielamy się w Keepera (niestety polskiej wersji językowej brak), który reprezentuje organizację Cosmic Collective i którego celem jest odbudowanie ekosystemu, by wesołe zwierzątka mogły sobie hasać i pląsać po zielonej trawce. Trafiamy więc na zniszczone i smutne pustkowia, gdzie stawiamy biosfery, czyli fikuśne kopuły, zbieramy surowce, oczyszczamy miejscówkę, sadzimy roślinki, a następnie przygotowujemy nasze stworki do życia, odtwarzając je z łańcuchów DNA, przygotowując im odpowiednie siedliska, warunki, no i je rozmnażając. Istotnymi elementami całej pętli rozgrywki są więc zarówno same zewnętrzne środowiska, jak i urządzanie mikrosystemów wewnątrz kopuł.

Muzyka jest przyjemna dla ucha, idea chwalebna, nie ma tutaj walki, presji czasu czy przesadnego skomplikowania. Wręcz rzekłbym, że rozgrywka jest mocno podstawowa, ale jeśli ktoś szuka prostoty, to pewnie będzie zadowolony. Inna kwestia, że produkcja tego typu nie powinna być frustrująca. A tu mamy pewien dysonans. Na PC, gdzie można sterować myszką, obsługa jest całkiem przyjemna. Na konsoli to inna para kaloszy. Mysz obsługiwana nie jest (poza kółkiem, którym możemy przybliżać i oddalać kamerę). A skoro gryzoń odpada, to pozostaje nam gamepad.

Idylliczna frustracja

Nie będę nawet wspominał, przez ile minut klątem i rzucałem bluzgami w ekran, bo nie potrafiłem postawić pierwszej roślinki. Gra bowiem cały czas wyświetla na ekranie menu z ikonami przycisków L1 i R1 odpowiedzialnymi za stawianie roślinek czy zwierzęcych siedlisk, ale hola, hola! Mimo że jest ono cały czas wyświetlane na ekranie, to nie jest aktywne. Żeby zaczęło działać, musisz wcisnąć kwadrat (otwierający menu kołowe), lewym analogiem wybrać ikonę budowy, zatwierdzić X-em i dopiero wówczas owe menu z L1/R1 ożywa. WTF?! Na kompie tego problemu nie ma, bo po prostu sobie klikasz w ikony. Kompletnie nie rozumiem, czemu wciśnięcie shoulder buttonów nie uruchamia tego menu z palca, to jakaś paranoja...

Równie irytujące są maciupkie teksty i inne elementy graficzne. Gdy robi się konwersje na konsole, to może warto pamiętać, że gracze nie trzymają nosa 50 cm od telewizora, tylko odległość może wynosić kilka metrów, w dodatku często gra się, leżąc na kanapie i patrząc na ekran pod kątem. To są truizmy i brak elementarnego szacunku względem odbiorcy.

Tym samym BioEden, jak to często w przypadku górnolotnych haseł bywa, nie dostarcza tego, co obiecuje. Mamy sympatyczne dla oka opakowanie, pocieszne zwierzątka, miłą dla uszu, relaksującą muzykę. Ale sama gra już relaksująca nie jest przez frustrującą obsługę i nieczytelne UI, które nie zostały w żaden sensowny sposób dostosowane do charakterystyki konsol. Na PC szpila się znacznie przyjemniej, ale to żadne usprawiedliwienie, bo granie na PS5 to wyższy poziom masochizmu.

Wspomnieć też muszę o oprawie graficznej. Jest to poziom PS2, tylko z wyższą rozdzielczością. Animacje są słabe, efektów świetlnych praktycznie nie ma, obiekty proste, nie ma tu na czym oka zawiesić, a jak dla mnie produkcja tego typu powinna przede wszystkim cieszyć oczy. Zdecydowanie niewykorzystany potencjał. ⊗ Ural



PS5, XSX, PC

+ ekologiczne przesłanie, przyjemna muzyka, sporo zwierzątek
– płytka, frustrująca obsługa, nieczytelne UI, słaba grafika

Ciekawy pomysł, gorsze wykonanie. Na PC możecie dodać plusik do oceny.

6

eprasa.pl 6ed3e30ef8



Cena: 69,99 zł Gatunek: rogalik, strzelanka Deweloper: Undreamed Games Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 16

Lubię bezmyślne strzelanie, dziwaczny humor oraz klasykę sprzed nowego tysiąclecia. Mega City Force to kumulacja tego wszystkiego, w sosie rogalikowym, ale bez zbędnego tłuszczu czy chili, aby gładko wchodziło. Są dwa tryby, lżejszy i w pełni rogalikowy, więc ci, którzy chcą nieco bardziej tradycyjnej rozgrywki, teoretycznie mają wybór. Teoretycznie, gdyż mimo iż jest lżej, to nadal to, jak daleko zajdziemy, nie zależy od naszych zdolności czy refleksu, ale od rachunku prawdopodobieństwa. Mamy mnóstwo narzędzi do eksterminacji wrogów, od pistoletów, przez shotguny, lasery, pociski, po rakiety i inne, dziwaczniejsze zabawki. Ataki w zwarciu są całkowicie bezużyteczne ze względu na to, że oznaczają przyjęcie śmiertelnej dawki ołowiu. Dostajemy osiem postaci, z czego większość do odblokowania, ale prawie każda jest podobna do jakiejś ikony. Prawie RoboCop jest na czele i głównie nim oczyszczałem ulice z szumowin. Mamy muzykę retrowave, pixel art, który pod pewnymi względami przypomina amigowe hity, fajne strzelanie, szybką akcję i co-op. Czego chcieć więcej?

Balansu oraz braku tanich zagrywek i strzałów znikąd. Raz się trafi fantastyczna broń i odpowiednia dawka amunicji, innym razem będzie trzeba zaciskać zęby i walczyć o przetrwanie, by znaleźć zagubioną kulę, która przeleciała przez ścianę czy skrzynkę. Rykoszety także się trafiają, więc trzeba się ruszać i reagować, ale czasami za wiele tego na ekranie. Niestety generator poziomów oraz rozmieszczenia wrogów często głupieje i mamy pustkę, a potem kumulację lub gości, którzy strzelają spoza ekranu. Trzeba się także przyzwyczaić do tego, co jest obiektem interaktywnym, a co tylko dekoracją. Na szczęście każdy zgon nagradza nas czymś. Przez pierwsze godziny nie czuć karcenia, ciągle coś wypada, a to postać, a to muzyka, a to giwera, a to coś innego. Po prostu jest zabawa, mimo iż nie mamy większego wpływu na to, jak się ona zakończy. Po kilku(nastu) podejściach da się zaliczyć całość i zostaje nam powtarzanie z lepszym wynikiem lub innymi postaciami. Jeśli się postaramy, to w kwadrans możemy zaliczyć wszystkie poziomy. Kwestia generatora i tego, co się wylosuje. Mega City Force to nic ambitnego czy wybitnego, ale zrobione na tyle dobrze, że da frajdę na kilka(naście) godzin. Megaspoko giereczka, szczególnie gdy będzie w przecenie. ⊗ Konsolite





PS5, PS4, XSX, SWITCH, PC

✚ postacie, rozgrywka, masa zabawek, co-op
➖ RNG, kolizje pewnych pocisków, broń ręczna

Idealna strzelanka na kilka wieczorów, w przecenie.

7



Cena: 92,49 zł Gatunek: metroidvania Deweloper: Space Fox Games Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 7

Nie pamiętam, ile metroidvanii przerobiłem przez lata, wiele z nich zapomniałem, kilka dobrze wspominam. RIN jest jedną z tych, o których za chwilę zapomnę, choć technicznie niby nie można jej niczego zarzucić. Wygląda przyjemnie, trochę jak biedniejsze Ori, szczególnie w kilku lokacjach, ma też kilka podobnych umiejętności.

Nie ma tu tragedii, jednak nie ma także nic, co by sprawiło, że będę wspominał tę grę. Mapa jest ogromna, ale strasznie pusta i napakowana przeszkadzajkami, które pokonamy dopiero po zdobyciu nowych zdolności. Tych jest masa, wręcz zbyt wiele, przez co bywa tak, że mamy jedną umiejętność, ale nadal nie pozwoli nam to dostać się w pewne miejsce, gdyż wymagana jest kolejna, aby w pełni pokonać dany segment. Już w pierwszych minutach dostajemy kilka, a im dalej, tym więcej. Z jednej strony fajnie, że mamy wiele zdolności, ale to, że są one zazwyczaj podzielone, nie do końca się sprawdza. Trochę jakbyśmy mieli klucz, ale potrzebowali dodatkowej końcówki, by otworzyć zamek. Mapa przez to cierpi – zawiera mnóstwo lokacji, ale gdyby nie znaczniki, nie byłoby jasne, że trzeba się tam wybrać. Do tego jest masa dodatkowych rzeczy, które powinny rozwijać rozgrywkę, a w praktyce po prostu są, gdyż walka nie jest wyzwaniem i wystarczają podstawowe zdolności, by radzić sobie bez problemu. Mamy sporo czarów, które można łączyć z runami i tworzyć lepsze wersje, ale moim zdaniem to całkowicie zbędne.



Klawiszologia także jest nieco dziwna, szczególnie dziwi brak przycisku pod mapę, gdyż nie wiedzieć czemu, nie mamy minimapki na ekranie. Gdyby poszczególne lokacje nie były tak do siebie podobne, to nie byłoby problemu, a tak często trzeba zakrywać ekran mapą, by sprawdzić, gdzie jesteśmy. RIN ma także nienajlepsze sterowanie, czasami skok działa, a czasami nie doskakujemy do platformy. Da się to przeżyć, ale potrafi zirytować, zwłaszcza pewne sekwencje wymagające precyzji. Powtarzalność wrogów także nie pomaga, praktycznie cały czas walczymy z tymi samymi stworkami, tylko w innej kolorystyce. Jedynie bossowie się wyróżniają, ale także niespecjalnie. Wszystko jest nijakie i poprawne, ale bez polotu. Gdyby całość przyciąć o połowę, to RIN byłoby lepszą grą. Przez „rozmach" rozgrywka staje się męcząca, zwłaszcza że większego wyzwania nie ma. Są lepsze metroidvanie, które bardziej zasługują zarówno na Wasz czas, jak i pieniądze. ⊗ Konsolite



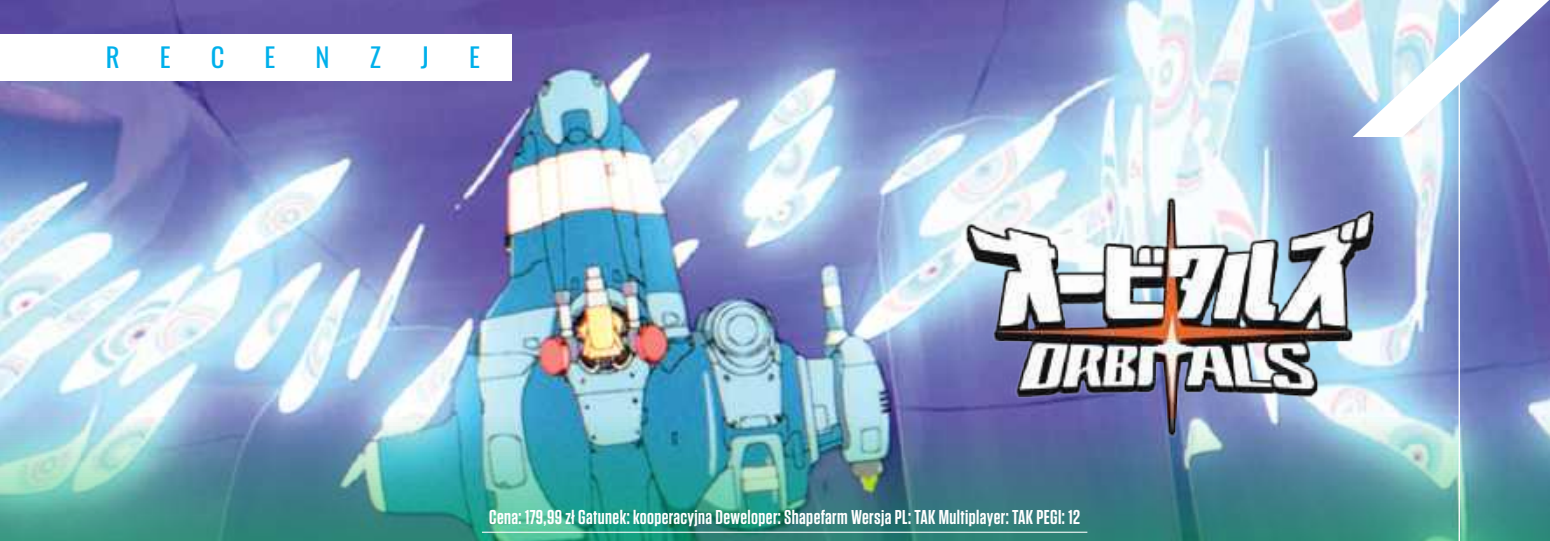
PS5, PS4, XSX, SWITCH, PC

✚ styl wizualny, umiejętności
➖ kolizje, mapa, rozwleczenie

Poprawna metroidvania.

5

eprasa.pl 6ed3e30ef8



Cena: 179,99 zł Gatunek: kooperacyjna Deweloper: Shapefarm Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 12

Jeden z założycieli studia Shapefarm, Jakob Lundgren, pracował wcześniej w studiu Hazelight, znanym z trzech popularnych gier kooperacyjnych. Można zatem z całą pewnością stwierdzić, że gość zna się na rzeczy. W firmie Josefa Faresa zajmował się w dodatku designem poziomów, więc nie jest to osoba przypadkowa.

To widać. Orbitals już na pierwszym zwiastunie uraczył nas zajawką dzielonego ekranu i widokiem zza pleców postaci, przywołując silne skojarzenia z tytułami Hazelight. Oczywiście same mechanizmy kooperacyjne to jedno, ale za sukcesem takich tytułów jak Split Fiction, A Way Out czy It Takes Two stoi o wiele więcej. To trzy ciekawe światy, w których współpraca między graczami była idealnie wpisana w fabułę. Nie inaczej jest w Orbitals.





Nausicaä spotyka Bebopa

Dla mnie jednak ważniejsze od pełnej kooperacji (gry nie da się ukończyć w pojedynkę) było sprawdzenie, czy stylistyka w stylu retro anime z lat 90. była li tylko zabiegiem na potrzeby zwiastuna. Nie musiałam się o to martwić. Jest ona niezwykle konsekwentna. Wizualnie to dosłownie miks „Cowboya Bebopa" i Nausiki. To samo ziarno, grubość kreski, zakres barw, a nawet charakterystyczne twarze, włosy i oczy.

WIZUALNIE TO DOSŁOWNIE MIKS „COWBOYA BEBOPA" I NAUSIKI

Gra ani razu nie odchodzi od tego stylu. A żeby dopełnić owego przyjemnego wrażenia, wszystkie cut-scenki powstały przy współpracy ze Studiem Massket, które specjalizuje się w anime. To wizualny majstersztyk, któremu wtóruje doskonała ścieżka dźwiękowa. Nie dość, że dialogi mają pełne udźwiękowienie, to jeszcze dwa utwory śpiewa Mami Ayukawa, głos znany z głównego motywu „Mobile Suit Zeta Gundam".

Kosmiczne zagadki

Oczami dwójki bohaterów, Maki i Omury, obserwujemy życie mieszkańców stacji kosmicznej. Szukając sposobu na polepszenie bytu tej małej społeczności, zapuszczają się oni w coraz dalsze krańce kosmosu i główkują, jak poradzić sobie z wyrwą w rzeczywistości, która zdaje się zagrażać egzystencji ich kosmicznego domu. Gracze będą zatem podróżować statkiem kosmicznym – wtedy jeden zasiada za sterami, podczas gdy drugi obsługuje działko – oraz przemierzać wnętrza różnych wraków, baz i innych niezwykłych miejsc. To śliczne i różnorodne przestrzenie, pełne podstępnych pułapek i absurdalnych mechanizmów, które na pewno przysporzyły pierwotnym mieszkańcom bólu głowy.

Maki i Omura wprawdzie częściej będą główkować nad łamigłówkami środowiskowymi, niż borykać się z sekwencjami platformowymi, ale wcale nie oznacza to, że będą bezpieczni. Trzeba pogodzić się z tym, że czekają nas częste zgony. Poziomy są pełne lawy, trujących oparów i przepaści. Na szczęście gra przewiduje dość częsty respawn, który tłumaczony jest działaniem technologii drukarki ciał... Nie ma to może dużego sensu, skoro umysły czy też dusze bohaterów przetrzymywane są w bazie, a ciała pojawiają się wiele lat świetlnych dalej, ale tym lepiej dla nas.

Zaburzony spokój

Mogłoby się wydawać, że gra w konwencji science fiction będzie pełna adrenaliny, a jednak tempo jest dość niespieszne. To tytuł tchnący ciepłem niczym produkcje Studia Ghibli (o czym mogą się przekonać wszyscy, którzy po siedmiu godzinach ujrzą finał). Czułam też dysonans związany z wyraźnie wymuszonym zakończeniem, które, mimo że mi się podobało i ładnie dopięło historię, pozostawiło wrażenie pominiętego co najmniej jednego rozdziału. Rozdziału potrzebnego do lepszego poznania bohaterów i ich motywacji. Coś, co mogłoby się wydawać lekką przygodą, przybiera w pewnym momencie dość mroczne tony... które były mocno dezorientujące. Córka, z którą grałam, podobnie jak ja nie zrozumiała, dlaczego z przyjemnej eksploracji nagle wchodzimy w tryb przetrwania.

Bez względu jednak na ową nie do końca udaną końcówkę przygody Orbitals warto poznać. To po pierwsze doskonale zaprojektowana asymetryczna gra kooperacyjna, w której ani razu nie dojdzie do sytuacji, żeby jeden z graczy się nudził. Idealna współpraca jest absolutnie konieczna. Tytuł nie sypie może pomysłami jak Split Fiction, które przypominało rajd przez bibliotekę pomysłów, ale za to gra Shapefarm jest spójna stylistycznie. Co ważne, tytuł wykorzystuje funkcję GameShare, dzięki której wystarczy, że tylko jedna z osób z pary posiada kopię. Nic zatem nie stoi na przeszkodzie, by poświęcić parę wieczorów, by wybrać się z Maki i Omurą w ową nostalgiczną podróż. ⊗ Banan



SWITCH 2

+ wyjątkowa szata graficzna, kooperacja, fabuła osadzona w stylistyce retro science fiction
– pod koniec nierówne tempo

Orbitals może i brakuje rozpasania Split Fiction, ale pod względem estetycznym to prawdziwe cacko.

8

eprasa.pl/6ed3e30e



Cena: 54 zł Gatunek: powieść graficzna Deweloper: GameChanger Studio Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 16

Demi żyje w trudnych czasach. Jej ojczysty kraj, Janapa, popadła w kryzys gospodarczy wywołany przez niewłaściwe decyzje rządzących. Wskutek biedy i nierówności spowodowanej przez panujący reżim ulice zalewają protestujący. Wielu z nich płaci wysoką cenę za akt sprzeciwu. Demi ani myśli się buntować. Na co dzień pracuje jako dozorczyni rogatki i spodziewa się dziecka. Historia w 1998: A Toll Keeper Story jest lustrzanym odbiciem kryzysu gospodarczego w Indonezji (lata 1997–1998). Stąd pochodzą również twórcy gry. Zadaniem głównej bohaterki jest trwanie mimo przytłaczających trudności, wszak rachunki same się nie zapłacą. Pomimo komiksowego stylu graficznego jest to bardzo życiowa opowieść z absorbującą rozgrywką.

Każdy dzień zaczyna się bardzo podobnie. Demi, jako poborczyni opłat drogowych, dokładnie sprawdza każde auto usiłujące przejechać, ustalając jego kategorię i masę. Podobają mi się wybory na poziomie jednostki stawiane przed graczem. Przymykając oko na pewne odstępstwa od normy, bohaterka wspomoże się finansowo i przy okazji da władzy argument do zwiększania restrykcji. Z czasem przyszła mama będzie musiała poddać kontroli coraz więcej szczegółów: liczbę i autentyczność pieniędzy oraz numery rejestracyjne aut. Wszystko to przekłada się na ciekawy trening dla umysłu. Mechaniki nie są skomplikowane, jednak korygowanie wielu rzeczy naraz wymaga koncentracji. Po każdym rozdziale Demi zapisuje swoje myśli w pamiętniku (w większości ich treść odnosi się do trudnej sytuacji życiowej). Każdy rozdział można ukończyć w kilka minut, a zamknięcie całej historii zabrało mi niespełna trzy godziny. 1998: A Toll Keeper Story utrzymuje świetną stylistykę. Jest szaro i ponuro z mocno wyeksponowanymi sylwetkami postaci. Podczas zabawy bohaterce towarzyszy pupil, biały kotek, który czasem przyniesie banknot lub dwa. Gra jest ciekawym doświadczeniem o przyziemnej historii. Krótkim, acz treściwym. ⊗ **Graba**





PS5, PC

+ opowieść, rozgrywka
– za krótka, brak polskiej wersji

Opowieść o nadziei w dobie gospodarczego kolapsu – krótka, acz treściwa.

7



Cena: 92,49 zł Gatunek: rogalik, strzelanina Deweloper: Behaviour Int. Inc. Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 16

Idea Serious Sama była od początku prosta – mnóstwo przeciwników, Ty i ogromna ilość ołowiu do dystrybucji. Shatterverse jest specyficznym eksperymentem – to rogalik, który w zasadzie jest tym, co znamy, ale z frustrującym systemem progresji. Farmowanie waluty, by zaczęła się zabawa, to bolączka tego tytułu. Po kilku godzinach i kilku(nastu) przejściach ledwo będzie Was stać na nową zabawkę czy postać. Ceny są z kosmosu, a rogalikowa mechanika sprawia, że czasami dostajemy taką hordę wrogów, że przetrwanie z tym, co dostajemy lub znajdziemy, może być nie lada wyzwaniem. Czasami coś się trafi i jest fajnie, by za chwilę generator stwierdził, że starczy tego dobrego i mamy gąbki wchłaniające niezliczone ilości amunicji. Zapewne dlatego jest ona nielimitowana, co nie zmienia faktu, że ostrzał przez kilka minut przestaje być przyjemnością, a dość szybko staje się katorgą. Pętla rozgrywki jest dość prosta, wbijamy na lokację, zabijamy, kolejny boss, zbieramy walutę i jeszcze raz, jeszcze raz i jeszcze raz. Można to zrobić samotnie, ale bez kolegów to tak, jakby w zasadzie nie grać.

Shatterverse ma potencjał, kilka wersji Serious Sama musi ocalić nie tylko swój świat, ale całe uniwersum. Każdy z pięciu bohaterów ma unikalną zdolność specjalną, ale szybko da się zauważyć, że Sam Samowi nierówny. W połączeniu z losowością oraz ostrym farmowaniem całość sprowadza się do testu wytrzymałości. Po kilku godzinach bez większego postępu miałem już dość. Podczas kolejnej sesji udało się coś odblokować, jednak całość bawi tylko do pewnego momentu. Brak tu odczucia, że faktycznie coś osiągnęliśmy, jedyne, co trzyma przy tytule, to strzelanie. Pod tym względem dostajemy dokładnie to, czego można oczekiwać od marki Serious Sam, rzeźnia na ekranie jest zazwyczaj cudowna. Mnóstwo wrogów, znajome lokacje egipskie oraz inne, masa ołowiu, krzyków i eksplozji. Typowa sieczka muzyczna w zasadzie tu nie istnieje, ktoś się starał, ale chyba na pół gwizdka. Zresztą całość niby jest fajna, ale nie do końca. Zamysł był OK, ale w końcowym rozrachunku trudno powiedzieć, czy ekipa Behaviour Interactive miała konkretny plan, czy robiła swoją gierkę i złapała licencję, którą doczepiła do tytułu. Lubię serię Serious Sam, chciałem polubić Shatterverse, ale nie byłem w stanie. Z każdą minutą coś mi nie pasowało, a z kolejnymi godzinami nie było lepiej. Naprawdę się starałem, ale ostatecznie nie miałem już siły szukać rozrywki. Może jeśli poprawią balans i obniżą ceny giwer do odblokowania, będzie coś z tego. W obecnym stanie ani to tytuł dla fanów Serious Sama, ani dla graczy lubiących rogaliki... ⊗ **Konsolite**



PS5, XSX, PC

+ postacie, rzeźnia, kod sieciowy
– RNG, farma, bugi

Niepoważne podejście do serii, tak serio, serio.

5

eprasa.pl 6ed3e30ef8



Cena: 219 zł Gatunek: strzelanina Deweloper: Cold Iron Studios Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 16

Minęło pięć lat od premiery Aliens: Fireteam Elite, w międzyczasie pojawiły się dzieła filmowe „Obcy: Romulus" oraz „Obcy: Ziemia", więc uniwersum nie zyskało na atrakcyjności. Na kontynuację gry czekałem z wypiekami na twarzy, licząc na rozbudowanie świetnych patentów i polanie survival-horrorowym sosem. Tak też się stało, więc podzielę się wrażeniami z zabawy. Zanim jednak popchnę tę opowieść, sprostuję recenzję jedynki, w której wspomniałem, że po zaliczeniu kampanii rozważę kontynuowanie zabawy. Otóż kontynuowałem długo i namiętnie, poświęcając dziesiątki godzin na grindowanie i rozwijanie wojaków, aby wyciskać z ksenomorfów kwas. A że słowo „kooperacja" działa na mnie jak lep na muchy, utknąłem w wąskich korytarzach na dłużej, bonusowo zagrywając się w prymitywną Hordę. Podstawy się nie zmieniły: kontynuacja jest ponownie strzelaniną z perspektywy trzeciej osoby, kampanię podzielono na kilka misji, te z kolei oferują checkpointy, a oprócz ksenusiów trzeba się zmagać z humanoidalnymi androidami oraz innym kosmicznym ścierwem organicznym. Pięć lat nie poszło jednak w piach, deweloper poczynił widoczne postępy, lekko doganiając stawkę, a jednocześnie zostając lata świetlne z tyłu. Co rzuca się



WISIENKĄ NA TORCIE JEST CHOLERNIE TRUDNA WALKA Z KRÓLOWĄ OBCYCH

od razu w oczy, to dopracowanie oprawy. Korytarze pogrążone w półmroku, buchająca z otworów i rur para, „koguty" świetlne wprowadzające nerwową atmosferę, mroczne wnętrza i surowe tereny futurystycznych baz – można narobić w gacie, nerwy trzaskają jak postronki, szczególnie że oprawa audio dorzuca do pieca. Ksenomorfy występują w ilościach hurtowych, nadal sprawnie poruszają się po wszelkich powierzchniach, potrafią napędzić strachu, wyskakując znienacka, lecz głównie atakują w grupach, nie skupiając się na taktyce. Ot, mięso armatnie, trzeba dobrze przycelować i pakować ścierwo do kanapek.

Dodatkowy wojak

Zadyma jest odpowiednio podkręcona (czterech zamiast trzech żołnierzy), arsenał rozbudowano, a co-op nabrał wyrazu, ponieważ można dzielić się na dwuosobowe zespoły, aby flankować oponentów. Obcy to dzikusy, walą przed siebie na pałę, nie ma mowy o taktycznych zagraniach z ich strony, natomiast roboty potrafią zaskoczyć. Te humanoidalne pokraki umieją się wycofać i chować za osłonami, czekając na odsiecz „ciężkich" kolegów z gatlingami czy miotaczami ognia. Niezmiennie irytujące są roboty z tarczami, które nie znoszą strzałów w mechaniczne kostki. W kwestii gameplayu nie zmieniono sztywnej zasady, w myśl której wszelkie pokraki zbiegają się w określonym miejscu, tj. stawiasz krok na pikselu X, co uruchamia skrypt. Zawsze pokazuje się tyle samo bydła, a pokraki wypełzają z tych samych miejsc – to nie błąd, raczej niedoskonałość pozwalająca graczom przechodzącym poziom po raz kolejny, odpowiednie ustawienie się i rozstawienie sprzętu.

Grind to drugie imię rzeczonej gry. Pięć podstawowych klas można, a raczej trzeba upgrade'ować (niezależnie od pukawek i samej postaci) oraz wyposażać w perki, aby na polu bitwy stopniowo zyskiwać przewagę. Jest i szósta klasa (specjalista), którą budujesz z dostępnych elementów na własną modłę, czerpiąc co najlepsze z pozostałych – dobra rzecz. Pokaz mody idzie w parze z odpornością i szeroko rozumianą siłą, natomiast pierwsze skrzypce gra ekwipunek. Masowe rzyganie minami, wielkie działo laserowe czy automatyczne wieżyczki rozstawiane w dowolnym punkcie nie tyle ratują życie, ile są obligatoryjne. Podstawą zespołu jest jednak medyk i jego mobilna stacja serwująca obszarowe leczenie – element niezbędny, aby odnieść sukces. Miałem wrażenie, że poziom trudności nieznacznie obniżono względem jedynki, ale nadal jest to szalona przeprawa i początkowe próby spalają na panewce. Doświadczeni gracze mogą pomóc świeżakom w przeczołganiu się do końca misji, ale zawsze jest to wyzwaniem. Grindowanie jest więc wskazane. Zrozumiałem do dobitnie, gdy zabrałem się za najwyższy poziom trudności, który jednocześnie jest game changerem – znane dotychczas rozwiązania biorą w łeb, trzeba się wycofywać, siekać szalenie i niezwykle precyzyjnie rozstawiać sprzęt. Trzymanie się stada to bardzo bezpieczny manewr. No i wspomniany medyk – bez niego ani rusz. Doprawdy, w takiej konfiguracji gra się wyśmienicie, a klimat zaszczucia wypływa na wierzch. Wisienką na torcie jest cholernie trudna walka z królową Obcych wielkości bloku mieszkalnego, wspieraną przez setki mobków. Zabawa jest przednia, kooperacja rozgrzewa do czerwoności, a satysfakcja z ubicia przerośniętej składaczki jaj jest równie wielka, co ona. Nie mogę powiedzieć tego samego o trybie Hordy, który jest równie prymitywny co w poprzedniej odsłonie. Frajdę daje przez godzinę (trzy mapy), aczkolwiek – ponownie – zaliczenie najwyższego poziomu trudności to powód do dumy.

Po niesamowitym Toxic Commando młóciłem jak szalony w Warhammer 40,000: Darktide, a następnie w Halo: Campaign Evolved. Aliens: Fireteam Elite 2 jest produktem znacznie słabszym od każdej z wymienionych gier, lecz fanów przyciągnie na dłuższą chwilę. Może nie na miesiąc czy kilka, ale zapewni intensywny tydzień grzania do wszystkiego, co się rusza z Pulse Rifle'a czy Hive Exterminatora. ⊗ MW



PS5, XSX, PC

+ ścisła kooperacja niezbędna
– ksenomorfy pozbawione sprytu, beznadziejna Horda

Fest rzeźnia dla fanów. Tylko dla nich.

6+

ACE COMBAT 8
WINGS OF THEVE

REKOMENDACJA PSX EXTREME REDAKCJI

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

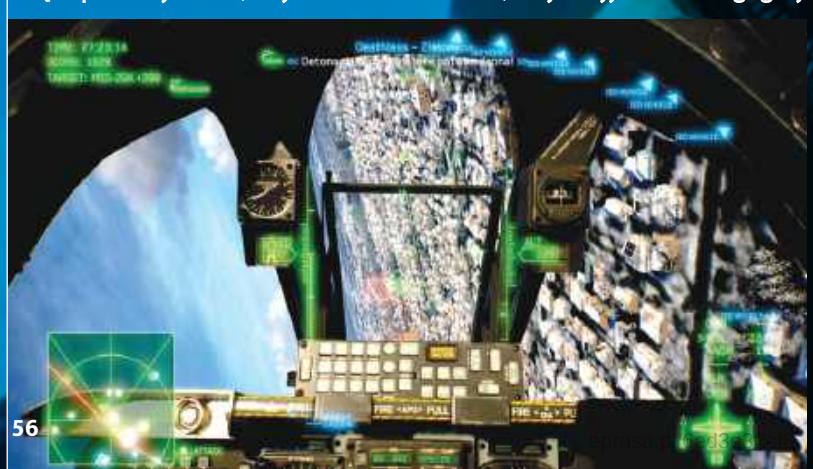
Są serie, na których nową odsłonę czeka się latami. Jedną z nich jest Ace Combat. Dwójka była moją pierwszą recenzją, opublikowaną w drugim numerze PSX Extreme – z maksymalną notą, a wszystkie odsłony łykałem jak pelikan. Po cichu liczyłem, że wokół premiery filmu „Top Gun: Maverick" już pojawi się nowe AC, ale jednak trzeba było jeszcze trochę poczekać. W końcu jednak jest! Pierwszy Ace Combat na nowej generacji powraca z przytupem!



Mówiąc o Ace Combat, należy odrzucić jakiekolwiek rozkminy nad systemem lotu i walki. To nie jest symulator, tylko widowiskowa strzelanina z samolotami w roli głównej. Ciekawostka, która zwróciła moją uwagę: review guide nie bazował na wytycznych dotyczących embarga, tylko stanowił podręcznik początkującego pilota. Pilota, którego historia poprowadzona jest poprzez masę wstawek filmowych obrazujących ostatnie dokonania, jak i nadciągające zagrożenia. Buduje to klimat opowieści o czymś więcej niż tylko wspomnienia wybranych asów wśród myśliwców. Tu na misje zabierasz ponad 100 rakiet, pakiet flar, a przede wszystkim odpowiednich skrzydłowych. Co najważniejsze, AC8 to taki growy „Top Gun", nie realistyczny, ale zapewniający masę niezwykłych wrażeń w filmowej konwencji.

Pancernik? Na szynach? Oczywiście

Pod tym względem najnowszy Ace Combat po prostu błyszczy. Trochę to przewidywałem, niby miałem świadomość, z czym wyjedzie najnowsza odsłona, ale mimo wszystko jednak robi wrażenie. Historia konfliktów w AC zasługuje na książkę. Dość powiedzieć, że przy fabule AC8 dostaliśmy w dupę, przez co początkowe misje będziemy wykonywać z jedynego ocalałego lotniskowca, zanim odbijemy przejętą stolicę i ruszymy zniszczyć wrogów. W najnowszej części bardzo często startujemy w skomplikowanych operacjach powietrzno-naziemnych na dziesiątki jednostek. To jest główna moc najnowszej odsłony: zaawansowane misje, obejmujące wszystkie rodzaje wojsk – w powietrzu, na morzu, na lądzie, z licznymi siłami po obu stronach.



Ace Combat jednak zawsze sięgał poza standardowe dogfighty. Nie brakuje tu także charakterystycznych dla serii wynalazków – windy kosmicznej (której zasilanie eliminujemy) i absurdalnych statków powietrznych na bazie „latającego skrzydła", bynajmniej B-2. Seria zawsze sięgała po elementy fantastyczne, czego wizytówką w tej części są „naziemne pancerniki". Dosłownie. To nie są jakieś juggernauty, tylko flotowe pancerniki wsadzone na szyny i przemieszczające się lądem o gigantycznym obszarze ataku. A to niejedyne zaskoczenie, z którym zmierzysz się w trakcie batalii w AC8, gra jak zawsze ociera się o swoiste sci-fi z niewiarygodnymi wyzwaniami. Dość powiedzieć, że jak od dawna mieliśmy do czynienia z misjami „wybuchowymi", gdzie trzeba było wymijać obszary zagrożenia, tak teraz dochodzą nam

też działa szynowe o prostej linii strzału, którą trzeba ominąć. Inaczej zgon z miejsca.

Skrzydłowy też ma swoje potrzeby

Jest czym się bawić. Mamy tu od lat znany system odblokowywania samolotów oraz ich wzmocnień. To są różne wersje znanych maszyn, z czego „ultimate" to F-22 Raptor do walk powietrznych, a AC10 Thunderbolt rządzi w eliminacji celów naziemnych, dzięki pancerzowi niszcząc je nawet pomimo wrażej siły. Do tego możemy odblokować różne elementy wsparcia – od zwiększenia zdolności stealth, przez przyspieszenie namierzania pocisków, po sam pancerz. I tutaj ważna nowość w serii. Konflikt w AC, pomiędzy wrogimi stronami, przypominał zimną wojnę, która złamała reguły. W tej części alianci przegrywają, więc muszą przeprowadzać zadziwiające misje, by odzyskać swoją pozycję. Na starcie zatem mamy tylko lotniskowiec o ograniczonej liczbie maszyn, ale nie jesteśmy sami, tylko od razu startujemy z całą eskadrą. Delegujemy jej zdobyte samoloty i odblokowane wzmocnienia, poznajemy też historię zróżnicowanych współpilotów – od profesora walki powietrznej, przez młodą, a narwaną laskę z farbowanymi końcówkami włosów, po trzymającego się w cieniu zawodnika.





Cały Ace Combat 8 stawia na widowiskowość przede wszystkim za sprawą liczby jednostek zaangażowanych w działania bojowe. To już nie jest AC, jakie pamiętamy, skupiające się na walkach powietrznych. Jak zawsze przydatne są komendy dla skrzydłowych, od ochraniania kupra po atak na wskazany cel. Pod tym względem gra wręcz błyszczy. Możemy wybrać odblokowane samoloty i uzbrojenie dla naszych skrzydłowych, wobec których także fabuła zatacza koło. Zawsze, już od pierwszej misji, startujemy całą eskadrą (ale może być więcej!) na daną misję, z czego poszczególni piloci działają na własną rękę, by np. upolować danego asa wrogiego lotnictwa czy przeprowadzić nalot na instalacje naziemne. Fabularnie, poza rozkazami wydawanymi spod palca, skrzydłowi mają nie tylko swój charakter, ale też własne motywacje. Nie ma jednak co ukrywać, wypełnienie misji obowiązkowo łączy się z powtórkami, które prezentują się spektakularnie.

Tu nie chodzi już tylko o dogfight

Zazwyczaj mamy tu do czynienia z zaawansowanymi taktycznie bitwami, w których bierze udział kilkadziesiąt jednostek. Od lotniczych, czyli samolotów i helikopterów, przez różnorodne jednostki floty, po jednostki naziemne. Niby nic nowego, ale przy AC8 wchodzi skala. To już nie jest lotnicza strzelanka, tylko przeprowadzanie skomplikowanych operacji uwzględniających wszystkie rodzaje walki. Niejeden raz, poza zestrzeleniem pierwszej fali wrogów, będziemy eskortować jednostki desantowe i osłaniać ich posunięcia w głąb lądu, mierząc się z jak zawsze spodziewanymi posiłkami. Co jest piękne, w tej grze nie jesteśmy jedynym kozakiem w przestworzach, pojawiają się też specjalne eskadry przeciwników.

Wizualnie Ace Combat 8 zachwyca przede wszystkim skalą walk, obejmującą dziesiątki maszyn w powietrzu, na lądzie lub morzu. Zaskoczyła mnie możliwość wyboru trybów między wydajnościowym a graficznym. Przecież nowe AC nie powinno mieć takich dylematów, ale jednak w trybie wydajnościowym zdarzają się momenty, zwłaszcza przy kilkudziesięciu obiektach na radarze, że animacja potrafi chrupnąć. To jednak jedna z tych gier, w których namiętnie oglądasz powtórki z wykonanych misji, nawet na random camera. W AC8 doszły nam przezroczyste kokpity prezentujące pilotów, jak i nowa, kozacka kamera rodem z „Topa Guna: Maverika", ukazująca pilotów z ujęcia wewnątrz samolotu. Do tego, tak jak wcześniej w miastach mieliśmy głównie tylko teksturę naziemną i wieżowce, które można wymijać (albo się rozbić;), tak teraz wszystkie obiekty są odwzorowane jako modele 3D, do pojedynczych budynków na przedmieściach. Twórcy wykorzystali też autorski system generowania chmur, zaprojektowany do współpracy z Unreal Engine 5 i technologią oświetlenia Lumen. Rozwiązanie to pozwoliło stworzyć wielowarstwowe, przestrzenne i dynamicznie zmieniające się formacje chmur, które nie pełnią wyłącznie funkcji dekoracyjnej, ale mają również wpływ na przebieg powietrznych starć, stając się elementem taktyki.

WIZUALNIE ACE COMBAT 8 ZACHWYCA PRZEDE WSZYSTKIM SKALĄ WALK

W grze zawsze musimy też zważać na wskaźniki, zwłaszcza w misjach nocnych. OK, nad miastem mamy punkty odniesienia, ale gdy toczymy walkę w nocy, jest to kluczowe. Wielokrotnie zdarzyło mi się rozbić o taflę wody, próbując manewrów na zbyt niskim pułapie – zwłaszcza pętli, kończącej się przeciągnięciem i wbiciem się dziobem w fale lub ziemię. Nie ma jednak co ukrywać, możliwość niszczenia paneli elektrowni słonecznej z działka pokładowego (jedno trafienie wystarczy) sprawia ogromną frajdę, tym bardziej strącanie dronów czy quadrocopterów pilnujących głównego celu. Tankowanie w powietrzu included – tylko nie jest łatwo. To się tyczy całości nowego AC, które jest jedna z najtrudniejszych odsłon serii. Mam w zwyczaju startować na poziomie Veteran, by po skończeniu masterować na poziomie Ace. Nie pamiętam, kiedy ostatni raz musiałem powtarzać daną misję nie kilka, ale kilkanaście razy na tym pierwszym poziomie. A co dopiero Ace.

Niestety przed premierą były zablokowane opcje online. Jak Roger rzekł, wrócimy do tego za miesiąc. Niemniej jednak Ace Combat był zawsze skoncentrowany na trybie singleplayer, dostarczając maksimum wrażeń i filmowej fabuły. Pod tym względem jest wspaniały – to growy „Top Gun", nawet lepszy od filmowej wersji. Joker Team engaging, ruszaj zrobić swoje! ⊗ Kal



PS5, XSX, PC

+ wygląd, skala starć
– nic naprawdę nowego

Tak długo na to czekałem! Najlepsza lotnicza gra na konsolach!

9



Cena: 140 zł Gatunek: platformowa Deweloper: Microids Wersja: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 3

Najpierw krótkie wprowadzenie. Marsupilami to bardzo popularna postać z belgijskiego komiksu, stworzona w 1952 r., której udało się przebić do światowej popkultury. Może nie jest tak popularna jak Tintin czy Smerfy, ale również doczekała się licznych seriali animowanych czy kinowych filmów aktorskich. Gracze też mieli już z nią do czynienia i tytuł z nią był na tyle udany, że właśnie doczekał się kontynuacji. Dzięki studiu Microids wracamy na wyspę Palombia, gdzie za sprawą Królowej Mumii zapanował taneczny chaos. By przywrócić życie do normy, wyrusza trzech niewielkich śmiałków z gatunku Marsupilami: Punch, Hope i Twister. Każdy z nich ma unikalne umiejętności. Nie będę Was czarować – nowy tytuł od Francuzów to gra platformowa skierowana przede wszystkim do młodszych graczy, dlatego fabuła została tu maksymalnie uproszczona. Nie ma w niej miejsca na przydługie dialogi czy skomplikowane twisty. Twórcom zależało na tym, by jak najszybciej przejść do sedna zabawy. Do przebycia mamy cztery światy, które znacznie się od siebie różnią, choć nie są przesadnie trudne czy skomplikowane. Jeśli nasza pociecha nie jest biegła w takie tytuły, przejście całości zajmie jej sześć, może siedem godzin, a Wam pewnie maksymalnie cztery. Wiem, że to niedużo, ale z drugiej strony chyba nikt nie wymaga od takiej platformówki jak Marsupilami 2: Salsa Palombia dwudziestogodzinnej rozgrywki. Jest to tytuł nastawiony przede wszystkim na zabawę we dwójkę na jednej kanapie. Możliwość wspólnej zabawy z rówieśnikiem lub rodzicem może być świetnym sposobem na umacnianie więzi. Uczy współpracy i synchronizacji. Granie w ten tytuł w dwie osoby jest bardzo rozwijające i uczy pokory.

Twórcy znaleźli też sposób, by zachęcić graczy do wielokrotnego wracania do tego tytułu. Można go bowiem przejść na dwa różne sposoby. Po pierwszym ukończeniu na levelach pojawiają się dodatkowe, tajne przejścia i znajdźki do namierzenia. Tak więc nawet gdy ukończycie główną fabułę, nie znaczy to, że zabawa dobiegła końca. Jest też tryb Salsa przeznaczony dla bardziej wymagających graczy. Polega on na tym, by jak najszybciej zebrać wszystkie jabłka, nie zostać w tym czasie przez nikogo uderzonym i ukończyć planszę z jak największą liczbą punktów. Uwierzcie mi, jest to trudne, nawet dla dorosłego. Marsupilami 2: Salsa Palombia to dobra rozrywka dla najmłodszych i średnia dla dorosłych. Dość proste levele szybko się nudzą, a prowadzenie kamery potrafi irytować. Nie ma co jednak ukrywać – jest to tytuł mający raczej na celu wprowadzenie młodszych osobników w świat gier niż dostarczenie rozrywki starszym graczom. I jako taki całkiem dobrze spełnia swoją rolę. ⊗ **Muszyn**



PS5, XSX, SWITCH, PC

+ idealny dla nowych, małych graczy
– miejscami irytujące prowadzenie kamery

Dla bąbelków i głównie tylko dla nich.

6

Cena: 269 zł Gatunek: RPG akcji Deweloper: Blizzard Entertainment Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 18

Blizzard powraca z Diablo na konsolę Nintendo z pakietem Age of Hatred Collection. Efekt końcowy potrafi zachwycić, ale dla części graczy może być też trudny do przełknięcia z uwagi na nieuniknione kompromisy. Największy problem nowej edycji wynika z samej architektury czwórki. W przeciwieństwie do poprzednika Diablo IV to produkcja always online. Niezależnie od tego, czy gramy w domowym zaciszu, czy w podróży, konsola wymaga nieprzerwanego połączenia z siecią. Wprost gryzie się to ze specyfiką handhelda i mocno ogranicza jego kluczowe zalety. O szybkim uśpieniu konsoli i odłożeniu gry na chwilę możemy zapomnieć – zerwanie połączenia oznacza natychmiastowe wyrzucenie do menu głównego. Wymuszony tryb sieciowy ma jednak swoje jasne strony. Kluczową jest cross-progression. Wszystkie postępy i stworzone postaci żyją bezpośrednio na serwerach Blizzarda, dzięki czemu z płynnością przeskakujemy między graniem na PC czy PS5 a kontynuowaniem przygody na ekranie Switcha 2. Co ważne dla graczy preferujących samotne raidy: do solowego ogrywania kampanii nie jest wymagana płatna subskrypcja.

Age of Hatred Collection trafia na rynek jako wydanie kompletne. Na starcie otrzymujemy podstawkę wraz z wszystkimi DLC: Vessel of Hatred oraz Lord of Hatred. Z miejsca zyskujemy dostęp do nowych klas postaci oraz dodatkowych krain (blisko 100 godzin gry). Pod kątem wizualnym Diablo IV prezentuje bardzo solidny poziom, porównywalny z osiągami PS4 Pro: dynamiczne 1440p w trybie zadokowanym oraz 1080p w opcji przenośnej. Tryb jakości (30 FPS-ów) oferuje bogate oświetlenie, szczegółowe tekstury i efekty cząsteczkowe z niewielkimi cięciami (np. rzadsze źdźbła trawy reagujące na wiatr). Co zaskakujące, twórczy zaimplementowali nawet wsparcie dla ray tracingu! Tryb wydajności zdecydowanie bardziej polecam. Rezygnacja z części wodotrysków na rzecz 40 klatek znacząco podnosi dynamikę starć. Zabawa jest odczuwalnie płynniejsza niż na starym PS4 (choć do 60 FPS-ów z PS5 oczywiście nie ma startu) i czasy ładowania przy przechodzeniu między lokacjami czy podziemiami są błyskawiczne. Nawet sam proces przełączania trybów graficznych działa sprawniej niż na PS5! Sterowanie świetnie wykorzystuje ekran dotykowy do sprawnego zarządzania ekwipunkiem, choć szkoda, że zabrakło wsparcia dla joy-conowych myszek. Aby uzyskać precyzję znaną z PC, musimy podpiąć klasyczny zestaw mysz + klawiatura. Przenośny port Diablo IV wypadł całkiem dobrze od strony technologicznej, choć w istocie nie jest on do końca przenośny z uwagi na wymuszony tryb online. Prawdziwa szkoda leży też po stronie wydawniczej – gra ukazała się w formie kodu w pudełku. Mimo że rozmiar produkcji jest spory i przekracza 70 GB, to Game Key Card zawsze wypada lepiej. ⊗ **Majk**



SWITCH 2

+ setki godzin zabawy w kompletnym wydaniu, błyskawiczne loadingi
– always online, gra wyłącznie w formie kodu, brak obsługi joy-conowych myszek

Kompletne wydanie Diablo IV na przenośną konsolę, które nie jest do końca przenośne.

8

eprasa.pl 6ed3e30ef8



Cena: 140 zł Gatunek: survival, RPG Deweloper: Jagex Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 16

RuneScape: Dragonwilds to kooperacyjna gra survivalowo-rzemieślnicza dla 1–4 graczy. Została opracowana przez studio Jagex i stworzona na silniku Unreal Engine 5. Akcja została osadzona w świecie gry MMO o podobnym tytule. Nie jest to jednak gra sieciowa, chociaż umożliwia wspólną zabawę graczom pecetowym i konsolowym. Tytuł nie ma fabuły w standardowym znaczeniu, aczkolwiek tło fabularne jest całkiem bogate. Sama akcja toczy się na zapomnianym kontynencie Ashenfall, pełnym smoków i magii, gdzie głównym zadaniem jest przetrwanie i przygotowanie się na starcie ze Smoczą Królową. Jak potoczą się nasze losy, to już zależy od decyzji, które podejmiemy. Z drugiej strony siła RuneScape: Dragonwilds kryje się w czymś innym. Na szczęście nie jest wymagana znajomość oryginalnego MMORPG-a, który ma całkiem sporą liczbę fanów.

Co zatem robimy w RuneScape: Dragonwilds? Właściwie wszystko, co chcemy, ponieważ produkcja miesza ze sobą wątki survivalowe, rzemiosła i RPG. Trzeba przyznać, że rozgrywka jest bardzo skomplikowania i trzeba poznawać jej aspekty metodą prób i błędów, bo samouczki nie wystarczają. Zbieranie zasobów i tworzenie artefaktów runicznych to niełatwy kawałek chleba, by przetrwać, zwłaszcza dotyczy to budowania bazy i pozyskiwania jedzenia. Niestety zabawa solo jest możliwa, ale bardzo frustrująca, a tytuł zyskuje, dopiero gdy gramy pełnym czteroosobowym składem. Wspólna walka (widok TPP) z zamieszkującymi kontynent stworami oraz innymi przeciwnikami bywa wymagająca i przynosi sporo satysfakcji, gdy już gramy w komplecie. Szczególnie często wykorzystywana magia daje najwięcej przyjemności zarówno pod względem wizualnym, jak i różnych efektów, dlatego też często ją stosowałem. Granie padem na PS5 jest o dziwo bardzo wygodne, a oprawa wizualna na konsoli prezentuje nam ładny, baśniowy styl artystyczny, szkoda jednak, że jak na razie nie obywa się bez spadków animacji. RuneScape: Dragonwilds to przyjemna gra na wspólną wieczorną zabawę w gronie przyjaciół. Nie znajdziemy tu wprawdzie nic oryginalnego, ale to wciąż dobra odskocznia od bardziej wymagających tytułów, a taki odpoczynek każdemu się przyda. ⊗ **Aysnel**





PS5, XSX, SWITCH 2, PC

+ swoboda, magiczne starcia, wymagająca rozgrywka
– frustrujący tryb solo, spadki animacji, kiepski samouczek

Zbierz trójkę przyjaciół i zapoluj na smoki.

7



Cena: 73 zł Gatunek: horror psychologiczny Deweloper: Serafini Productions Multiplayer: NIE Wersja PL: TAK PEGI: 16

Serafini Productions to ambitny i pracowity deweloper. To japońskie studio wyprodukowało aż dziewięć gier z uniwersum BrokenLore. Ostatnio miałem przyjemność sprawdzać UNFOLLOW, a Roger już podrzucił mi kolejną grę tego zespołu, BrokenLore: DON'T LIE. Cóż, roboty, jak to ja, nigdy nie odmawiam. Historia zaczyna się w ciasnym pokoju. Jak na sam gatunek twórcy wybrali oryginalne podejście. Całość otwiera... gra w grze i to mnie kupiło. Główna bohaterka, Junko gra w swoją ulubioną platformówkę Fantasy Boy. Z początku wydaje się, że to beztroska zabawa. Grając, słyszymy głos dziewczyny, która zmaga się ze społecznym wyizolowaniem. To uniwersum od początku istnienia koncentruje się na problemach zdrowia psychicznego. W pewnym sensie twórcy chcą oddać to, co się dzieje w głowie osoby dotkniętej schorzeniem o podłożu psychologicznym. Junko od dziecka dawała się poznać jako nawykowa kłamczyni, co w konsekwencji spowodowało brak bliskich przyjaciół w jej życiu. Nagle do drzwi puka nieznajomy... w króliczej masce.



Rozgrywka w BrokenLore: DON'T LIE jest przedstawiona w widoku z pierwszej osoby. Junko przechodzi przez koszmarne lokacje. Podziemna stacja pełna surrealizmu, potężny balon próbujący dopaść bohaterkę czy wielkie oczy wyglądające zza ścian to tylko część niezwykłych atrakcji. Pod względem koncepcji otrzymujemy zlepek niepowiązanych lokacji, trochę jakbyśmy się poruszali po domu strachów. Tylko bez nocnych stworzeń. Gra atakuje dziwnościami i okropieństwami o podobnej intensywności co w krakowskim Layers of Fear. Przejście całości zabrało mi niecałe cztery godziny i jak na japoński horror psychologiczny to czas adekwatny do zawartości i ceny. Bardzo dobrze wypadła oprawa dźwiękowa, począwszy od utrzymanej w „nintendowskim" klimacie Fantasy Boy, po kres tej wędrówki. Serafini Productions wstrzelają się tematyką w problemy azjatyckiej młodzieży, gdzie panują ogromna presja społeczna i kryzys psychiczny wywołany m.in. trudną sytuacją na rynku pracy. Nie jest to produkcja skomplikowana, lecz poradziła sobie w porównaniu do słabszego poprzednika, czyli UNFOLLOW. To zdecydowanie krok do przodu. ⊗ **Graba**



PS5, XSX, PC

+ historia, gra w grze, muzyka
– zbyt często atakuje surrealizmem, skromność mechanik, liniowa do bólu

Ucieczka od własnych uzależnień. Po japońsku.

6

eprasa.pl 6ed3e30ef8

REPLAY

Roger: W Replayu tym razem bierzemy na warsztat gry ciut starsze, ale są też świeżynki z zeszłego miesiąca. Zarówno wielkie marki próbujące nowych rzeczy, jak i ambitne indyki i powroty klasycznych serii. Chętnych do pisania tylu, że mógłbym na ten dział przeznaczyć i cztery strony, ale jak mawiał Bruce Lee – nie liczy się liczba stron, tylko to, ile ciosów zmieścisz na jednej. Czy jakoś tak.

THE BLOOD OF DAWNWALKER

W trzecim Wiedźminie, którego kocham całym sercem i który – mimo nieco kulawej rozgrywki – wciąż jest moim 10/10, najbardziej lubiłem zadania korzystające z tematyki i estetyki horroru. Wizyta w rezydencji von Evereców do dziś śni mi się po nocach. Dawnwalker to trochę taki młodszy brat Dzikiego Gonu, którego w całości ulepiono z ukochanej przeze mnie stylistyki. Jest gęsto, ponuro i depresyjnie. Całości dopełnia świetne scenopisarstwo (i niestety często przestrzelony voice acting) oraz tona splatających się ze sobą mikroopowieści. Otrzymaliśmy tytuł jakby każdemu znany, ale przy tym nieoczywisty. Nie ma tu sztucznego podziału na zadania główne i poboczne, jest cel i motywacja. Nie ma powodujących dysonans zapychaczy, jest gros aktywności, które w taki czy inny sposób przybliżają nas do zwycięstwa. Nie ma ciągłego przypominania w wewnętrznych monologach o stawce, jest mechanika upływającego czasu, który wisi nad nami jak topór. A że nieco tu drewna, że walka jest tyleż satysfakcjonująca, co niedogotowana, że czuć budżet? Szczerze, trochę nieprofesjonalnie macham ręką. Miejcie przy tym na uwadze, że jest to tytuł skrojony typowo pode mnie, więc warto zasięgnąć opinii u innego specjalisty.

Adamus



+ mechanika upływu czasu, horrorowy klimat, scenopisarstwo
– drobne mankamenty techniczne, chaotyczna kamera

8+



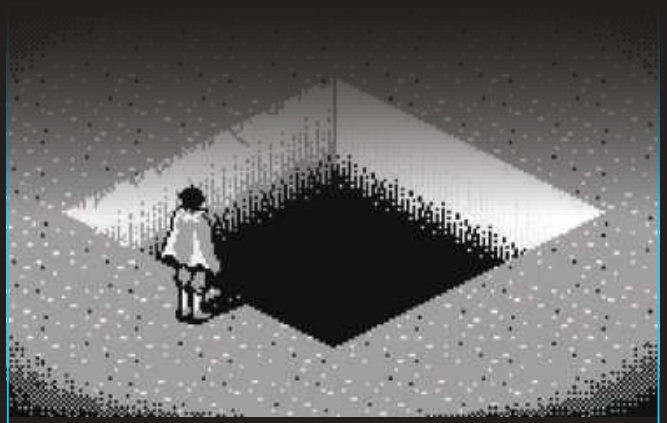
RESONANCE: A PLAGUE TALE LEGACY

Przed premierą Resonance: A Plague Tale Legacy gęsto było od narzekań, że twórcy porzucili kultowy motyw przewodni serii. Ja uważałem wręcz przeciwnie, bo szczury zwyczajnie mi się już przejadły. Tymczasem prequel miło zaskakuje, serwując miks Tomb Raidera z Assassin's Creed, a Asobo Studio w końcu udowadnia, że umie w system walki. Starcia oparte na parowaniu i kontrach dają masę satysfakcji, a dynamiki dodaje wykorzystanie linki z hakiem, siarczystych kopniaków czy rzucania otoczeniem w przeciwników. Do tego dochodzą wciągająca fabuła sprawnie przeplatana grecką mitologią, intrygujące zagadki i naprawdę miła dla oka oprawa, która na Xboksie Series X potrafi śmigać momentami w 120 klatkach na sekundę. I gdy na poważnie rozważałem ten tytuł jako kandydata do tytułu Gry Roku, czar nagle prysł. Mniej więcej w połowie przygody wkrada się wtórność i zaczynamy robić w kółko to samo. Twórcom ewidentnie zabrakło świeżych pomysłów. Mitologiczne misje wycięto z jednego wzorca, 80% zagadek polega na nudnym ustawianiu soczewek i odbijaniu promieni, a konfrontacja z wężowatym potworem jest eksploatowana do bólu (naprawdę nie dało się wymyślić innych bossów?). W efekcie deweloperzy na siłę wydłużają historię, która i bez tego nie należy do najdłuższych. To podręcznikowy przykład „gry na raz". Po napisach końcowych nie miałem najmniejszej potrzeby dobijania brakujących umiejętności czy oręża – z tym, co zgarnąłem po drodze, finał i tak był banalnie prosty. **Majk**

+ oprawa, system walki
– sztuczne wydłużanie zabawy, konfrontacje z wężem, zbyt łatwa i krótka

7-

eprasa.pl



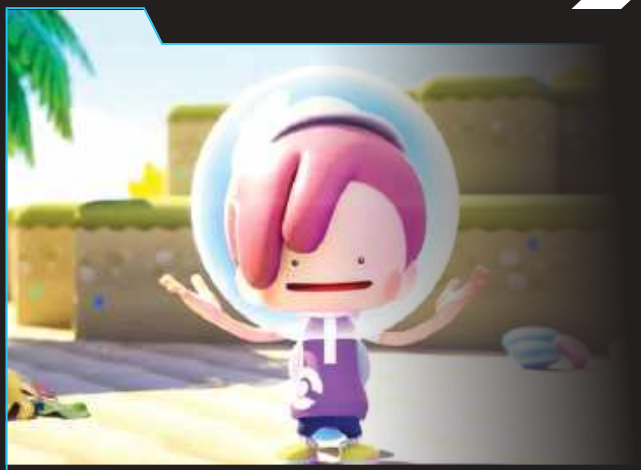
VOID STRANGER

Gry logiczne z wielopoziomowymi, wymagającymi notatnika tajemnicami (Lorelei and the Laser Eyes, Blue Prince), cyfrowe metateksty eksperymentujące z definicją gry w grze wideo (Inscryption) oraz współczesna fala szalenie solidnych sokobanów, tytułów o „przesuwaniu skrzynek" (Isles of Sea and Sky) zderzają się w jednej, niepozornej, monochromatycznej pozycji. Dziele wiercącym w głąb czaszki, powracającym w obsesyjnych snach, niemal frustrującym, bezczelnym w podejściu do gracza. Void Stranger można zobaczyć raz lub dwa, otrzymując nietypowe doświadczenie pozostające w granicach gatunku. Można też spędzić przy nim tygodnie i poczuć się jak szaleniec z mapą tropów związanych czerwoną nitką na pół ściany. Którekolwiek rozwiązanie wybierzecie – będzie to coś wyjątkowego. Wytrwałości, wytrwałości, wytrwałości, bo to jedyna rzecz, którą możecie kontrolować. **Piechota**

+ bardzo solidna gra logiczna, głębiej: schizofrenia w formie cyfrowej
– nie na wszystko, jak mniemam, można wpaść samodzielnie

?





POKÉMON POKOPIA

Tak globalnej franczyzie jak Pokémony, które doczekały się ponad 120 gier wideo (wliczając w to mobilki), nie mogło przytrafić się nic lepszego niż Pokopia. Wszystko za sprawą oparcia rozgrywki na zupełnie innych założeniach niż te dotychczas stosowane w produkcjach poświęconych kieszonkowym stworkom. Najnowszy spin-off nie ma bowiem nic wspólnego z łapaniem i wykorzystywaniem pokémonów do walki. Pokopia stawia na odkrywanie i budowanie habitatu dla poszczególnych stworków w celu rozwijania własnej społeczności w iście idyllicznym krajobrazie. Tak, jesteśmy tu kimś w rodzaju poké-farmera. Najlepsze, że wszystko robimy we własnym tempie i na własnych zasadach. Zaryzykowałbym stwierdzenie, że to najlepsze Pokémony od lat, a przede wszystkim dobrze zrobiona gra, która czerpiąc garściami z dorobku Animal Crossing i Minecrafta, buduje własną tożsamość i sposób rozumienia hasła „kolekcjonowanie pokémonów". Liczne i świetnie wkomponowane w gameplay mechaniki sprawiają, że trudno było mi znaleźć moment na przerwę w zabawie. Każda podjęta czynność odblokowuje lub popycha tu naprzód kolejną, co rusz zaskakując rozwiązaniami. W to wszystko wpisano całkiem przyzwoitą fabułę koncentrującą się na zagadce: gdzie podziali się wszyscy ludzie? **Kochaniec**

+ świeże podejście do marki Pokémon, świetne craftowanie
– grind na późniejszych etapach

9-

ONIMUSHA: WAY OF THE SWORD

Way of the Sword to oldschoolowy slasher w nowoczesnym garniturze – jest efektownie, krwawo i bardzo po japońsku, czyli tak, jak lubię. Capcom nie próbuje robić kolejnego soulslike'a i chwała mu za to. To gra o walce, a nie o umieraniu 47 razy przy wejściu do tej samej piwnicy. Największą atrakcją jest oczywiście miecz. Parowanie, kontry i efektowne starcia z bossami dają mnóstwo satysfakcji. System jest wymagający, ale nie bezlitosny, a automatyczne zapisy ograniczają frustrację. Można ponarzekać na nudne zadania poboczne, SI wrogów czy część aren i mocno tunelowych lokacji, ale mnie ta formuła dała oddech. Oddech od otwartych światów, wciskanych obecnie nawet do wyścigów. No i Musashi – ma charakter, charyzmę i tę charakterystyczną, zawadiacką pewność siebie, dzięki czemu nawet słabsze momenty fabularne ciągnie swoją postacią do góry za uszy. Rekomenduję jedynie zmianę ścieżki dźwiękowej na oryginalną, japońską. Nowa Onimusha po prostu przypomina, dlaczego kiedyś lubiliśmy ciąć demony mieczem. I dlaczego nadal to lubimy. **Roger**

+ świetna walka, kapitalni bossowie, Musashi, efektowna oprawa
– czasem zbyt puste lokacje, SI wrogów

8+

eprasa.pl 6ed3e30ef8



W 2001 r. w branży gier trwał kolejny, po premierze Szaraczka z 1995 r., kopernikański przewrót, którego dokonało Sony. Debiutujące rok wcześniej PlayStation 2 wyznaczało niewyobrażalne ówcześnie standardy w doświadczaniu elektronicznej rozrywki. Branżowe media zalewała fala zachwytu nad redefiniującym pojęcie otwartego świata GTA III, wgniatającym w fotel „fotorealizmem" i reżyserią MGS 2 czy Silent Hill 2, które pokazywały, że gry stały się czymś więcej niż elektroniczną zabawą.

W tym właśnie czasie poczciwy PSX, który wychował pierwsze pokolenia trójwymiarowych graczy, powoli szykował się na zasłużoną emeryturę. Dlatego decyzja Disneya i Eurocomu o tym, aby w listopadzie 2001 r. wydać Disney's Atlantis na odchodzącą generację, mogłaby wydawać się podszytym nostalgią aktem szaleństwa. W rzeczywistości jednak kryła się za tym przemyślana strategia rynkowa. Cena PS2 w początku XXI w. była dla wielu barierą nie do przeskoczenia. Z kolei Szarak stał w milionach dziecięcych pokoi na całym świecie. Wydanie gry na PSX dawało więc gwarancję trafienia bezpośrednio do docelowego odbiorcy filmu bez wymuszania na nim zakupu nowej, drogiej konsoli. Wśród nich byłem i ja, a Disney's Atlantis było jedną z pierwszych oryginalnych gier, którą otrzymałem w prezencie – perła w koronie, składającej się głównie z dem dołączanych do Official PlayStation Magazine.



Mistrzowie adaptacji

Działające w brytyjskim hrabstwie Derbyshire studio Eurocom, po sukcesie przeniesienia z Olimpu na CD-ROM przygód syna Zeusa i Hery według Disneya (1997) oraz bardzo dobrym Tarzanie (1999), zyskało status najważniejszego brytyjskiego dewelopera specjalizującego się w adaptacji na konsole hollywoodzkich animacji dla najmłodszych. Kolejne lata pokazały, że studio potrafi jednak robić nie tylko adaptacje. Okres dzielący Herkulesa i Atlantydę wypełniają takie pozycje jak Duke Nuken: Time To Kill (1998) oraz Zero Hour (1999), Mortal Kombat 4 i Gold (1998–1999), a także The World Is Not Enough (2000).

Na etapie produkcji Disney's Atlantis: The Lost Empire zapowiadało się jako podręcznikowy przykład zapychacza sakwy, wydanego na fali kinowej premiery, który będzie garściami czerpać z dorobku Herkulesa czy Tarzana. Fakt – przygody poszukiwaczy Atlantydy nie prezentują może wybitnie odkrywczej i autorskiej wizji, bo wiele elementów, jak chociażby przerywniki filmowe czy zbieranie artefaktów układających się w napis „ATLANTYDA", to schematy żywcem zaczerpnięte ze wspomnianych produkcji. Jednak twórcy zdecydowanie przebudowali charakter rozgrywki względem swoich poprzednich gier i stworzyli pełną uroku przygodówkę akcji, która starała się zrozumieć duchowy rodowód gatunku,



Disney's Atlantis: The Lost Empire miało swoją recenzję w 48. numerze Szmatławca, którą wysmażył HIV, Koso zaś dorzucił 3 grosze. Panowie zgodzili się co do tego, że „Disney stworzył pozycję nietypową. Więcej tu przygodówki (a la TR) niż platformera 3D"). HIV dał 6+. Koso 7-. Obyło się bez ofiar.

jak i filmowego pierwowzoru, pisząc jednocześnie miłosny list do złotej ery gier platformowych. Dlatego też w tożsamości Disney's Atlantis odnajdziemy sporo nawiązań do takich ikon piątej generacji jak Tomb Raider czy Crash.

W głębinach

Tym, co sprawiało, że poszukiwanie Atlantydy według Eurocomu i Disneya było – i do dziś jest – tak satysfakcjonujące, jest świetnie zachowany klimat Kina Nowej Przygody. Wątek eksploracji jest ciekawie rozbudowany, a poszczególne poziomy przeplatają się z różnorodnymi wariantami akcji, jak np. kierowanie pojazdami czy ucieczka z zapadających się ruin ze zmianą perspektywy rodem z Crasha Bandicoota. W kwestii oprawy podjęto radykalną decyzję o wiernej adaptacji kanciastej, komiksowej kreski Mike'a Mignoli. Ograniczony procesor graficzny konsoli, który zwykle renderował obłe kształty jako surowe klocki, spotkał się tu z artystycznym stylem, który wymagał ostrych geometrii, głębokich cieni i surowych kątów. W efekcie grafika nie wygląda na technicznie niedoskonałą, ale sprawia wrażenie celowego zabiegu artystycznego; monolityczne struktury Atlantydy, kanciaste sylwetki postaci i światłocień sprawiają, że gra prezentuje na swój sposób unikalny, „stylowo ciosany" charakter.

Twórcy postawili na trzecioosobową perspektywę, a gameplay oparli na taktycznych decyzjach związanych z zarządzaniem resztą ekipy biorącej udział w wyprawie. I tak, zamiast kierować wyłącznie fajtłapowatym Milo Thatchem, gra rzuca nas w wir decyzji, dając do dyspozycji wesołą gromadkę bohaterów. Milo rozwiązuje łamigłówki i bada teren ze swoją ukochaną książką w dłoni. Audrey macha kluczem francuskim, naprawiając maszynerię i demontując przeszkody. Vinny załatwia sprawy po męsku – stosując materiały wybuchowe. Mole przekopuje się przez ziemię, otwierając przejścia tam, gdzie inni widzieli tylko ścianę. Źle zestarzał się jednak sam mechanizm wyboru poszczególnych postaci do danego zadania. Nie mamy tu „koła postaci" do wyboru, co pozwoliłoby nie tylko zdynamizować rozgrywkę, ale także zdecydowanie ją ułatwić. W celu zmiany musimy się posiłkować umieszczonymi w różnych miejscach danego poziomu radiostacjami, gdzie wybieramy akurat potrzebnego członka ekipy. Ma się wrażenie sztucznego wydłużania poszczególnych poziomów z racji na konieczność wracania przez te same korytarze po przeoczeniu jednego przełącznika.

Ta zmiana perspektywy i konieczność wykorzystywania unikalnych zdolności drużyny wyciągała Disney's Atlantis z szufladki z hasłem „zręcznościówka" czy „platformówka", oferując wciągającą przygodę, w której elementy zręcznościowe dobrze komponują się z potrafiącymi zatrzymać nas na chwilę zagadkami. Z dzisiejszej perspektywy napisałbym, że to praprapradziadek Uncharted. Podział na role i zmienne mechaniki sprawiają, że gra do dziś nie nuży zbyt szybko, a orkiestrowa muzyka i płynnie wkomponowane fragmenty filmu nadal budują świetną atmosferę. Doświadczenie psuje jednak chwilami kamera, która zamiast radować oko trójwymiarową przestrzenią, potrafi blokować się na elementach otoczenia. Z kolei sterowanie, które po latach na DualShocku czasami zaskakuje responsywnością, w sekwencjach platformowych bywa „pływające", a precyzyjne wylądowanie na małych platformach wymaga walki z fizyką gry.

W świetle tego z pełną świadomością mogę powiedzieć, że Disney's Atlantis: The Lost Empire pozostaje jedną z niedocenionych perełek schyłkowej ery PlayStation. To pamiątka po czasach, gdy growa adaptacja filmu miała własną duszę, ambicję, a przede wszystkim nie bała się eksperymentować z formą. ⊗ **Kochanloc**

PIECHOTA: PSX-owa „Atlantyda" to fajny przykład schyłku pierwszej konsoli Sony – gra drugoligowa, która nawet od niechcenia wyglądała bardzo porządnie, która ciekawie miksuje elementy pobrane z największych ikon swoich czasów (częściowo sztywny w odczuciu platformer, częściowo przygoda Lary, częściowo przygoda Linka) i składa przemiły hołd niesłusznie zapomnianej licencji. Gdzie jest mój świat Atlantydy w Kingdom Hearts?!



Studio produkowało w tym samym czasie zupełnie inną, dwuwymiarową wersję Atlantydy na Game Boya Color. Jednak zamiast użyć gotowego silnika, zbudowało dla tej kieszonsolki osobny system.

RETRO WERDYKT PSX EXTREME

EUROCOM	PLATFORMÓWKA
GRAFIKA:	★★★★★★★★☆☆
DŹWIĘK:	★★★★★★★★☆☆
GRYWALNOŚĆ:	★★★★★★★☆☆☆

PLUSY

▲ ŚWIETNY KLIMAT PRZYGODY, UDANE EKSPERYMENTY Z FORMĄ, ZAGADKI

MINUSY

▼ MOMENTAMI KAMERA, SEKWENCJE PLATFORMOWE

8-



PSX, GAME BOY COLOR, ADVANCE, PS5, PS4

+ dobrze skondensowany czas gry, unikalny styl graficzny
− sporo schematów z dawnych produkcji studia, kamera

Jedna z bardziej klimatycznych gier schyłkowej ery PSX.

7-

eprasa.pl 6ed3e30ef8

KOLEKCJONERZY CYFROWEGO KURZU



Przeglądając ostatnio coś, co można górnolotnie określić mianem „kolekcji" gier, które posiadam, policzyłem, że z 62 tytułów (wydania fizyczne na PS4/5 oraz Switcha) w pełni ukończyłem 40; uruchomiłem, ale po jakimś czasie odpadłem – 10, z kolei zakupiłem, ale do tej pory nawet nie wyjąłem z pudełka – 12.

TEKST: **KOCHANIEC**

Wśród tych ostatnich, tworzących popularną kupkę wstydu, znajdują się m.in. Death Stranding 1 i 2, Elden Ring, Invincible i Diablo IV. Jeszcze ciekawiej przedstawia się biblioteka gier, na które wykupiłem licencję użytkowania (głównie za sprawą różnorodnych wyprzedaży – Steam, eShop, PSN), ale z konsumenckiego przyzwyczajenia traktuję jako „moje". I tak osobista multiplatformowa, cyfrowa biblioteka liczy sobie 48 gier, z których nie ukończyłem żadnej, odpaliłem na jakiś czas pięć, a ponad 40 nigdy nie uruchomiłem i coś czuję, że jeszcze długo nie uruchomię. Dlaczego kupiłem ? „Bo okazja", „bo dobry tytuł", „bo... czemu nie". Gdy to czytacie, zbiór zasiliły kolejne wydania fizyczne (wszak ruszył sezon premier), coś tam czeka w preorderach i oczywiście w zakładce „ulubione" pod kątem promocji na cyfry.

Za dużo?

Klęska urodzaju wydaje się jednym z najbardziej adekwatnych określeń charakteryzujących kondycję naszej branży. Badania bibliotek na Steamie regularnie pokazują, że do 40% gier zakupionych cyfrowo nigdy nie zostało uruchomionych. Odsetek tytułów porzuconych po jednej czy dwóch godzinach rozgrywki jest jeszcze większy. Z danych Ars Technica czy analiz portalu SteamDB wyłania się obraz wartych miliardy dolarów cyfrowych cmentarzysk. Analizy czasu gry na PlayStation czy Xboksie również nie pozostawiają złudzeń: większość graczy nie kończy połowy zakupionych tytułów AAA, a trofea za przejście pierwszego rozdziału jakiejkolwiek fabuły często ma na koncie zaledwie 60–70% posiadaczy danej gry.

Na samym Steamie pojawia się obecnie 20 tys. gier rocznie, co oznacza, że rok musiałby mieć ponad 800 dni, abyśmy zdołali je chociaż włączyć. Na platformach konsolowych, mimo bardziej rygorystycznego moderowania, sytuacja nie wygląda lepiej. Liderem od kilku lat pozostaje Nintendo. Na eShopie debiutuje rocznie ponad 4 tys. tytułów (głównie małych gier niezależnych). Z kolei w cyfrowych sklepach Sony i Microsoftu pojawia się łącznie do 3 tys. gier w ciągu roku. To i tak nic w porównaniu z rynkiem gier mobilnych. Łączna pula dostępnych tytułów w samym Google Play przekracza 240 tys. Dla porównania w czasie trwania przełomowej dla branży piątej generacji konsol biblioteka wydanych na PlayStation gier liczyła sobie 4100 tytułów w ciągu całej 10-letniej generacji. Z kolei biblioteka legendarnych gier na Nintendo 64 (tytuły wydawane przez sześć lat na całym świecie) dobiła do około 390 tytułów. Dzisiaj

DO 40% GIER ZAKUPIONYCH CYFROWO NIGDY NIE ZOSTAŁO URUCHOMIONYCH

eprasa.pl 6ed3e30ef8

tyle gier pojawia się na Steamie w niespełna tydzień.

Odpowiedzi na podobne do postawionego w tytule tego podrozdziału pytanie, tyle że w kontekście sztuk wizualnych, starały się znaleźć historyczka i teoretyczka sztuki Maria Poprzęcka oraz Anna Potocka. Ta pierwsza zwracała np. uwagę na to, że artystów, a tym samym dzieł sztuki jest zwyczajnie za dużo, co jest wynikiem idei mówiącej o tym, że każdy może artystą zostać. A czy każdy może tworzyć gry? W dobie demokratyzacji narzędzi takich jak Unity czy Unreal Engine, otwartości cyfrowych platform, które znoszą skomplikowane procesy wydawnicze, oraz wiecznego żywota gry w cyfrowej dystrybucji pytanie to wydaje się skrajnie retoryczne. Druga ze wspomnianych badaczek zwraca z kolei uwagę na mechanizmy weryfikacji różnorodnych propozycji artystycznych, skoro jest ich tak wiele. Rolę artystycznego sita pełni w jej przekonaniu „art world" – świat sztuki, na który składają się instytucje, kuratorzy, krytycy weryfikujący propozycje i dopuszczający do ogólnego obiegu te najbardziej wartościowe. Tylko co to znaczy „wartościowe" w obecnej kondycji branży gier? Czy wartością jest autorska wizja, doskonałość mechaniczna, czy może zdolność do przyciągnięcia uwagi gracza na kilkadziesiąt godzin? Brak jasnego sita wartościującego sprawia, że ocena gry została zepchnięta na konsumentów. A ci, przytłoczeni setkami cotygodniowych premier w sklepie Steam czy PS Store, przestają wybierać – zaczynają po prostu gromadzić, powiększając swoje cyfrowe cmentarzyska.

Jeszcze dwie dekady temu media kulturowe w postaci gier wideo były towarem deficytowym. Wymagały nośnika, miejsca na półce, realnych nakładów finansowych i czasu, którego chyba też mieliśmy więcej. Poszczególne pozycje miały swoje „okienka sprzedażowe" trwające kilka miesięcy, po czym ustępowały miejsca nowym tytułom. Większość gier była też projektowana na 8–15 godzin rozgrywki (często „sztucznie" wydłużanej poziomem trudności). Gracze zazwyczaj posiadali do pięciu gier rocznie i maksowali je do bólu. Pojawienie się platform takich jak Steam, GOG, PlayStation Store i związanych z nimi cyfrowych bibliotek zupełnie zmieniło zasady gry, przenosząc świat elektronicznej rozrywki w przestrzeń cyfrowej nadprodukcji. Z kolei swoistym symbolem tejże stają się obecnie startujące co rusz wyprzedaże. Obniżki sięgające 70, 80 czy 90 proc. sprawiają, że koszt zakupu gry zaczyna być postrzegany nie jako inwestycja w rozrywkę, lecz jako „okazja, której nie wolno przegapić". Dochodzi tu do paradoksalnej, ewolucyjnej zmiany. Gdy gra przestała być fizycznym obiektem, zaczęła być traktowana jeszcze bardziej... przedmiotowo. Kiedyś zakup wiązał się z celebracją: kartkowaniem instrukcji, wąchaniem druku, ale przede wszystkim zaangażowaniem w czas spędzany przy wybranym tytule. Dziś promocje i wyprzedaże nie tylko dają nam pozór kupienia czegoś na własność taniej, ale też stymulują naszą dopaminę poprzez sam akt zakupu. Zygmunt Bauman, opisując „płynną nowoczesność", zwracał uwagę, że w społeczeństwie konsumpcyjnym sam akt pożądania i kupowania jest nieskończenie bardziej ekscytujący niż posiadanie i używanie. Przemysł gier wideo



Ciekawe, że po ogłoszeniu przez Sony definitywnego odejścia od dystrybucji fizycznej i powszechnym oburzeniu graczy na PSN co rusz pojawiały się ciekawe propozycje wyprzedaży.

osiągnął w tym poziom mistrzowski. Zastąpił głębokie obcowanie z interaktywną kulturą szybkim strzałem dopaminowym w momencie zatwierdzania płatności. Sklepy cyfrowe sprzedają nam więc nie tyle samą grę, ile iluzję przyszłego czasu i doświadczeń. Kupując kolejny tytuł na wyprzedaży, kupujemy wyobrażenie o przyszłym sobie, który w jakiś magiczny sposób odnajdzie spokojny weekend, by zanurzyć się w 80-godzinnym RPG-u. Problem polega na tym, że promocje wpadają co tydzień, a nasza doba uparcie nie chce się rozciągnąć.

Dochodzi tu do istotnego pęknięcia w porównaniu z rynkiem wtórnym i fizycznymi wydaniami. Gra w wydaniu pudełkowym, nawet po latach, trzyma swoją cenę lub wymaga pofatygowania się do sklepu. W dystrybucji cyfrowej kilkadziesiąt złotych za tytuł z kaskadą nagród z zeszłego roku wydaje się kwotą wręcz symboliczną. Kupujemy gry nie po to, by w nie grać tu i teraz, ale by zaspokoić impuls posiadania w chwili, gdy cena osiąga atrakcyjny poziom. W efekcie kupujemy obietnicę rozgrywki, a nie nią samą i stale powiększamy cyfrowe zasoby tylko dlatego, że mamy taką możliwość.

Shame

„Kupka wstydu" to zjawisko mocno zindywidualizowane; każdy ma swoją i kształtuje ją wedle własnych preferencji. Mimo że, jak w naturze, kupa kupie nierówna, to samo zjawisko stanowi doskonały papierek lakmusowy kondycji całego przemysłu kulturowego. Analizując to, co gromadzimy na dyskach, dowiadujemy się nie tylko tego, jakimi jesteśmy konsumentami, ale też w jakim miejscu znajduje się branża. Tradycyjnie rozumiana kupka wstydu – jako akumulacja dóbr kultury połączona ze stałą świadomością braku czasu na ich skonsumowanie – przechodzi jednak dziś głęboką ewolucję. I jak to często w kulturze bywa, zmiana ta bierze swój początek w języku.

Coraz częściej słyszy się bowiem nie o marketingowo niewygodnej „kupce wstydu", ale o „bibliotece możliwości". Tego rodzaju zmiana usuwa związane z pojęciem „kupki" poczucie winy, wynikające z wydanych pieniędzy i – wbrew założeniom – niewykorzystanych intencji. Zamiast więc traktować porzucone tytuły jako listę zaległości do nadrobienia, zaczynamy myśleć o nich jak o bibliotece, co zresztą od ósmej generacji sugeruje nam tak właśnie nazwana i wyodrębniona przestrzeń na dyskach naszych konsol. Naczelną zasadą biblioteki jest przecież to, że nie musisz przeczytać każdej z dostępnych na półce książek, by cieszyć się faktem, że masz z czego wybierać. W ten sposób poczucie wstydu ostatecznie wyparowuje. Cyfrowe zasoby przestają być osobistą kolekcją, a stają się po prostu dynamiczną ofertą. Kolekcjonujemy już nie same gry, lecz prawa użytkowania do nich. A ponieważ cyfrowego kurzu nie widać na ekranie telewizora, można bez przeszkód i wyrzutów sumienia powiększać wirtualne cmentarzyska o kolejne pozycje, do których być może nigdy nie wrócimy. ⊗



KUPKA WSTYDU

Kupka wstydu jest nam głównie znana z kontekstu zachodnioeuropejskiego przemysłu kulturowego. Tymczasem istnieje jeszcze jedna tradycja. W XIX-wiecznej Japonii funkcjonowało określenie „tsundoku". Opisywało ono nawyk kupowania materiałów do czytania i pozwalanie, by układały się w stosy na podłodze lub półkach. W przeciwieństwie do naszej „kupki wstydu" tsundoku nie niosło ze sobą żadnego poczucia winy. Dla Japończyków nieprzeczytana literatura nie była „zaległością do nadrobienia", lecz hołdem złożonym wiedzy i przypomnieniem o tym, jak wiele fascynujących rzeczy czeka jeszcze na odkrycie.

eprasa.pl 6ed3e30ef8

WOLVERINE

Kim jest James Howlett?

Jest jednym z najbardziej znanych mutantów na świecie. Ale ile naprawdę wiecie o kultowym Wolverinie?

TEKST: MUSZYŃSKI

Pomysł na tego superbohatera narodził się nie z potrzeby serca, ale z chłodnej kalkulacji. W latach 70. rynek amerykańskiego komiksu kwitł w najlepsze, a i w sąsiedniej Kanadzie sprzedaż zaczęła znacząco wzrastać. Ówczesny redaktor naczelny Marvel Comics, Roy Thomas, wpadł więc na pomysł, że jeśli stworzy bohatera z tamtego kraju, to jeszcze bardziej rozhusta w nim sprzedaż komiksów. Ruszyła więc karuzela pomysłów i pierwszych projektów tej postaci. Początkowo była ona wzorowana nie na rosomaku, którego dobrze znamy, ale na bobrze. Dobrze, że ten pomysł nie przeszedł, bo trudno mi sobie wyobrazić Logana walczącego nie swoimi szponami, ale ostrymi zębami. Ostatecznie bohater ten została dopracowany w obecnym kształcie przez scenarzystę Lena Weina i artystę Johna Romitę Sr. To oni uparli się, że rosomak jest dużo lepszym zwierzęciem, na którym można oprzeć nową postać. Z perspektywy czasu chyba wszyscy możemy się zgodzić, że mieli rację.

Narodziny Logana

Postać Wolverine'a zadebiutowała w 181. numerze komiksu „The Incredible Hulk" w 1974 r. Jak widać, Logan od początku był zawodnikiem wagi ciężkiej, walczącym z najsilniejszymi postaciami ze świata Marvela. Wtedy jednak nikt nie zakładał, że ta postać będzie aż tak znacząca dla całej franczyzy. Z biegiem czasu kolejni twórcy dopisywali kolejne rozdziały do jego historii, ale nikt nie miał pomysłu na jego przeszłość. Dwadzieścia siedem lat zajęło wymyślenie i zaakceptowanie przez decydentów Marvela kanonicznej historii tego Kanadyjczyka. W 2001 r. ukazała się seria „Origin" napisana przez Billa Jemasa, Joe Quesadę i Paula Jenkinsa, w której świat poznał prawdziwe imię i nazwisko Logana. Wcześniej był on jedynie nazywany Bronią X. Teraz miał już pełną tożsamość. Dowiedzieliśmy się, że urodził się w XIX w. w bogatej rodzinie plantatorów. Nazywał się James Howlett i był chłopcem raczej wątłej postury. Jak się okazało, był też bękartem pochodzącym ze związku jego matki Elizabeth z dozorcą Thomasem Loganem. Stąd też późniejsze przyjęcie imienia Logan.

Beztroskie dzieciństwo Jamesa zostało szybko przerwane, gdy po raz pierwszy uaktywnił się jego mutacyjny gen i z kłykci wyskoczyły mu szpony zrobione z kości. Zbiega się to z traumatycznym przeżyciem, którym było zabójstwo przez Thomasa Logana jego ojca, Johna, gdy ten postanowił go zwolnić za złe zachowanie wobec innych przedstawicieli służby. James zabił mordercę swojego taty i w przerażeniu uciekł z domu do lasu, gdzie dorastał w towarzystwie wilków i innej dzikiej zwierzyny. Tak narodził się Logan.

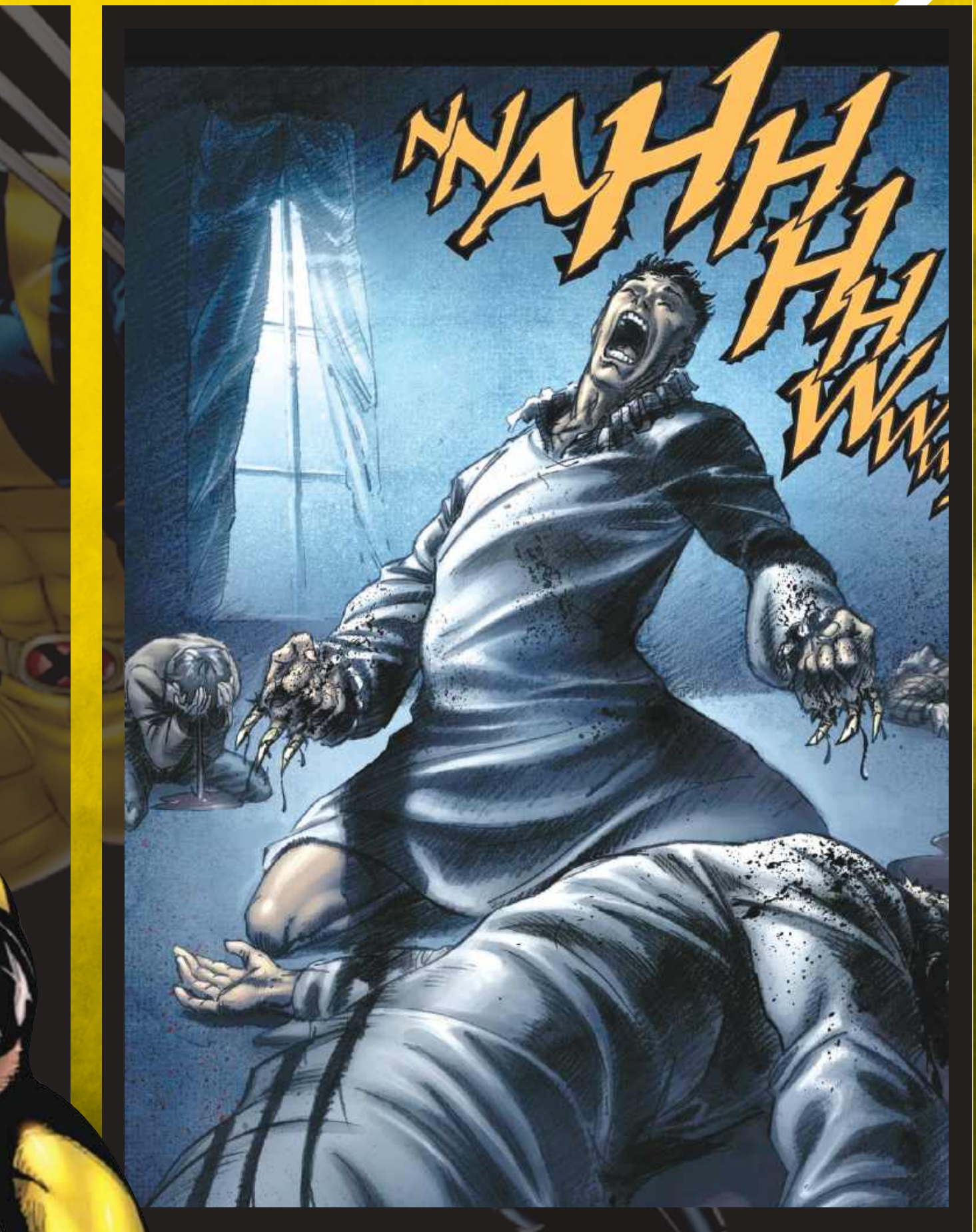
Lata później zostaje on wcielony do Programu X i poddany różnym eksperymentom. Wtedy naukowcy odkryli, że oprócz szponów posiada on też niezwykłą zdolność regeneracji, pozwalającą mu przetrwać wszystko. W ich chorych głowach narodził się wtedy pomysł, by poddać go procesowi powiązania jego szkieletu z najtrwalszym dostępnym na Ziemi materiałem, jakim jest adamantium. Ucieczka Wolverine'a z ich szponów została wspaniale pokazana w kultowym komiksie „Weapon X", który w Polsce został wydany w trzecim numerze magazynu „Mega Marvel" nakładem TM-Semic. Mam wrażenie, że od tego albumu tak naprawdę narodził się Logan, jakiego znamy i kochamy nad Wisłą.

Pokaż pazurki

Szpony z adamantium stały się najniebezpieczniejszą bronią w całym świecie Marvela. Wyobraźcie sobie, że jest to chyba jedyna rzecz, która potrafi zranić Hulka, Thora, Gladiatora, a nawet Thanosa. Wyobraźcie też sobie, jak szybko skończyłoby się „Avengers: Endgame", gdyby Wolverine tam był. Szast. Prast. I po fioletowym dyktatorze. Jednak historia tego ikonicznego bohatera z cygarem w ustach i butelką piwa w dłoni jest dużo szersza. Wielu znakomitych scenarzystów ostrzyło sobie zęby, by móc pracować z Marvelem właśnie przy komiksach z tym bohaterem. Jednymi z nich byli Frank Miller i Chris Claremont, którzy w 1982 r. stworzyli jeden z pierwszych solowych komiksów z tą postacią. Przenosi on nas do Japonii, gdzie oglądamy zupełnie inną twarz Logana. Stara się on żyć normalnie. Jest zakochany w Mariko Yashidzie, ale jej ojciec jest przeciwny temu związkowi. Obiecał on już rękę córki przedstawicielowi yakuzy i nie ma zamiaru się z tego wycofywać. Dochodzi



eprasa.pl 6ed3e30ef8



eprasa.pl 6ed3e30ef8

dzi do walki obu panów, którą Wolverine przegrywa i zostaje okryty hańbą, tak że nawet narzeczona nie chce patrzeć w jego stronę.

Jest to bardzo ciekawie napisana historia romantyczna, mająca zaprezentować nam nie tylko inne podejście do tej postaci, ale ogólnie do komiksów. Nie w każdej opowieści stawką musi być ratowanie świata i walka z wszechmocnym wrogiem. Miller udowodnił, że wystarczy ludzkie podejście do dobrze nam znanego bohatera i można na tym oprzeć historię, która przetrwa lata. Zresztą powtórzył tę sztuczkę później wiele razy, w tym z Batmanem. Obie przytoczone opowieści dzieją się jeszcze na wiele lat przed tym, gdy Logan został zwerbowany przez Charlesa Xaviera, znanego jako Profesor X, i dołączył do jego podopiecznych, czyli grupy X-Men.

LOGAN ZOSTAJE OBLANY PŁYNNYM ADAMANTIUM I UMIERA

Śmierć Rosomaka

Gdy wydawało się, że wszystkie historie o tym bohaterze zostały już opowiedziane, Marvel wyciągnął asa z rękawa. A dokładniej zrobił to Mark Millar, który napisał alternatywną historię dziejącą się daleko w przyszłości, nazwaną „Staruszek Logan". Widzimy w niej pomarszczonego, zmęczonego bohatera z siwą głową. Bohaterowie przegrali wojnę o ten świat i jest on teraz podzielony pomiędzy złoczyńców. Jedną z części zarządza Hulk i jego liczne potomstwo. Jest to jednak wersja zielonego potwora, która jest bezwzględna i nie ma cienia współczucia dla nikogo. A jego dzieci to siejący zniszczenie psychopaci. Historia Millara w pewnym momencie odkrywa przed nami swoją mroczną tajemnicę. Okazuje się bowiem, że to nie złoczyńcy pokonali bohaterów, ale właśnie Logan. Pewnego dnia uniwersytet Xaviera został zaatakowany przez 40 przestępców. Wolverine bronił się w pojedynkę i wyrżnął wszystkich, by się zorientować, że żadnych przeciwników nie było. Wszystko to było iluzją wytworzoną przez Mysterio, a ludźmi, których zabijał, byli jego przyjaciele. To spowodowało załamanie nerwowe u naszego bohatera i odsunięcie się od jakichkolwiek aktywności bohaterskich. Od tego czasu nigdy już nie użył swoich szponów.



Ukrył się przed światem. Założył rodzinę i starał się przeżyć dzięki pracy swoich rąk. Popadł w długi, a gang Hulków nie lubi ludzi, którzy nie płacą na czas. By ochronić swoją rodzinę, przyjął zadanie od niewidomego Hawkeye'a i wyruszył z nim w podróż, która zmieniła jego życie. I to wcale nie na lepsze. Jak widzicie, powstało wiele ciekawych historii o tym unikalnym bohaterze. Nie wszystkie z nich były trafione. Najdziwniejszą decyzję, jaką podjął Marvel, ogłoszono w 2014 r. Otóż postanowiono uśmiercić Wolverine'a. Permanentnie. Historię tę napisał Charles Soule i faktycznie w finałowym zeszycie dostajemy scenę, w której Logan zostaje oblany płynnym adamantium i umiera.

Spadkobiercy

Przez kolejne lata różni członkowie zespołu jeżdżą po świecie, niszcząc ślady DNA swojego przyjaciela, by nikt nie mógł go sklonować. A po świecie chodzą też następcy Wolverine'a, jak choćby jego żeński klon X-23 czy syn Daken. Jednak żadna z nich nie była w stanie przebić się do serc fanów i zasklepić dziury, jaka powstała z powodu braku ich ulubieńca. Chwilowym rozwiązaniem było sprowadzenie do głównej rzeczywistości staruszka Logana. Na początku było to nawet ciekawe, ale po dłuższym czasie zaczęło wszystkich irytować. Marvel był jednak nieubłagany. I jak wielu bohaterów szybko powracało do życia po swojej śmierci, tak tutaj na zielone światło trzeba było długo czekać, bo aż cztery lata. Wtedy to nie tylko przywrócono Logana do żywych, ale też dano mu nową supermoc, by jakoś wytłumaczyć to, jak się odrodził. Od tego momentu jego szpony mogą się również rozgrzewać do czerwoności. Moim zdaniem głupia moc, ale jest i już. Potencjalnie miało to się jakoś łączyć z mocą Phoenix, która często przeplatała się w historii X-Menów, ale ostatecznie ten pomysł został odrzucony.

Skoro już jesteśmy przy rzeczach, które mnie wkurzają, a które Marvel wyrządził Wolverine'owi, jedną z nich jest dopisanie mu dzieci. A dokładnie syna o imieniu Daken, o którym już wcześniej krótko wspomniałem. O ile robienie różnych klonów tego bohatera nie podnosiło mi ciśnienia, o tyle szarpnięcie się na potomka jakoś mi nie pasuje. Mieszkając w Japonii w 1946 r., Logan miał żonę Itsu, która zaszła z nim w ciążę. Została ona jednak zabita przez Zimowego Żołnierza, a dziecko, z racji tego, że posiadało czynnik gojący Logana, przetrwało. Dorastało, karmiąc się nienawiścią nie do człowieka, który zabił jego matkę, ale do ojca, który nawet nie wiedział o jego istnieniu. Był nawet taki epizod, w którym przyjął przydomek Daken Wolverine i wszedł w skład grupy Dark Avengers utworzonej przez Normana Osborna.

Jeśli chodzi o następców naszego Kanadyjczyka, to największą sympatią darzę X-23. I nie tylko dlatego, że została świetnie zaprezentowana w filmie „Logan" z 2017 r. przez aktorkę Dafne Keen, ale cały jej origin story w komiksach jest po prostu ciekawy. Jest ona dokładną kopią Wolverine'a. Została stworzona po to, by zrobić z niej broń, a następnie obala swoich stwórców i staje po stronie dobra. Chce być pełnoprawną bohaterką, tak jak jej genetyczny ojciec. Jak więc widzicie, Wolverine ma wiele twarzy, a jego historia jest bardziej pogmatwana niż ta rodziny Lubiczów z „Klanu". A nie zdążyłem w tym tekście nawet poruszyć również alternatywnych wersji Logana z innych Ziem. Wyobraźcie sobie, że jest taka, w której został on inwalidą po walce z Shadow Kingiem i, siedząc na wózku, dowodzi grupą X-Menów. Tak, ktoś wpadł na pomysł, by zrobić z niego inną wersję Profesora X. Jeszcze w innym komiksie, w ramach eksperymentu zwanego Broń H, połączono Wolverine'a z Hulkiem, tworząc hybrydę. Wyobraźcie sobie więc górę mięśni napędzaną promieniowaniem gamma z wielkimi szponami z adamantium. Jest jeszcze wersja, w której połączono staruszka Logana z... symbiontem Venoma.

Logan jest bohaterem, z którym najłatwiej się każdemu utożsamić. Każdy z nas był zraniony i w każdym z nas tkwi pierwiastek samotnika. Jednak poczucie humoru, charyzma i ogromna wola walki wyróżniają go na tle całej reszty herosów z katalogu Marvela. I chyba właśnie dlatego Wolverine przetrwał próbę czasu. Nie dlatego, że jest jednym z najsilniejszych mutantów, ale dlatego, że pod warstwą adamantium, szponów i nieśmiertelności zawsze pozostawał człowiek, który próbuje pogodzić się z własną przeszłością. A teraz dostajemy kolejną odsłonę przygód Wolverine'a, tym razem w grze na PlayStation. Lato już o tym, jak Roger napisał, więc nie będę się powtarzać. ⊗

Co warto przeczytać:



STARUSZEK LOGAN – najciekawsza opowieść z serii „Co by było, gdyby...", pokazująca mroczną wersję przyszłości, w której dobro przegrało, a herosi muszą się ukrywać. Po lekturze tego albumu nasza sympatia do Hulka na pewno zmaleje. To właśnie dzięki temu projektowi dostaliśmy jedną z najlepszych kinowych adaptacji przygód o Rosomaku.



BROŃ X – scenarzysta Barry Windsor-Smith dostarcza nam jedną z najlepszych i najbardziej osobistych opowieści o Loganie, która odkrywa przed czytelnikiem tajemnicę całego Projektu X i przedstawia osoby, które nad nim pracowały. Ten komiks na zawsze zmienił sposób, w jaki patrzymy na Wolverine'a.



ENEMY OF THE STATE – dla odmiany nasz bohater staje po stronie zła. I to nie dlatego, że chce, ale dlatego, że Hydra i Dłoń wyprali mu mózg. A że to nie pierwszy raz, kiedy ktoś miesza we wspomnieniach Logana, to, jak można się domyślić, nie kończy się to najlepiej. Po raz pierwszy oglądamy tak wściekłego Wolverine'a, który zatraca gdzieś swój kodeks moralny i staje naprzeciwko swoich byłych przyjaciół z drużyny.

W co warto zagrać:



MARVEL VS. CAPCOM – mówcie, co chcecie, ja uwielbiałem tę bijatykę. Połączenie obu katalogów postaci w jedną grę dawało nam wiele ciekawych możliwości. Wolverine mógł stanąć w szranki nie tylko z członkami X-Menów czy Spider-Manem, ale też z Ryu, Kenem czy innymi zawodnikami Street Fightera. Pamiętam, że dla mnie było to bardzo duże wydarzenie.

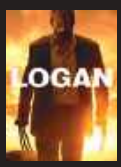


X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE – niby gra powstała z okazji premiery filmu „X-Men 2", ale tak naprawdę był to pretekst, by stworzyć solowy tytuł o Wolverinie. Pozycja odtwarzała ważne wydarzenia z życia tego bohatera. Nie była to może gra moich marzeń. Miała średnią mechanikę, wyglądała dziwnie, ale jako fan Logana nic innego do wyboru w tym czasie nie miałem.



X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE – do dziś jedna z najlepszych gier poświęconych mutantom. Uderza ona w sedno historii ich walki z jednym ze swoich największych wrogów – pierwszym mutantem, czyli Apocalypse'em. Ten tytuł nie dość, że dobrze wyglądał na każdej platformie, to jeszcze miał dobry scenariusz.

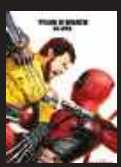
Co warto obejrzeć:



LOGAN – po dwóch średnio udanych solowych filmach dostaliśmy istne arcydzieło. Film przejmujący, głęboki. Miało być to idealne pożegnanie Hugh Jackmana z rolą Wolverine'a. Jak wiemy, nie był to jednak finałowy rozdział jego historii. Choć wciąż najlepszy.



X-MEN: DAYS OF FUTURE PAST – film, który w idealny sposób połączył dwa projekty o X-Menach, wykorzystując do tego komiks autorstwa Chrisa Claremonta i Johna Byrne'a. Pod przykrywką filmu o grupie mutantów dostaliśmy tak naprawdę film, w którym dominował Wolverine. W tamtych czasach był on uznawany w pewnych kręgach nawet za pierwszy udany solowy film z tym bohateremv.



DEADPOOL & WOLVERINE – Ryan Reynolds wybłagał udział Hugh Jackmana w tym filmie. Chodził za swoim kolegą z Kanady od lat, aż w końcu mu się udało. Produkcja okazała się sukcesem nie tylko ze względu na udział obu kultowych postaci, ale również dlatego, że była pewną klamrą zamykającą działalność studia 20th Century Fox, zanim na dobre zmieniło ono swoją nazwę.



eprasa.pl 6ed3e30ef8





Ten kuzyn ze zdjęcia, o którym się nie wspomina

Johan Huizinga w monografii „Homo ludens" twierdził, że zabawa jako pierwotna, konstruktywna, niejako wpisana w nasz genotyp (choć sam tego słowa nie używał) potrzeba poprzedza narodziny kultury – wszak bawią się i zwierzęta – a zatem stanowi jej podwaliny. A także jeden z głównych celów.

TEKST:
ADAMUS

My, gracze, lubimy o tym zapominać. Chętnie obudowujemy się hasłami o „branży, której zyski przekraczają te rynku filmowego i fonograficznego liczonych razem" czy „sztuce, którą bez wątpienia są cyfrowe twory". Wszystko to prawda, te miliardy dolarów, galerie wystawiające niektóre doświadczenia jako ilustracje artystycznych trendów czy Hollywood przychodzące do wielkich deweloperów w roli petenta, ale u absolutnych podstaw powyższego stoi... najzwyklejsza potrzeba zabawy. A ta smakuje najlepiej z drugą osobą, z czego już blisko 5 tys. lat temu zdawali sobie sprawę Egipcjanie, którzy stworzyli pierwszą udokumentowaną grę planszową, Senet.

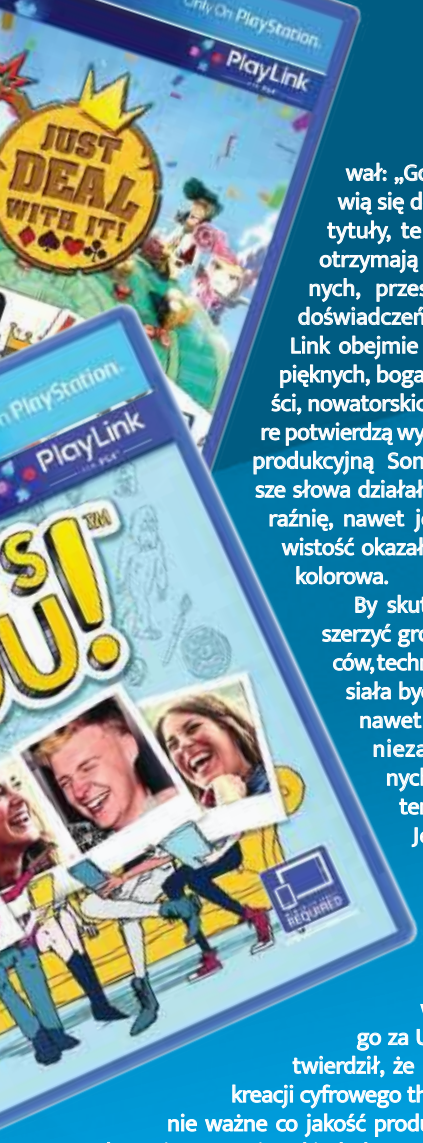
Wiedzieli to tysiące lat temu starożytni, wiedziało i w XXI w. Sony. Japończycy za czasów rynkowej dominacji PS4 starali się w imię branżowego utylitaryzmu łączyć graczy (słynna reklama z pożyczaniem), a nie jak dziś dzielić ich na lepszy i gorszy sort progami abonamentu czy próbami wykreowania poczucia przynależności do cyfrowej elity (bo elitę stać, elita zapłaci). Dekadę temu japoński gigant próbował poszerzyć grono odbiorców hasłem, że zabawa jest dla każdego, a tubą tego przekazu było m.in. PlayLink.

Mamy Mario Party w domu

Pomysł stojący za – w mojej opinii – całkiem zgrabną nazwą PlayLink był banalnie prosty. Uczynić z telefonu kontroler, którym można obsługiwać gry imprezowe odpalane na konsoli gospodarza. Istnieje duża szansa, że statystyczny gracz (nazwijmy go na potrzeby artykułu – może nieco krzywdząco – niedzielnym) ma przy swojej „plejce" tylko jednego pada. No, może część konsumentów kupi drugi na wypadek rozładowania tego głównego czy w nadziei, że ktoś wpadnie na Fifkę czy Mortala. Ci z trzema, czterema, pięcioma itd. należą do mniejszości. Z kolei smartfon zdolny uciągnąć proste aplikacje nosi ze sobą każdy (tak dziś, jak i dekadę temu, co dobitnie wyraził podczas BlizzConu 2018 „entuzjastycznie" odebrany Wyatt Cheng: „Co wy, ludzie, nie macie telefonów?").

Ideę „interaktywnego kontrolera w twojej kieszeni" opakowano w obietnicę wysokiej jakości oprogramowania (i w kontekście samych tytułów, i aplikacji je obsługujących) oraz budowania biblioteki gier na wyłączność, co wpisywało się w genotyp PS4. Brzmi jak plan skazany na sukces. Wystarczyła jedna konsola, jeden DualShock (nawet nie do grania, ale do odpalenia gry) oraz sieć Wi-Fi. Caspar Field z Wish Studios, które stworzyło pierwszą grę sygnowaną logiem PlayLink, wspominał: „Dla miliardów ludzi ekran dotykowy jest już drugą naturą. W połączeniu z PS4 wysyła to wszystkim dookoła sygnał, że oto mogą być graczami, że świat gier wideo jest na nich otwarty". Jednocześnie obiecy-

eprasa.pl 6ed3e30ef8

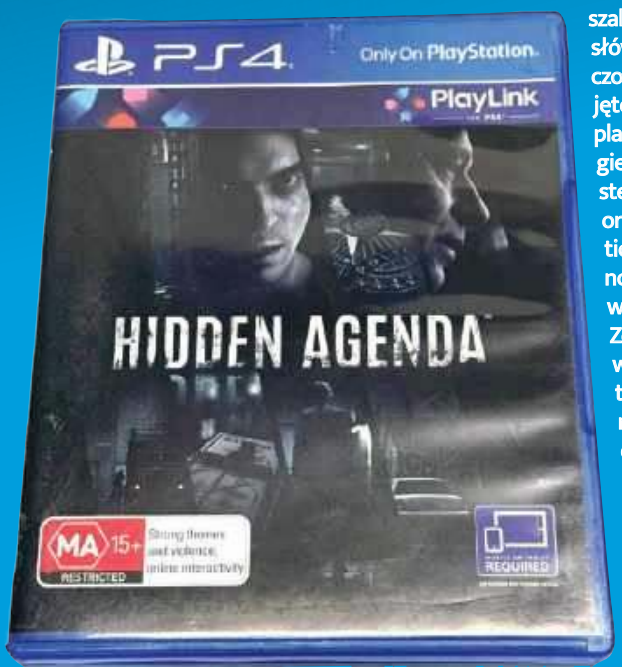


wał: „Gdy już pojawią się dedykowane tytuły, te osoby nie otrzymają uproszczonych, przesłodzonych doświadczeń (...). PlayLink obejmie całą gamę pięknych, bogatych w treści, nowatorskich gier, które potwierdzą wysoką jakość produkcyjną Sony". Powyższe słowa działały na wyobraźnię, nawet jeśli rzeczywistość okazała się mniej kolorowa.

By skutecznie poszerzyć grono odbiorców, technologia musiała być intuicyjna nawet dla osób niezaznajomionych ze światem gamingu. Jez Harris z Supermassive Games, studia odpowiedzialnego za Ukryty plan, twierdził, że w procesie kreacji cyfrowego thrillera równie ważne co jakość produkcyjna czy kwestie scenopisarskie było stworzenie takiego pomysłu na zabawę, który z marszu zaangażowałby nawet tych, którzy konsolę widzą pierwszy raz na oczy (ewentualnie drugi, jeśli liczyć wystawy w popularnych elektromarketach). „Wyzwania technicznie miejscami były wręcz nieistotne w porównaniu z niektórymi zagadnieniami projektowymi". Kluczem okazało się połączenie dojrzałej, gatunkowej opowieści z mechaniczną prostotą i skrajnie uproszczonym interfejsem. „Pobierz aplikację, uruchom oprogramowanie na telefonie oraz PlayStation, a po jednym czy dwóch prostych, jasno określonych krokach wszystko będzie sparowane i gotowe do działania. Nasz cel zakładał, aby gra wydawała się atrakcyjna i dostępna zarówno dla graczy, jak i nie-graczy". Logo PlayLink obiecywało tym, którzy nie potrafili nawet obsługiwać pada, taką samą radość ze wspólnej zabawy jak ta osiągana przez cyfrowych wyjadaczy.

Telefon wydawał się wręcz idealnym urządzeniem peryferyjnym. To nie tylko ekran dotykowy, ale także kamera, żyroskop, mikrofon. Dlatego tak ważne było, by premierowe doświadczenia wykorzystywały wszystkie jego atuty. Na tytuł startowy wybrano ciepłą, imprezową gierkę pt. To jesteś Ty! Dla wielu może się ona wydawać zwykłą popierdółką na pół godzinki, ale jeśli głębiej się zastanowić, trudno o lepszy sposób zaprezentowania filozofii stojącej za PlayLinkiem. Liczmy razem. Po pierwsze, integracja z wydawniczym ekosystemem Sony i obietnica „technologii dla każdego" – tytuł dostępny był w ramach abonamentu PS Plus. Po drugie, wykorzystywanie możliwości smartfonów. Zabawa zakładała rysowanie, wpisywanie tekstu, robienie zabawnych selfie, głosowanie, odpowiadanie na pytania dotyczące grających znajomych. Po trzecie, jakość produkcyjna. Aplikacja była ładna, schludna i w nieco szalonym, imprezowym klimacie. Podobnie jak stylowa, wyświetlana na konsoli grafika. Nic dziwnego, specjaliści z Wish Studios tak naprawdę współtworzyli całe technologiczne zaplecze PlayLinka, a co za tym idzie, definiowali stojącą za nim filozofię. „Zaczęliśmy prototypować już trzy i pół roku wcześniej, badając potencjał tego zupełnie nowego interfejsu dla konsolowych gier. Prowadziliśmy również długofalowe prace rozwojowe nad technologią, aby zapewnić stabilne działanie dla od dwóch do sześciu urządzeń w ramach jednej sieci Wi-Fi. Zależało nam też na jak najbardziej uproszczonym procesie parowania". Warto też mieć w pamięci, że trzon ekipy stanowili ludzie pracujący wcześniej nad takimi nieoczywistymi produkcjami jak EyePet, Wonderbook czy Buzz! Niektórzy programowali nawet na konkurencyjnego Kinecta. „Czerpiemy pomysły z każdego zakątka świata. Głęboko wierzymy w siłę remiksu, w scalanie pojedynczych pomysłów w zupełnie nową jakość".

Sony kuło żelazo, póki gorące. Przy okazji premiery To jesteś Ty! od razu zapowiedziało cztery kolejne gry. Można było odnieść wrażenie, że Japończycy próbują zagospodarować nieeksplorowaną dotąd szczególnie intensywnie niszę w ramach długofalowej wydawniczej strategii. Doświadczenia, które miały nadejść, krzyczały: „PlayLink pozwoli na realizowanie przez twórców naprawdę szalonych, zróżnicowanych pomysłów". Otrzymać mieliśmy dreszczowiec od twórców ciepło przyjętego Until Dawn (czyli Ukryty plan), zestaw imprezowych minigierek (Frantics), duchowego następcę Buzz! (Wiedza to Potęga) oraz karaoke (SingStar Celebrations). A wszystko to na wyłączność, w odpowiednio obrandowanych pudełkach i po polsku. Zestaw rysował dość wyraźnie wizję przyświecającą projektowi: PlayLink miał być synonimem imprezowego, łatwo dostępnego i otwierającego się na nową publikę doświadczenia dla wielu graczy; swoistą przeciwwagą dla wielkich, singleplayerowych doświadczeń AAA. Kolejne tytuły, takie jak Szymparty (nazwa mówi sama za siebie) czy





Modele postaci prezentowane w Ukrytym planie do dziś robią wrażenie. Nie ma co się dziwić, gra wyszła spod palców specjalistów z Supermassive Games.

eprasa.pl 6ed3e30ef8

pastelowe Melbits World tylko potwierdzały wydawniczą konsekwencję. Aż nagle na przełomie 2018 i 2019 r. PlayLink umarł. Ot tak, po prostu. Na zawał serca, którego nic nie zwiastowało. Pudełkowe, imprezowe tytuły po prostu przestały się ukazywać. Samą technologię próbowano upychać jeszcze butem, na siłę – zapewne po to, by nie utopić kosztów – w nieprzystających do dotychczas promowanych gier tytułach, tj. w doświadczeniach singleplayer czy w przenoszonych na konsolę klasycznych planszówkach lub karciankach.

Wielka szkoda, bo kościec PlayLink miał sensowny. Nowatorski w kontekście ekosystemu Sony pomysł przeistoczenia telefonu w kontroler i połączenie tej idei z polityką jakościowych tytułów na wyłączność postawiono na konkretnych fundamentach utwardzanych przetestowanymi nie raz i nie dwa branżowymi rozwiązaniami.

ŻADEN Z TYTUŁÓW SYGNOWANYCH LOGIEM PLAYLINK NIE MÓGŁ BYĆ TRAKTOWANY JAKO MUST HAVE



Czy okładka SingStar Celebration to jeden z najbrzydszych projektów w długiej historii PS4? Zaryzykuję i odpowiem: tak. Cóż z tego, gdy z grą spędziłem dziesiątki wspaniałych godzin podczas imprez w wynajmowanej kawalerce na krakowskim Podgórzu!

Gry z logiem PlayLink czerpały z tradycji FMV, imprezówek i szalenie popularnych na przełomie mileniów (szczególnie w kontekście PC) kompilacji minigier. Spoglądały i na cyfrowe pożeracze wspólnego czasu (Jackbox), i w kierunku klasycznych, znanych od lat zabaw (popularna gra towarzyska „Mafia", którą inspirował się Ukryty plan). Eksplorowały koncept teleturnieju, rozwijając go o podnoszącą stawkę negatywną interakcję (zagrywki w Wiedza to potęga), sięgały po stare jak świat karaoke (kto nigdy nie próbował się w knajpie z „Rapowym ziarnem" tylko po to, by moment później kaleczyć „I Will Always Love You" Whitney Houston, ten nie zna życia). Sony brało to, co znane i lubiane, a następnie opakowywało w papier marki premium (fizyczne wydania, liczba języków, jakościowe studia zapraszane do projektu) oraz dorzucało karteczkę z pięknie wykaligrafowaną obietnicą: „technologiczna innowacja".

Patyk w szprychy

Można zaryzykować tezę, że PlayLinka ubiły problemy techniczne będące niczym patyk pchany w szprychy obiecywanej prostoty. Konieczność pobierania aplikacji, aktualizowania jej, zrywanie połączenia i opóźnienia w działaniu. Prawda jest jednak taka, że nie jest to nic, z czym nie poradziłyby sobie kolejne iteracje koncepcji. Ta nie miała po prostu warunków i czasu, by okrzepnąć na rynku, bo zabiło ją samo Sony. Po pierwsze, cała technologia oparta na PlayLink SDK (Software Development Kit) była dostępna dla nielicznych wybrańców. Narzędzia odpowiadające za komunikację telefonu z PS4 oraz służące do kodowania aplikacji mobilnych, które wykrywały gesty i obsługiwały kamerę czy mikrofon, trafiły do rąk wyselekcjonowanych studiów i nigdy nie zostały uwolnione. Brak publicznej dokumentacji oraz szerszego dostępu zaowocował niewielką kreatywną masą krytyczną tak potrzebną przy długofalowym rozwoju technologii.

Ponadto na rynku istniały już prostsze w obsłudze narzędzia. Jackbox – seria imprezowych gierek: od quizów, przez rysowanie, zabawę w blef, aż po wspólne tworzenie memów – nie wymaga osobnej aplikacji czy wspólnej sieci Wi-Fi. Ot, wchodzi się na odpowiednią stronę, dołącza do hostującego i to w zasadzie tyle. Konsola (od właściwie każdego producenta, ale też PC czy... Netflix) robi tu przede wszystkim za narzędzie do renderowania obrazu, cała magia dzieje się na serwerach wydawcy. Mimo że u nas, w Europie, Jackbox to raptem ciekawostka, w USA ten sposób spędzania wspólnego czasu jest szalenie popularny. Ma naprawdę sporą bazę imprezowych gierek (kilkadziesiąt pozycji zebranych w kilkanaście zbiorczych pakietów) oraz gwarantuje integrację z Twitchem, która z pewnością nie przeszkadza w budowaniu bazy użytkowników. PlayLink w bezpośrednim starciu wydaje się przekombinowany i ograniczony.

Niektórzy utyskiwali na brak jednej, zbiorczej aplikacji w miejsce wielu zaśmiecających telefon ikonek. Inni wytykali niejasny przekaz marketingowy i trudno się z nimi nie zgodzić. Bo czym tak właściwie PlayLink jest? Technologią łączenia smartfona z konsolą? Nie brzmi to sexy, prawda? Zestawem gier na wyłączność? Co zatem z Planetą małp: Ostatnią granicą, która ukazała się także na PC i Xboksie (oczywiście PlayLink obsługiwało tylko PS4 i to w trybie wieloosobowym, ale jednak)? A może chodzi o koncepcję wspólnej, imprezowej zabawy? Jak w takim razie traktować Erikę, paragrafówkę singleplayer promowaną logiem PlayLink podczas pierwszych prezentacji (tego to już nie wiedziało chyba samo Sony, które wycofało się rakiem z łączenia gry z opisywaną technologią)? No to może powinniśmy patrzeć na PlayLinka przez pryzmat brandu, linii unikalnych, kreatywnych tytułów. Tyle że szybko charakterystyczny logotyp pojawił się przy takich markach jak UNO (obsługę telefonu dodano w późniejszej aktualizacji) czy Ticket to Ride – odtwórczych, cyfrowych adaptacjach gier karcianych i planszowych.

Niewielka biblioteka, niejasna komunikacja marketingowa, przegrana w bezpośrednim starciu z Jackboksem (szczególnie na rynku amerykańskim), nieco przekombinowana technologia i drobne problemy wieku dziecięcego (choć – podkreślam – możliwe do zniwelowania, gdyby pomysł przetrwał jeszcze jakiś czas). W dodatku samo Sony raczej nie było kojarzone z imprezowym graniem. Na tym polu od lat dominowały konsole z wąsatymi hydraulikami i żółtymi myszami podpiętymi do prądu. No i smutna prawda jest taka, że żaden, ale to żaden z tytułów sygnowanych logiem PlayLink nie mógł być traktowany jako must have na PS4. Jasne, ciepło wspo-

eprasa.pl 6ed3e30ef8

minamy dziś Wiedzę to potęgę czy Ukryty plan, ale Japończycy nie chwalą się w ich przypadku liczbami, więc trudno traktować je jako doświadczenia sprzedające koncepcję.

PlayLink umarł śmiercią cichą i samotną. Sony nigdy nie ogłosiło wygaszenia projektu, nie napisało na ten temat nawet kilku zdań na swoim blogu. Pomysł ewaporował. Jak gdyby nigdy się nie narodził. Aplikacje zniknęły ze sklepów, podobnie gry. Od 2019 r. PlayLink nie istnieje w marketingowym przekazie firmy. Nie wykreował silnego, stabilnego brandu, nie stworzył osobnego rynku. Był chwilową ciekawostką przypominającą nam czasy – a właściwie ich zmierzch – w których twórców PlayStation jeszcze interesowało dostarczanie czystej, bezpretensjonalnej rozrywki swoim odbiorcom bez potrzeby monetyzacji absolutnie każdej komórki cyfrowego ekosystemu.

Dziedzictwo

Umarła technologia, nie umarła wizja – ta była w równym stopniu nowatorska, co wyrastała z licznych branżowych tradycji.

Dziś ślady PlayLinka (traktowanego i jako nowa jakość, i jako przedłużenie pewnych trendów) można ujrzeć właściwie w całym growym – ale nie tylko – krajobrazie. Takie tytuły jak całkiem popularny Ukryty plan czy późniejsza Erica dały tlen mniejszym, już istniejącym na rynku grom FMV (The Bunker z 2016 r. czy Late Shift z 2017 r.). Interaktywnymi etiudami zainteresowała się druga fala odbiorców, poszukująca doświadczeń podobnych do tym poznanych dzięki PlayLinkowi. W grudniu 2018 r. na platformie Netflix pojawił się „Bandersnatch", film należący do uniwersum „Black Mirror", którego fabuła podążała za wyborami widza. Gigant streamingu dostrzegł też potencjał w traktowaniu telefonu jako „kontrolera, który posiada każdy z nas", czego najlepszym dowodem jest króciutkie, ale ciekawe, horrorowe doświadczenie z czerwca tego roku – Unhinged. Z kolei Supermassive Games po ciepłym odbiorze Ukrytego planu zdecydowało się wprowadzić w swoich kolejnych grach możliwość zabawy w kilka osób. Miało to przybliżyć doświadczenie do wspólnego oglądania filmów grozy. Co się zaś tyczy grania imprezowego – Jackbox oraz polityka Nintendo pokazują, że cały czas jest na ten typ zabawy popyt.

Jak widać, pomysły orbitujące wokół tego, co chciało zrobić PlayLink, są wciąż rozwijane, choć nie w ekosystemie Sony. Ale czy aby na pewno? Japońska firma w 2026 r. opatentowała rozwiązanie zakładające fizyczne połączenie kontrolera do PS5 i nadchodzącego PS6 ze smartfonem, co ma uczynić z telefonu drugi ekran.

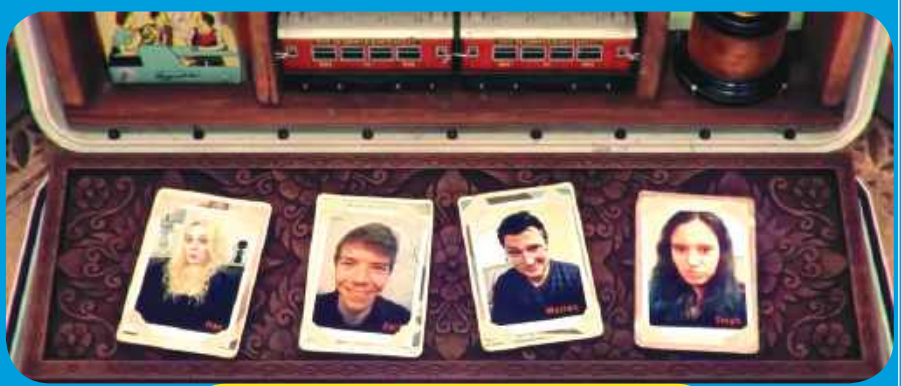
PlayLink jest dziś martwą technologią i zamkniętym rozdziałem historii Sony, ale – o dziwo – to właśnie spektakularna klapa projektu czyni z niego tak ciekawe studium przypadku. Przypadku problematycznego w badaniu, warto dodać – nie pobierzemy części gier ani większości aplikacji (a przynajmniej nie w tak prosty sposób, jak zakładali to twórcy). Wiedza to Potęga czy To jesteś Ty! zapisują się w mojej growej autobiografii złotymi literami i są związane z pięknymi wspomnieniami, ale masa młodszych graczy, a nawet badaczy branży (co widzę w trakcie rozmów na discordowym kanale podcastu „Bez Dyskusji", gdzie roi się od adeptów groznawstwa) widzi w technologii PlayLink raptem ciekawostkę, głupotkę zaklętą w nieruchomych screenach i wyreżyserowanych materiałach promocyjnych. Auć, czyżby to było ukłucie żalu? Cóż, ból fantomowy to też ból. ⊗



Wiedza to Potęga: Dekady proponowała pytania obejmujące cztery ostatnie dziesięciolecia popkultury. Dzięki temu każdy dinozaur czuł się mile widziany przy konsoli.



Podczas Paris Game Week 2017 Ericę chętnie łączono z technologią PlayLink. Później Sony w materiałach marketingowych coraz rzadziej o tym fakcie wspominało. Erica wyszła ostatecznie w 2019 r., kiedy to PlayLink już w zasadzie dogorywał.



To jesteś Ty! (That's You!) może i szybko stawało się powtarzalne, ale bardzo dobrze prezentowało filozofię stojącą za PlayLinkiem – oferowało szybką, łatwą do zrozumienia rozgrywkę wciśniętą w ramy nieco krindżowej (ale w ten pozytywny sposób) estetyki.

eprasa.pl 6ed3e30ef8

FUNDACJA SCP

Repozytorium paranormalności

Zjawiska i przedmioty paranormalne od zarania dziejów były poza ludzką kontrolą. Siłą rzeczy coś, czego kontrolować się nie da, przyciągało uwagę domorosłych badaczy. Działali oni jednak w dużym rozproszeniu, uwieczniając swoje obserwacje w licznych tekstach, fotografiach czy materiałach cyfrowych. Wszystko zmienił internet, przestrzeń dostępna dla każdej historii. Po nowym milenium modne stały się tzw. creepypasty. Straszne historie przekazywane za pośrednictwem sieci, które z czasem dały początek niezwykłej fundacji, istniejącej wyłącznie po to, aby odnotować obecność innego rodzaju. Fundacja SCP niczego nie propaguje, nie zmusza nikogo do określania, co stanowi prawdę, a co jest dziełem wyobraźni uwiecznionym w tysiącach raportów.

TEKST: GRABA

Wyrzeźbić przerażenie

Zaczęło się od creepypasty. Sam termin ukuto z dwóch określeń: „creepy" (z ang. okropny) i „copy-paste" (kopiuj/wklej), co odnosiło się do sposobu przekazywania strasznych historii w przestrzeni internetowej. Teksty kopiowano z witryny na witrynę. Pierwszym przypadkiem creepypasty okazała się historia pt. „Ted The Caver" opisana w formie dziennika, gdzie tytułowy Ted wraz z grupą znajomych eksplorują niezbadane wcześniej jaskinie. Finał tej historyjki był cliffhangerem z konkluzją, że główny bohater przepadł na amen. Oficjalnie terminu „creepypasta" zaczęto używać dopiero w 2007 r. na łamach popularnego 4chana. Wtedy twórcy treści cyfrowych w ten sposób próbowali przyciągnąć uwagę społeczności. Szybko zaistniał problem związany z potokiem schematycznych treści. Większość opierała się na budowaniu napięcia i nieuchronności jumpscare'ów. Nie są to najprostsze zadania w pracy pisarskiej i sprostają im głównie zawodowi autorzy grozy. Skoro już wkroczyłem na cienki lód, jakim jest profesjonalizm w sposobie prezentacji, muszę wywołać internautę-inicjatora wszystkiego, co związane z SCP. Wesley „Moto42" Williams stworzył raport SCP-137 „Rzeźba". Autor obrał formę raportu, dzięki której zawarł masę ciekawych informacji dotyczących anomalnego obiektu – rzeźby poruszającej się tylko wtedy, gdy nikt nie patrzy. Jedynym sposobem na powstrzymanie śmiercionośnego posążka była nieustanna obserwacja. Rzeźba reagowała na każde mrugnięcie oka, przemieszczając się. „Była to zupełnie randomowa, pojedyncza creepypasta, która zainspirowała do działania tuzin osób" – mówił DrGears, jeden z założycieli Fundacji SCP. W czym tkwił fenomen „Rzeźby"? W skutecznej narracji obalającej powszechną formułę opowieści z dreszczykiem. Dzięki fachowej charakterystyce obiektu, opisom właściwości i przypadkom śmiertelnej w skutkach aktywności czytelnicy zastanawiali się nad pochodzeniem „Rzeźby". Nie do końca było wiadome, czy to dzieło fikcyjne, czy oparte na istniejącej anomalii? Kolejne sześć miesięcy przyniosło aż 173 wpisy dotyczące obiektów anomalnych SCP. W styczniu 2008 r. powstała już cała seria SCP ceniona przez użytkowników 4chana. Materiały te coraz częściej jednak publikowano za pośrednictwem EditThis – klonu Wikipedii. Utworzono pięć rozległych wątków i nadano im wspólną nazwę The SCP Series.

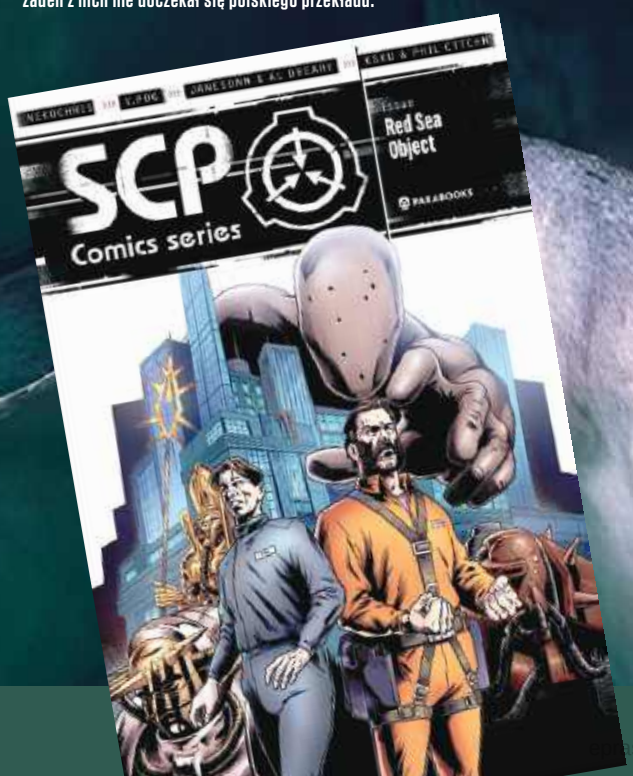


Fundacja SCP dysponuje również własnymi jednostkami specjalnymi, MOF. Gdy sytuacja wymyka się spod kontroli, do akcji wkraczają zbrojni. Tyczy się to zarówno wewnętrznych, jak i zewnętrznych konfliktów.

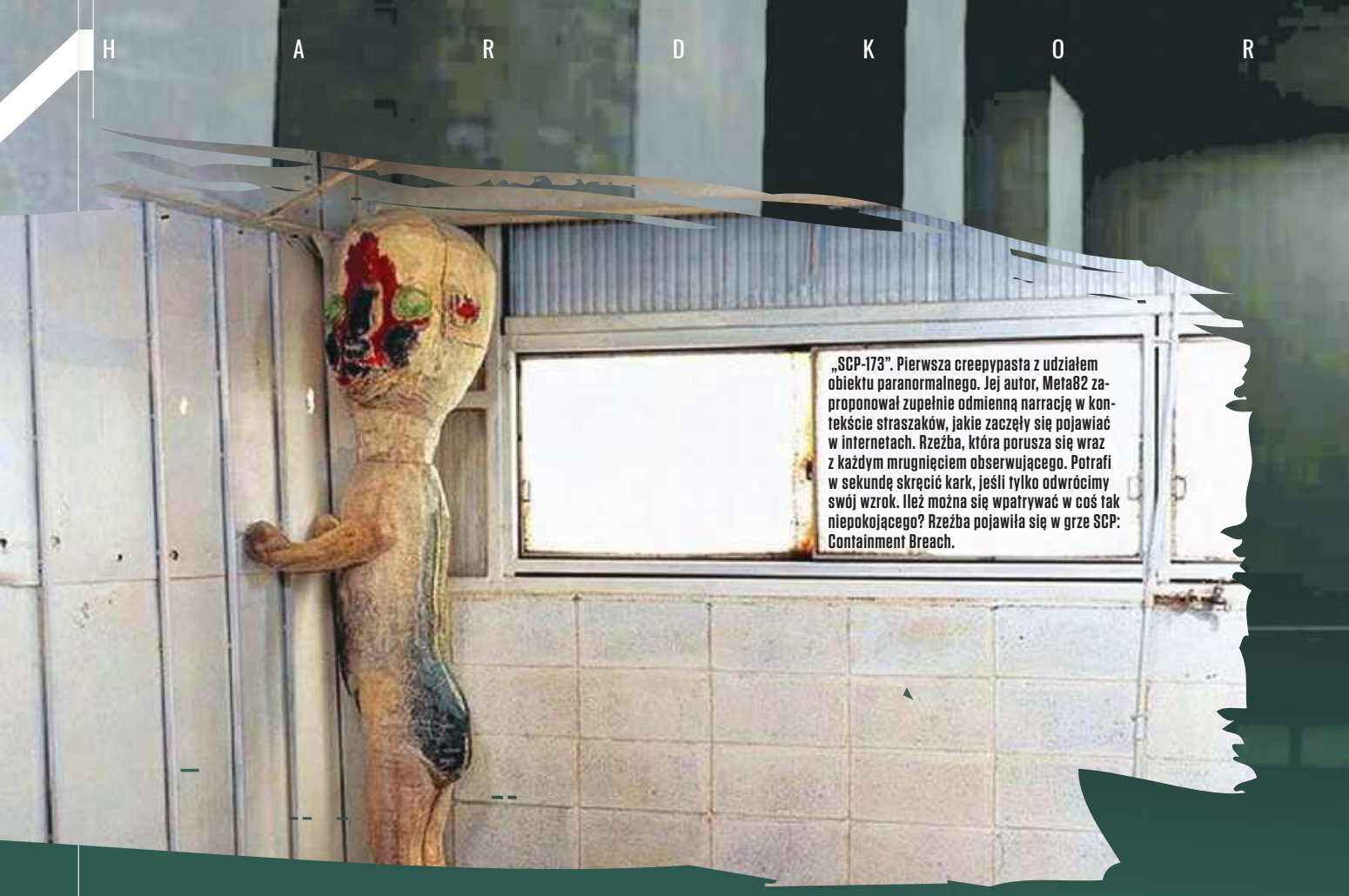
DrGears, A Fat Ghost, Kain Pathos Crow, FritzWillie i Bijhan stworzyli najbardziej (i także najmniej) lubiane opisy. Pierwszy z autorów przygotował aż 42 materiały dotyczące wszelakich SCP, które nadal cieszą się niesłabnącym zainteresowaniem. Inicjatywa pęczniała od ciekawych i mniej ciekawych treści. Samo tworzenie szablonu związanego z opisem istot i przedmiotów tego typu trwała kilka miesięcy. Brakowało też pewnej struktury, odpowiedniego podziału. Dzisiaj, gdy studiuję SCP, widzę jedno wielkie pisarskie konsorcjum, miejsce zbudowane przez twórców internetowych.

eprasa.pl 6ed3e30ef8

SCP doczekało się serii interesujących komiksów. Niestety żaden z nich nie doczekał się polskiego przekładu.



sa.pl 6ed3e30ef8



„SCP-173". Pierwsza creepypasta z udziałem obiektu paranormalnego. Jej autor, Meta82 zaproponował zupełnie odmienną narrację w kontekście straszaków, jakie zaczęły się pojawiać w internetach. Rzeźba, która porusza się wraz z każdym mrugnięciem obserwującego. Potrafi w sekundę skręcić kark, jeśli tylko odwrócimy swój wzrok. Ileż można się wpatrywać w coś tak niepokojącego? Rzeźba pojawiła się w grze SCP: Containment Breach.

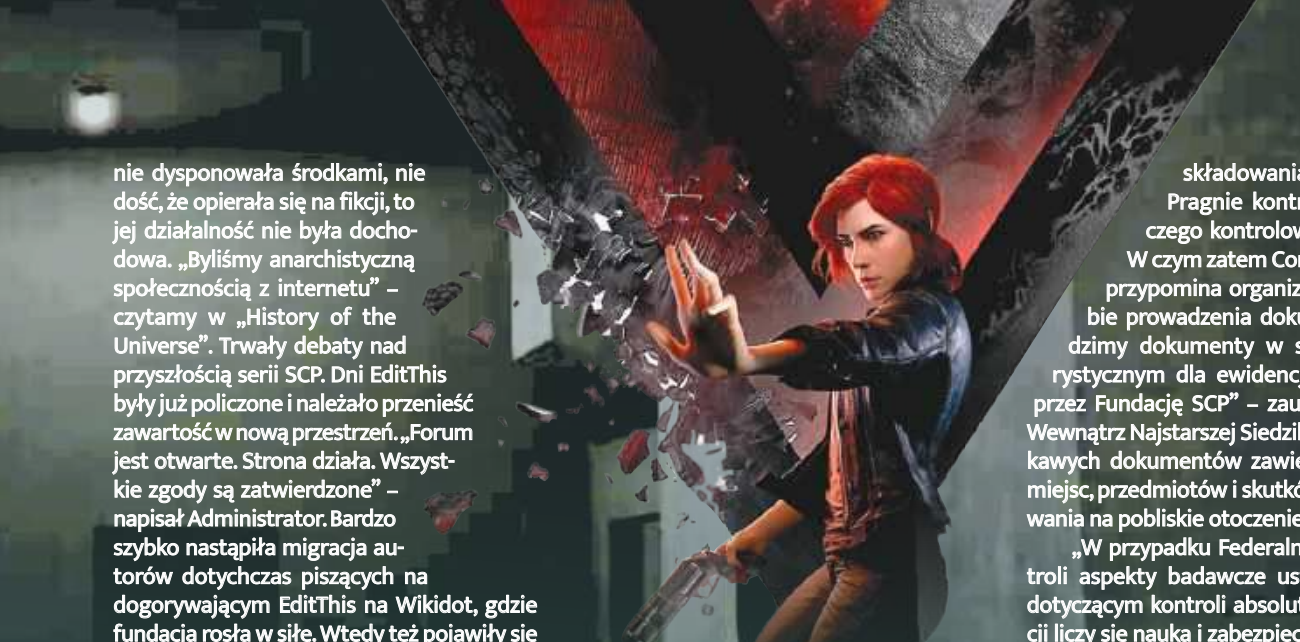
„Pojawienie się reportażu na temat SCP-173 było unikalne dla całej społeczności" – czytamy w obszernym dokumencie poświęconym genezie Fundacji SCP („History of the Universe"). W tej pracy zawarto kluczowe zdarzenia, w których fascynacja paranormalnością przerodziła się w trwały kolektyw treści, uzupełniany regularnie przez blisko pięciotysięczną społeczność. Formalnie Fundacja SCP powstała w 2008 r., aby wyizolować wszystko, co przeczy wszelkim normom. Jej fikcyjna natura pozwoliła na powstanie setek wpisów odnoszących się do czasów, miejsc i przedmiotów. SCP – czyli Secure, Contain, Protect – nie skupia się na kontroli, lecz zabezpieczeniu i wyizolowaniu obiektów spośród kilku pięciu kategorii: bezpiecznych, czyli tych najlepiej zrozumianych, które zostały zabezpieczone w sposób poprawny. Drugą klasą podmiotów są tzw. euclidy, obiekty nieprzewidywalne, wiedza na ich temat pozostaje wysoce niekompletna. Najgroźniejszym rodzajem obiektów SCP pozostają ketery, jednostki paranormalne z najwyższym stopniem zagrożenia. Dostęp do nich mają osoby z wyższymi uprawnieniami. Tak naprawdę każdy może zostać badaczem SCP. Wystarczy założyć konto na witrynie Wiki-dot i można już pisać własne historie związane ze wszystkim, co wykazuje jakiekolwiek anomalie. Od czasu sławetnej „Rzeźby" na łamach strony Fundacji pojawiło się mnóstwo przerażających historii. Do jednej z ciekawszych należy przypadek SCP-1733, czyli telewizora z uruchomioną transmisją z meczu koszykarskiego. Okazuje się, że umieszczona wewnątrz ekranu widownia i zawodnicy mają świadomość bycia uwięzionymi na taśmie filmowej puszczanej nieustannie od początku. „Uważam, że jest to coś unikalnego. Istnieją oczywiście podobne witryny, lecz w żadnej z nich nie znajdziemy takiej formy treści" – zauważa C. Pierce, znany na łamach SCP jako ProcyonLotor.

O LOSACH FUNDACJI DECYDUJE 13 CZŁONKÓW TZW. RADY NADZORCZEJ 05

Fundatorzy niezwykłości

Głównym założeniem Fundacji SCP jest ochrona ludzkości przed złem. Wyizolowanie i badanie obiektów wymaga jednak odpowiedniego personelu. Organizacją zarządza Administrator. W odróżnieniu od pozostałych fundacji w SCP nie istnieje szeroko pojęta biurokracja. O losach fundacji decyduje 13 członków tzw. Rady Nadzorczej 05, wyznaczając odpowiednie dyrektywy. Nie zawsze w treściach dokumentujących wszelkie nadnaturalne wybryki panował naukowy rygor. W pierwszych miesiącach istnienia serii SCP pojawiły się problemy natury technicznej. Brakowało ujednoliconego stylu prezentacji. Pisanie mrożących krew w żyłach historyjek nijak miało się do idei raportowania. W marcu 2008 r. użytkownicy dostrzegli wyraźny przerost formy nad treścią. Jeden z nich, Aiden, zaproponował wykorzystanie formatu wraz z nazwą, klasą podmiotu i szczegółową charakterystyką. Część twórców za bardzo szła w stronę eseistycznych rozpraw niż konkretnych opisów cech obiektów SCP. Należało to zmienić. Z czasem nowe wpisy swoją konstrukcją zaczęły przypominać materiały dostępne na Wikipedii. Gdy już wreszcie treści obrały format znany dzisiejszej Fundacji SCP, pojawił się nowy problem. Kończyła się dotychczasowa przestrzeń w EditThis. Host nie miał już środków na darmową egzystencję i często zmuszał użytkowników do wpłat w ramach korzystania ze strony. Fundacja

eprasa.pl 6ed3e30ef8



H.P. Lovecraft powiedział kiedyś, że świat potrzebuje horroru. Fundacja SCP, choć stosuje bardzo ciekawy format, nie celuje w wywoływanie lęków poprzez opowieść. Autorzy podsuwają nam na papierze zło kryjące się w przedmiotach codziennego użytku. Z identycznej techniki narracyjnej korzystają autorzy Control studia Remedy Entertainment.

nie dysponowała środkami, nie dość, że opierała się na fikcji, to jej działalność nie była dochodowa. „Byliśmy anarchistyczną społecznością z internetu" – czytamy w „History of the Universe". Trwały debaty nad przyszłością serii SCP. Dni EditThis były już policzone i należało przenieść zawartość w nową przestrzeń. „Forum jest otwarte. Strona działa. Wszystkie zgody są zatwierdzone" – napisał Administrator. Bardzo szybko nastąpiła migracja autorów dotychczas piszących na dogorywającym EditThis na Wikidot, gdzie fundacja rosła w siłę. Wtedy też pojawiły się w niej pierwsze ślady strukturyzacji. Naczelnym zarządcą był Administrator, a tuż za nim 13 członków Rady Nadzorczej 05. „Podczas gdy reszta ludzkości pozostaje w świetle, my stajemy naprzeciw ciemnościom, aby ją zatrzymać, chronić opinię publiczną, aby ludzie mogli żyć w spokojnym, normalnym świecie" – pisze Administrator.

W 2012 r. powstała polska filia Fundacji SCP. Oprócz tego funkcjonują jeszcze oddziały w Niemczech, Czechach, Portugalii i Anglii. Ujednolicono standard publikowanych treści i umożliwiono łatwiejszy udział w projekcie (wystarczy rejestracja). Co jakiś czas organizowane są konkursy, z których wyławiane są najlepsze talenty. Nagrodą zazwyczaj jest awans w strukturach fundacji. SCP ma także wrogo nastawione frakcje. Jedną z nich jest Rebelia Chaosu, czyli kolektyw byłych pracowników fundacji chcących pozyskać obiekty nie do badań, lecz jako broń przeciwko ludzkości. W kolejce po zasoby Fundacji SCP ustawiają się także agenci Ręki Węża, którzy żądają równouprawnienia dla obiektów oraz istot anormalnych, oraz członkowie Kościoła Zepsutego Boga. Fundacja pełni funkcję repozytorium wszystkiego, co zawierałoby w sobie choćby cząstkę paranormalności. Stała się na tyle znana, że w 2012 r. fiński niezależny deweloper Regalis wyprodukował pierwszą grę na jej podstawie, SCP: Containment Breach. Jej fabuła opierała się na pierwszym udokumentowanym obiekcie SCP-173, czyli kilkukrotnie przywoływanej Rzeźbie. Gracz wcielał sie w badacza fundacji, który został zdegradowany do personelu klasy D. Co robić ktoś z tej kategorii? Testował skutki interakcji z izolowanym obiektem. Tytuł zebrał w większości pozytywne noty.

Fikcja w fikcji

Fundacja SCP pomimo fikcyjnego charakteru zyskała uwagę twórców gier większego formatu. Gdy fińskie studio Remedy Entertainment przymierzało się do produkcji gry Control, oczy zespołu pisarzy zwróciły się w kierunku działającej od lat organizacji. „To była jedna z naszych głównych inspiracji" – stwierdził Mikael Kasurinen, reżyser Control. W odróżnieniu od założeń Fundacji SCP w historii Jessie Faden (Alyson Court) przewija się motyw Federalnego Biura Kontroli i Najstarszej Siedziby, czyli głównego miejsca akcji jednej z najlepszych gier 2019 r. Control to plon licznych inspiracji, lecz trudno nie dostrzec oczywistych podobieństw. Dla zespołu pisarskiego z Remedy Fundacja SCP okazała się skutecznym materiałem referencyjnym. Federalne Biuro Kontroli rozsyła swoich agentów po świecie w celu wykrycia i zabezpieczenia anomalii. Wewnątrz Najstarszej Siedziby znajdowały się bloki więzienne służące do przetrzymywania obiektów paranormalnych. W odróżnieniu od fundacji zarząd FBK nie ogranicza się do składowania i obserwacji. Pragnie kontroli nad czymś, czego kontrolować nie sposób. W czym zatem Control tak bardzo przypomina organizację? W sposobie prowadzenia dokumentacji. „Widzimy dokumenty w stylu charakterystycznym dla ewidencji prowadzonej przez Fundację SCP" – zauważa C. Pierce. Wewnątrz Najstarszej Siedziby roi się od ciekawych dokumentów zawierających opisy miejsc, przedmiotów i skutków ich oddziaływania na pobliskie otoczenie.

„W przypadku Federalnego Biura Kontroli aspekty badawcze ustępują planom dotyczącym kontroli absolutnej. Dla fundacji liczy się nauka i zabezpieczenie zagrożeń. W FBK na pierwszym miejscu stawiana jest kontrola" – kontynuuje Pierce. Dlatego studio Remedy utworzyło ciekawą biurokrację. Kontrola nie istnieje bez struktur, dlatego obiekty w Fundacji SCP nigdy nie wydostaną się na zewnątrz, a ich istnienie zostało utajone przed opinią publiczną. Obie organizacje łączy jednak fakt ich niezauważalności dla szarych ludzi. Witryna pisarska, choć jest otwarta dla wszystkich zainteresowanych, nigdy nie przebiła się do mainstreamu. Najstarsza Siedziba w grze Control istnieje jako jeden z niewidocznych budynków, do którego wejdą tylko zaproszeni. Słowem i Fundacja SCP, i FBK nie zawsze są widoczne, lecz zawsze obecne. Control, pomimo że nie bazuje stricte na uniwersach zbudowanych wewnątrz fundacji, pozostaje najlepszą grą, która wykorzystuje coś, co Pierce i jemu podobni tworzyli przez wiele lat. W oczekiwaniu na nowe Control, gdzie gracze wcielą się w Dylana Fadena (odpowiednika więźnia kategorii D w SCP), warto się przyjrzeć fundacji i jej wpływowi na konstrukcję jednej z najciekawszych marek Remedy. ⊗



Do dzisiaj na stronie WikiDot pojawiło się blisko 7 tys. wpisów dotyczących obiektów SCP. Uniwersum nieustannie się powiększa. Liczę, że debiut nadchodzącej gry Control: Resonant wpłynie na uzupełnianie treści na łamach strony Fundacji.

eprasa.pl 6ed3e30ef8



W tworzeniu projektów potworów do Silent Hill: Townfall twórców wspiera Franck Besançon, rzeźbiarz specjalizujący się w body horrorze.

HORROR PO SZKOCKU

Jeszcze kilka lat temu reputacja Konami szorowała po dnie. Wspomnijmy chociażby głośny konflikt z Hideo Kojimą oraz porzucenie tworzenia wysokobudżetowych gier na rzecz automatów pachinko. Obecnie firma próbuje odbudować dawną pozycję, czego wyrazem jest m.in. przywracanie blasku kultowym markom. Jednym z głównych beneficjentów takiego podejścia jest cykl Silent Hill. W ostatnich latach otrzymaliśmy nie tylko remake kultowej dwójki, ale także osadzony w Japonii spin-off. Akcja najnowszej gry z serii po raz pierwszy zabierze nas do Europy. Czy Szkocja to dobra arena zmagań dla psychologicznego horroru?a

TEKST:
BUCZYŃSKI

W ciągu ostatnich 20 lat fani Cichego Wzgórza musieli się nieco nacierpieć. Może nie tak jak występujący w grach z serii straumatyzowani bohaterowie, ale ładunek rozczarowania, zgryzoty i żalu bywał dość dotkliwy. Od czasu rozwiązania przez Konami legendarnego Team Silent, któremu zawdzięczamy cztery pierwsze odsłony serii z lat 1999–2004, cykl skręcił na manowce. Próba tchnięcia w serię nowego życia poprzez zlecanie prac zachodnim deweloperom ostatecznie tylko pogłębiła kryzys. Szkoda, bo pomysł przefiltrowania znanych motywów przez odmienną wrażliwość sam w sobie nie był zły. Nie licząc SH: Shattered Memories (2009), czyli próby zaprezentowania wydarzeń z pierwszej odsłony serii w nowej interpretacji, kolejne odsłony okazywały się najczęściej kulą rzuconą w płot. Stworzonemu przez Amerykanów SH: Homecoming (2008) zarzucano zbytnią hollywoodzkość i nastawienie na akcję. Przygotowany przez Czechów SH: Downpour (2012) może i miał ciekawą historię, ale odstawał jakością wykonania. Ratunkiem dla podupadającej serii miała się okazać opracowywana pod okiem samego Hideo Kojimy odsłona zatytułowana Silent Hills. Niestety za sprawą konfliktu na linii Konami–Hideo ten świetnie zapowiadający się tytuł został skasowany wkrótce po zapowiedzi. Seria trafiła do limbo, a japoński wydawca pogrążył się w wizerunkowym kryzysie. Niechaj o kondycji Konami z tamtego okresu świadczy to, co w 2018 r. spotkało inną flagową serię Japończyków, czyli Metal Gear Solid. Zgadza się, piję do wypuszczonego wówczas Metal Gear Survive, w której to grze zamiast szpiegowskiej skradanki fanom zaserwowano walkę z zombie w alternatywnym wymiarze. Reputacja sięgnęła bruku, a Konami na dobre zainwestowało w na wpół hazardowe automaty pachinko. W 2019 r. nastąpił jednak nagły zwrot (nowe regulacje japońskiego rządu w sprawie pachinko?) i firma przyjęła nową strategię, w myśl której postanowiono z szacunkiem sięgnąć do klasycznego portfolio. W przypadku Cichego Wzgórza pierwszym krokiem był udany remake kultowego Silent Hill 2 (2024), którego produkcję powierzono krakowskiemu Bloober Teamowi. Następny sukces nastąpił już rok później za sprawą osadzonego w Japonii spin-offa Silent Hill f. Teraz przyszedł czas na kolejny skok w bok, czyli Silent Hill: Townfall. Mglista Szkocja to nie tylko miejsce akcji najnowszej odsłony, ale też siedziba odpowiadającego za nią dewelopera.



Graliście może w The Bard's Tale z 2004 r.? Jednym z przeciwników tytułowego barda w tamtej grze był najgorszy stwór, który kiedykolwiek nawiedził Orkady. Mowa o nuckelavee. Tutaj w interpretacji malarza Jamesa Torrance'a. Body horror nie jest wcale wynalazkiem XX-wiecznego kina.

Ekranowe widma

Jednym z czynników, który skłonił Konami do ponownej inwestycji w Ciche Wzgórze, był... sukces konkurenta zza miedzy. Wysoka sprzedaż remake'ów kolejnych odsłon serii Resident Evil od Capcomu pokazała, że na rynku wciąż znajduje się miejsce dla jakościowego survival horroru. W myśl zasady, że istotą Silent Hill zawsze była atmosfera i podróż w głąb ludzkiej psychiki, twórcom nadchodzących gier pozostawiono swobodę w doborze miejsca akcji. Wizyta w tytułowym miasteczku przestała być traktowana jako obowiązkowy punkt programu. Ambitny plan dostarczania nowej produkcji spod znaku Silent Hill rok do roku wymusił na Konami nie tylko poszukiwanie partnerów kreatywnych, ale również finansowych. Reprezentantem tej drugiej kategorii jest Annapurna Interactive, która w przypadku Silent Hill: Townfall występuje w roli współwydawcy. Partner okazał się dla Konami tym cenniejszy, że miał dobre rozeznanie wśród niezależnych deweloperów. Zespołem, do którego zwrócono się z prośbą o przedstawienie pomysłu na grę, było m.in. szkockie No Code. Niewielki zespół wyróżniał się autorskim podejściem do opowieści z dreszczykiem (thriller Observation) oraz zamiłowaniem do estetyki retro (stylizowana na słuchowisko radiowe z lat 80. gra Stories Untold). Zaufanie wzbudzała też osoba założyciela studia, czyli Jona McKellana, który przed pójściem na swoje pracował m.in. nad horrorem Obcy: Izolacja. Z burzy mózgów w No Code szybko zrodził się pomysł na kameralną historię o mierzeniu się z poczuciem winy. Jeśli wyczuliście w tym silną



Mimo że decyzja o produkcji kolejnych gier z serii Silent Hill została podjęta jeszcze przed rynkową weryfikacją remake'u Silent Hill 2, to komercyjny i artystyczny sukces tej gry bez wątpienia pomógł nabrać Konami dodatkowego rozpędu.

eprasa.pl 6ed3e30ef8

inspirację Silent Hill 2, to macie rację. Mimo że przygotowana przez Szkotów prezentacja przypadła Konami do gustu na tyle, że decyzję o produkcji podjęto bardzo szybko, to na premierę przyszło nam czekać niemal sześć lat. Na szczęście było to podyktowane nie tyle wewnętrznym kryzysem w Annapurna Interactive (2024), ile rosnącymi ambicjami twórców. Townfall względem pierwotnej koncepcji zdążyło bowiem urosnąć porównywalnie z samym studiem. Zmienił się nie tylko skład osobowy, ale też szyld. No Code przemianowano na Screen Burn, nawiązując do zjawiska wypalania się powidoków na kineskopowym ekranie. Fakt ten przywołuję nie bez powodu, ponieważ Townfall utrzymane jest w klimacie horroru „analogowego". Przedstawione w produkcji wydarzenia osadzono w roku 1996, a korzystanie z ówczesnej technologii postanowiono uczynić jednym z wyróżników tytułu.

Tylko czemu jako miejsce akcji wybrano Szkocję? Niech za odpowiedź posłuży wypowiedź Paula Abbota, dyrektora artystycznego w Screen Burn: „Kiedy Jon pokazał mi grę i zobaczyłem tak charakterystyczną dla Silent Hill mgłę, poczułem się jak podczas drogi do szkoły. Dorastałem w miasteczkach takich jak to, miasteczkach rybackich podobnych do St. Amelia (miasto z gry – dop. autora)". Mimo że z wypowiedzi twórców wynika, że pierwotnie nie planowali wcale umieszczać akcji w Szkocji, to w toku prac zorientowali się, że przenoszone na ekran widoki coraz bardziej przypominają rodzime otoczenie. W trosce o autentyczność doświadczenia postanowiono porzucić bliżej nieokreśloną „północ Europy" na rzecz osobistych doświadczeń. Pamiętajmy, że Szkocja to nie tylko senne nadmorskie miejscowości, wszechobecna mgła i zasnuwający niebo stalowo-szary dywan z chmur, ale też specyficzny folklor. Na tym etapie trudno orzec, w jakim stopniu najnowszy Silent czerpać będzie z ludowych strachów, ale z całą pewnością lokalna kultura odcisnęła swoiste piętno na wrażliwości autorów. Jak więc wygląda horror po szkocku?



Kobieta, która umarła podczas porodu, stawała się zjawą. Od tego momentu nawiedzała potoki i spierała krew z szat osób, które miały niedługo umrzeć. Była zwiastunem śmierci, ale też szansą na ratunek.

STWORY TE ZDOLNE BYŁY NIE TYLKO WSPÓŁŻYĆ Z LUDŹMI, ALE TEŻ RODZIĆ POTOMSTWO

Góry nad brzegiem morza

Wierzeń i przesądów lokalnej społeczności nie sposób oderwać od historii zamieszkiwanego przez nią regionu. Od czasów starożytnych dzikie i nieprzyjazne tereny dzisiejszej Szkocji stanowiły obszar zderzenia rozmaitych kultur. Na przestrzeni wieków o dominację w regionie bili się Piktowie, Celtowie, Normanowie, Rzymianie oraz Anglowie. Niezależnie od okoliczności północna część Brytanii dawała się kolejnym najeźdźcom ostro we znaki. Przypomnijmy, że w pewnym momencie zmęczeni ciągłą walką Rzymianie postanowili po prostu odciąć północ ciągiem fortyfikacji. Jako jednolity organizm Szkocja istnieje od IX w., kiedy to celtycki król Kenneth MacAlpin (prawda, że nazwisko brzmi szkocko?) sprzymierzył się z Piktami. Niestety kolejnych kilkaset lat upłynęło Szkotom na ciągłych bojach o niepodległość z Anglikami, które ostatecznie zakończyło dopiero zawiązanie w 1707 r. unii realnej oraz powołanie do życia Królestwa Wielkiej Brytanii. Pierwotnie szkockie społeczeństwo zorganizowane było w klany, czyli grupy spokrewnionej ze sobą ludności. Każdy klan posiadał swój tartan (unikatowy wzór na kraciastej tkaninie), zawołanie oraz godło. Ponieważ klany postrzegane były przez Anglików jako ogniska potencjalnego buntu, przez lata prowadzili oni aktywną politykę ich zwalczania. Ze względu na skomplikowaną historię dzisiejsi Szkoci dzielą się na dwie zasadnicze grupy. Pierwsza to znajdujący się pod silnym angielskim wpływem mieszkańcy nizin (Lowlands). Drugą grupę stanowią mieszkańcy gór (Highlands), którzy do dzisiaj kultywują celtyckie tradycje.

Ogromną pracę na rzecz zachowania celtyckich tradycji ludowych wykonał w XIX w. szkocki antropolog John Gregorson Campbell. Mimo że w momencie premiery (1900) książka „Superstitions of the Highlands and Islands of Scotland" spotkała się z nieprzychylnymi opiniami, głównie ze strony anglojęzycznych autorów, to dziś tekst uważa się za jedno z najważniejszych źródeł wiedzy w tym zakresie. Warto nadmienić, że człon „Island" nie pojawia się w tytule przywołanego dzieła przypadkiem. Pamiętajmy, że w skład Szkocji wchodziło na przestrzeni lat kilkaset wysp. Wracając jednak do samego Campbella, to na wyróżnienie zasługuje fakt, że podczas archiwizacji dysponował jedynie przekazem ustnym.

Zanim przejdę do omówienia wybranych podań, warto pokusić się o próbę pewnej uniwersalizacji. Szkocka groza, wszak większość opowieści dotyczy istot, których z pewnością nie chcielibyście spotkać nocą w lesie, wydaje się silne eksponować motyw przekraczania granicy. Czasem chodzi o granicę między życiem a śmiercią i osobę, która z jakichś powodów utknęła między światami. Innym razem idzie o granicę lądu oraz wody i stworzenie, które zmienia postać zależnie od aktualnego środowiska. W tradycyjnych szkockich opowieściach groza często organizowana jest właśnie wokół naruszania granic. Nic dziwnego, że tak istotnym elementem szkockiej kultury jest motyw domu, za którego próg nie powinniśmy wpuszczać nieczystych sił. Czy ma to jakiś związek z ciągłymi najazdami na rodzime ziemie? Pytam retorycznie. Ciekawych wniosków w kwestii lokalnych podań dostarczają również badania Maxima Fomina z Uniwersytetu w Ulster. Z uwagi na fakt, że ludy zamieszkujące północne partie Brytanii często trudniły się rybołówstwem, w celtyckich mitach występuje silna reprezentacja stworzeń morskich. Źródłem lęku często okazywały się jednak nie tyle morskie potwory same w sobie, ile możliwość przegapienia czającego się tuż pod powierzchnią zagrożenia. Czy wymienione wyżej motywy nie brzmią jak gotowy zestaw inspiracji dla gry spod znaku Silent Hill?

eprasa.pl 6ed3e30ef8

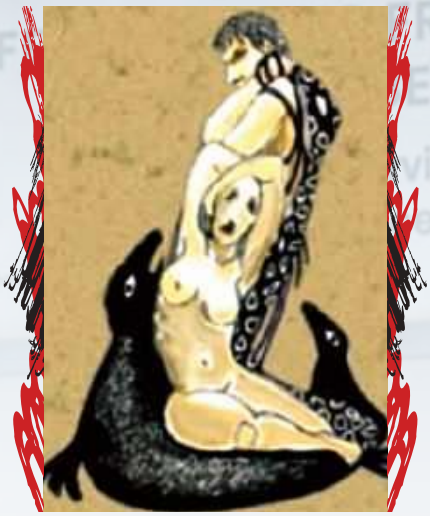
Misty Hills

Istotą reprezentatywną dla celtyckiego folkloru jest bez wątpienia bean-nighe, co tłumaczy się jako „praczka". Był to duch kobiety, która zmarła podczas porodu. Aby ustrzec ukochaną przed zostaniem zjawą, jej mąż musiał szybko wyprać wszystkie jej ubrania. Jeśli czynności nie udało się wykonać odpowiednio szybko, duch kobiety rozpoczynał tułaczkę po świecie, nawiedzając odludne miejsca jako rzeczna praczka. Spotkanie kobiety zwiastowało rychłą śmierć, ale paradoksalnie dawało też nadzieję. Jak to w ogóle możliwe? Zamiast salwować się ucieczką, na widok kobiety należało ustalić, do kogo należą prane szaty. Jeżeli były własnością naszego przyjaciela, to za wszelką cenę trzeba było odwieść bean-nighe od dokończenia prania. Pomocny mógł być prezent lub... odegranie dziecka kobiety poprzez possanie jej piersi. Mogło się też jednak zdarzyć, że ubrania stanowiły własność wroga. W takim przypadku protokół postępowania wyglądał dokładnie odwrotnie.

Kolejne interesujące stworzenie z mitów to each-uisge. Był to potwór o dwoistej naturze mieszkający w pobliżu dużych akwenów: mórz, jezior, zatok. Przebywając na brzegu, przybierał postać pięknego ogiera albo urodziwego mężczyzny. Fizjonomia uzależniona była od płci upatrzonej ofiary. Jeśli each-uisge miał ochotę wrzucić na ząb kobietę, to stawał się uwodzicielem i zachęcał do wspólnej kąpieli. W przypadku chętki na faceta szukał jeźdźca gotowego go dosiąść. W obu przypadkach kończyło się tak samo: pierwsza kropla wody sprawiała, że potwór przybierał swą prawdziwą postać – morskiego konia – i porywał ofiarę w głębiny. Ludzie nie byli wobec each-uisge całkiem bezbronni. W przekazie zachowała się historia pewnego kowala, który w akcie zemsty za pożarcie córki zwabił zmiennokształtnego potwora na brzeg i rozerwał hakami. Each-uisge nie był zresztą jedynym zamieszkującym Szkocję potworem tego typu. Wspomnijmy chociażby o kelpie, innym rodzaju wodnego konia, który w odróżnieniu od morskiego kuzyna upodobał sobie brzegi rzek. Badacze są zgodni, że największym bydlakiem wśród mitycznych nieparzystokopytnych był nuckelavee. Ten grasujący na Orkadach demon aparycję zaczerpnął z pierwszej próby body horroru. W nocnym świetle stwór mógł co prawda przypominać dosiadającego konia jeźdźca, ale płomień pochodni ujawniał jego prawdziwą naturę: stworzenie było odarte ze skóry, zamiast kopyt miało płetwy, a jeździec był wrośnięty w grzbiet. Ponieważ nuckelavee na co dzień mieszkał w morzu, bał się jedynie słodkiej wody. Gdyby przyszło Wam kiedyś uciekać przed tym stworzeniem, na przykład podczas rodzinnej wycieczki, to ratujcie się, przekraczając potok lub rzekę. Powinno pomóc.



Finfolk, tajemniczy lód morza, porywał nieostrożnych rybaków i zmuszał ich do niewolniczej pracy. Ilustracja zaczerpnięta z Monster Wiki.



Selkie, czyli istoty zdolne przywdziewać na zmianę ludzką i foczą skórę, to mit silnie związany z kulturą marynistyczną.

Skoro zahaczyliśmy już o Orkady, to warto poświęcić nieco uwagi innemu zamieszkującemu te wyspy stworzeniu. Chodzi o foczy lud, czyli istoty mogące przybierać formę foki lub człowieka. Selkie, ponieważ tak nazywają je Szkoci, nie są istotami wrogimi wobec człowieka. W podaniach pojawiają się nawet wzmianki o małżeństwach selkie z ludźmi, ale nie były to niestety związki szczęśliwe. Tęsknota za morzem zawsze wygrywała, rzucając się cieniem na relację. W rzadkich przypadkach zdesperowany mąż chował foczą skórę ukochanej, powstrzymując ją tym samym przed odwiedzinami bliskich. Do czasu odnalezienia skóry selkie uwięziona była pod postacią człowieka. Czasem nad kobietą litowały się dzieci, ponieważ tak się składa, że stwory te zdolne były nie tylko współżyć z ludźmi, ale też rodzić potomstwo. Zdarzało się, że na poszukiwania uwięzionej pod postacią selkie udawał się jej brat, ojciec albo... foczy mąż. Sytuacja matrymonialna na Orkadach bywała skomplikowana, a miłosne trójkąty stanowiły dla tamtejszej ludności chleb powszedni.

Zdecydowanie mniej przyjacielskim gatunkiem była tajemnicza rasa morskich istot nazywana finfolk. Źródła opisują ich jako istoty silnie terytorialne, chciwe i zaborcze. Jak zdążyliście się już pewnie domyślić, dysponowali oni również mocą zmiany kształtu. Podobnie jak selkie, finfolk również zdarzało się zakochać w człowieku. Był to jednak dość specyficzny rodzaj uczucia. Zamiast czułych słówek i spacerów za rękę znajomość zaczynała się od ogłuszenia i wciągnięcia pod wodę, gdzie odbywał się ślub. Finfolk były zbyt zajętymi istotami, żeby bawić się w działania, które mogą nie przynieść zamierzonego rezultatu. Największym powodzeniem wśród morskiego ludu cieszyli się, rzecz jasna, rybacy, ale trudno powiedzieć, żeby dla przedstawicieli tej szlachetnej profesji stanowiło to szczególny powód do dumy. Po ślubie na porwanego nieszczęśnika zamiast miodowego miesiąca czekała nieskończoność niewolniczej pracy przy utrzymaniu domu. Rybak pracował tak długo, aż umarł. W razie takiej ewentualności dany finfolk zmuszony był poszukać sobie nowego wybranka.

Do brzegu

Gdyby wiedzę o świecie czerpać ze szkockiego folkloru, to najważniejsza lekcja wydaje się brzmieć następująco: rzeczy najczęściej nie są tym, czym wydają się być na pierwszy rzut oka. Czy ostatnie zdanie nie wydaje się Wam celnym podsumowaniem koncepcji stojącej u podstaw serii Silent Hill? „Miejsce, w którym nic nie jest tym, na co wygląda". Kiedy piszę te słowa, nie wiem jeszcze, czy Townfall okaże się udaną grą i pomoże Konami podtrzymać dobrą passę. Wiem natomiast, że Szkocja to świetne miejsce akcji dla psychologicznego horroru. O specyficznych warunkach przyrodniczych nie trzeba nawet wspominać. Mimo że popularna opinia głosi, że tak kultową dziś mgłę z Silent Hill zawdzięczamy ograniczonym mocom przerobowym pierwszego PlayStation, to jestem pewien, że gdyby już wtedy przeniesiono akcję do Szkocji, autorzy gry nigdy nie musieliby się tłumaczyć z tak agresywnego jej wykorzystania. Pracując nad artykułem, starałem się wyeksponować to, co na co dzień jest mniej widoczne: lokalne mity. Najpewniej żaden z nich nie trafi do gry w przytoczonej formie. I dobrze, bo w oryginalnym brzmieniu pasowałby pewnie jak pięść do nosa. To, czego nie da się jednak przecenić, to wpływ kulturowego bagażu twórców na kreowane przez siebie światy. Jeśli Twoi sąsiedzi od pokoleń bali się zmiennokształtnych istot, pogwałcenia granic oraz przegapienia niebezpieczeństwa, to istnieje spora szansa, że w swej twórczości podejmiesz przynajmniej jeden z tych tematów. ⊗

eprasa.pl 6ed3e30ef8

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID





Fan Remake

TEKST: **MAJK**

Fani marki Metal Gear Solid od lat znajdują się w dość osobliwej sytuacji. Konami powoli, acz sukcesywnie odkurza swoją kultową serię – pakiety Master Collection już za nami, a wydane osobno Metal Gear Solid Delta: Snake Eater przypomina, że japoński wydawca wciąż widzi potencjał w dziedzictwie Hideo Kojimy. Tymczasem pierwsza trójwymiarowa przygoda Solid Snake'a z 1998 r. wciąż czeka na pełnoprawne, współczesne odświeżenie. Nie liczę tu The Twin Snakes, które było bardziej hollywoodzką interpretacją na GameCube'a niż wiernym remakiem. Powstała luka od dawna kusi niezależnych twórców, którzy na własną rękę próbują przenieść wydarzenia z Shadow Moses na nowoczesne sprzęty.

GRA TRAFIŁA DO SIECI JAKO DARMOWE DZIEŁO STWORZONE W CAŁOŚCI NA SILNIKU UNITY

Niedawno światło dzienne ujrzał projekt Maxime'a Thomasa le Deore'a – Metal Gear Solid Fan Remake. Produkcja jest wciąż dostępna do pobrania, o ile dysponujemy odpowiednio mocną maszyną. Po trzech latach morderczej pracy gra trafiła do sieci jako darmowe dzieło stworzone w całości na silniku Unity. Zachwyca przywiązaniem do detali oraz odświeżoną oprawą, ale dopiero dłuższa sesja ujawnia, jak bardzo jest to zarazem imponujące i niedokończone dzieło jednego człowieka. Trzeba to powiedzieć wprost: całość wymaga potężnego komputera. Optymalizacja leży i kwiczy, a spadki płynności – zwłaszcza w wyższych rozdzielczościach – potrafią dać w kość nawet na topowym sprzęcie.

Konami słynie z rygorystycznego podejścia do praw autorskich. W przeszłości japoński gigant bez wahania kasował fanowskie inicjatywy – najgłośniejszym przykładem był projekt Shadow Moses z 2016 r. na Unreal Engine 4. Po ogromnym szumie medialnym został on błyskawicznie anulowany z „powodów niezależnych od zespołu". Mimo że autor nie użył wprost formułki o naruszeniu praw autorskich, było tajemnicą poliszynela, że Konami wkroczyło do akcji z prawniczym batem. Twórca przekształcił swoją pracę w interaktywne muzeum noszące nazwę The Fan Legacy: Metal Gear Solid. Była to darmowa aplikacja na PC (z obsługą wirtualnej rzeczywistości VR), w której gracze mogli się przespacerować po odtworzonych w UE4 lokacjach z Shadow Moses i podziwiać fanowskie grafiki oraz trójwymiarowe modele. Co ciekawe, w projekt ten zaangażował się nawet David Hayter, który użyczył swojego głosu do nagrania specjalnego wstępu audio.

Praca od podstaw

Dlaczego więc tym razem fanowski remake zdołał ujrzeć światło dzienne? Kluczem okazało się podejście do warstwy technologicznej. Wszystkie elementy otoczenia, modele postaci i tekstury autor stworzył od zera, zamiast wyciągać je z oryginalnych wersji na PlayStation czy GameCube'a. Klasyczne lokalizacje otrzymały nową geometrię i oświetlenie. Ikoniczne rozmowy przez Codec przeszły całkowitą metamorfozę – zamiast dwuwymiarowych, zielonych portretów w konwencji retro gracz ogląda wyrenderowane w pełnym trójwymiarze popiersia postaci, spójne z resztą oprawy. Le Deore odtworzył przy tym ponad 120 rozmów, bazując wyłącznie na oryginalnych plikach audio. Na samym początku materiału umieścił też jasne zastrzeżenie: projekt jest niekomercyjny, powstał wyłącznie w celach hobbystycznych i edukacyjnych. Wizerunki bohaterów przeszły przy tym spory lifting. Modele postaci zostały wykonane od podstaw i wyglądają znacznie nowocześniej niż ich odpowiedniki z 1998 r. Mimo że pod pewnymi kątami niektóre fryzury bywają nieco dziwne, ogólne wrażenie jest bardzo dobre – młodsze wersje Otacona i Naomi prezentują się szczególnie udanie, a część modeli wypada lepiej niż niektóre oficjalne produkcje z ostat-

eprasa.pl 6ed3e30ef8







Błysk geniuszu pod warstwą błędów

Główna atrakcja to jednak walki z bossami – to na nie le Deore najwyraźniej poświęcił najwięcej czasu i zasobów. Pojedynek z Revolverem Ocelotem jest zaskakująco dobrze skonstruowany. Dzięki nowej kamerze TPP i sterowaniu zwiększa się dynamika starcia, a całość da się ukończyć bez większych dramatów. Metal Gear REX to już zupełnie inna historia. Wydajność spada dramatycznie, szczególnie przy wyższych rozdzielczościach. Pociski czasem przelatują przez model bez zadawania obrażeń, uniki stają się nieprzewidywalne, bo gra porusza się w żółwim tempie. Autor sam przyznał, że detekcje kolizji są powiązane z liczbą klatek – im niższy framerate, tym gorsza responsywność. Walka ze Sniper Wolf wypada znacznie lepiej. Karabin PSG1 leży naturalnie za ramieniem Snake'a, a tryb lunety aktywujemy na żądanie. Zaskakująco dobrze wygląda animacja turlania się. Problemem jest za to oświetlenie – spore partie areny są zbyt ciemne, przez co wilczyca znika w mroku, co jednak zachęca do używania gogli termowizyjnych. Drugie starcie z nią też trzyma poziom, choć po otrzymaniu obrażeń gra daje zbyt mało czasu na regenerację. Liquid na grzbiecie REX-a wprowadza system blokowania i kontrataków, ale tu również zdarzyło mi się wypaść z mapy. Psycho Mantis wydaje się najbardziej dopracowaną walką w całym projekcie – bitwa jest wymagająca, ale uczciwa (a zamiast klasycznego czarnego ekranu z Hideo w rogu pojawia się inna, autorska sekwencja). Hind i Vulcan Raven również dają radę, choć amunicja respawnuje się zbyt rzadko. Pod spodem tych wszystkich problemów technicznych kryje się jednak coś fascynującego. Filmowe przerywniki są rewelacyjne, a sam fakt, że jedna osoba zbudowała od zera systemy, animacje, scenki filmowe i poziomy na Unity, robi ogromne wrażenie. Le Deore w komentarzu pod materiałem przyznał, że planuje poprawić największe bolączki w najbliższych tygodniach. Traktuje ten projekt jako test przed pracą nad własnymi, oryginalnymi grami – nie ma zamiaru robić fanowskich remake'ów w nieskończoność.

nich lat. Całość zachowuje ducha oryginału, ale zdecydowanie przenosi go we współczesną estetykę.

Osoby liczące na pełne przejście kampanii od A do Z muszą jednak obejść się smakiem. Udostępniona wersja to bardziej rozbudowane demo. Obejmuje ono moduł treningowy VR, pierwsze misje infiltracji kompleksu w dokach oraz zestaw ikonicznych starć z bossami. I właśnie przy bossach oraz dłuższym graniu wychodzi na jaw prawdziwy charakter tego projektu. Główne menu wita gracza nowoczesną, ciemną, militarystyczną estetyką przypominającą Metal Gear Solid V: Ground Zeroes. Snake stoi w goglach noktowizyjnych, a całość wygląda naprawdę solidnie. Największą innowacją jest przeszczepienie do realiów bazy Shadow Moses idealnie odwzorowanej, niezwykle płynnej mechaniki poruszania się i strzelania z Metal Gear Solid V: The Phantom Pain. Snake potrafi rzucać się na ziemię, czołgać, przywierać do osłon, korzystać z celowania zza ramienia (TPP) i błyskawicznie przełączać się w widok FPP. Ponadto Maxime stworzył od podstaw własny, autorski trójwymiarowy model Snejka (inspirowany oryginalnymi szkicami Yojiego Shinkawy). Woda w basenie dokowym, parujące oddechy postaci czy reakcje światła na mokrą posadzkę wyglądają kozacko. Ruch Snake'a jest zaskakująco precyzyjny i mniej sztywny niż w oficjalnym Delta. CQC działa podobnie jak w oryginale, ale wrogowie padają wyraźnie wolniej. Strażnicy wciąż słyszą kroki, więc skradanie w przysiadzie ma sens, choć detekcja bywa zawodna. A Meryl reaguje, gdy zbyt długo się w nią wpatrujemy – ot drobiazg, ale pokazuje, że autor rozumie ducha oryginału. Problem w tym, że deklarowane wsparcie dla pada praktycznie nie działa i z bólem trzeba się przesiąść na klawiaturę i myszkę. Tutorial umiejętnie demonstruje mechanikę rozgrywki, choć można w nim przypadkiem spaść... pod mapę. Pierwsze dwa poziomy fabularne również bywają kapryśne.



Metal Gear Solid Fan Remake to głęboko niedoskonała, a jednocześnie wyjątkowa perełka. Nie dostaniemy pełnej gry, a w obecnym stanie bywa frustrująca, wolna i niestabilna, zwłaszcza na mniej wydajnym sprzęcie. To jednak wciąż jeden z najambitniejszych hołdów, jakie fani złożyli dziełu Kojimy. Pod warstwą bugów i spadków płynności widać prawdziwe zrozumienie klimatu Shadow Moses i talent człowieka, który zamiast iść na skróty, postanowił zbudować wszystko od zera. Dla najbardziej oddanych fanów to obowiązkowa ciekawostka. Dla reszty – fascynujący, choć wymagający cierpliwości i solidnego PC przykład tego, do czego zdolna jest pasja jednego dewelopera. ⊗

eprasa.pl 6ed3e30ef8



K.I.T.T. i Hoff – ten ekranowy duet przyciągał widzów przed ekrany niczym magnes!

NIEUSTRASZONY

legenda wiecznie żywa

Batmobil, DeLorean, Ecto-1. Lista najbardziej rozpoznawalnych samochodów ze świata popkultury byłaby niekompletna bez K.I.T.T.-a, „głównego" bohatera „Nieustraszonego". W uszach zapewne już słyszycie charakterystyczny motyw muzyczny, więc pozostaje Wam tylko zapiąć pasy, bo na pełnym gazie cofniemy się do jedynej dekady, w której mógł narodzić się pomysł na taki serial.

TEKST:
OSTASZ

eprasa.pl 6ed3e30e18

„Nieustraszony" nie powstałby, gdyby nie zapis w kontrakcie scenarzysty i producenta Glena A. Larsona. Twórca takich seriali jak „Battlestar Galactica", „Buck Rogers w XXV w.", „The Fall Guy", „The Six Million Dollar Man" i „Magnum" na początku lat 80. ubiegłego wieku pracował dla wytwórni Universal. Sukcesy Larsona na małym ekranie sprawiły, że szybko zainteresowała się nim konkurencja. Zaproponowany mu przez studio 20th Century Fox „deal" był tak dobry, że legendarny producent nie zastanawiał się dwa razy nad zmianą barw.

Sęk w tym, że umowa zobowiązywała go do wyprodukowania jeszcze jednego projektu dla starego pracodawcy. Brandon Tartikoff, szycha stacji NBC i pomysłodawca wielu telewizyjnych hitów, żartował, że przydałby się serial o potrafiącym rozmawiać samochodzie, bo wielu młodych aktorów może i pięknie wygląda, ale ma problem z zapamiętywaniem kwestii. Glen A. Larson doskonale wiedział, jak zmienić ten dowcip w prawdziwy przebój. W tym celu sięgnął po swoją sprawdzoną metodę, czyli... „twórcze zapożyczenie". Amerykański producent zamieniał w złoto właściwie wszystko, czego dotknął. Tyle że często była to własność kogoś innego. Jego „inspiracje" bywały luźne (jak chociażby wspomniana „Battlestar Galactica", której nie byłoby, gdyby nie serial „Star Trek" i pierwsze „Gwiezdne wojny"), a niekiedy tak oczywiste, że raz Larson dostał nawet pięścią w twarz. „Nieustraszony" należy akurat do tej pierwszej kategorii. „Ojciec" serialu już na pierwszym spotkaniu powiedział, że całość musi być jak stary, dobry western i traktować o bohaterze, który co tydzień przybywa do innego miasteczka, rozwiązuje problem jego mieszkańców i rusza dalej. Innymi słowy, chciał zrobić „Jeźdźca znikąd", ale z zasugerowanym przez kolegę po fachu gadającym czterokołowcem.

Wyboista droga

Scenariusz do pilota Glen A. Larson wypluł z siebie w zaledwie 10 dni. „T.A.T.T." (skrót od „Trans Am Two Thousand"), bo taką nazwę nosił początkowo serial, nie spotkał się jednak z ciepłym przyjęciem. Wytwórni Universal najbardziej nie podobało się to, co miało być najważniejszym elementem całości, czyli gadający samochód. Oficjele studia pamiętali wtopę, jaką w latach 60. zaliczyła seria „My Mother the Car" traktująca o – a jakże – gadającym samochodzie... opanowanym przez ducha matki głównego bohatera. Z czasem oficjele zmiękli i zaproponowali, by auto, owszem, konwersowało z protagonistą, ale robiło to seksownym, kobiecym głosem. Jednak ich największe i najbardziej stanowcze „nie" dotyczyło odtwórcy głównej „ludzkiej" roli, czyli Davida Hasselhoffa. Propozycja, aby to właśnie ten, wtedy jeszcze szerzej nieznany aktor, wcielił się w Michaela Knighta, nie spodobała się wyżej postawionym przedstawicielom stacji NBC. Interweniować musiał wspomniany już Brandon Tartikoff, dla którego „Hoff" był jedynym słusznym wyborem. Glen A. Larson był tego samego zdania i odrzucił propozycję studia, aby za kierownicą samochodu rodem z przyszłości usiadł nie kto inny jak Don Johnson, przyszły Sonny Crockett z „Miami Vice"!

Koniec końców pion decyzyjny przestał się wtrącać i dał Larsonowi nie tyle wolną rękę, ile możliwość realizacji serialu według jego pierwotnych założeń. W końcu stacja nie miała nic do stracenia – i tak znajdowała się na ostatnim miejscu wśród największych amerykańskich nadawców. 26 września 1982 r., kiedy to „Nieustraszony" zadebiutował na antenie NBC, stało się coś, w co prawdopodobnie nie wierzyli nawet jego twórcy. Wyszedł ze starcia z megahitami „Dallas" i „M*A*S*H" z tarczą, a nie na tarczy.

Darth Vader na czterech kółkach

Aby w pełni zrozumieć, jak dużym sukcesem okazał się „Nieustraszony", trzeba przybliżyć jego fabułę. Stacja NBC do pojedynku o uwagę widzów – a co za tym idzie, wpływy z reklam – rzuciła historię policjanta Michaela Longa, który po strzale w twarz zostaje uratowany przez tajemniczego milionera Wiltona Knighta. Stróż prawa otrzymuje od filantropa nową twarz i tożsamość oraz propozycję dołączenia do fundacji FLAG (Foundation for Law And Government) działającej na rzecz prawa i porządku wszędzie tam, gdzie „bezpośrednie działanie może być jedynym realnym rozwiązaniem". Brzmi co najmniej niewiarygodnie i dziecinnie, a nie doszliśmy nawet do partnera głównego bohatera, czyli wyposażonego w sztuczną inteligencję samochodu K.I.T.T. (Knight Industries Two Thousand)!

Hasselhoff oraz gadające auto kontra uwielbiana przez miliony Amerykanów telenowela o teksańskiej rodzinie Ewingów i ceniona do dziś tragikomedia o konflikcie w Korei. Na papierze pomysł Glena A. Larsona nie miał z nimi najmniejszych szans. W rzeczywistości dwugodzinny pilot „Nieustraszonego" stał się taką sensacją, że stacja wyemitowała go aż trzy razy! Widzów przykuwała do ekranu już sama czołówka. Ujęcie przecinającego pustynię czarnego Pontiaca Firebirda w akompaniamencie skomponowanej przez samego Glena A. Larsona syntezatorowej, wpadającej w ucho przygrywki w 1982 r. było najlepszą możliwą definicją słowa „cool". Pozostańmy na moment przy intrze, gdyż wspomniany motyw muzyczny to również „zapożyczenie". Larson wyjątkowo nie wziął go od któregoś z kumpli po fachu, ale z XIX-wiecznego baletu „Sylvia" z muzyką Léo Delibesa. Najlepiej przekonać się o tym na własne uszy, słuchając utworu „Marche et cortège de Bacchus" z tegoż widowiska.

WIDZÓW PRZYKUWAŁA DO EKRANU JUŻ SAMA CZOŁÓWKA. UJĘCIE PRZECINAJĄCEGO PUSTYNIĘ CZARNEGO PONTIACA FIREBIRDA

Wspominam o tym, gdyż nie tylko czołówka, ale cały „Nieustraszony" to w zasadzie amalgamat pomysłów, które oglądający już kiedyś widzieli. Larson garściami czerpał zarówno z westernowych klasyków, jak i z własnych dokonań. Zwykły człowiek i niezwykła technologia to motyw prosto z „The Six Million Dollar Man", a widowiskowa walka z przestępczością z wykorzystaniem czterech kółek była znakiem rozpoznawczym jego wcześniejszego serialu „The Fall Guy". „Nieustraszony" nie stałby się jednak takim hitem, gdyby nie elementy wzięte z dwóch legendarnych produkcji: „2001: Odysei kosmicznej" Stanleya Kubricka i „Gwiezdnych wojen" George'a Lucasa. Z tej pierwszej Larson „pożyczył" gadającą sztuczną inteligencję, z kolei wnętrze samochodu K.I.T.T. specjalnie zostało zaprojektowane tak, jak gdyby „jeździł nim Darth Vader". Dosłownie taką instrukcję otrzymał od Larsona odpowiedzialny za jego projekt designer Michael Scheffe. Ekspert na co dzień zajmujący się zabawkami w firmie Mattel wykonał swoją pracę tak dobrze, że w pierwszym odcinku sam Michael Knight, widząc kabinę K.I.T.T.-a po raz pierwszy, dopytuje, czy to aby nie toaleta Lorda Sithów.

Czarny wóz mamił widzów nie samym wyglądem, ale przede wszystkim możliwościami, których nie powstydziłby się Aston Martin należący do Agenta 007. Właściwie niezniszczalne nadwozie, turbo, radary, skanery, fotel z katapultą, lina z zaczepem, elektrokardiogram, system podtrzymywania życia, wyrzutnia flar, miotacz ognia, rozpylacz oleju – to tylko niektóre z elementów wyposaże-

eprasa.pl 6ed3e30ef8



Oryginalny serial doczekał się kilku kontynuacji, niemniej żadna z nich nie wypaliła. „Nieustraszony" z 2008 r. zakończył się po zaledwie jednym sezonie.

nia K.I.T.T.-a. Gdybym chciał zrobić pełną wyliczankę tego, co do wnętrza Pontiaca upchnęli scenarzyści na przestrzeni czterech sezonów liczącego łącznie 90 odcinków serialu, to Roger musiałby wyciąć przynajmniej ze dwie sąsiadujące z moim artykułem strony. Jednak najważniejszym elementem kultowego pojazdu był jego głos.

W rolę K.I.T.T.-a wcielił się William Daniels, aktor znany amerykańskiej widowni z popularnego serialu medycznego „St. Elsewhere". Co najlepsze, Daniels sam zaproponował, aby nie podawać jego nazwiska w czołówce „Nieustraszonego". Miało to wywołać u widzów wrażenie, że czterokołowy partner granego przez Hasselhoffa Michaela Knighta naprawdę jest myślącą maszyną. Faktycznie można było odnieść takie wrażenie, gdyż obaj panowie dawali z siebie wszystko, aby na małym ekranie czuć było między nimi chemię. Najśmieszniejsze jest jednak to, że Daniels i Hasselhoff nie spotkali się na żywo aż do imprezy gwiazdkowej zorganizowanej po nagraniu całego pierwszego sezonu. Głos K.I.T.T.-a zazwyczaj nagrywał swoje kwestie, oglądając nakręcony na planie materiał z Hasselhoffem reagującym na kwestie czytane mu przez asystentkę reżysera.

W rozmowie z „The Guardian" w 2016 r. David Hasselhoff powiedział: „Mimo że był tam gadający samochód, to zawsze grałem na serio". Oglądając „Nieustraszonego" po latach, na próżno szukać w tym kultowym serialu puszczania oka do widza. Relacja człowieka i maszyny jest w nim prawdziwa, chociaż z perspektywy czasu formułki wypowiadane przez K.I.T.T.-a do złudzenia przypominają sposób, w jaki... współcześnie zwraca się do nas ChatGPT i inne modele językowe. „Czy chciałbyś dowiedzieć się czegoś więcej o Dolinie Krzemowej?", „Nie jestem uprawniony, żeby sprzeciwić się twojej woli", „Ponieważ wciąż dochodzisz do siebie po ostatnich przejściach, a wykrywam u ciebie pewną drażliwość wywołaną zmęczeniem, czy mogę zasugerować, abyś dla własnego bezpieczeństwa przełączył mnie w tryb automatycznej jazdy?". To przykłady odzywek zaledwie z jednej sceny – i to z pierwszego odcinka.

Nie bez przyczyny poświęcam czarnemu Pontiacowi aż tyle miejsca. Powiedzmy sobie szczerze – tak naprawdę to on był największą gwiazdą „Nieustraszonego". Owszem, serial ten dał światu Davida Hasselhoffa i otworzył mu drzwi do międzynarodowej kariery. Jednakże produkcję Glena A. Larsona możemy wyobrazić sobie z innym aktorem w roli Michaela Knighta. Czy serial zadziałałby z innym samochodem? Śmiem twierdzić, że nie. Potwierdzeniem mojej śmiałej tezy jest to, że to właśnie K.I.T.T., a nie Knight doczekał się w serialu swojego nemesis, czyli pojazdu K.A.R.R. Tak, dobrze przeczytaliście – w „Nieustraszonym" to samochód miał złego brata bliźniaka. Co więcej, w głos złej do ostatniej śrubki maszyny wcielił się nie kto inny jak świętej pamięci Peter „Optimus Prime" Cullen!

Hit czy K.I.T.T.

Sukces „Nieustraszonego" opierał się w dużej mierze na relacji charyzmatycznego Michaela granego przez Davida Hasselhoffa i jego inteligentnego Pontiaca. Ich pogawędki nie mogły jednak trwać w nieskończoność, gdyż trzeba było pokazać widzom, co naprawdę potrafią wszystkie zamontowane w trzewiach K.I.T.T.-a gadżety. Należy uczciwie przyznać, że jak na serial sprzed ponad 40 lat produkcję tę ogląda się całkiem znośnie również ze względu na ten aspekt. Każdy odcinek obfitował w pościgi, wybuchy i wyczyny kaskaderskie, które z wiadomych względów nie mogły być wykreowane za pomocą komputerów.

O to, by widzowie co tydzień mieli na czym zawiesić oko, dbał nie kto inny jak Jack Gill. Ten spec od samochodowej rozwałki nabierał wprawy właśnie przy kręceniu „Nieustraszonego". Później jego talent do tworzenia pamiętnych momentów z autami w rolach głównych mogliśmy podziwiać między innymi w filmach z serii „Bad Boys" oraz – nic dziwnego – „Szybcy i wściekli". Popisowym numerem K.I.T.T.-a, a co za tym idzie ekipy kaskaderskiej, był aktywowany przyciskiem Turbo Boost na kokpicie przeskok nad przeszkodą. Na przestrzeni całego serialu Michael Knight wykonywał go kilkadziesiąt razy.

PIERWSZĄ PRÓBĘ WSKRZESZENIA PODJĘTO JUŻ W 1991 ROKU ZA SPRAWĄ FILMU TELEWIZYJNEGO „KNIGHT RIDER 2000"

K.I.T.T. zawsze lądował na czterech kołach, czego niestety nie można było powiedzieć o samym „Nieustraszonym". Odcinki były tym gorsze, im więcej gadżetów znajdowało się na pokładzie czarnego Pontiaca. Scenarzyści doszli nawet do momentu, w którym K.I.T.T. potrafił ślizgać się po wodzie i... wydawać głos z miejsca innego niż kokpit niczym profesjonalny brzuchomówca. Michael Knight i jego wierny blaszany towarzysz pożegnali się z widzami w kwietniu 1986 r., uznając wyższość wyników oglądalności osiąganych przez znacznie poważniejszy duet z „Policjantów z Miami". Nie oznaczało to jednak ostatecznej śmierci franczyzy „Knight Rider".

Pierwszą próbę wskrzeszenia podjęto już w 1991 r. za sprawą filmu telewizyjnego „Knight Rider 2000". Do ról głównych powrócili David Hasselhoff i William Daniels, który tym razem udźwiękowił mocno przerobiony czerwony samochód Dodge Stealth. Bardzo mocny skręt w stronę science fiction i fabuła skupiona na polowaniu na groźnego mordercę gryzły się z tym, czego oczekiwali fani serialu. Film miał być wstępem do nowej serii, ale plany NBC spaliły na panewce. Od tamtej pory markę próbowano reaktywować jeszcze trzykrotnie. W 1994 r. nakręcono kolejną produkcję telewizyjną o tytule „Knight Rider 2010", ale bliżej jej było do „Mad Maksa" (bynajmniej nie jakością) niż do opisywanego tutaj kultowego oryginału. Trzy lata później zdecydowano się na realizację „Team Knight Rider", czyli serialu o kilku agentach FLAG wyposażonych w gadające pojazdy. Po zaledwie 22 odcinkach okazało się, że piątka bohaterów i ich elektroniczni kompani mają łącznie mniej charyzmy niż Michael Knight i K.I.T.T.

eprasa.pl 6ed3e30ef8

Ostatnim jak na razie podejściem do odświeżenia „Nieustraszonego" był serial o tym samym tytule z 2008 r. O dziwo nie był to reboot, tylko kontynuacja serii z lat 80., której głównym bohaterem był syn Michaela Knighta. „Młody" miał do dyspozycji nową wersję K.I.T.T.-a (Knight Industries Three Thousand) o wyglądzie Forda Mustanga Shelby GT500KR i przemawiającą głosem Vala Kilmera. Gdyby tego było mało, z samochodowych zaświatów powrócił nawet K.A.R.R.! Jednak i to nie wystarczyło, aby serial przetrwał więcej niż jeden sezon.

Glen A. Larson podkreślał w wywiadach, że „Nieustraszony" był przede wszystkim opowieścią o stróżu prawa i jego wiernym kompanie, którzy potrafili zaprowadzić porządek. Czy tak prosta – a wręcz naiwna – historia może jeszcze w ogóle wypalić? W Hollywood próbuje się odpowiedzieć na to pytanie od ponad 20 lat. Tyle trwają już przymiarki do stworzenia wielkoekranowej adaptacji „Nieustraszonego". Pierwsze podejście miało miejsce jeszcze w 2002 r. i miało przypominać film „xXx" z Vinem Dieslem. Glen A. Larson miał przygotować pierwszą wersję scenariusza, a David Hasselhoff miał oficjalnie przekazać pałeczkę – i zarazem kierownicę K.I.T.T.-a – swojemu następcy. Nic z tego nie wyszło, podobnie jak z kilku kolejnych projektów, w które zaangażowane były takie nazwiska jak Ben Affleck i Orlando Bloom. Rozważano także zrealizowanie „Nieustraszonego" jako komedii – wzorem „21 Jump Street". Czy miało to w ogóle szansę wypalić? Być może, ale po tym, gdy zarzucono tę koncepcję, do opowiedzenia historii o czarnym Pontiacu na wielkim ekranie typowano także Jamesa Wana, speca od horrorów (seria „Piła"), ale też reżysera siódmej części „Szybkich i wściekłych" oraz „Aquamana".

Ostatnie wieści na temat filmu „Nieustraszony" pochodzą z sierpnia 2025 r. Według informacji portalu The Hollywood Reporter nad współczesną adaptacją telewizyjnego klasyka pracuje trio odpowiedzialne za wyciągnięcie z niebytu innej franczyzy sprzed czterech dekad, czyli serii „Karate Kid". Jon Hurwitz, Hayden Schlossberg i Josh Heald – autorzy bardzo ciepło przyjętego serialu „Cobra Kai" – myślą nad tym, jak przypomnieć widzom o „Nieustraszonym". Panowie zdecydowanie mają nosa do tytułów pachnących nostalgią. Niestety o tym projekcie jest w ostatnich miesiącach podejrzanie cicho.

To be continued...

Nawet jeśli filmowa wersja „Nieustraszonego" nie wypali, to i tak nie będziemy mogli narzekać na brak K.I.T.T.-a. Naszpikowany bajerami wóz zobaczymy w nadchodzącej grze wideo Stuntman: Hollywood. Jednak nie wcielimy się w niej w Michaela Knighta, tylko w kaskadera, którego zadaniem będzie nagranie spektakularnych scen pościgów. Poza poziomami inspirowanymi opisywanym tu serialem dane nam będzie pojeździć również m.in. DeLoreanem z „Powrotu do przyszłości", Jeepem z „Jurassic World" i białym Ferrari Testarossa z „Miami Vice". Zapowiada się bardziej niż przyzwoicie, ale też dość wymagająco, jak na ten cykl przystało. Stuntman: Hollywood będzie nie tylko powrotem serii po blisko 20 latach (serio!), ale ma sporą szansę przełamać złą passę tytułów na licencji „Nieustraszonego". Wcale nie będzie nadużyciem, jeśli napiszę, że dwie gry z NES-a, wydany tylko w Japonii na PC Engine Knight Rider Special i dylogia Knight Rider: The Game z PS2, wyrządziły franczyzie więcej szkód niż K.A.R.R. swojemu „dobrodusznemu" bliźniakowi.

W chwili gdy piszę te słowa, data premiery Stuntman: Hollywood nie jest jeszcze znana. Chcąc pojeździć K.I.T.T.-em na konsoli, nie trzeba jednak uzbrajać się w cierpliwość. Wystarczy odpalić LEGO Dimensions, Rocket League, Fortnite'a lub którąś z dwóch części Hot Wheels Unleashed i zabrać jeden z najfajniejszych pojazdów w dziejach kina i motoryzacji na zasłużoną przejażdżkę! ⊗



K.I.T.T. powróci wkrótce w grze Stuntman: Hollywood. Nie będzie łatwo, ale na pewno widowiskowo.



epraszam.pl 6ed3e30ef8



czyli wykorzystał potencjał

eprasa.pl 6ed3e30ef8

TEKST:
KUBICA

Po głośnej premierze trzynastki Square Enix budowało napięcie. Przez następne miesiące rzucało sugestie o nadchodzącym sequelu. I w zaledwie półtora roku wydało kontynuację przygód Lightning.

Zespół Motomu Toriyamy chciał wykrzesać iskrę ze świata stworzonego na potrzeby poprzedniczki. Powołano do życia inicjatywę wydawniczą Fabula Nova Crystallis, by przedstawić jego wszystkie detale, i wzięto się za produkcję następczyni. Postawiono jeszcze mocniej na motyw niezwykłych kryształów i całej ich mitologii. „Były części FF, w których kryształ, główny symbol świata serii, nie pojawiał się w ogóle, więc można śmiało powiedzieć, że nie ma żadnych ograniczeń swobody twórczej zespołu" – mówił o tym reżyser.

Powroty i rozstania

W przypadku FFXIII-2 studio chciało odzyskać zaufanie graczy, dla których niedawna produkcja pozostawiła niesmak. Skupiono się na elementach gameplayu, które najbardziej przypadły do gustu graczom. „Poświęciliśmy mnóstwo czasu i wysiłku na stworzenie uniwersum i postaci, aż w końcu uznaliśmy, że potencjał całości jest zbyt duży, aby zmieścić wszystko w jednej grze" – mówił producent Yoshinori Kitase. Zebrano więc najlepsze zespoły SE. W produkcji brali udział twórcy Kingdom Hearts i Dissidii, czyli ekipa Tetsuyi Nomury, powracającego do roli projektanta postaci. Action RPG-i zawsze były jego konikiem, dlatego ten wybór był wręcz naturalny. Studio chciało podkręcić tempo innowacyjnego systemu Paradigm. Skorzystało również z pomocy studia Tri-Ace, które wydało nastawione na akcję kultowe RPG-i, czyli Valkyrie Profile, Star Ocean i Resonance of Fate. Yuichiro Kitao z Tri-Ace ujawnił na Twitterze, że jego zespół brał udział w projektowaniu gry, tworzeniu oprawy graficznej i programowaniu. Dodatkowo skonsultowano się z Eidosem, studiem wówczas zakupionym przez Square. Szukano złotego środka w trybie pracy w systemie nazwanym przez Toriyamę „Kamieniami Milowymi". Poprzednia część była pisana i tworzona w mocno chaotyczny sposób, z czego wynikały największe wady gry. Scenarzysta i projektant eventów Akihiko Maeda chlapnął w jednym z wywiadów: „Nawet na późnym etapie produkcji nie byliśmy zgodni co do najważniejszych elementów gry". W związku z tym produkcja sequela musiała przejść fundamentalne zmiany. Wprowadzono miesięczne harmonogramy i sztywne cele projektu, aby lepiej monitorować postępy pracowników. Wydaje się to oczywiste, ale należy pamiętać o nieuporządkowanym procesie dewelopmentu FFXIII ze względu na słabą komunikację między różnymi działami odpowiedzialnymi za produkcję, gdyż zespół pracujący nad nią był bardzo duży.

Dlaczego ludzkość przeciwstawia się losowi?

To pytanie przewija się we wszystkich częściach Final Fantasy, a tutaj twórcy zadawali je samym sobie. Zdawać by się mogło, że FFXIII już nic nie czeka. Jednak drzemały w tym pomyśle pokłady niewykorzystanej energii. Dzięki opracowanemu na potrzeby Fabula Nova Crystallis nowemu silnikowi zwanemu Crystal Tools prace szły szybciej w porównaniu do poprzedniej części, a sam silnik ułatwiał tworzenie obu części na Xboksa 360. „Crystal Tools został stworzony z myślą o tworzeniu gier na wiele platform. Dane gry i dane grafiki były również współdzielone między wersjami na obie platformy, więc obciążenie pracą nigdy się nie zwiększyło" – mówił o nim Kitase. Poprzednia część powstawała najpierw z myślą o PS3, a decyzja o wersji na X360 przyszła później. W przypadku sequela był on budowany równocześnie na obie platformy. Co ciekawe, wersja na konsolę Microsoftu działała w mniejszej rozdzielczości – 576p w porównaniu do 720p na PS3. Jednakże we wstecznej kompatybilności na Xboksie One podkręcono ją do 1080p, a na Xboksie One X gra hula w 4K. Mało tego, wszystkie cutscenki były robione na silniku, co znacznie odciążyło płyty pod względem zajmowanego miejsca, o czym mówił w 2011 r. Kitase: „Jeśli chodzi o rzeczywiste pliki filmowe, które były bardzo duże, możliwości kompresji obu konsol były dość widoczne". Dzięki temu wersję na X360 można było zapisać na zaledwie jednej płycie DVD-DL.

Remont generalny

Głównymi motywami fabularnymi w grze są czas i nadzieja. Twórcy w bardzo bezpośredni sposób nawiązują do błędów sprzed lat. Myślą przewodnią nie jest naprawa przeszłości, ale nadzieja związana z nieznanym. „Nadzieję można mieć właśnie dlatego, że nie zna się przyszłości" – mówił scenarzysta i twórca fabuły Daisuke Watanabe w „Ultimanii Omega", oficjalnym przewodniku po grze. Myśl tę reprezentuje postać Yeul, która doskonale zna swoją przyszłość, dlatego ona i jej kompan Caius są pogrążeni w całkowitej beznadziei. Powracają postacie z poprzedniej części, w tym Snow, który na własną rękę szuka sposobu na podróże w czasie, by uratować swoich towarzyszy. Moim zda-





Saga Lightning odniosła sukces na rodzimym rynku m.in. ze względu na bezkompromisowy design. Dwójka idzie dalej, spektakularnie łącząc: a) realizm znany z ulic prędko rozwijających się metropolii; b) przepastne lokacje kojarzone z zielonymi prowincjami widzianymi z okien pędzących po magnetycznych torach pociągach; c) fikcję cyfrową internetu i smart telefonów, czyli Frutiger Aero, z niepokojami społecznymi dotyczącymi przeznaczenia po katastrofie. Cyfrowi bogowie i ich technologia na wyciągnięcie ręki.

eprasa.pl 6ed3e30ef8

niem jest to bardzo niesubtelna forma artystycznej ekspresji autorów, która mówi mniej więcej: „No, nie poszło nam ostatnio tak, jak chcieliśmy. Wiemy co, nie ukrywamy tego. Jesteśmy dumni, że wam się podobało to, co nam wyszło". Rzadko zdarza się taka sytuacja w branży gier wideo.

Wzmacnianie fundamentów

Mimo że gra ponownie zabiera nas do świata, który znamy z FFXIII, jego stan po wydarzeniach z poprzedniej historii jest zupełnie inny. Twórcy chcieli, aby wygląd otoczenia to odzwierciedlał, dlatego postawili na bardziej niepokojącą i momentami mroczną atmosferę. Za kierunek artystyczny ponownie odpowiadał Isamu Kamikokuryo. Jednym z jego najważniejszych zadań było znalezienie balansu pomiędzy realizmem a fantazją. Jego zespół nie chciał stworzyć świata wyglądającego całkowicie realistycznie, ale jednocześnie zależało mu na tym, aby przedstawione lokacje sprawiały wrażenie wiarygodnych i namacalnych. Inspiracji szukano między innymi w surrealizmie. Twórcy sięgali po prace Salvadora Dalíego oraz Giorgia de Chirico, wykorzystując ich charakterystyczne podejście do przestrzeni, światła i przedstawiania rzeczywistości. Dzięki temu lokacje w FFXII-2 miały sprawiać wrażenie znajomych, a jednocześnie lekko odrealnionych. Istotną rolę odgrywały również projekty postaci. Miały współgrać zarówno z charakterem bohaterów, jak i miejscami, które odwiedzają. Szczególnie widoczne jest to w przypadku Lightning i Serah. Ich nowe stroje i wygląd zostały zaprojektowane z myślą o świecie, w którym rozpoczynają swoją kolejną podróż. Kamikokuryo mówił o tym tak: „Zdarzają się sytuacje, w których granica jest niewyraźna, ponieważ postacie te nie mają być hiperrealistyczne i mają w sobie tajemniczą atrakcyjność. Miały być połączeniem realizmu i fantasy. Jeśli produkt końcowy wyróżnia się na tle innych tytułów, to nam się udało".

Od korytarza po podróż w czasie

Fabuła koncentruje się na paradoksie czasowym. Zespół uznał ten zabieg za najbardziej znaną formę „tajemnicy" w popkulturze. Twórcy inspirowali się serialami telewizyjnymi o krótkiej liczbie odcinków, tzw. one-shotami lub miniserialami. Postawili na strukturę fabuły, w której krótsze epizody następują szybko jeden po drugim. Historia jest bliższa współczesnemu serialowi, łatwiejsza do zrozumienia w porównaniu z FFXIII. Sama scenka otwarcia, w której Lightning pojedynkuje się z Caiusem, w ciągu zaledwie kilku minut zmienia się w epicką walkę na grzbiecie konia i rzucanie zaklęć w górującego nad scenerią Bahamuta. No i równie szybko po tym tutorialu się kończy, i to dość dramatycznie, ponieważ protagonistka wpada do dziury i tyle ją widzieli przez większość gry. Twórcy postawili tu na zabieg, który łatwo mógł rozwścieczyć entuzjastów bohaterki – mianowicie sterujemy głównie Serah, siostrą piorunującej heroiny. Do niej dołącza Noel, chłopak z przyszłości. Nie ma tu czasu (hehe) na postoje – fabuła ciśnie naprzód, ale także w tył, bok i skos. Jednym z najważniejszych elementów FFXIII-2 są podróże w czasie, które stały się fundamentem zarówno fabuły, jak i samej rozgrywki. Serah i Noel przemieszczają się pomiędzy różnymi epokami, odwiedzając te same miejsca w odmiennych momentach ich historii. Pozwala to twórcom pokazywać alternatywne wersje wydarzeń, wprowadzać zmiany w znanych lokacjach oraz budować fabułę wokół paradoksów i konsekwencji działań bohaterów. Podróże w czasie bezpośrednio wpływają na eksplorację i sposób odkrywania historii, a gracz często musi odwiedzać daną lokację w różnych okresach, aby poznać jej pełny obraz lub odblokować kolejne wydarzenia. Podróże w czasie pozwalają nie tylko zmieniać bieg wydarzeń, ale również stopniowo odkrywać przeszłość bohaterów. Jednym z ważnych elementów historii Noela jest poznawanie jego wspomnień i wydarzeń, które ukształtowały jego postać. Dzięki temu gracz z czasem dowiaduje się więcej o jego świecie, relacjach z innymi bohaterami oraz powodach, dla których wyruszył w podróż z Serah. Przeszłość Noela nie jest przedstawiona od razu. Zamiast tego kolejne informacje są odkrywane stopniowo, wraz z postępami w grze. Mechanika dobrze współgra więc z głównym motywem FFXIII-2: historią, w której przeszłość, teraźniejszość i przyszłość nieustannie się ze sobą przeplatają. FFXIII mówiło graczowi: „Idź tędy", FFXIII-2 odpowiadało: „Możesz iść tędy, tędy albo cofnąć się o kilkaset lat".

PRODUKCJA FFXIII-2 PRZYPADŁA NA OKRES PO TRAGICZNYM TRZĘSIENIU ZIEMI I TSUNAMI W REGIONIE TŌHOKU

Osobista odbudowa świata

Motomu Toriyama określił główny motyw historii FFXIII-2 jako „Pragnienie odrodzenia". Hasło to miało kilka znaczeń. Pierwszym było odrodzenie świata zniszczonego wydarzeniami z poprzedniej części, drugim natomiast odzyskanie zaufania graczy, trzecim ponowne spotkanie z Lightning. Motyw odbudowy zrujnowanego świata nabrał szczególnego, czwartego znaczenia w kontekście wydarzeń, które miały miejsce w Japonii w 2011 r. Produkcja FFXIII-2 przypadła na okres po tragicznym trzęsieniu ziemi i tsunami w regionie Tōhoku. Toriyama w jednym z wywiadów odniósł się do licznych katastrof, które dotknęły wówczas Japonię i inne części świata, wyrażając nadzieję, że historia FFXIII-2 będzie w stanie przynieść ludziom odrobinę otuchy i odwagi. „Miniony rok przyniósł wiele katastrof – nie tylko w Japonii, ale również na całym świecie. Szczerze mamy nadzieję, że historia FFXIII-2 przyniesie nadzieję i odwagę do serc wielu ludzi". Podobne podejście miał Daisuke Watanabe. W wywiadzie zamieszczonym w „Ultimanii Omega" zwrócił uwagę na niepewność przyszłości, jednocześnie podkreślając znaczenie nadziei: „Przyszłość jest nieznana, ale dopóki masz nadzieję, możesz iść naprzód". To właśnie ona miała być siłą pozwalającą bohaterom iść naprzód, nawet gdy nie wiedzą, co czeka ich dalej. W ten sposób podróże w czasie, poszukiwanie Lightning i próba odbudowy świata zostały połączone wspólnym motywem. FFXIII-2 nie opowiadało więc wyłącznie o bezcelowości zmieniania przeszłości, ale przede wszystkim o tym, że nawet w obliczu niepewności warto wierzyć w możliwość lepszego jutra.



Historia Crux to mapa pozwalająca graczowi swobodnie poruszać się między różnymi epokami i lokacjami, otwieranymi w miarę postępów. System umożliwia powracanie do wcześniej odwiedzonych miejsc w innych punktach czasu, dzięki czemu można odkrywać alternatywne wydarzenia, rozwiązywać paradoksy i odblokowywać kolejne ścieżki fabularne.

eprasa.pl/e3e30ef8

Gran Pulse raz jeszcze

Tworząc FFXIII-2, Square Enix wyraźnie nie chciało po prostu powtórzyć rozwiązania zastosowanego w poprzedniej części. FFXIII było grą mocno nastawioną na prowadzenie gracza przez kolejne wydarzenia, natomiast przy sequelu twórcy postawili na znacznie większą swobodę. Motomu Toriyama określał tę zmianę jako przejście od podejścia „story-driven" do „player-driven". Tym razem gracz miał dostać większą kontrolę nad tym, gdzie, kiedy i w jakiej kolejności będzie poznawał historię. „Kazaliśmy graczom długo czekać na FFXIII, więc robimy, co w naszej mocy, aby jak najszybciej wydać tę grę" – powiedział Toriyama w wywiadzie z sierpnia 2011 r. „Poza tym staramy się wdrożyć do gry jak najwięcej sugestii graczy i nowych pomysłów. System podróżowania również jest zupełnie inny. Stworzymy prawdziwie żywy świat, w którym mnóstwo ludzi mieszka aż po najdalsze zakątki gry. Myślę, że to nowy styl RPG, który będziemy mogli pokazać graczom". FFXIII-2 wprowadziło również możliwość skakania podczas eksploracji. W połączeniu z bardziej otwartymi lokacjami dawało to poczucie, że świat przestał być wyłącznie dekoracją. Nadal był bardzo efektowną dekoracją... ale teraz można było po niej również poskakać! Kamera także wyszła wreszcie na spacer. FFXIII-2 pozwalało swobodnie rozglądać się po otoczeniu i eksplorować przestrzeń dzięki kamerze 360 stopni. Była to część większej zmiany filozofii projektowania poziomów. Lokacje przestały być wyłącznie efektownymi korytarzami prowadzącymi od jednego wydarzenia do następnego. Pojawiły się boczne ścieżki, ukryte przedmioty, NPC-e i miejsca, do których można było wrócić w innym momencie historii. Wolność miała jednak swoją cenę, bo czasami gracz otrzymywał tak wiele możliwości, że zamiast pytania „Co mam teraz zrobić?" pojawiało się bardziej filozoficzne „Czy ja w ogóle powinienem tutaj być?".

Nowości w montażu

Kolejną nowością były opcje dialogowe nazwane Live Trigger. W określonych momentach historii gra zatrzymywała akcję i pozwalała graczowi wybrać jedną z kilku odpowiedzi. Rozwiązanie wyraźnie nawiązywało do popularnych wówczas zachodnich RPG-ów, choć FFXIII-2 korzystało z niego na własnych zasadach. Wybory zazwyczaj nie powodowały radykalnego rozgałęzienia całej historii. Częściej zmieniały pojedyncze kwestie dialogowe, prowadziły do dodatkowych scen albo mogły otworzyć dostęp do pobocznych aktywności. Twórcy chcieli jednak, aby gracz nie był wyłącznie widzem oglądającym kolejne sceny, ale miał możliwość ingerowania w przebieg niektórych wydarzeń. Starcia ze stworami z kolei można było pomijać, jak np. w Personie 3 – rozwiązanie znane w większości dzisiejszych jRPG-ów. Jedną z największych zmian w systemie walki było ograniczenie klasycznej drużyny. Serah i Noel pozostają głównymi bohaterami, natomiast trzeci slot zajmuje schwytany potwór. System Feral Link pozwalał na pokonanie przeciwnika, zdobycie jego kryształu i wykorzystanie go jako sojusznika. Potwory pełniły określone funkcje w powracającym i ulepszonym systemie Paradigm, dzięki czemu można było budować drużynę nie tylko wokół umiejętności Serah i Noela, ale również wokół odpowiednio dobranych stworzeń. Każde z nich miało własne statystyki i możliwości rozwoju. Za system odpowiedzialna była ponownie legenda branży, ojciec Front Mission, Toshiro Tsuchida. FFXIII-2 rozszerzyło również system wyposażenia. Gracz otrzymał większą swobodę w dobieraniu akcesoriów i przedmiotów, a wyposażenie mogło być wykorzystywane do modyfikowania statystyk oraz dostosowywania bohaterów do własnego stylu gry. Trudno pominąć jeszcze jeden charakterystyczny element, czyli stroje. Motomu Toriyama już wcześniej interesował się możliwością zmieniania wyglądu postaci, czego mocnym przykładem było FFX-2. Gość naprawdę lubi fatałaszki i chwała mu za to! W sequelu FFXIII również znalazło się sporo alternatywnych kostiumów, nawet dla towarzyszącego nam Moga. Kostiumy miały przede wszystkim funkcję estetyczną, a nie wpływały bezpośrednio na statystyki postaci.



Muzyka autorstwa Masashiego Hamauzu łączy futurystyczne rytmy, wokal, epicką instrumentalizację i kontemplacyjne melodie. Gość nie ściągał nogi z gazu. Polecam przesłuchać „Invisible Invader (Agressive Mix)" i „Caius Theme", kawałki jakby z dwóch różnych gier.

To be continued... dawaj hajs

Gra miała relatywnie gładką premierę, bez opóźnień i całkiem niezłą sprzedaż w pierwszym tygodniu – ponad pół miliona kopii. Kulały: skalowanie siły potworów w nieliniowej strukturze gry, natłok i dodanie na siłę sekcji QTE oraz fabuła skierowana głównie do młodzieży, przez co wydawała się infantylna. Z drugiej strony gra mogła się pochwalić doskonałym systemem walki i rozwoju postaci, ogromną zawartością i znaczną swobodą. Famitsu przyznało jej 40/40. Skąd więc znów te wszystkie kontrowersje? Dlaczego FFXIII-2 ich nie uniknęło, skoro już poprzedniczka opróżniła chyba wszystkie wiadra pomyj? Square Enix nie byłoby sobą, gdyby nie wątpliwa decyzja finansowo-wydawnicza. Gra kończyła się słowami „To be continued", zamiast dać graczom pełne zamknięcie historii. W okresie premiery wywołało to sporo frustracji u graczy, którzy nie wiedzieli, czy mają do czynienia z celowym cliffhangerem, czy też po prostu skończyła się kasa na realizację. Recenzenci zwracali uwagę, że kupując pełnoprawną grę, otrzymujesz historię, która sprawiała wrażenie niedokończonej. Zgrzyty i jajo w ścianie odkryto, gdy Square Enix zaczęło oferować nowe fragmenty historii dotyczące kluczowych bohaterów w formie DLC. Najbardziej bulwersujące było Requiem of the Goddess, ponieważ pozwalało zobaczyć perspektywę Lightning i wydarzenia po intrze. Innymi słowy: jeśli chciałeś wiedzieć, co właściwie działo się z jedną z najważniejszych postaci całej trylogii, trzeba było sięgnąć po dodatkową zawartość. Co więcej, późniejsze wydarzenia pokazały, że historia FFXIII rzeczywiście nie skończyła się na FFXIII-2. Square Enix ostatecznie przygotowało Lightning Returns: Final Fantasy XIII, które domknęło historię Lightning. ⊗

STRASZNE FILMY, STRASZNIEJSZE GRY

Dawno, dawno temu, kiedy pod zwałami pustynnego piasku spoczęły setki tysięcy niesprzedanych kartridży z logiem Atari, wydawało się, że grom na zawsze już ukręcono łeb. Niedoczekanie. Branża jest bowiem jak hydra, zaraz odbito się od dna jak od trampoliny i zaczęto produkować rzeczy... jeszcze gorsze. Oto straszna historia prawdziwych horrorów, których nie uniosła nawet fabryka krzemowych koszmarów.



Jeśli to schrzanicie, będziecie siedzieć wieczność Pinheadowi na łbie.

TEKST:
CZARTORYSKI:

Nie będziemy jednak snuć opowieści o tym, jak to niesławne E.T. the Extra Terrestial, na papierze życzeniowo skazane przecież na sukces, praktycznie pogrzebało amerykańskiego giganta. Nie będziemy też omawiać biznesowej rzeczywistości początku lat 80. zeszłego stulecia, ograniczając się do lakonicznego stwierdzenia, że była to godzina zero dla całej branży gier. Po krachu z 1983 r., spowodowanego nadprodukcją kartridży z programami wątpliwej jakości, kiedy wydawało się, że gry na licencji filmowej to jawny i, co gorsza, legalny przekręt, chylące się ku upadkowi Atari powiedziało jeszcze jedno i bynajmniej nieostatnie słowo: „Teksas". Zaraz potem dodając nieco ciszej nieśmiałe „Różyczka". Nie, Ray Kassar, będący już na wylocie prezes firmy, nie miał ani wylewu, ani pewnie nawet pojęcia, co się działo na dalekich rubieżach deweloperki, gdzie zaklęcia rzucali czarodzieje z Wizard Video.

Magia z VHS

Firma, założona przez Charlesa Banda, producenta i reżysera specjalizującego się w kinie grozy nie z niższej półki, tylko z podłogi, gdzie prędzej niż przerażające monstrum z gumy i plastiku uświadczyć można było nagie piersi z tegoż materiału, wymyśliła sobie, że zarabiać idzie również na grach. Band nie był jednak tandeciarzem do kwadratu, filmy na kasetach wydawał całkiem porządnie i, jako posiadacz licencji na „Teksańską masakrę piłą mechaniczną", umyślił sobie narobić szumu i rzucić na półki grę przeznaczoną dla dorosłych. Może i trafił, oczywiście, z przyczyn opisanych wyżej, w najgorszy możliwy moment, ale przynajmniej wydana przez założone naprędce Wizard Video Games adaptacja arcydzieła Tobe'a Hoopera była o kant piły potłuc.

Band stał się ofiarą własnej strategii i „Texas Chain Saw Massacre" nie chciano nawet sprzedawać, chyba że spod lady, bo w grze biegało się paroma pikselami, z których ulepiono mordercę o ksywce Leatherface, i nabijało punkty za zabijanie niewinnych ofiar, póki w tytułowym narzędziu mordu starczyło paliwa. A to było aż nazbyt ryzykowne dla liżącego rany rynku. Idąc za ciosem i nie bacząc na takie drobiazgi jak marna sprzedaż, paraliżujące dystrybucję oburzenie i kuśtykające Atari, kilka miesięcy później wydano też Halloween, bazujące na filmie Johna Carpentera. O ile Texas Chain Saw Massacre miało ten cyniczny sznyt, który dyskwalifikował grę jako rzecz mającą cokolwiek wspólnego z oryginałem na poziomie treści i ducha, o tyle tu studio poradziło sobie deczko lepiej. Nie zrozumcie mnie źle, gra jest marna jak zapiekanki na kieleckim dworcu, ale przynajmniej wykorzystano ikoniczną nutę znaną ze srebrnego ekranu i sterowało się uciekającą przed mordercą opiekunką. Jucha lała się tu jak z kurczaka, któremu odjęto głowę, i nie jest to porównanie na wyrost, bo tak zachowywała się dopadnięta przez Michaela Myersa ofiara.



Reklama dźwignią handlu. „Pierwsza brutalna gra wideo", grzmiało Wizard Video Games.

Wizard nie miało też kasy, żeby odpowiednio grę promować (niektóre egzemplarze nie miały nawet kolorowej nalepki, ale kawałek plastra, na którym napisano tytuł markerem), i ta również przepadła, pamiętana dzisiaj tylko przez kronikarzy i kolekcjonerów. A teraz także i przez Was, za co nie do końca szczerze przepraszam. Oba tytuły ze stajni Banda, choć pradawne, pozostają jednak symptomatyczne i reprezentatywne dla całego szeregu gier wyprodukowanych na licencjach popularnych amerykańskich (nie tylko) filmowych slasherów (nie tylko) w późniejszych latach. Choćby dlatego, że albo nie oddawały one klimatu pierwowzoru, albo były zwyczajnie marne, albo jedno i drugie. Słowem, sztuka ta (prawie) nigdy się nie powiodła. Obstaję przy tym.

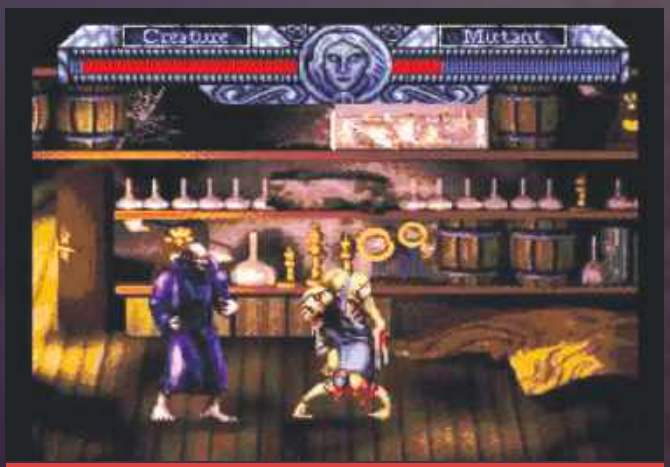


Jason w wersji cyfrowej miał vibe drillowca z galerii handlowej.


Freddy już nie chce się z Tobą bawić.

Strachy na laski

Weźmy chociażby mało znane „Fright Night" z końcówki 1988 r. Dzieło Toma Hollanda (nie mylić z Tomem Hollandem) to esencja ejtisowego kina grozy z przymrużeniem oka, ale gra, choć wyglądała naprawdę ładnie (lewitowała tam nawet zmora topless), zupełnie nie oddawała klimatu „Postrachu nocy" (w takim tłumaczeniu film wylądował u nas na kasetach). Sterowało się bowiem Jerrym, czyli czarnym charakterem, a łażenie po chacie, napadanie na domniemane tylko dziewice i szukanie trumny na spanko nie miały nic wspólnego z fabułą filmu. Rzecz jasna gra nie musi jej odtwarzać, ale nie wystarczy jedynie dzielić z pierwowzorem tytułu. Podobnie, choć powody były inne, nietrafione okazały się adaptacje „Piątku trzynastego". W tej z 1986 r. ikoniczny killer, Jason Voorhees, z niewiadomych przyczyn potrafił maskować się jako jeden z opiekunów na wakacyjnym obozie, a w nieco późniejszej, z 1989 r., po Camp Crystal Lake popierdzielały także wygłodniałe zombie, chcące wydziobać nam oczy ptaszyska i wilki jakieś, a matka zamaskowanego zabójcy występowała jako latający łeb. Dopiero asymetryczny survival sprzed niespełna dekady oddawał filmowy klimat,



Prawo, lewo, prawo, góra i wypuszczasz pierd frontalny.

ale co z tego, skoro gra była byle jaka. Jej los podzieliła także niemalże bliźniacza gameplayowo, multiplayerowa adaptacja Texas Chain Saw Massacre z 2023 r. i wydaje się, że to dzisiaj jedyny patent na grę opartą na slasherach, bo i świeżutkie Halloween: The Game działa na podobnej zasadzie. Niestety, chciałoby się dodać.

Jason, Michael, Leatherface... kogo brakuje? Spokojnie, bez obawy, wielki nieobecny również doczekał się nieudanych gier. Kawaler ze snu, Freddy Krueger, trafił na komputery osobiste z końcem lat 80. Gra z 1989 r., teoretycznie oparta na trzeciej części filmu i wykorzystująca postacie z niej, była okrutnie przypadkowa, jeśli chodzi o sam design, a ślamazarny gameplay sprawiał, że nie tylko bohaterom przydawały się litry kawy. O ile sporo da się wytłumaczyć i usprawiedliwić konwencją koszmaru, o tyle tutaj cały filmowy anturaż potraktowano pretekstowo. Nie było też lepiej w późniejszym o rok The Nightmare on Elm Street, co ciekawe, opracowanym przez słynne studio Rare. Ponoć pierwotnie miano nam oddać do dyspozycji Kruegera, ale kontrowersje związane z tym pomysłem doprowadziły do zmiany artystycznego kierunku. Skończyło się na scrollowanej platformówce straszącej wyłącznie generycznymi wrogami i rozczłonkowanym Freddym, który w pełnej postaci pojawiał się dopiero na samiutkim końcu, jako finałowy boss.

Omawianą dekadę wypada domknąć bodaj najbardziej udanym tytułem z całej stawki, mianowicie Evil Dead z 1984 r., gdzie jako Ash biegaliśmy po domku, zamykając okna i drzwi i wybijając potwory, które już zdążyły wejść do środka. I tu nie ma się praktycznie do czego przyczepić, bo wszystko było klimatem jako tako spójne z pełnometrażowym debiutem Sama Raimiego. „Martwe zło" doczekało się jeszcze paru kolejnych gier spod szyldu hack and slash, wydanych już w nowym tysiącleciu lub na jego progu, które pod kątem fabularnym były całkiem interesujące i niby fajnie rozwijały uniwersum (Hail to the King oraz Fistful of Boomstick) albo eksplorowały jego alternatywne odgałęzienia (Regeneration), lecz nie potrafiły podeprzeć tego porządnym gameplayem. Klimatu bym się jednak nie czepiał, a na pewno nie kurczowo. Aha, no tak, byłbym zapomniał. Rzecz jasna i ta franczyza doczekała się swojego asymetrycznego survivalu, ale, na szczęście, granie to nie przymus i dość prędko zrezygnowano ze wsparcia Evil Dead: The Game. Tyle dobrze, że Bruce Campbell sobie zarobił.

Horror dla mas

O ile jednak techniczne ograniczenia oraz popkulturowa nieświadomość mogły być w latach 80. całkiem wiarygodną wymówką, tłumaczącą osobliwe decyzje designerskie i błądzenie po omacku, co skutkowało niewybaczalnym jednak marnowaniem licencji, o tyle w następnej dekadzie straciła ona rację bytu. Przeskok na 16-, a potem na 32-bitowe platformy otwierające niesamowite możliwości oraz coraz szerszy i łatwiejszy dostęp do treści kultury sprawiły, że filmowe horrory przekładano na język gier z imponującą dokładnością i w kolejnych latach powstawały tytuły prawie wyłącznie wybitne. Tyle że nie. Slasher przeżywał kryzys aż do drugiej połowy dekady, kiedy coraz śmielej próbowano autotematyzmu i pożeniono go na dobre z nastoletnim zeitgeistem. Patrząc szerzej i idąc przy tym na myślowe skróty, horror jako taki ustąpił pola thrillerom i poddał się nieubłaganemu procesowi hollywoodzkiej gentryfikacji. Stąd i materiału do adaptacji było jakby mniej, wystawię więc łeb ze swego lochu i omiotę niedowidzącym spojrzeniem większy niż dotychczas gatunkowy teren.

A zaczęło się obiecująco, bo zachłyśnięto się nowymi rozwiązaniami technicznymi, które zaimplementował nie kto inny jak żywy klasyk horroru Clive Barker. U styku dekad brytyjski pisarz wyreżyserował


W grze The Ring, jak w filmie, straszy rogaty humanoid.

film „Nocne plemię" (którego scenariusz oparł na własnej powieści) i próbował ulepić z niego, bez rezultatu, skromne multimedialne uniwersum. O ile gra Nightbreed, wydana na ZX Spectrum przez specjalizujące się w licencjonowanych tytułach Ocean Software, była reliktem mijającej epoki (choć nieźle odnajdywała się w filmowej rzeczywistości), o tyle Clive Barker's Nightbreed: The Interactive Movie już samym tytułem obiecywało wrażenia nie z tej ziemi. Niedoczekanie. Dość powiedzieć, że, na przykład, sekwencja ucieczki przed cmentarnym monstrum opierała się na naciskaniu przycisku myszy w tempie machania łapami przez naszego bohatera. Gra kopiowała fabułę „Nocnego plemienia", ale dawała tylko ułudę interaktywności, bo kolejne sekwencje były toporne i proste, żeby nie powiedzieć prostackie, a łażenie po podziemnym świecie Midian, gdzie uchylaliśmy się przed latającą rybą (?), potrafiło uśpić. Jako że wyskoczyłem dzisiaj z trumny prawą nogą, nie mogę jednak tej gry zupełnie skreślić, bo jest tu zalążek niemałych ambicji przekładających się na różnorodność rozgrywki, a i sam styl graficzny przerywnikowych ilustracji ładnie oddawał ducha nie tylko filmu, ale i powieści Barkera.

W LATACH 90. HORROR JAKO TAKI USTĄPIŁ POLA THRILLEROM I PODDAŁ SIĘ NIEUBŁAGANEMU PROCESOWI HOLLYWOODZKIEJ GENTRYFIKACJI

Niestety lata 90. to także zachłyśnięcie się adaptacjami nie tylko tej nowocześniejszej literatury gotyckiej, ale i jej praszczurami, którym koniecznie musiały towarzyszyć marne gry. I tak Bram Stoker's Dracula doczekało się, o ile mnie liczydło nie zawodzi, aż sied-

eprasa.pl

miu różnych wersji, z których każda może filmowi Francisa Forda Coppoli kły czyścić (a mówię to jako człowiek wobec niego sceptyczny; tak, to jest ten moment, w którym mamroczecie sobie pod nosem, że nie mam pojęcia o horrorach, kinie, życiu i sytuacji politycznej w Abchazji). Zwykle były to byle jakie platformówki, w których Jonathan Harker, agent nieruchomości i, najwyraźniej, adept kung-fu i wytrawny parkourowiec, naparzał się z nietoperzami i potworami różnej maści (na Sedze CD, gdzie dowalono smutne, rozpikselowane sekwencje FMV z filmu, miał on niedorzecznie komiczne, kocie ruchy), na tle których wyróżniała się, niekoniecznie pozytywnie, wersja pierwszoosobowa, przeznaczona na komputery.

Nielepiej deweloperzy radzili sobie z „Frankensteinem" Kennetha Branagha, choć tu, szczęśliwie, adaptacji opracowano zaledwie trzy. Dwie z nich, na SNES-a i Segę Genesis, były standardowymi platformówkami akcji, w których sterowaliśmy potworem Frankensteina, naparzając kijem próbujących nas zabić ludzi, i na tym etapie niniejszego tekstu podobne bzdury już nawet przestają wzruszać, więc nie ma się nawet co nad nimi pastwić. Ciekawsza i jeszcze bardziej niedorzeczna była przygodówka wypuszczona na Segę CD i zrealizowana przez studio Psygnosis, odpowiedzialne także za wymienionego wyżej, pierwszoosobowego Draculę. Skubańcy ewidentnie chcieli się wyróżnić i nieźle im to wyszło, bo choć ich gra była dość solidna, to zawierała patenty kompletnie od czapy, z sekwencjami nawalanek jeden na jednego na czele. Kto nie pamięta sceny z książki, gdzie monstrum naparza się z Victorem na piąchy i kopniaki, dla tego pała z angielskiego.

Włochate i z Japonii

Na całym tym napuszonym i kuriozalnym tle całkiem nieźle wypada adaptacja komediowego horroru „Arachnofobia" z 1991 r., wyluzowana i ładnie dostosowująca intrygę z filmu do prostych mechanik zręcznościowych. Sterując sympatycznym bohaterem granym oryginalnie przez Johna Goodmana, dokonywaliśmy eksterminacji zabójczych pająków za pomocą aerozolu i specjalnych bomb. No nie ma się do czego przyczepić, ale konia z rzędem temu, kto w ogóle o tym tytule pamięta. A jeszcze mniej osób kojarzy, że Parasite Eve, skądinąd udane, to też licencja, ale ta gra akurat była czymś dużo, dużo więcej niż przylepką do popularnej powieści i filmu powstałego na jej podstawie, bo pełnoprawnym sequelem. Zmiękłem jednak, odchodzę od tematu i opowiadam o tytułach przyzwoitych. Miało przecież być inaczej, stąd kajam się i przeskakuję czym prędzej do kolejnej dekady i gry katastrofalnej, pozostając jednak w Japonii.

J-horror (i nie tylko, groza z Azji ogółem podbiła kina) przebił się szturmem na rynki zachodnie, czego konsekwencją była nieznośna fala nagrywania wszystkiego jak leci na nowo, tyle że po angielsku, oraz nieśmiała i nieudana próba przełożenia największego, emblematycznego dla całego nurtu tytułu na jedynki i zera. Toporny survival horror The Ring: Terror's Realm na Dreamcasta (minuta ciszy) nie miał absolutnie nic wspólnego z uniwersum wykreowanym przez Kojiego Suzukiego i wyglądało na to, jakby tytuł doklejono do niemal gotowego produktu z innej parafii. Lepiej ogarnięto amerykański klasyk, „Coś" Johna Carpentera, do którego dosztukowano sequel The Thing, gdzie nareszcie zrozumiano, na czym polega złoty środek: na dostosowaniu i fabuły, i gameplayu do atmosfery filmu, przestrzeganie przedstawionych tam reguł i twórcze rozwinięcie pierwowzoru, nawet jeśli robi się z niego trzecioosobową strzelankę. Nic dziwnego, że sam arcymistrz Carpenter (swoją drogą zapalony gracz) dał grze okejkę. Podobnego szczęścia nie miał inny klasyk horroru, George A. Romero, który licencjonował słabe Land of the Dead: Road to Fiddler's Green, bazujący na „Ziemi żywych trupów" pierwszoosobowy shooter, choć to może klasyfikacja nieco na wyrost, bo jednak amunicji i strzelania było mało, ale za to łopat dość sporo.

W rozważaniach tych docieramy do przypadku intrygującego, bo takiego, który z filmem na poziomie rozgrywki nie miał wiele wspólnego, ale tak udanie łapał jego klimat i rozwijał lore, że staje się niejako wyjątkiem od reguły i zaprzeczeniem stawianych tu przeze mnie tez. Wydane pod koniec 2000 r., miesiąc po miesiącu, kolejne części trylogii Blair Witch może i nie były najlepszymi survival horrorami pod słońcem, ale tak konsekwentnie i treściwie rozwijały mitologię zapoczątkowaną pamiętnym filmem, że potrafiły wciągnąć na długie godziny. Tak, tu też strzelało się do potworów z badyli i innych maszkar, a całość była dość przeciętną wypadkową rozwiązań zastosowanych w Silent Hill czy Alone in the Dark, to jednak fabularnie był to sztos. I kolejny dowód na to, że rzadko dostajemy pełny pakiet. Dylogia Saw z końcówki dekady (osadzona między pierwszą i drugą „Piłą") także była bardzo blisko odtworzenia filmowego klimatu, jako że rozwiązywało się tam zagadki Jigsawa i próbowało ujść z życiem, a jeśli już przyszło komuś przywalić, to miało to mocne umocowanie fabularne, ale gameplayowo niedomagała. Idźmy dalej.

Przyszłość to piekło

Ups, nie była to dobra decyzja, bo zachłyśnięcie się technologią VR sprowadziło na graczy istne koszmarki, ale nie takie, na które czekaliśmy. Paranormal Activity: The Lost Soul i Don't Knock Twice (kogoś kiedykolwiek obchodził ten film?) były bardziej niezobowiązującymi wyprawami do wirtualnej rzeczywistości wynikającymi z zachłyśnięcia się świeżutkim sprzętem niż poważnymi próbami przeniesienia doświadczenia filmowego prosto w oczy i uszy odbiorcy. Z tym zadaniem najlepiej poradził sobie The Exorcist: Legion VR, czerpiący bardziej z serialu niż z filmu, ale to rzadki przypadek poważnego podejścia do medium, a nie wykorzystania nowinki po to, żeby zbić szybki grosz. Mimo to VR to jednak peryferia świata graczy/fanów kina grozy, którzy od mniej więcej dekady muszą zadowalać się (lub nie) asymetrycznymi, multiplayerowymi bzdetami (do tego grona wypadałoby jeszcze dopisać Killer Klowns from Outer Space: The Game).

Czy ma to szansę się zmienić? Nie udało się niedawnemu A Quiet Place: The Road Ahead, przeciętnej skradance (czy mogło być inaczej?) osadzonej w świecie „Cichego miejsca", nie uda się zapewne także i zapowiadającemu się byle jak Halloween: The Game, ale za to na końcu tego mrocznego tunelu majaczy pewne światełko. Mowa o Clive Barker's Hellraiser: Revival, pierwszoosobowym horrorze akcji osadzonym w pojemnym świecie stworzonym przez brytyjskiego wizjonera, który swoje nazwisko dolepił wcześniej do innych gier FPP, z których przynajmniej jedna, Undying, była fenomenalna. I choć można się spierać, całkiem zresztą słusznie, że w filmach nikt nie walił do demonów z dwururki, to jednak byłoby to najzupełniej możliwe, gdyby spiąć poślady i się odważyć. Bo czemu nie? Zwiastuny i materiały promocyjne tak dobrze oddają ducha celuloidowego pierwowzoru, że tym większy strach przed ujrzeniem pełnej wersji gry. A może kostka LeMarchanda odkryje przed nami nowy świat, w którym gry na licencjach filmów grozy są wyłącznie dobre i lepsze? Módlmy się! ⊗



POZDROWIENIA Z WIĘZIENIA

Dziś bez horroru. Za to więziennie, sensacyjnie, podstępnie. Karramba!

TEKST: **MYSZAQ**

Jesień za pasem. Czas wyciągnąć przeżarty przez mole i alkohole płaszcz. I ruszyć tropem nowych kryminalnych zagadek... Tak mnie jakoś naszło. Żeby trochę odłożyć na półkę typowo horrorowe produkcje i sprawdzić, czy są jeszcze na rynku dobre staroszkolne opowieści o glinach i przestępcach, o więźniach i klawiszach, o grze sił i pozorów... Jak się okazuje – są!

Więzienne więzi

Na początek **„Wasteman”** (2025), znany u nas jako „Więzień”. To brytyjski dramat w reżyserii Cala McMau, który łączy naturalistyczną opowieść o życiu osadzonych oraz psychologiczne studium przetrwania. Innymi słowy, obrazuje dylemat, czy w więziennych warunkach lepiej być kimś niewidocznym, funkcjonującym z boku, czy wręcz odwrotnie – wejść na pełnej prędkości, z hukiem i rozstawiać, kogo się da po kątach. Znacie tę zasadę – jeśli trafiasz do puchy, to znajdź największego typa w pomieszczeniu i rozwal mu czaszkę.... Tak zyskasz szacunek. Tylko co, jeśli ten typ chce zrobić to samo?

Taylor (David Jonsson) to diler, który przez lata nauczył się być cieniem w więziennym świecie. Pracuje, unika konfliktów i marzy o tym, by odzyskać kontakt z synem. Kiedy pojawia się szansa na wcześniejsze zwolnienie, w jego przepalonych dragami źrenicach pojawia się iskierka. Ale wiadomo... Do czasu. Wszystko komplikuje przybycie nowego współwięźnia, Dee (Tom Blyth). Gość jest przeciwieństwem Taylora. Charyzmatyczny i nieprzewidywalny – szybko zaczyna wywierać wpływ na otoczenie. Ma własne plany i zerowy szacunek dla więziennych zasad. Wciąga Taylora w próbę zmiany reguł więziennej dilerki, a przez to wpływów i korzyści. Zdecydowanie największą siłą filmu jest nieoczywisty aktorsko duet. Jonsson gra na niuansach – zmęczonego życiem gościa, który próbuje zachować resztki godności. Jego niepewność i uzależnienie sprawiają, że łatwo zrozumieć, jaką nakłada maskę i jak tutaj funkcjonuje. Blyth z kolei to żywioł, jego bohater ma własne zasady, ale i pewien twardy kodeks. Trochę przypomina głównego bohatera innego brytyjskiego dramatu więziennego „Starred Up” z 2013 r. Zresztą obie produkcje mają ten sam narastający klimat więziennego chaosu.

Reżyser pokazuje więzienie jako miejsce, w którym przemoc stała się codziennością, a granice między ofiarą i oprawcą płynnie się zmieniają. Wszystko przy surowym montażu, wykorzystują-









eprasa.pl 6ed3e30ef8

cym np. nagrania z telefonów. Z jednej strony zyskujemy więc niemal dokumentalny charakter, z drugiej wkrada się czasem niezaplanowany chaos i narracyjny harmider. „Wasteman" nie odkrywa na nowo kina więziennego, ale potrafi przebudować znane motywy – by oddać zarówno ciasnotę krat, jak i ludzkich błędów. Charakterny debiut reżyserski, w sam raz do kolekcji ze wspomnianym „Starred Up" oraz „Shot Caller".









Narkotykowe narady

Realistyczny sznyt ma też mniej znany, a całkiem ciekawy kryminał **„King Ivory"** (2024). Sam tytuł nawiązuje do ulicznej nazwy fentanylu i za kulisy tej wojny zaglądamy. Nie jest to jednak film wyłącznie o policjantach ścigających handlarzy. Reżyser pokazuje cały łańcuch – od przemytników i mafii, przez policję, aż po ludzi uzależnionych i ich rodziny, które muszą patrzeć, jak narkotyk pożera całe społeczności żywcem. I właśnie ta wielowątkowość jest jednocześnie największą siłą i największą bolączką tej produkcji. Fabuła zawiązuje się, gdy syn głównego bohatera, policjanta z Tulsy (niezły James Badge Dale), wpada w sidła fentanylu. Ten, idąc od nitki do kłębka, postanawia się rozprawić z ludźmi odpowiedzialnymi za rozprowadzanie narkotyku. Na jego drodze pojawiają się więc meksykańscy pośrednicy, zarządzający komórkami osadzeni gangole, odprysk irlandzkiej mafii, a także Ben Foster w nieoczywistej charakteryzacji i roli gościa łączącego realia po obu stronach krat. Film wzoruje się nieco na wielowątkowości klasyka gatunku, czyli „Traffic" Soderbergha – przeskakuje między bohaterami, wątkami i motywacjami.... Sęk w tym, że czasem stara się powiedzieć za wiele, a tam, gdzie widz oczekuje konkretnego przyspieszania, historia potrafi wręcz zwolnić... Kiedy jednak „King Ivory" wchodzi na ścieżkę przemocy, odzyskuje klimat. Strzelaniny są krótkie, brutalne i dalekie od efektownego hollywoodzkiego kina akcji. Szczególnie finałowa konfrontacja w podupadłym motelu pokazuje, że reżyser zdecydowanie lepiej czuje się w brudnym kryminale niż w spokojnych scenach ekspozycyjnych.

Podstępne podsłuchy

Zdecydowanie lżejszy klimat ma zaskakująco ciekawy film **„Tuner"** (2025), u nas znany też jako „Stroiciel sejfów". Lżejszy, choć też opowiada o kryminalnym zderzeniu środowisk, z czasem dosadną przemocą. Opowieść oparto na duecie młody talent i stary wyga. Niki White (Leo Woodall) jest utalentowanym pianistą, który z powodu nadwrażliwości słuchowej musiał zrezygnować z obiecującej kariery. Teraz pracuje jako stroiciel fortepianów u Harry'ego (Dustin Hoffman) – doświadczonego fachowca, który jest jego mentorem, nie tylko muzycznym. Niki ma słuch absolutny, ale też i absolutną, bolesną wrażliwość na dźwięk. Słyszy praktycznie wszystko, dlatego profilaktycznie chodzi w wytłumiających słuchawkach... I tak ten duet pomaga bogaczom nastroić to i owo. Zawirowania losu wrzucają Nikiego w szemrane towarzystwo, gdzie jego słuch pozwala otworzyć najróżniejszego rodzaju sejfy. Gość słyszy obrót zębatki i przeskok zapadki. I otwiera nawet najbardziej mocarne modele. Świetnie zobaczyć po latach Dustina Hoffmana w żywiołowej aktorskiej formie. Dialogi między nim a młodym to złoto. Świetnie zobaczyć, jak dobrze radzi sobie Leo – nie gra typowego geniusza-chojraka. To raczej zamknięty w sobie młody człowiek, który dostał od losu wyjątkowy dar, ale i społeczne wykluczenie. Wie, co potrafi, wie, kiedy się popisuje, a kiedy naprawdę mu zależy... Pierwsza połowa filmu to świeży klimat, bardzo sugestywny montaż i coś, co sprawia, że o „Tunerze" myślisz: „wow, tego się nie spodziewałem". Druga część niestety jedzie już w bardziej oklepaną, złodziejsko-gangsterską opowieść, ale nadal ogląda się to bardzo przyjemnie. Są sceny, gdzie film gra jak z nut.

A skoro mowa o podsłuchach, to na koniec zwracam uwagę na ciekawą, względnie realistyczną opowieść szpiegowską – serial **„Agencja"** (2024) z Michaelem Fassbenderem. To ciekawe zderzenie opowieści o ultrawyrachowanym i prowadzącym wielopłaszczyznowe rozgrywki agencie CIA pod przykrywką (w tej roli idealnie pasujący Fassbender) i historii... miłosnej. Główny bohater pewnego dnia zostaje nagle zmuszony do powrotu do londyńskiej placówki. Ucina wszystko zgodnie z doświadczeniem, porzuca przez lata udawane życie... ale okazuje się, że są uczucia, które niechciane wracają. Że relacja z jedną z afrykańskich aktywistek nagle miesza w jego wewnętrznym świecie. I realnie zagraża. I co teraz? Jakich narzędzi użyje w stosunku do kolegów z agencji, do innych komórek szpiegowskich, wreszcie – względem samego siebie? Nieoczywiste, totalnie nieefekciarskie, za to stopniowo bardzo angażujące kino z gatunku „kto tu kogo wciąga w szpiegowskie domino". „Agencja" zgrabnie pokazuje, jak wygląda życie „po przykrywce" – kiedy wydaje się, że można wrócić do prawdziwej tożsamości... tylko co, jeśli ta tożsamość już dawno wypłowiała? Jak wyzbyć się tych wszystkich nawyków, które na misji ratują życie? A co, jeśli nadal okażą się potrzebne? Jeśli gra wcale się nie skończyła? Najciekawsze w tym serialu jest to, że wraz z kolejnymi odcinkami coraz mniej wiadomo, komu ufać.... coraz bardziej mieszają się motywacje, zdrady, dobre i złe intencje. Owszem, to powolna historia, ale z dużym ciężarem gatunkowym. ⊗

WSKAKUJEMY DZIŚ W PASIAKI. ALBO W SZPIEGOWSKIE PROCHOWCE. I RUSZAMY NA TOURNÉE PO MELINACH, KRYJÓWKACH I WIĘZIENIACH

eprasa.pl 6ed3e30ef8



WRACA NA DUŻY EKRAN

Pamiętam, jak bardzo jarałem się jako dzieciak, gdy w mojej osiedlowej wypożyczalni kaset wideo pojawił się plakat i zapowiedź, że za chwilę na VHS będzie do wypożyczenia ekranizacja jednej z moich ulubionych gier z automatów. „Street Fighter" z 1994 r. w teorii zapowiadał się bardzo porządnie. W obsadzie Jean-Claude Van Damme jako Guile i Raul Julia jako Bison. No, nie była to najlepsza produkcja.

TEKST:
MUSZYŃSKI

Zwłaszcza w porównaniu z „Mortal Kombat", które wyszło rok później. Minęło 30 lat i historia znowu zatacza koło. Najpierw do kin zawitało „Mortal Kombat II", a za chwilę na dużym ekranie zobaczymy nową ekranizację Street Fightera. I mogę Wam powiedzieć, że scenariuszowo jest to dużo bardziej dopracowana wersja niż ta autorstwa Stevena E. de Souzy, który, umówmy się, był lepszym scenarzystą niż reżyserem. Zacznijmy od tego, że za kamerą stanął Kitao Sakurai, który sam jest graczem. „Jako dzieciak dorastający w Cleveland spędziłem wiele godzin, grając w Street Fightera II. Po raz pierwszy pamiętam, że zobaczyłem tę grę w piwnicy mojego najlepszego przyjaciela, który miał tam swój kącik gracza z konsolą. I ten tytuł totalnie zawładnął moją wyobraźnią. Nie ze względu na grafikę czy animację walki, ale przez to, że po raz pierwszy zobaczyłem w grze kogoś o azjatyckich korzeniach. Jestem w połowie Azjatą, wychowującym się na Zachodzie, co nie czyniło mojego dzieciństwa zbyt łatwym. Nie miałem wielu superbohaterów, z którymi mógłbym się jakoś utożsamiać. A tu się nagle taki pojawił – Ryu" – opowiada mi Sakurai.

Złoty skład

Zresztą postaci z gry wyprodukowanej przez Capcom w bardzo szybkim tempie stały się kultowe. Nawet ludzie, którzy nigdy w ten tytuł nie grali, kojarzyli, kim są Ken, Ryu, Chun-Li, Blanka... Ci bohaterowie bardzo szybko wsiąkli w popkulturę. Stali się jej mocnym filarem. „Uniwersalność tych postaci była jednym z powodów, dlaczego zainteresowałem się tym projektem. Czuję, że ma on ogromny potencjał. Wiedziałem oczywiście, że były wcześniej dwa nieudane podejścia, ale mnie to kompletnie nie odstraszało. Ta marka jest silna i zasługuje na dobrą ekranizację" – dodaje reżyser.

Nie tylko on czuł, że gry mają coraz większe wzięcie na dużym ekranie. Aktor Noah Centineo, wychodząc z kina po filmie „Minecraft", momentalnie zadzwonił do swojego agenta, by ten zaczął interesować się wszystkimi nadchodzącymi ekranizacjami popularnych gier. „Czułem, że teraz jest najlepszy czas na coś takiego. Widownia dorosła i chce oglądać dobrze zrealizowane ekranizacje swoich ulubionych gier" – mówi mi Noah. Miał nosa, bo Lionsgate właśnie rozpoczęło poszukiwania obsady do ekranizacji Street Fightera. Nie zorgani-

eprasa.pl 6ed3e30ef8

zowano wielkiego castingu. Producenci od początku wiedzieli, kogo chcą w obsadzie, i Noah był na ich liście. Tym razem twórcy postanowili, że film będzie blisko swoich korzeni, więc walka ma być jego bardzo istotnym punktem. Stąd obecność Andrew Koji w obsadzie, który gra Ryu. „Na wstępie muszę ci się do czegoś przyznać. Nigdy nie byłem dobry w Street Fightera, należałem raczej do obozu Tekkena. To była gra, po którą najczęściej sięgałem. Ale doceniałem wkład tego tytułu w rozwój bijatyk" – rozpoczyna naszą rozmowę Andrew.



„Przygotowywałem się do tego filmu pięć miesięcy. Jeśli chodzi o to, co widzisz na ekranie, to głównie jestem ja w sekwencjach walki. Dużo czasu i wysiłku mnie to kosztowało, by się odpowiednio przygotować do tej roli. Był to jeden z bardziej wymagających projektów w mojej karierze. Ale też muszę ci się przyznać, że są sceny, w których korzystałem z dublerów. Za każdym razem, gdy zobaczysz Ryu przelatującego przez ściany, to nie byłem ja (śmiech)" – dodał aktor.

Dubler też człowiek

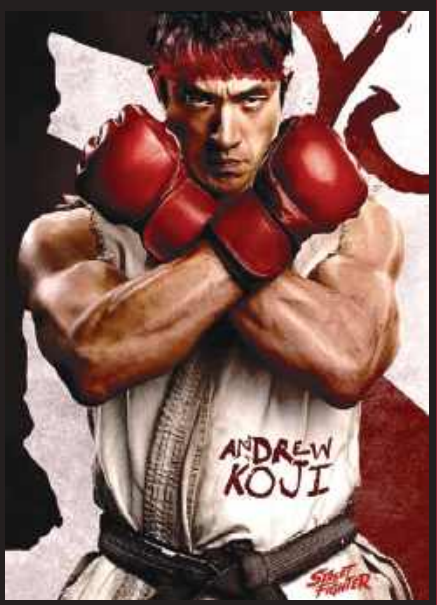
Obecność Andrew w tej produkcji okazała się bardzo motywująca dla reszty obsady. Noah momentalnie zapisał się na treningi, które trwały 12 tygodni, by móc samemu stanąć naprzeciwko kolegi z planu i walczyć z nim na gołe pięści. „Zależało mi na tym, by te sekwencje dobrze wyglądały. A tak stanie się tylko wtedy, gdy to faktycznie ja będę wykonywał i przyjmował ciosy" – wyznaje mi Koji. Podobnie postąpiła aktorka Callina Liang, która wcześniej nie miała zbyt wiele wspólnego z tak intensywnymi sztukami walki. Gdy czytasz w scenariuszu, że Chun-Li kopniakiem powala Ryu, to wiesz, że musisz się do tego przygotować, bo Andrew nie znosi udawania. Wszystko musi być u niego przećwiczone i przeprowadzone co do sekundy, inaczej może zostać mocno uderzonym źle zamarkowanym ciosem. Albo co gorsza, sam może taki cios zadać" – mówi mi Liang.

Dla Andrew był to faktycznie trudny projekt, na którego planie nabawił się też kontuzji podczas kręcenia wielkiej finałowej walki. Do zakończenia zdjęć zabrakło dosłownie kilku tygodni. Pierwszego dnia ostatnich zdjęć na lokacji Andrew źle upadł, co skończyło się kilkutygodniową rehabilitacją, a nawet hospitalizacją. Zdjęcia zostały wstrzymane na miesiąc. Strona wizualna „Street Fightera" jest bardzo ważna nie tylko dla ekipy filmowej, ale także dla obsady. „Wiedziałam od początku, że fani będą zwracać dużą uwagę na to, jak wyglądają nasze postaci i czy są zbliżone do tych znanych z gier. Sama jestem graczem, więc życzyłabym sobie, by Chun-Li wyglądała w odpowiedni sposób. Dlatego spędzałam codziennie czas na siłowni, pracując nad nogami, odpowiednio się odżywiałam i podnosiłam ciężary. Podczas treningów walki skupialiśmy się wyłącznie na zadawaniu kopniaków, bo to jest przecież specjalność tej bohaterki. Ćwiczyłam taekwondo, muay thai, wushu i przyniosło to pożądany efekt" – mówi mi Liang.

Jednak nie wszystkie sety w filmie są praktyczne. Część powstała dopiero później w studiu. „Zdradzę ci pewną tajemnicę. Jasona Momoę nie było na żadnym dniu zdjęciowym ze mną. Wszystkie walki z jego postacią wykonałem z jego dublerem, który miał na sobie śmieszny kostium, na który później komputerowo nałożono postać Blanki z twarzą Jasona. Nie miałem bladego pojęcia, jak to będzie finalnie wyglądało. Spotkałem go dopiero później, gdy w studiu w Los Angeles dogrywaliśmy nasze głosy, by scena wyszła bardziej naturalnie. To tam tak naprawdę po raz pierwszy zobaczyłem Blankę" – śmieje się Andrew. ⊗

„NIGDY NIE BYŁEM DOBRY W STREET FIGHTERA, NALEŻAŁEM RACZEJ DO OBOZU TEKKENA"







eprasa.pl 6ed3e30ef8







Na forumku napisano, że recenzja nowych „Władców Wszechświata" bez towarzyszącej jej „retrorecenzji" filmu z Dolphem Lundgrenem to zmarnowana szansa. Klasyki już kiedyś tu mieliśmy – wracamy zatem do pomysłu wraz z rocznicowym seansem kinowym „Terminatora 2". Krótka notka o jedynce – straciła wiele uroku. Natomiast dziwne rzeczy dzieją się, kiedy porównać „Dark Fate" czy nawet „Bunt maszyn" do sequela – po latach nie wypadają nawet w ¼ tak źle, jak im zarzucano. Po prostu zdaje się, że oba filmy Camerona trafiły w swój czas, a potem ta historia przestała ludzi obchodzić.

KINO

Resident Evil / Resident Evil



Nietrudno nakręcić i oddać na ekranie fantazję o przeżyciach gracza, który progresując, przedziera się przez kolejne lokacje. Po prostu nikomu nie udało się w sposób ciekawy i przede wszystkim niewzbudzający śmiechu wyreżyserować historyjki o zbieraniu broni i rozwiązywaniu zagadek przestrzennych. O szukaniu kluczy nie wspominając. Dokładnie tak wygląda dzień Bryana, kuriera jadącego z medyczną przesyłką do szpitala w Raccoon City. W „tym" dniu. Na drogę nagle wyskakuje mu dziwna kobieta. I Bryan niczym gracz na początku gry kompletnie nie wie, jak radzić sobie z zagrożeniami. Jest sprytny, więc uczy się szybko i szybko też popełnia błędy, z ciekawości zaglądając w zakamarki, w które nie powinien. Dowiaduje się też, że strzelanie w kłódki nie pomaga jak w filmach, a klucze to potężne narzędzia. Całość byłaby nudna, gdyby Bryan nie okazał się chłopakiem z poczuciem humoru komentującym gorefest. Jak u dobrego jutubera na „let's playu". Dzieje się dużo – mutacje atakują non stop, tyle że czasami można odnieść wrażenie, że to „The Thing 2", a nie „Resident Evil". Dzień z życia kuriera z lekką nadwagą zaliczam do udanych i immersyjnych przeżyć, ale film jest... pusty. Bohater wędruje bez pointy, a próba dodania wydarzeniom kontekstu będzie naciągana. Mimo to dostaliśmy najlepszy filmowy „Resident Evil". Chciałbym teraz obejrzeć „Evil Dead" w wykonaniu Zacha Greggera, bo to jest dokładnie ten poziom slapstickowego absurdu.

Ocena: 7

Reżyseria: Zach Cregger Występują: Austin Abrams, Paul Walter Hauser Rok produkcji: 2026 Gatunek: horror

Terminator 2: Dzień Sądu / Terminator 2: Judgment Day



Pierwszy raz oglądałem „Terminatora 2" z taśmy wideo na małym kilkunastocalowym telewizorze. Kasecie oryginalnej, bo z wypożyczalni taty. Premierze towarzyszyła akcja marketingowa, jakiej wcześniej nie widzieliśmy. Dystrybutor dostarczył nam foliowe siatki z nadrukiem oraz metalowe piny „T2". Był rok 1992, a kolejka zapisów sięgała już miesiąca naprzód. Po kasetach przyszły wątpliwego pochodzenia źródła na monitorze CRT komputera, więc obejrzenie klasyka tego lata w kinie było dla mnie pierwszym jakościowym seansem. No i po 35 latach widać wreszcie rysy, jakich nie dostrzegłem ani na komputerze, ani wcześniej na VHS-ach. Nie licząc motywu przewodniego pozostającego absolutnym popkulturalnym hitem, reszta elektronicznej ścieżki brzmi fatalnie. Bezsensowna rzeź radiowozów pod siedzibą Cyberdyne miała jedynie ilustrować, że Terminator „Bob" nabiera cech ludzkich w tempie przyspieszonym, ale wygląda to dość skokowo i maszyna nagle odczuwająca emocje bierze widza znienacka. Cała reszta się zgadza – to nadal wielkie kino z praktycznymi efektami i kaskaderskimi pościgami ciężarówką. Co więcej, w końcu wskoczył dla mnie na szczyt serii, bo przez lata preferowałem brutalną jedynkę. Obejrzałem ją jednak też i panie, no nie. Powiedzieć, że to kino niezależne, to eufemizm, a dwójka wygląda przy niej arcydzielnie do dzisiaj i jej bohaterowie naprawdę żyją. Nawet ci metalowi.

Dajcie spokój, nie będziemy oceniać klasyki numerkiem

Reżyseria: James Cameron Występują: Arnold Schwarzenegger, Linda Hamilton Rok produkcji: 1991 Gatunek: SF

AMAZON PRIME

Obsesja / Obsession

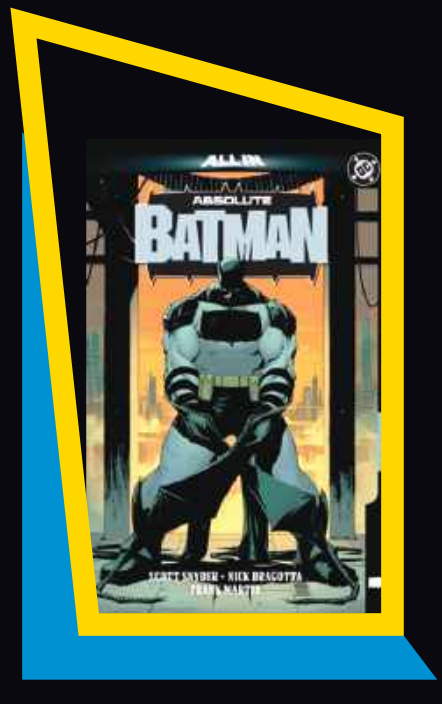


Wspaniale pomyślane sceny z życia kilku młodych dorosłych tuż po liceum, ale jeszcze przed studiami. Zagraża im utknięcie w pipidówie na wieki. Walczą, ale najbardziej to sami ze sobą. I to w tym znaczeniu, że autoimmunologicznie zabijają w sobie bliższe relacje z innymi ze strachu nawet nie przed odrzuceniem, tylko przed odkryciem się. Nie umieją o uczuciach mówić i nie potrafią nawiązać kontaktu, utkwiwszy w wiecznej rozkminie o tym, co mogłoby się wydarzyć, gdyby choć raz odezwali się do podobającej im się osoby. To obsesjonaci bojący się oceny. Ten portret pewnie coś mówi o „Zetkach", ale uniwersalizm scen nakręconych w dziwnie intymny sposób wypada przerażająco. „Obsesja" zaczęła się wyśmienicie, ilustrując nieporadność tych ludzi zapowiadającą jakąś katastrofę między nimi. Co się więc dzieje, kiedy chłopak nie może już wytrzymać napięcia, bo tak bardzo podoba mu się koleżanka z pracy? Wypowiada życzenie po zakupie magicznego żołędzia ze sklepu z ezoterycznymi bzdurami. I nagle koleżanka otwiera się na niego. Zamieszkują razem. A znajomi gadają. I na tym można by zbudować straszliwy dreszczowiec z nieokreśloną złą siłą w tle nigdy nienazwaną wprost, gdyby twórcy koncertowo nie spieprzyli całego pomysłu, sprowadzając źródło przemiany do prostackiej głupoty i zamiast pociągnąć trzymający w napięciu horror psychologiczny z lekką nutką nieokreślonej nadnaturalności, sprowadzili opowieść do banału. To, co najciekawsze, czyli niewiadomego pochodzenia zachowania zakochanej dziewczyny, zostaje zabite bardzo szybko. Na ołtarzu tej ofiary zrodzi się pewnie wieloczęściowy slasher, ale moim zdaniem i bez tego by się udało. „Obsesja" jest dobrym horrorem, tylko że to mógł być nowy „Blackcoat's Daughter" znany też jako „February". Narracyjny minimalizm zastąpiono dosłownością. Druga połowa to scenariuszowe bankructwo, a zakończenie jest kretyńskie. Autor wylał mocne fundamenty pod niesamowity horror międzyludzki, na którym postawił zwykły domek letniskowy nad Crystal Lake. Dla wielu to się okaże wielką zaletą, stąd ta ocena. Bo i mnie się podobało, choć jestem zawiedziony.

Ocena **7**

Reżyseria: Curry Barker Występują: Michael Johnston, Inde Navarrette Rok produkcji: 2026 Gatunek: horror

eprasa.pl 6ed3e30ef8



„ABSOLUTE BATMAN: ZOO”

Egmont

O tym komiksie już Wam wspominałem, gdy Egmont wydał album zawierający pierwsze numery serii „Absolute” z Batmanem, Supermanem i Wonder Woman. Teraz dostajemy już pełną historię opowieści o Batmanie. I to jest prawdziwa petarda. Wielu scenarzystów starało się wymyślić mit Rycerza z Gotham na nowo, ale to Scottowi Snyderowi się udało. Tajemnica sukcesu polega na tym, że wszystko, co dotąd wiedzieliście o Brusie Waynie, poszło do kosza. Dosłownie wszystko. Snyder stworzył jego historię od zera i umorusał ją krwią. Jego wersja to napakowany mięśniami brutal, który nie brzydzi się sprawić przeciwnikowi bólu. Potrafi nawet pozbawić go ręki za pomocą swojej batsiekiery. To nie jest chłopak, który wychował się w luksusach pod bacznym okiem lokaja Alfreda. Oj nie. On pracuje fizycznie na budowie. Zresztą sam Alfred jest tu kimś zupełnie innym. Płatnym mordercą, który na początku zostaje wynajęty, by pozbyć się Gacka, by później z nim współpracować. Świat przestępczy Gotham też został przez scenarzystę mocno przemodelowany. Większość przestępców, jak Pingwin czy Catwoman, dorastała z Bruce’em. Chodzili do tej samej szkoły. Łączy ich wspólna przeszłość. Myślałem na początku, że to głupi pomysł, ale on o dziwo bardzo dobrze działa. Duża w tym zasługa rysownika Nicka Dragotty, który wraz ze Scottem stworzył nowy wygląd Batmana, jak i całego miasta. Plansze są bardzo dynamiczne, a wygląd zarówno nowych, jak i starych postaci jest bardzo pomysłowy i świeży. Po przeczytaniu pierwszego tomu zrozumiałem, skąd te wszystkie nagrody i zachwyty. To naprawdę solidna pozycja. Jeśli macie kasę tylko na jeden komiks w tym miesiącu, półroczu czy roku, to niech to będzie właśnie „Absolute Batman: Zoo”. **Muszyński**

10

„WIEDŹMIN: OSTATNIE ŻYCZENIE”

Egmont

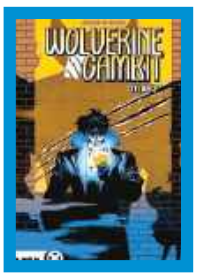


Ostatnio coraz częściej dostajemy komiksowe adaptacje opowiadań Andrzeja Sapkowskiego, a nie oryginalne historie o Geralcie. Tym razem za przełożenie opowieści znanej z książki zabrał się Marcin Zwierzchowski. Wybór „Ostatniego życzenia” nie był przypadkowy, bo z tego, co wiem, to jego ulubione opowiadanie i czuć, że postanowił je dopracować wraz z rysownikiem Guillermo Fajardo w każdym szczególe. Tym razem naszego bohatera w tarapaty wciąga jego najlepszy kumpel Jaskier, który wyławia z jeziora stary dzban zamknięty tajemniczą pieczęcią. Bard liczył, że z naczynia wyłoni się dżin, który ochoczo spełni jego życzenia. Miał rację co do zawartości naczynia, ale już nie co do intencji dżina. Nie był to bowiem radosny przybysz z opowieści o Aladynie. To jego totalne przeciwieństwo. Geralt w ostatniej chwili ratuje przyjaciela przed gniewem dżina, jednak ten nie wychodzi ze starcia bez szwanku. By ratować Jaskra, musi się udać do najbliższego miasta. Tam po raz pierwszy skrzyżują się ścieżki wiedźmina i czarodziejki Yennefer z Vengerbergu. Moim zdaniem wizualnie jest to jeden z najlepszych komiksów o Wiedźminie. Plansze Guillermo Fajardo to mistrzostwo świata. Są kolorowe, żywe, a nasi bohaterowie prezentują się na nich wyśmienicie. Wszyscy fani twórczości Sapkowskiego z miejsca zakochają się w tym albumie. **Muszyński**

9

„WOLVERINE & GAMBIT: OFIARY”

Mucha Comics



Ten komiks został już w Polsce wydany nakładem TM-Semic, więc nie jest to świeżutka premiera, ale Mucha Comics postanowiła wydać go ponownie, w lepszej jakości, w swojej serii „Kroniki X-Men”. Ta historia kryminalna w klimacie noir na to zasługuje, bo nieczęsto mutanci mają okazję przeskoczyć do innego gatunku. Akcja tej historii rozgrywa się w deszczowym Londynie. Ktoś postanowił skopiować legendarnego Kubę Rozpruwacza i zabija młode dziewczyny. Jedną z nich jest stara miłość Gambita, więc nasz mutant o francuskich korzeniach postanawia wytropić mordercę. Gdy wpada do UK, od razu trafia na ślady kolejnego morderstwa. Spotyka też pobrudzonego krwią Wolverine’a, który wygląda tak, jakby to on siał postrach w stolicy Anglii. Panowie postanawiają połączyć siły i znaleźć prawdziwego zabójcę. Współpraca obu panów, którzy najchętniej pracują solo, nie będzie przebiegała gładko. Ale na tym polega czar tej relacji. Jest szorstka, ale skuteczna. Jeśli lubicie „Długie Halloween” z Batmanem, to tym albumem będziecie zachwyceni. Za plansze odpowiada tu bowiem nie kto inny, tylko Tim Sale. Facet jak mało kto potrafi na swoich rysunkach oddać klimat mrocznego kryminału. A że akcja dzieje się na ciemnych, brukowanych uliczkach Londynu, to styl tego rysownika tylko wynosi historię napisaną przez Jepha Loeba na wyższy poziom. Na deser dostajemy krótką opowieść o najsłynniejszym podróżniku w czasie z szeregów X-Menów, czyli Bishopie. Nie ma ona żadnego fabularnego połączenia z główną historią, ale jest miłym dodatkiem, który nie przeszkadza. Fajnych opowieści o mutantach nigdy za wiele. **Muszyński**

8

„INJUSTICE 2”

Egmont



Jak dobrze pamiętamy, pomysł na serię „Injustice” narodził się jako gra, a potem został rozwinięty w dość długą serię komiksów. Nie zawsze równą, ale potrafiącą zainteresować czytelnika. Scenarzysta Tom Taylor postanowił ją kontynuować. Tyle że teraz nie Superman jest głównym zagrożeniem, tylko przywódca Głowy Demona, czyli Ra’s al Ghul. Co ciekawe, dostajemy nową historię, która nie kopiuje od zera rozwiązań z poprzedniej. Widać, że Taylor miał to wszystko już wcześniej przemyślane i nie szyje z powietrza. Wplata do tej opowieści znów mnóstwo znanych bohaterów ze świata DC, dając im lekko zmienione biografie. O ile sam scenariusz do mnie trafia, o tyle rysunki kompletnie nie. Nie przypadła mi do gustu ani kreska Bruno Redondo i Daniela Sampere’a, ani zaproponowane przez nich zmiany w wyglądzie niektórych postaci. „Injustice 2” czyta się dobrze, bo Taylor potrafi zaskoczyć. Wyskoczyć nagle z twistem, którego nie będziemy się spodziewać. Opasły tom, liczący 444 strony, to lektura na dłużej. W żadnym momencie nie odniosłem jednak wrażenia, że autor gra na czas. A to duża sztuka przy tak rozbudowanej historii. **Muszyński**

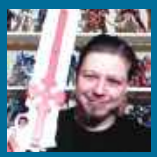
7

eprasa.pl 6ed3e30ef8



Ghost in the Shell (2026)

Reżyseria: Moko-chan Scenariusz: En Joe Toh Studio: Science Saru Liczba odcinków: 10
Gdzie oglądać: Amazon Prime



KONSOLITE: Koniec sezonu bliski, więc aby odpowiednio pożegnać stary i przywitać nowy, nowa wersja anime, o którym słyszał każdy, kto choć trochę lubi klimaty science fiction w sosie cyberpunku. Jedna z najwierniejszych adaptacji mangi, jaka miała miejsce od lat, oraz przykład, że rynek ma się bardzo dobrze.

Są pozycje kultowe. Są też takie, które były kamieniem milowym, jeśli chodzi o animację i do dzisiaj potrafią zachwycić. Określenie „kultowy" mało kiedy jest w pełni adekwatne, jednak „Ghost in the Shell" z 1995 r. w pełni na to zasługuje. „GitS" dla wielu oznacza fenomenalne science fiction, podwaliny cyberpunku oraz tech noir, niezliczone filmy, seriale i opowiadania powstałe tylko dzięki niemu. Dorosłe, przenikliwe oraz wymuszające przemyślenia motywy z dnia na dzień stają się bardziej rzeczywiste, niż można było przypuszczać przeszło 30 (!) lat temu. Biorąc pod uwagę, że manga powstała jeszcze wcześniej, mamy do czynienia z czymś wyjątkowym.

Film animowany z 1995 r. był specyficzną interpretacją mangi. Mamoru Oshii wraz z Kazunorim Itō wzięli te elementy, które ich interesowały, i postawili na niepokojący realizm, całkowicie usuwając humor obecny w mandze Masamune Shirowa. Od tego momentu każda nowa odsłona „Ghost in the Shell" kontynuowała ten motyw – twardy, realistyczny klimat. Dlatego nie jestem zdziwiony reakcją na nową serię telewizyjną, która całkowicie odrzuca kierunek zapoczątkowany przez film kinowy i skupia się na jak najwierniejszym zekranizowaniu mangi.

Nowa seria „Ghost in the Shell" to praktycznie animowana manga z drobnymi zmianami i lekką cenzurą w kilku aspektach, która zresztą nie ominęła także mangi na wielu rynkach – u nas było bez cenzury. Rozwinięto też wiele wątków, które w oryginale były jedynie wzmianką lub panelem, co sprawia, że ci, którzy czytali mangę, znajdą tu coś nowego niż tylko bardzo wierną adaptację.

To, co zasługuje na ogromną pochwałę i jest jednocześnie kością niezgody wśród oglądających, to aspekt wizualny. Nowy „Ghost in the Shell" to praktycznie oryginalne projekty postaci Masamune Shirowa, które są charakterystyczne i z pewnością nie przypominają tego, do czego przyzwyczaiły nas inne serie. Ostatni raz, kiedy mieliśmy tego przedsmak, to były animowane sekwencje z gry na PlayStation z 1997 r. Jest kolorowo, dziwacznie oraz momentami zabawnie, choć humor nigdy nie był najwyższych lotów. Głupie minki, specyficzne oczy czy twarze zmieniające kształt jak w seriach komediowych nie do końca pasują do poważnego klimatu, ale są perfekcyjnym przykładem, że dobra interpretacja wie, jak zbalansować dwa różne światy. Momentami jest to dość dziwne, gdy intelektualne przemyślenia o tym, czym jest dusza czy kim jest naprawdę człowiek w cybernetycznym ciele, są przerywane głupkowatą miną. Podobnie jest w scenach akcji, gdy po szalonym pościgu za przestępcą Motoko robi dziwne miny i drwi z partnera. Wiele scen poznamy od razu, choć będą wyglądać inaczej oraz będą miały nieco inną konkluzję. Te 10 odcinków to coś, co po prostu trzeba zobaczyć, szczególnie że całość ogląda się bardzo płynnie. Wszystkie wątki z Motoko oraz resztą jej zespołu wciągają i fascynują. Animacja jest najwyższych lotów tam, gdzie powinna, czyli we wszystkich scenach akcji oraz nurkowaniem w sieci. Choreografia momentami zawstydzi wiele filmów akcji z ostatnich dekad, podobnie jak reżyseria pewnych scen oraz intrygujące pomysły wizualne wkraczające w okolice psychodelii. To, że Tachikomy (te obłe robotopojazdy) są trochę infantylne, to tylko jeden z wielu smaczków, podobnie jak relacje pomiędzy członkami zespołu. Ogólnie widać, że wiele serca włożono w tę adaptację, aby stworzyć jak najbardziej wierną materiałowi źródłowemu wersję.



„Ghost in the Shell" (2026) to jedna z tych serii anime, która nie wstydzi się korzeni. Bierze to, co najlepsze, rozwija i pielęgnuje, nie zapominając o warstwie fabularnej oraz przesłaniu autora, aby każdy znalazł tu coś dla siebie. Nie będę oryginalny, pisząc, że Masamune Shirow stworzył głęboką oraz intrygującą wizję świata, jaki być może nadejdzie, wiele pomysłów jest ponadczasowych, mimo iż zostało wielokrotnie przeinaczonych przez mniej inteligentnych twórców. Czy oglądać? To pytanie retoryczne, po prostu trzeba. Może nie każdemu podejdą elementy humorystyczne, jednak lepszego anime w tych klimatach nie zobaczycie. ⊗

9/10

eprasa.pl 6ed3e30ef8



Michał Pisarski

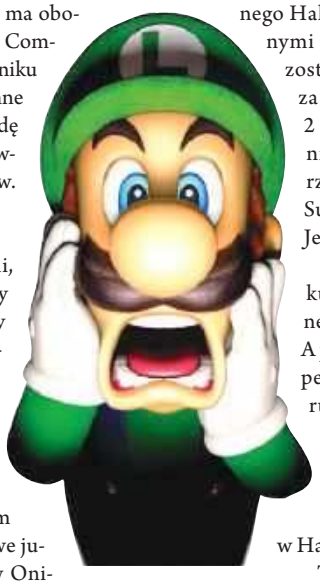
napędzany nostalgią, uwielbia gry i konsole retro – im bardziej niszowe, tym lepiej. Robi za polski oddział Nintendo.

Miesiąc obfitości

Odkryłem, że chyba nie jestem świnią, bo „co za dużo, to i świnia nie zeżre", a ja mam ochotę rzucić się na niemal wszystkie growe nowości.

Wrzesień i październik tego roku to jedne z tych miesięcy, w których czasu jest zdecydowanie za mało na granie. I to nawet jeśli Wasza – nazwijmy to szumnie – praca polega akurat przede wszystkim na graniu w gry.

W samym wrześniu, miesiącu, który ze względu na szkołę czy – bo ja wiem – początek II wojny światowej i ataki z 11 września, kojarzy się dość negatywnie, na osłodę pojawiły się Dawnwalker, Onimusha, Orbitals, Wolverine, Fire Emblem, Control czy Silent Hill. Do tego całe zatrzęsienie corocznych wydań sportówek, a jeśli ktoś jest Polakiem i ma obowiązki polskie, i tak musiał spędzić ten czas przy Gothic II Complete Classic i przy remasterze Wiedźmina. W październiku uderzają z kolei Rayman, Gears of War, gwiezdnowojenne wyścigi, Valor Mortis, Castlevania… Zresztą, co się będę produkował, skoro trzymacie w dłoniach numer Szmatławca wypełniony zapowiedziami i recenzjami tych hiciorów.



Koniec z narzekaniem!

I tak sobie myślę, parafrazując klasyka, „powiedz mi, synek, kto i kiedy tyle dał?". Niby wielki kryzys. Sony i Xbox na zmianę pogrążają się tak bardzo, jakby miały masochistyczne zapędy albo sprawdzały granice wytrzymałości graczy, ceny konsol rosną w tempie inflacji w Wenezueli, a zatrudnienie w branży ma „przyrost" na poziomie dzietności w Korei Południowej. Mimo tego, przy akompaniamencie problemów, wycia i protestów, ukazuje się tyle fenomenalnych gier, że aż nie wiadomo, w co włożyć łapska. Sam już nawet przestałem chwilowo narzekać i drzeć mordę w walce o lepsze growe jutro. Teraz narzekam i drę mordę na kolejnego bossa w Onimushy, który na pewno jest OP i oszukuje. Ale robię to z uśmiechem na ustach.

I tak się w związku z tym zastanawiam, czy mimo życia nie w złotych, ale raczej brązowych czasach dla gamingu jako takiego nie żyjemy równocześnie w najlepszym okresie w historii, jeśli chodzi o liczbę i jakość wydawanych tytułów.

OK, przyznaję, wrzesień i październik 2026 r. dostały trochę fory od losu, bo niemal wszystkie duże tegoroczne debiuty ewakuowały się z pokładu listopada, by zrobić miejsce nowemu GTA. Ale takie zalewy przebojów nie zdarzają się co roku – zawsze wymagają wyjątkowych okoliczności.

Nigdy nie było lepiej?

Zacząłem przeglądać archiwa dat premier w poszukiwaniu najobfitszych miesięcy w historii. Dla uatrakcyjnienia zabawy (i żeby zestawienia były bardziej imponujące) olałem sztywny podział na miesiące – współczesny kalendarz to jakiś szatański wynalazek papieża. Zamiast tego brałem pod uwagę okresy maksymalnie 31 dni pomiędzy premierami. I premiery w USA, bo tam zawsze było to bardziej skondensowane, a dla mnie dwadzieścia parę lat temu kupienie sobie PlayStation 2 w markecie pod Warszawą było perspektywą równie odległą jak życie w Stanach, więc co za różnica.

Co znalazłem? Przede wszystkim zalew nostalgii w dawce „wiem, co zrobiłbym z wehikułem czasu". Październik–listopad 2001 r. Do sklepów trafiają Xbox i GameCube. Pierwszy w towarzystwie legendarnego Halo, drugi z docenionym po latach Luigi's Mansion i pięknymi Gwiezdnymi wojnami. To też sztuka, by tytuły startowe zostały zapamiętane jako coś więcej niż tylko pierwsze koty za płoty. Ale PlayStation 2 nie odpuszcza – Metal Gear Solid 2 i GTA III kuszą jeszcze bardziej niż nowy sprzęt. Również posiadacze Game Boyów Advance nie mają na co narzekać, bo właśnie zaczynają wspaniałą przygodę z Golden Sun. A wszystkie platformy godzi cudowny Tony Hawk 3. Jeden miesiąc napisał tyle historii branży!

Następnie listopad 2004 r. Znowu nowa konsolka do kupienia – Nintendo DS, najlepiej wraz z nową wersją jednej z najlepszych gier wszech czasów, czyli Super Mario 64. A jeśli komuś wystarczą stare, to każda z nich też ma coś super do zaoferowania. W pojedynku Xboksa z Sony kolejna runda – tym razem drugie Halo kontra trzeci MGS. W tle GameCube z Metroidem Prime 2. A i tak można się kłócić, że najlepiej mieli pecetowcy, bo nie dość, że dostali multiplatformowe Prince of Persia: Dusza wojownika i NFS: Underground 2, to jeszcze zaczęli się zagrywać w Half-Life 2 i World of Warcraft.

Trzy kolejne lata i bam – może nie urządzenia nowej generacji, ale pierwsze prawdziwe gry nowej generacji. Super Mario Galaxy, Crysis, Assassin's Creed, Mass Effect i Uncharted. Wszystkie co najmniej szanowane i pamiętane do dziś. Łezkę uroniłem jeszcze, przeglądając rozkład z października i listopada 2011 r., kiedy to po raz pierwszy (z bardzo wielu) wkroczyliśmy do Skyrima, PlayStation 3 pociło się przy Uncharted 3, 3DS kusił pierwszym prawdziwym system-sellerem, czyli Mario 3D Land, Wii żegnało się z graczami Zeldą: Skyward Sword, a wszystkie te sztosy walczyły o uwagę jeszcze z Batmanem: Arkham City, Battlefieldem 3, CoD-em: Modern Warfare 3, Saints Row: The Third, Raymanem Origins i Assassin's Creed: Revelations.

ŁEZKĘ URONIŁEM JESZCZE, PRZEGLĄDAJĄC ROZKŁAD Z PAŹDZIERNIKA I LISTOPADA 2011

Złota jesień

Jak na tym tle wypada współczesność? Kurczę, chyba nadal nieźle się broni! Ale najlepiej byłoby zapytać mnie za 15 lat. Bo wtedy może się okazać, że Dawnwalker to klasyczne otwarcie przebojowej sagi na miarę Asasyna, Wolverine zapoczątkował wybitną trylogię, a Gears of War zdefiniował nową erę Xboksa. Na razie możemy jednak należycie docenić, że te tytuły walczą jak równy z równym z najlepszymi w dziejach, nawet pozbawione szerszego kontekstu i dekad spuścizny. Idę cieszyć się miesiącem obfitości, a o czarnych chmurach nad branżą pomyślę w sezonie ogórkowym. ⊗

eprasa.pl 6ed3e30ef8



Bartosz ZAX Dawidowski

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

Tour de Raszplodont

Nagły przejaw recenzenckiej rzetelności u zakonspirowanych fanbojów PlayStation, inwazja DLSS 5 i uwolnienie się Kojimy spod kurateli Hermena Hulsta. To był szalony koniec wakacji.

Co to była za końcówka wakacji! Może i chłód przeszywał tak mocno, że bez swetra ani rusz, ale przynajmniej na bałtyckich plażach rozgrzewały nas doniesienia z branży gier.

Myślałem, że już nic ciekawszego od pecetowych modów DLSS 5, które demolują przemysł produkujący odgrzewane kotlety, się nie wydarzy. A tu proszę, mieliśmy kolejne wakacyjne siurpryzy! Przede wszystkim redaktorzy doznali nagłego olśnienia, w miarę obiektywnie oceniając Wolverine'a.



Okazuje się, że nawet ludzie, którzy zwykle wyrywają się, by robić w swoich tekstach dobrze Sony, mają jednak pewne granice.

Nastawienie do PlayStation zmieniło się po ogłoszeniu decyzji o zaprzestaniu wydawania gier na płytach i po komunikacie o tym, że kupując produkty cyfrowe, w zasadzie „wypożyczamy” tylko ich licencje, które mogą zostać nam bez żadnej rekompensaty cofnięte, tak jak wykupione filmy z PS Store.

Pismakom, którzy zwykle nadskakują PlayStation, popsuło to humor, ale prawdziwym ciosem było dla nich odcięcie od źródełka finansowania. Sony zaciska obecnie pasa i już boleśnie odczuło to wiele redakcji, wiszących od lat na pasku japońskiej korporacji. To powoduje, że dziennikarze cudownie przypominają sobie o rzetelnej krytyce i normalnej skali ocen, którą stosują zwykle z bezwzględną surowością wobec gier na Xboksa. I właśnie dlatego Wolverine dostaje nie ulubionego w branży „bałwanka” (8/10), lecz masę ocen na poziomie 6/10 i 7/10.

Pewien wpływ na urealnienie krytyki wywiera też portal Videogamescritic.com, stworzony przez autora Ori. To nowe narzędzie dla graczy chcących sprawdzić, które redakcje są najbardziej odklejone od opinii konsumentów i notorycznie zawyżają oceny w recenzjach, próbując przypodobać się rozmaitym wydawcom. Polecam tam zajrzeć.

Fanboje w amoku

PlayStation może zawsze liczyć w potrzebie na swojego zakonspirowanego rzecznika prasowego w osobie Jasona Schreiera. I nie inaczej jest teraz. Ten „niezależny” dziennikarz nagle zmienił narrację o Hideo Kojimie, gdy tylko wizjoner przeszedł z obozu PlayStation do ekosystemu Xboksa. Schreier snuje wywody o tym, że współpraca z autorem Metal Gear nie opłacała się finansowo Sony, bo marka Death Stranding sprzedała się słabo, a sam Kojima ma być nieprofesjonalny, notorycznie nie dotrzymując wydawniczych terminów.

Być może jest w tym trochę prawdy, ale w kreatywnym biznesie nie zawsze warto grać bezpiecznie i żerować tylko na samych odgrzewanych kotletach i sequelach. Xbox udowodnił już, że czasami opłaca się zboczyć z toru totalnej komercji i zainwestować w niszowe arcydzieło, jakim jest Pentiment od ekipy Obsidian. Nawet jeśli Microsoft nie zbije fortuny na Physincie, to warto było się pochylić nad tym przedsięwzięciem ze względów prestiżowych i artystycznych.

Zysk Microsoftu jest również taki, że firma uzyskuje kolejną grę na wyłączność, po nowych Gearsach oraz Clockwork Revolution. To będzie ważne, by przekonać graczy do zakupów hardware'u przy cenach konsol Xbox Series X startujących obecnie od ok. 4400 zł. Szef działu strategii Xboksa, Matthew Ball, powiedział w czerwcu na Summer Game Fest, że Microsoft po prostu nie nadąża z produkcją nowych konsol. Popyt znacznie przewyższa podaż, co dodatkowo winduje ceny, nakręcane drożyzną pamięci DRAM i NAND. Ball zapowiedział, że Xbox wynagrodzi to swoim klientom kolejnymi exclusivami.

GDY IDZIE O SKANY STÓP I DAMSKĄ URODĘ, HIDEO KOJIMA NIE UZNAJE KOMPROMISÓW

Hermen musi odejść

Wracając do realnych powodów wypięcia się przez Sony na Hideo Kojimę, to Jason Schreier jakoś pominął motyw, który przecież przeszkadza mu w grach od wielu lat. Już w 2013 r. ten pismak wysmażył dla Kotaku paszkwil wycelowany w studio Vanillaware, zarzucając reżyserowi i projektantowi Dragon's Crown, że jest napalonym gówniarzem pozbawionym smaku, który tworzy przesadnie atrakcyjne wizerunki pięknych kobiet. George Kamitani przygotował wtedy w ripoście rysunek z trzema półnagimi mężczyznami z rasy krasnoludów, z wyprężonymi i naoliwionymi ciałami. „Przygotowałem projekt lepiej wpisujący się w gusta pana Schreiera z Kotaku” – napisał wtedy szef japońskiego studia Vanillaware.

Schreierowi i jego kumplom po prostu nie w smak piękne kobiety w grach. Oni nawet tego nie ukrywają, od lat otwarcie próbując w swoich artykułach wywierać presję na twórcach niczym cenzorzy sztuki z totalitarnych krajów. Problem z atrakcyjnymi postaciami ma chyba również Hermen Hulst, szef PlayStation Studios, który wydaje się forsować w tytułach na PS5 geriatryczno-androgyniczne „Afrodyty” (ostatnio w Wolverinie). Znając wysmakowane gusta Kojimy, podejrzewam, że słynny deweloper po prostu nie ugiął się pod naciskami Hulsta, by zepsuć piękne projekty bohaterek, które sobie wymarzył w Physincie. Gdy idzie o skany stóp i damską urodę, Hideo Kojima po prostu nie uznaje kompromisów. W takiej sytuacji pożegnanie z PlayStation mogło być jedynym sensownym wyjściem.

Temat dyskryminacji pięknych kobiet w grach PlayStation zauważył ostatnio nawet David Jaffe, autor God of War i Twisted Metal, który po krótkim „wyznaniu wiary”, zapewniając na YouTubie swoich widzów, że ma postępowe poglądy polityczne (co samo w sobie pokazuje obecny branżowy mental), zdemolował prezesa PlayStation Studios za forsowanie „obrzydliwych kobiet” w Wolverinie i innych exclusivach PS5. „Co ty, kurwa, wyprawiasz, Hermen?” – pyta Jaffe, domagający się zwolnienia tego decydenta. Cóż, sam chciałbym się dowiedzieć, kto jest organizatorem tego gamingowego Tour de Raszplodont, którego uczestnicy ścigają się w rywalizacji o tytuł autorów najbardziej nieatrakcyjnej bohaterki wszech czasów. ⊗

eprasa.pl 6ed3e30ef8



foto: Bartek Barczyk

Michał Walkiewicz

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

Dobre, średnie i złe gry. Co o nich sądzicie?

Gierki, gierki, komu gierki? Nadeszła jesień, a wraz z nią chaos, z którego nie wyłania się na razie żaden porządek.

Zerkam w kalendarz jesiennych premier i całe życie przelatuje mi przed oczami. Pal licho galeon w postaci GTA VI, który powoli wyłania się zza horyzontu i próbuje ustrzelić z armat nasze portfele. Jak tu w ogóle przeżyć do listopada, skoro moneta wypala dziurę w kieszeni, a po czterdziestce doba nie trwa już 48 godzin, tylko sześć.

Dla wszystkich, którzy myślą podobnie i dzielą ze mną te obawy, formuła drogiego pamiętniczka będzie znajoma. Mówiąc krótko – zacząłem intensywnie grać i trudno jest znaleźć czas na pisanie.

Ciemno, prawie noc

Rozgrywka w Blood of the Dawnwalker to doświadczenie stresujące. Nie tylko dlatego, że goni nas czas, ale przede wszystkim dlatego, że nie wiadomo, co z tym czasem zrobić. Zawsze mi się wydawało, że odniesienie się do tego rodzaju narracyjnego paradoksu – skoro ścigam Ciri, to po kiego grzyba siedzę drugi tydzień w Novigradzie? – wyjdzie branży na dobre. Teraz mam wątpliwości. Chyba mimo wszystko wolę gry dla ludzi z zaburzeniami obsesyjno-kompulsywnymi. Nie będę jednak ukrywał, że wampirzą mitologię twórcy potraktowali poważnie – to spoko gierka o kupczeniu godnością i wolnością.



Zrzuć swoją skorupę

Pierwszą część Mortal Shell zapamiętałem głównie z tego, że wyglądała, jakby ktoś nażarł się trawy, popił ją błotem, a następnie zwrócił to wszystko na blok z wielkiej płyty. Tym większym zaskoczeniem była jakość sequela. Ktoś tu naprawdę przyłożył palec do czoła i zastanowił się, jak zrobić dobrą grę. Eksplorację podkradziono z Elden Ring, walka sprawia czystą kinetyczną frajdę, a kolejne „skorupki" obiecują zróżnicowane style rozgrywki. Poza tym, sorry, ale jestem bezkrytyczny wobec gry, w której możesz przyfasolić demonicznej babie jej własnym akordeonem.

Nie znam typa

Zakochałbym się w Marvel Tōkon: Fighting Souls po uszy, gdyby nie osobiste preferencje względem składu fajterów. Spider-Mana obrzydzili mi spamerzy poznani na światłowodach, w dizajnie Wolverine'a zabrakło mi szczypty mangowego szaleństwa, z kolei Hulk nosi za dużo biżuterii. Ostatecznie padło na Storm, ale na razie gra czeka na lepsze czasy. Szkoda, bo to kawał bijatyki. Mam nadzieję, że Arc Sys nie pójdzie na fajrant i zanim zdążę powiedzieć „placek z jagodami", produkcja będzie jeszcze żyć. Przykład 2XKO pokazuje, że nie wystarczy talent. Ważna jest też ciężka praca.

ROZGRYWKA W BLOOD OF THE DAWNWALKER TO DOŚWIADCZENIE STRESUJĄCE

Wszystkie ręce na pokład

Wstyd się przyznać, ale w czasach generalnej niechęci do serii Assassin's Creed potraktowałem pirackie przygody Edwarda Kenwaya jak zbytek. Żałuję. Chwile spędzone na morzu uświadomiły mi, że powszechna miłość fanów to wciąż wartościowa waluta w tym niepewnym świecie. Wszystko sprawia tu radochę. Największą zaś – skoki na dyńkę z pirackiego masztu.

Niezły Meks… Boliwia?

Znowu staroć i znów perełka z kupki wstydu. Dobry francuski pan Jean Pierre-Ubisoft rzucił łatki do Ghost Recon Wildlands. No więc zakasałem rękawy, wraz z kumplem wskoczyliśmy do gry i… dobrze, że mój kumpel miał jeszcze innego kumpla. Mówiąc krótko, rozumiem afekt i nawet, do pewnego stopnia, go podzielam. To w końcu gra, w której możesz wsiąść do meleksa, wziąć na pakę typa o aparycji Kanyego Westa ze skarpetą na głowie, a następnie pieprznąć w pierwsze drzewo na szosie i udawać, że taki był plan. Strzela się miło, fruwa jak za dzieciaka, niestety cała reszta jest nieco zbyt vintage jak na mój gust.

Combat Devolved

Nie mam pojęcia, jaki właściwie cel przyświecał studiu 343 Industries (przepraszam, wróć – Halo Studios), gdy dorzucało do paczki z remasterem Halo nowe, autorskie misje. Dziwi mnie też, że stworzyła je jednooka małpa na radzieckiej maszynie kryptograficznej. Nie mam słów na ten, pożal się Boże, „dodatek" do kampanii, w którym każda minuta rozciąga się do dwóch tysięcy sekund. Z samą kampanią było już lepiej, choć raczej z prozaicznego powodu. Jakimś cudem projektantom poziomów udało się zamienić kilka leveli z oryginału (np. niesławną Bibliotekę) w coś umiarkowanie grywalnego. Ogólnie – nieszczególne doświadczenie, choć szanuję fakt, że najtrudniejsze trofeum dało się zrobić na wałku. Chwała! I chała.

Miecz przeznaczenia ma jedno ostrze

Onimusha to dziwna seria. Zawsze w centrum narracji o nieposkromionych ambicjach Capcomu. Zawsze też w finansowym ogonie. Nie mam pojęcia, czy jej najnowsza część, Way of The Sword, przebije się do świadomości zachodniego gracza na dłużej niż tydzień. Życzę jednak tego i sobie, i Capcomowi, bo to kawał fantastycznej gry wideo. Z systemu walki, który zazwyczaj był służebny wobec eksploracji oraz barokowego spektaklu, stworzono tu mały pomnik cyfrowej poezji. Moment, w którym po raz pierwszy skrzyżujecie ostrze z demonem wielkości ciężarówki albo założycie kontrę na kontrę, jest wręcz epifanijny. Spora w tym zasługa klasyki kina samurajskiego, w której zarówno ludzie, jak i miecze miały swoją wagę. Do tego „grany" przez cyfrowego ducha o twarzy Toshiro Mifune główny bohater zasłużył na Oscara, Złotego Globa i Platynowego Cietrzewia naraz. Gdy dorosnę, chcę obrzucać sąsiadów takimi samymi spojrzeniami i wyzywać ich na pojedynki o zachodzie słońca. ⊗

eprasa.pl 6ed3e30ef8



Michał MIELU Mielcarek

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



Foto. /1/ Violeta Muszyńska

Marcin MARCELLUS Sikora

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

#ZMIANY

Przejście Squaresoftu do obozu PlayStation byłoby dla mnie szokiem, gdybym wychował się w Stanach i od małego grał na konsolach Big N zamiast na C64, Amidze czy 386. Za to doskonale pamiętam moment, gdy Capcom zaskoczył ogłoszeniem, że Resident Evil 4 trafi wyłącznie na Nintendo 64. Jeszcze większym szokiem było ujrzenie logo PlayStation 2 przy zapowiedzi Virtua Fightera IV. Kolejnym – rozstanie Konami z Kojimą.

Obserwuję tę branżę tak długo, że nie powinny mnie dziwić tego typu roszady. A jednak mocno zaskoczyła i rozczarowała mnie decyzja Sony o zakończeniu współpracy ze wspomnianym Kojimą. Dopiero co był styczeń 2024 r. i Hermen Hulst wspólnie z Hideo zapowiadał Physint. Dzisiaj gra jest exclusive'em dla Xboksa.

Wyjaśnieniem decyzji Sony ma być fakt, że Kojima słynie z rozbuchanych budżetów i niedotrzymywania terminów. Dochodzi do tego rozczarowująca sprzedaż Death Stranding 2, które nie zarobiłoby na siebie, gdyby nie sprzedaż na Steamie, czyli na platformie, z której Sony się wycofało. W porządku, trudno się z tym kłócić, jednak nie rozumiem, czemu uwaga komentujących skupia się na Death Stranding, skoro Physint to – o ile dobrze rozumiem – duchowy spadkobierca Metal Gear Solid. Jeśli już, to patrzyłbym właśnie na sprzedaż MGS-ów, a nie odnosił się do dziwacznych przygód Sama Portera. Nie mogę przestać myśleć, że Sony sprzed dekady czy dwóch chciałoby mieć taki tytuł jak Physint, niezależnie od kosztów. Byle wysłać sygnał do graczy, że PlayStation jest domem najlepszych gier. Tyle że PS5 pokazało, że japońska korporacja już nie musi takiego sygnału wysyłać. Skoro jest w stanie pchnąć blisko 100 baniek sprzętu, który praktycznie nie ma exclusive'ów, to po co się wysilać i narażać na koszty. Zwłaszcza że jest już całkiem blisko naturalnego sufitu sprzedażowego konsol. Przebicie 150 mln jest niemal niewykonalne, więc Sony skupia się na maksymalizacji zysków, a nie pakowaniu kasy w produkcje „do portfolio", mające zachęcać do kupna konsoli.

Kilka lat temu nazwałbym to krótkowzrocznym podejściem, które odbije się negatywnie na Sony w kolejnej generacji. Jednak dzisiaj trudno powiedzieć, kiedy nowa generacja nadejdzie i jak w ogóle będzie wyglądała. Przy obecnych cenach RAM-u i patrząc na to, ile kosztuje PS5 Pro, trudno oczekiwać, że PlayStation 6 będzie sprzedawane w racjonalnej cenie. Być może zakładają, że trzeba z tego biznesu wycisnąć, ile się da, póki jeszcze jest po co się schylać. Albo zanim AI wykończy nas wszystkich. Tak czy inaczej nieoczekiwanie Microsoft mocno u mnie zaplusował i coraz bardziej rozważam zakup nowego Xboksa. Zwłaszcza jeśli będzie hybrydą z PC ⊗



TRUDNO OCZEKIWAĆ, ŻE PLAYSTATION 6 BĘDZIE SPRZEDAWANE W RACJONALNEJ CENIE

Czasy przejściowe

Trudno oprzeć się wrażeniu, że dwaj konsolowi giganci rozpoczęli wyścig w dół. Od wielu miesięcy obserwujemy kolejne wpadki wizerunkowe PlayStation i Xboksa, po których raz jedna, raz druga firma wydaje się mówić: „Widzieliście to, widzieliście? To patrzcie teraz!". Nie są to zwykłe wtopy komunikacyjne, choć takie też się zdarzają, jak choćby potraktowanie nas jak jakąś Elbonię przez MS i wrzucenie Master Chiefa z hasłem HRAJTE HAL na profilu Xbox Polska po zamknięciu polskiego działu PR. Tak jak i ta, większość spowodowana jest decyzjami podejmowanymi na szczeblach nieosiągalnych dla nawet najbardziej wykwalifikowanego pracownika. Paradoks korporacji polega na tym, że boją się innowacji, ale z drugiej strony obawiają się też zostać w tyle. Może się to objawiać dziwnymi ruchami, jak pamiętne sprzedanie przez Square Enix Embracerowi trzech studiów oraz większości swoich „zachodnich" marek i zainwestowanie w firmy blockchainowe i usługi chmurowe oraz zapowiedzi wprowadzenia NFT do gier. Było to w 2022 r. W 2023 r. zmienili prezesa, w 2024 r. mieli 140 mln dol. straty, a teraz próbują się odbudować na Final Fantasy. Nie będę udawał, że wiem, co tak naprawdę dzieje się w Xboksie po odejściu Phila Spencera, gdzie Microsoft zdaje się wygaszać powoli biznes konsol jako sprzętu, czy w PlayStation, odkąd japońską korporację opuścił Jim Ryan, który forsował tworzenie gier jako usług. Przeznaczono na ten cel miliardy dolarów, w tym kupienie Bungie za obłędne 3,6 mld dol., co przełożyło się na marną sprzedaż Destiny 2 oraz słabiutką Marathonu i zaowocowało ogłoszonym przez Sony w maju tego roku odpisem z tytułu utraty wartości rzędu 765 mln dol. Obie kwoty są ogromne nawet jak na warunki potężnej japońskiej korporacji, a kolejne wtopy powodują, że przyszłość PlayStation rysuje się w niezbyt ciekawych barwach.

O ile bowiem Microsoftowi mocy obliczeniowej raczej nie zabraknie i zapewne w przewidywalnej przyszłości będzie chciał oferować granie w chmurze po prostu wszystkim, którzy wykupią abonament, o tyle Sony może mieć znacznie większy problem. Jego przewagą byłby tu paradoksalnie zarówno fizyczny sprzęt, jak i nośnik, niestety dla „niebieskich" koszty sprzętu do grania rosną wprost obłędnie – w momencie pisania felietonu PlayStation 5 Pro kosztowało 6 tys. zł, a z napędem i grą nawet 6300 zł. To nadal relatywnie mniej niż kiedyś PS2 czy PS3, ale kwota robi wrażenie i kupienie konsoli znów staje się bardzo poważnym wydatkiem. A przecież PlayStation 6 trzeba najpierw rozsądnie pod względem ekonomicznym zaprojektować i wyprodukować, tylko jak to zrobić, gdy podzespoły drożeją z miesiąca na miesiąc? Sony samo zrezygnowało ze swej tożsamości, w zasadzie rezygnując z exclusive'ów oraz próbując iść w gry jako usługi. Teraz sytuacja rynkowa może pozbawić ich atutu własnej platformy, która też w sumie nie jest już własna, bo to z grubsza pecet w customowej obudowie. Tego jednak chcieli także sami twórcy gier, bo PlayStation 3 było wyjątkowo trudne w programowaniu. Jak się okazało, to nie trudność była tu największym problemem, tylko gry wszędzie są z grubsza takie same. Kiedyś każda konsola była jakaś, teraz każda jest taka sama. Kiedyś marzyliśmy też, aby granie trafiło do mainstreamu, ale jak to często bywa z marzeniami, spełniają się one w sposób zgoła nieoczekiwany. ⊗

KIEDYŚ KAŻDA KONSOLA BYŁA JAKAŚ, TERAZ KAŻDA JEST TAKA SAMA

eprasa.pl 6ed3e30ef8



Kacper Adamus

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

Przepracować żałobę

Nie jestem aż tak stary, by pamiętać zbiorową ekscytację Pongiem, ale w jakimś stopniu byłem obecny przy rozciągniętych na dekady narodzinach branży.

Erę ośmiu bitów liznąłem co prawda u kuzyna, który miał Pegasusa, ale dzięki staraniom taty szybko zacząłem zwiedzać bardziej kolorowe i szczegółowe światy, modelowane we wnętrznościach Amigi. Na moich oczach jedne gatunki się rodziły, inne umierały. Z upływem lat zacząłem – jako komentator tego procesu, czyli redaktor PSX Extreme – tworzyć treści związane z grami wideo. Ekscytowałem się, krytykowałem, na zmianę ganiłem i chwaliłem. Cyfrowy świat stał się dla mnie ważnym elementem życia – do tego stopnia, że na przedramieniu wytatuowałem sobie trzy kontrolery, po jednym na każdy „obóz". Dziś, kiedy widzę, co się dzieje z branżą i jak korporacyjne molochy patrzą z góry na tych, którzy współtworzyli ten cyfrowy ekosystem – graczy, kolekcjonerów, twórców – czuję, jakby pewna epoka umierała na moich oczach.



Zaprzeczenie

„Nie, to jakiś fake news. Klasyczny bait. Pewnie kilka tytułów nie wyjdzie fizycznie, a serwisy będące branżowymi odpowiednikami Pudelków czy innych Plotków rozdmuchują sprawę w nadziei na rozbicie banku z klikami. Zresztą nawet jeżeli to prawda, w co wątpię, to Sony na pewno wycofa się z decyzji ubicia płyt" – wmawiam sobie, ale im głębiej w internety, tym klarowniej widzę, co się tu dzieje. Taktyka japońskiego (od lat już tylko na papierze) giganta z nabraniem wody w usta tylko ugruntowuje mnie w pesymizmie. W ustach niczym kulę suchego mięsa mielę puste, bezsensowne: „przecież nie mogą tego zrobić". Otóż mogą. I właśnie robią.

Złość

Monika, moja żona, wywraca oczami. Dziesiąty raz tego dnia wysłuchuje elaboratów o korporacyjnych szujach, cholernych krawaciarzach, utracie kontroli nad zakupionymi treściami i deptaniu prawa do własności.

– I co z tego? – irytuje się. – Gadasz już o tym od godziny, daj spokój.

– Tak? To spalmy wszystkie biblioteki. Przestań pożyczać książki swojej mamie, bo wtedy wydawnictwo nie zarabia! Nie widzisz, w którą stronę to zmierza?

– A możesz coś z tym zrobić? Nie? To o co ci chodzi? – pyta, pukając się w czoło i zerkając na córkę z sugestią, że może dzieckiem bym się zajął, zamiast je straszyć swoimi wybuchami. Milknę. Zaciskam szczęki tak mocno, że aż szkliwo trzeszczy.

CHUJ BOMBKI STRZELIŁ, WYPISUJĘ SIĘ Z TEGO BAJZLU

Targowanie się

Dobra, przecież przez ten i kolejny rok wszystko będzie po staremu. Obkupię na zapas. Nie, żeby jakieś FOMO, ale potem podróżeje, zabraknie, zresztą gdy wszyscy pokażemy, że ten segment rynku wciąż generuje liczby, może ktoś tam pójdzie po rozum do głowy. Na Messengerze Piechota wysyła mi, jak wystrzeliły akcje Sony po ogłoszeniu decyzji, a ja piszę tylko: „zero zdziwienia". Gdyby słowa obowiązywały prawa fizyki, telefon Adama by wybuchł. Za tym „zero zdziwienia" kryje się ładunek irytacji połączonej z niedowierzaniem w takich proporcjach, że razem tworzą niebezpieczną mieszankę. Kupuję Baldur's Gate III na płycie. Drogo, ale zawsze chciałem mieć w kolekcji, a kiedy będzie lepszy moment? Podrapana kompulsja na moment przestaje swędzieć. Robi mi się na wpół głupio, na wpół lekko. Dobra, przecież przez ten i kolejny rok wszystko będzie po staremu…

Przygnębienie

Chuj bombki strzelił, wypisuję się z tego bajzlu. PS6 nie kupuję, cyfra tylko na promocji 99%, wracam do retro. Nie to nie. I tak narzekałem na brak czasu, książki sobie poczytam przynajmniej, pójdę w końcu na siłownię. Tylko gdzieś tam głęboko w serduszku jakoś tak ciężko i zimno. Pamiętam ekscytację zapowiedzią każdego kolejnego Mortal Kombat, pamiętam, jak ze znajomymi zastanawialiśmy się, czy Shadows Die Twice będzie nowym Bloodborne'em, pamiętam szeroko otwarte oczy podczas zapowiedzi trzeciego Baldura. I co, mam teraz odciąć się od tego typu radości? Mało co sprawiało mi tyle frajdy, co bycie „w centrum". Nawet nie zauważam, jak niebo za szybą tramwaju matowieje i z błękitnego przybiera stalowy kolor.

Akceptacja

„Uderzyło Cię to emocjonalnie, prawda?" – pyta na Messengerze Piechota. Retorycznie, bo przecież wie. „Każda branża będzie pozostawać w nieustannej zmianie" – dodaje pocieszająco. „Książki też odchodziły, podobnie jak fizyczna muzyka. Zdążyły odejść, wrócić, wypięknieć, ładnie się połączyć z nowym formatem. Możesz odpuścić bieżące premiery na sześć lat całej generacji, a nie przestać grać nawet na jeden dzień w te sześć lat". Nie chodzi mu o obrażanie się na nowe, raczej o uświadomienie prostej rzeczy – mamy więcej gier, niż czasu na nie, a medium jest tyleż ciekawe, co pojemne i żadna korpodecyzja tego nie zmieni. „Odklejenie się to wejście w czystszą relację. Jak związek, w którym nie kontrolujesz drugiej osoby" – kończy. Odpisuję: „Ej, wiesz, że to dobre porównanie? Robię screena, będzie do felietonu". Obiecuję sobie, że gdy wrócę z pracy, odpalę w końcu Minę. Dotychczas jakoś brakowało na to wolnego popołudnia. A może właśnie nie? Może każde popołudnie było wolne? ⊗

eprasa.pl 6ed3e30ef8

GRACZPOSPOLITA



NR 248 Rok 2026 Redaktor prowadzący: **Mazzi** Cena: bezpłatna wrzutka do warszawskiego wydania PSX Extreme Cena benzyny: **7,86 zł**

Trendy:

GDZIE TEN „PRZECIĘTNY GRACZ”?

Branża gier od lat goni za duchem, usiłując skroić produkt pod idealnego, uniwersalnego odbiorcę. Najnowszy raport Bain & Company obnaża jednak brutalną prawdę: ktoś taki po prostu przestał istnieć. Gaming nie jest już jedną, zwartą subkulturą. Rozbił się na archipelag zupełnie osobnych rytuałów. Podczas gdy jedni zarywają noce w monumentalnych RPG-ach, drudzy odpalają proste gierki na dwa przystanki metra. Z kolei dla milionów nastolatków Fortnite to dawno nie strzelanka, lecz współczesny wirtualny trzepak i szafa na cyfrowe ciuchy. Rynek wcale nie opiera się na uśrednionych masach – trzyma się na barkach wąskiej elity. Zaledwie 20% najaktywniejszych użytkowników pochłania 60% całego czasu spędzanego przed ekranami i pompuje w branżę aż trzy czwarte wszystkich pieniędzy. Nie ma więc szans na stworzenie komunikatu, który trafi do każdego. Rozbiliśmy się na atomy: gramy nałogowo lub z doskoku, na sprzęcie za dziesiątki tysięcy albo na tanich smartfonach w kolejce do kasy. To zmiana, która wywraca do góry nogami nie tylko tabelki księgowych, ale i całą kulturową tożsamość. Przez dekady słowo „gracz” oznaczało kogoś zgarbionego w mroku przed świecącą klawiaturą. Dziś to równie dobrze matka namiętnie przekopująca mobilną farmę czy ojciec pykający z dzieckiem w weekendowy co-op. Świat kurczowo trzyma się starej etykiety, ale za słowem „gracz” już dawno przestało kryć się jedno wspólne doświadczenie.

Kino:

Chun-Li musiała założyć sztuczne pośladki

Filmowa Chun-Li to nie tylko niebieska sukienka i charakterystyczne kopniaki. Twórcy nowej ekranizacji Street Fightera postanowili z morderczą powagą zadbać o najbardziej ikoniczną cechę wojowniczki: jej potężne uda. Efekt przeszedł najśmielsze oczekiwania – Callina Liang zbudowała tak potężną formę, że jej dublerka musiała zakładać specjalne wkładki modelujące, by w ogóle przypominać aktorkę w scenach kaskaderskich. Tę absurdalną sytuację z planu zdradził reżyser Kitao Sakurai. Zauważywszy pod kostiumem kaskaderki nietypowe wypełnienia, usłyszał wprost: to sztuczne pośladki, niezbędne do zrekompensowania różnicy w masie mięśniowej obu pań. Noah Centineo, wcielający się w Kena, żartował później, że z czystej solidarności reszta ekipy też powinna zacząć je nosić. Zanim jednak Liang dorobiła się sylwetki wymuszającej protetykę u kaskaderek, przeszła przez istne piekło. Codzienne treningi taekwondo, muay thai i wushu to tylko połowa sukcesu. Prawdziwym wyzwaniem była dieta: posiłki co dwie godziny i pochłanianie 12 jajek dziennie. W wolnym czasie aktorka ślęczała przed PlayStation 5, klatka po klatce analizując ciosy swojej postaci. Obwód każdego uda w rezultacie wzrósł o imponujące 6,5 cm. Nowy, anatomicznie poprawny „Street Fighter” trafi do kin już 16 października.



Technologie:

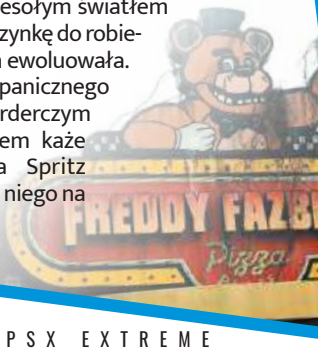
Prywatne GTA

Thijs Simonian, student informatyki ze Stanfordu, wziął trójwymiarowe dane z Apple Maps i zamienił je w gigantyczną, cyfrową piaskownicę. Jego projekt (San Francisco – The Game) pozwala bezkarnie spacerować środkiem skrzyżowań, wspinać się po wieżowcach, szybować na paralotni, a nawet kraść samochody, co stanowi czytelny ukłon w stronę serii Grand Theft Auto. Rozrywkowość tego eksperymentu nie opiera się jednak na sianiu wirtualnej demolki, bo nie uświadczymy tu fabuły, misji ani systemu walki. Simonian zaoferował internautom coś znacznie ciekawszego: możliwość wpisania konkretnego adresu i teleportowania się pod własny blok, do ulubionej kawiarni czy na ulicę, na której latami traciło się życie w korkach. Odzew był lawinowy. Po publikacji pierwszej demonstracji projekt błyskawicznie dobił do miliona wyświetleń, a w zaledwie dwa dni gracze przemierzyli wirtualne ulice na dystansie 16 tys. mil, spędzając w grze niemal 900 godzin. Autor na bieżąco reagował na prośby społeczności, dorzucając tryb multiplayer, awatary, czat i system linkowania konkretnych lokacji. Sukces tego projektu obnaża nieoczywistą prawdę o współczesnych odbiorcach: wcale nie szukają oni w grach wyłącznie ucieczki od rzeczywistości. Coraz częściej szukają sposobu, by do niej wrócić z innej perspektywy. -

Popkultura:

Nawiedzona pizzeria

Freddy Fazbear’s Pizza już wkrótce przestanie być wyłącznie fikcyjną, nawiedzoną restauracją z serii Five Nights at Freddy’s. W 2027 r. w kompleksie American Dream w East Rutherford (New Jersey) otworzy się pierwsza stała, immersyjna pizzeria inspirowana horrorem Scotta Cawthona. Goście będą tam mogli zamówić posiłek, pograć na automatach arcade i oglądać występy animatroników – czyli doświadczyć dokładnie tego, co w grze stanowi źródło najgorszych koszmarów. Pomysł jest absurdalnie przewrotny. W świecie FNaF lokal Freddy’ego Fazbeara to ostatnie miejsce, do którego rozsądny człowiek zabrałby dziecko na urodziny. To przestrzeń kojarzona z zaginięciami, morderstwami, opętanymi mechanicznymi maskotkami i nocnymi wartownikami, którzy modlą się o przetrwanie do rana. Teraz ta sama upiorna lokacja ma działać jako rodzinna atrakcja, restauracja i miejsce do strzelania sobie radosnych selfie. Gry od dawna wychodzą poza ekrany, ale tym razem nie chodzi o kolejny brelok ani limitowany kubek. FNaF sprzedaje fizyczny bilet do miejsca, które w serii symbolizuje strach. Cały ten misternie budowany horror został zalany wesołym światłem i zamieniony w maszynkę do robienia pieniędzy. Fikcja ewoluowała. Najpierw uczy Cię panicznego strachu przed morderczym pluszakiem, a potem każe Ci kupić Aperola Spritz i uśmiechnąć się do niego na wspólnym zdjęciu.



eprasa.pl 6ed3e30ef8



Michał MAZZI Mazur

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

Świat nauczył się grać po japońsku

Był czas, gdy japońscy deweloperzy ślepo naśladowali Zachód. Dziś, 30 lat po pierwszym Tokyo Game Show, ten kompleks całkowicie wyparował. Japonia po prostu zmusiła resztę świata, by zaczęła mówić jej językiem.

Wrześniowe Tokyo Game Show świętowało okrągłą rocznicę i po raz pierwszy rozciągnęło się aż na pięć dni. To doskonały moment, by przypomnieć, że historia tego rynku nie zawsze obfitowało w sukcesy. Gdy w 2009 r. Keiji Inafune – współtwórca Mega Mana – rozejrzał się po halach targowych, wypalił bez ogródek: „Japonia jest skończona. Z nami koniec. Nasz przemysł jest martwy". I ta prowokacja trafiała w punkt. PlayStation 3 i Xbox 360 narzuciły mordercze tempo: produkcję HD, monstrualne budżety i presję na filmowy rozmach. Wschód ewidentnie nie nadążał. Świat zachłysnął się Grand Theft Auto, podczas gdy dawni mistrzowie miotali się po scenie, jakby ktoś schował im instrukcję obsługi nowoczesnego gamedevu.



Najgorsze gry powstają z kompleksów

Japońscy wydawcy wyciągnęli z tego osobliwy wniosek: skoro Zachód wygrywa, musimy stać się bardziej zachodni od nich. I zaczęło się masowe oddawanie marek. Kultowe serie lądowały w zagranicznych studiach, bohaterom kanciasto ciosano szczęki, a projekty bezdusznie odtwarzały zagraniczne trendy. Silent Hill tułał się po amerykańskich deweloperach, Bionic Commando wciśnięto szwedzkiemu studiu Grin, a Devil May Cry adaptowali Brytyjczycy z Ninja Theory. Nie wszystko wychodziło fatalnie, ale w tych decyzjach czuć było paniczny lęk przed własną tożsamością. Zupełnie jakby gracz z Krakowa czy Londynu nie był w stanie przetrawić szkolnego mundurka lub gadającego kota, choć bez zająknięcia kupował patos kosmicznych marines. Cudzą egzotykę uznano za globalny standard, własną – za wstydliwy balast.

Przełom nie nastąpił z dnia na dzień, ale w 2017 r. na rynek z buta wjechała złota czwórka: Breath of the Wild, NieR: Automata, Persona 5 oraz Resident Evil 7. W każdym z tych tytułów czuć było fizyczną ulgę twórców, którzy wreszcie przestali zgadywać zachodnie gusta. Z odzyskaną swobodą Zelda wyrzuciła do kosza mapy z listą obowiązków, stawiając na radosną piaskownicę. NieR bezczelnie zmieszał filozoficzną rozpacz z androidami w kusych strojach, a Persona 5 przekuła w swój największy atut tokijskie stacje i szkolny kalendarz. Capcom również odpuścił pompowanie wybuchów – w RE7 wrócił do ciasnych korytarzy, liczenia nabojów i czystego strachu przed otwarciem drzwi. Japońskie studia po prostu zrzuciły cudzy gorset i zrozumiały, że ich siłą nie jest technologiczny wyścig, lecz projektowanie unikalnych doświadczeń, które nie tłumaczą się bez końca i nie wstydzą własnej dziwności. Najlepiej to wyzwolenie z cudzych zasad podsumował Yoko Taro. W NieR: Automata całkowicie wyśmiał zachodnią obsesję na punkcie wirtualnych osiągnięć. Zamiast zmuszać graczy do żmudnego grindu, po prostu umieścił w grze ukryty sklepik, w którym platynowe trofea można swobodnie kupić za wirtualną walutę. To czysta, japońska kpina z globalnych przyzwyczajeń.

JAPONIA ZROBIŁA JEDNAK COŚ WAŻNIEJSZEGO: PRZESTAŁA PYTAĆ O POZWOLENIE

Eksport zasad, nie dekoracji

Dzisiejsze wpływy Japonii najłatwiej rozpoznać nie po mangowych rysach twarzy, ale po czasownikach. Uniknij. Sparuj. Obserwuj. Powtórz. Gry FromSoftware nie wymyśliły wyśrubowanego poziomu trudności, ale przekuły go w absolutnie uzależniający język akcji. Porażka przestała być bolesną karą, tylko stała się cenną informacją i lekcją rytmu. Ten zasiew zaczął się przy Demon's Souls, ale to Elden Ring i jego 30 mln sprzedanych kopii zabetonowały trend, pociągając za sobą lawinę naśladowców. Branża musiała wręcz zaadaptować termin „soulslike" (podobnie jak wcześniej „metroidvanię"), bo na Zachodzie po prostu brakowało słów do opisania tych zjawisk.

Ten sam spryt widać w Monster Hunterze, który udowodnił, że całą pętlę rozgrywki da się zbudować wyłącznie wokół żmudnych przygotowań i starć z bestiami. Z kolei Nintendo całkowicie zignorowało wyścig na teraflopy. Zamiast krzemu zaoferowało Switcha, a 156 mln sprzedanych egzemplarzy mówi samo za siebie. Warto jednak zaznaczyć: Japonia nie wygrała przez powrót do jaskiń. Twórcy przeprosili się z pecetami, opanowali globalne silniki i postawili na sensowną lokalizację (zagraniczna sprzedaż Capcomu to dziś 90% zysków). Zrozumieli globalizację, ale zachowali przy tym własną gramatykę projektowania.

Łatwo też zauważyć, że ten wschodni renesans nie wziął się znikąd. Kiedy wielcy wydawcy z Zachodu ścigali się wyłącznie na fotorealizm i filmowy rozmach, to zachodni deweloperzy niezależni jako pierwsi przypomnieli rynkowi o potędze japońskiego designu. Mniejsze studia garściami czerpały z dziedzictwa 16-bitowych klasyków, odtwarzając ich bezkompromisową mechanikę. Dzisiejsi giganci gamedevu po prostu poszli ich śladem, uświadamiając sobie, że dobra gra zawsze obroni się sama.

Japonia to nie jedno studio

Nie zamierzam jednak przybijać tu pieczątki „Japan is back", zapominając, że ten rynek wciąż bywa potężnym betonem. Tamtejsze korporacje są hierarchiczne, zachowawcze i często kurczowo trzymają się bezpiecznych marek, bez końca odkurzając stare hity. Obok rewelacyjnych gier konsolowych pęcznieje też rynek mobilny, brutalnie oparty na systemach gacha i monetyzowaniu przyzwyczajeń.

Mimo to trudno nie dostrzec ironii. W 2009 r. Keiji Inafune grzebał japoński gamedev na halach Tokyo Game Show. Kilkanaście lat później światowa branża mówi językiem, którego rzekomy trup zdążył już nauczyć ją od nowa. Nie oznacza to odbudowy imperium. Rynek gier stał się zbyt wielki i różnorodny, by jeden kraj mógł ponownie dyktować mu warunki. Japonia zrobiła jednak coś ważniejszego: przestała pytać o pozwolenie. Nie wygładza już własnego akcentu, nie struga zachodnich bohaterów z japońskich materiałów i nie traktuje własnej dziwności jak wady produkcyjnej. Znów mówi własnym głosem. I tym razem to reszta świata uważnie słucha. ⊗

eprasa.pl 6ed3e30ef8

NR 96

GŁOS LUDU

16 sierpnia – 15 września

redaguje Perez

Zapraszamy do lektury kolejnej porcji Waszych komentarzy, które opublikowaliście na naszych stronach.
Znajdziecie nas na: psxextreme.info facebook.com/PSXExtremePL x.com/psx_extreme instagram.com/psxextreme

FORUMOWE MĄDROŚCI

czyli wybrane statusy z forum psxextreme.info

KONTRA Dziś wypada brat i gramy w coopie w Gekido (taka gra na płycie na PlayStation 1). A Wy co? Ustawiacie już suwaki w DLSS 5 czy do banku po kredyt na nowego RTX-a?

FIGARO Chciałbym skończyć pierwsze trzy części Splinter Cell – gdzie najlepiej zagrać w jedynkę?
JOSH Splinter Cell Trilogy na PS3.
CZOPERRR GOG lub Xbox OG. Na inne wersje konsolowe nawet nie patrz.

DONATELLO1991 The Blood of Dawnwalker czy Star Wars Zero Company? Co na pierwszy ogień? Klęsko urodzaju, niech cię szlag.
SHEN Wiesiek z wampirami oczywiście.
MESSER33 SW, Wiedźmin będzie z każdym paczem lepszy.

DARKSTAR Macie jakieś plany growe na „straszdziernik"? Ja sobie co roku ogrywam jakiś horror, bo na co dzień raczej nie grywam w ten gatunek (za bardzo mnie stresuje). W tym roku chyba w końcu sięgnę po RE Village oraz drugą część Gabriel Knight. Przez ostatnie kilka lat w Halloween grałem zawsze w kolejną grę od Supermassive Games, na ten moment mam ograne wszystko oprócz tej najnowszej sci-fi, ale szkoda mi kasy :).
BARTIZ Dokończę Sinking City 2 i pewnie coś zacznę, może Tormented Souls 2?
CZOKOSZ Ósmego będzie premiera indie horroru Silver Pines, którego demo mnie przekonało do zakupu i bardzo bym chciał DLC do Cronosa od Blooberów, które też podobno ma wyjść w październiku.

ALE NUMER!



czytelnicy o PSX Extreme

TOMCIOOPL: Nie pędź tak proszę, daj odpocząć – kończę 347!
MILUPL: To co ja mam powiedzieć, jak jestem dopiero w połowie 341. plus jeszcze 3 specjale. O tegorocznym gamescomie przeczytam pewnie za 7 miesięcy :D. Ale tak czasami bywa, bo praca + rodzina. [Perez: Wiemy jak jest i tym bardziej dziękujemy, że udaje się wygospodarować chwilę na lekturę Szmatławca].
GRZEŚ: W końcu coś o FF XIII. Mnie ten Fajnal bardzo się podobał, system walki chyba najlepszy w całej serii lub tuż za tym z X i ogólnie mam z nim bardzo ciepłe wspomnienia.
MEJM: Bardzo ładny art na okładkę dostarczył reklamodawca. [Perez: I nawet za specjalnie nic nie popsuliśmy! ;)].

POPISALIŚCIE SIĘ!

liczba aktywności na Facebooku i postów na forum (16.08-15.09)

facebook.com/PSXExtremePL – 9 062 aktywności
forum psxextreme.info – 12 758 postów

PIOTREKP: Okładka tym razem brzydka. Cała reszta zapowiada się git.
LEIFERIKSON: Wynurzenia Cymbała w tym numerze to samo gęste. Widać, że jak HIV dostanie trochę przestrzeni, to płynie i płynie, a czyta sie to dobrze.
CARTMANX: HIV u mnie przebił w tym miesiącu Zaxa, jeśli chodzi o „nie da się tego czytać", a to już nie lada sztuka.
JUTRZEN: I nadal w składzie [r.] przerzuca do następnej linijki, Perez parę miesięcy obiecał, że to będzie naprawione i nic. [Perez: Deko się przeciągnęło, ale opanowaliśmy ten błąd!].
KĄCIK KMIOTA: Pewny niczym śmierć i podatki, Kmiot jak zawsze zrecenzował najnowszy numer, popełniając ponad 26 000 znaków. Wartościowa lektura nie tylko dla Czytelników, ale i dla redakcji.



Pupcio: „Residentowe fanty i urodzinowa Mysza". Pogratulować zakupów i najlepsze życzenia!

WŁAŚNIE UKOŃCZYŁEM

Suavek



ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION

Minęły już trzy lata, odkąd po raz pierwszy ukończyłem AC6. Moje zdanie na temat gry nie zmieniło się szczególnie, tym razem jednak kompletnie zignorowałem wszelkie przerywniki filmowe, które nie były specjalnie mocną stroną. Zdałem sobie przy tym sprawę, że skipując „fabułę", praktycznie nic nie tracimy.

AC6 to ogólnie dobra odsłona serii, ale mało urozmaicona. Kampania to raptem 15 misji, liczba grywalnych samolotów nie jest duża, zaś większość zadań sprowadza się do zniszczenia wszystkiego bądź określonych celów. Twórcy próbowali zwiększyć skalę konfliktu, tym samym wiele misji to tak naprawdę



większe batalie składające się z kilku operacji. Da się odczuć ich skalę i w przeciwieństwie do wielu innych odsłon serii widzimy progres naszej bądź wrogiej armii. Działo maszynowe samolotów zdaje się mieć większą moc, ale za to standardowe rakiety nie mają tak dobrego samonaprowadzania jak w innych częściach. AC6 jako pierwszy wprowadził ESM czy High G Maneuver. To pierwsze ma spore znaczenie strategiczne w misjach, działając na naszą korzyść lub niekorzyść, w zależności od tego, która strona ma przewagę radarów na polu walki.

To wciąż gierka do przejścia i zapomnienia na jakiś czas. Widać, że był ciekawy pomysł i koncepcja, ale niestety kosztem urozmaicenia misji, z czego seria słynęła do tej pory. Niemniej niemal wszystko co piszę, to porównania do reszty cyklu, ale samodzielnie AC6 to i tak bardzo dobra gra, którą mogę śmiało polecić.

eprasa.pl 6ed3e30ef8

Dzięki Wam

jedziemy wspólnie do przodu

A_Bogush
Adam Pietrykowski
Adam Sitek
Adam Warda
adashko
Alan Miller
Andrzej Brzozowski
Andrzej Chabera
Andrzej Rajfura
Antoni Okniński
Artur Brzezicki
Artur Osiński
Artur Piątek
A-subskrybuj
RetroMenele-kropka-pl
Bart ER
Bartek Kiljański
Bartłomiej Balcerzak
Bartłomiej Dębski
Bartłomiej Feruś
Bartłomiej Wołk
Bartosz Banach
Bartosz Lisek
Black Order
Błażej Chodkowski
Bogusław Szawara
Bzduras
Chad Davski
Damian Buczyński
Damian Kajzer
Damiancio
Daniel „Jandus666" Landowski
Daniel Czaja
Daniel Drucis
Daniel Kocon
Daniel Trzeciński
Dariusz Łękawa
Dariusz Dyrda
Dariusz Napieczyński
Dawid Chełmikowski
Dawid Górniak
Dawid Kukuczka
Dawid Poźniński
Dawid Raczyński
Dawid Stawski
Deajotcezet
Denis Łukasz Deoniziak
Des380
Dominik Galinski
Donatello1991
Donboro
FireTheft
Fr3du
fuard
G M
Grzegorz Idryjan
Grzegorz Jarosz
Grzegorz Krupa
Grzegorz Mizielski
Grzegorz Mrowicki
Grzegorz Orłowski
Grzegorz Wątroba
Grzegorz Zalewski
Igor Janiel
Igor Staszewski
ILLum
Ireneusz Widera
Jacek Jagodziński
Jacek Ozimek
Jacek Rusek
Jacek Sklepowicz
Jacek Wójcik
Jakub Choiński
Jakub Kaiser
Jarosław Rybacki
Jarosław Żochowski
Kacper Marciniak
Kacper Opyrchał
Kajetan Kałużyński
Kamil Ciszewski
Kamil Świstoń
Karol Machnicki
Karol Zywert
Kmiot
koczeh
Konrad Skibiński
Krzysztof „Eskimos" Studziński
Krzysztof Banaskiewicz
Krzysztof Kaczorowski
Krzysztof Kornacki
Kuba Sudor
Lukasz Mickaniewski
Łukasz Dworniczuk
Łukasz Chmielewski
Łukasz Engler
Łukasz Fidurski
Łukasz Grzywiński
Łukasz Krawczyk
Łukasz Strumiński
Łukasz Uczkiewicz
Łukasz Wasielewski
Łukasz Zbrzeźniak
Maciej Szewczyk
Maciej Szulc
Maciej Tykwinski
Maciej Tylski
Maciej Wolny
Maciej Wróblewski
Małgorzata „GG27" Radecka
Marcin Biernat
Marcin Borkowicz
Marcin Bors
Marcin Bugaj
Marcin Duda
Marcin Kazimierczak
Marcin Łabeński
Marcin Medrala
Marcin Mietlicki
Marcin Mizak
Marcin Protasiuk
Marcin Raubo
Marcin Skierski
Marcin Spławski
Marcin Spoczyński
Marcin Wrzesień
Marek Bemowski
Marek Molczyk
Marek Włodasz
Marek Zaton
Mariusz „Marian" Malec
Mariusz Janas
Mariusz Urbaniak
Mateusz Jarzyński
Mateusz Szatan
Michał „Schemat" Wierzbicki
Michał Burak
Michał Gieraltowski
Michał Goszczyński
Michał Kukla
Michał Przeździecki
Michał Ruta
Michał Wrocławski
Michał Wrześniewski
Mieszko Krajewski
MiKaa Wojcieszek
Mirek Długosz
mstar2027
MYSZa7
Na Piechotę. Podcast kulturalny
NanekGro
Patryk Głażewski
Paweł Basza
Paweł Usinowicz
Piotr „Gmeru" Gmerek
Piotr Adamus
Piotr Chrupek
Piotr Czacharowski
Piotr Gliźniewicz
Piotr Jaskółka
Piotr Karnaś
Piotr Pocięgiel
Piotr Sujka
Piotr Świątek
Piotr Warczak
Piotrek Grabowski
Piotrek Nowosad
piotros
Przemysław Piotrowicz
Przemysław Endzel
Przemysław Masłowski
Radca Prawny Bartosz Stasik
Radosław Sumera
Radosław Żuk
Rafał Cichoń
Rafał Kleta
Rafał Kohlbrenner
Rafał Maćkowiak
Rafał Najdul
Rafał Pieczynia
RafaU
rickenbacker
Robert Jurski
rozyk83
s3quel
Sergiusz Furmaniak
siniak Dominik
Slippin82
Sławomir Piekut
smallv86
Szczotula
Szymon Skrzypczak
Tomasz „noktv" Powała
Tomasz Czerwiński
Tomasz Kajniak
Tomasz Kowalski
Tomasz Nyc
Tomasz Szerzad
Tomasz Truszkowski
Vencer
Wiktor Kępiński
Witold Czekaj
Wojciech Kulesz
Wojciech Michalik
Wojciech Żółkiewicz
Wojtek Dzidowski
woland
ZakOnIck
Zbigniew Korpaczewski

Serdecznie dziękujemy za wsparcie akcji

patronite.pl/PSXEXTREME

Lista będzie aktualizowana (aktualny stan na 21 września)

PSX EXTREME
www.psxextreme.pl

REDAKTOR NACZELNY
Roger Zochowski (Roger)
roger@psxextreme.pl

ZASTĘPCA REDAKTORA NACZELNEGO
Misiek

GRAFIK (PROJEKT MAKIETY)
Roman Tobjasz

STRAŻNICY STARUCHY Z LOCHÓW
Grzegorz Drabik (Butcher)
Przemysław Scierski (Sciera)

ZG(RED.)ZIOLE
Konrad Adamczewski (SoQ)
Kacper Adamus
Bartosz Dawidowski (Zax)
Krzysztof Grabarczyk (Graba)
Marcin Kosman (Koso)
Tomasz Kozieł (HIV)
Łukasz Kujawa (Dżujo)
Przemysław Małecki (M@jk)
Maciej Marchewka (Komodo)
Michał Mazur (Mazzi)
Dariusz Pasturczak (Konsolite)
Monika Pawlikowska
Adam Piechota
Piotr Rozbicki (Rozbo)
Artur Salwarowski (Mutti)
Artur Sojka (Sojer)
Michał Stępień (Ural)
Marcin Teller (Myszaq)
Maciej Zmuda-Adamski (Kali)

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

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

RYSUNKI
Adam Bańkowski

KOREKTA
Marek Kowalik

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

KONTO BANKOWE
mBank
91 1140 2004 0000 3402 8465 3856

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

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zrodukowane do formy elektronicznej. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz screenshoty są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż aktualnych i archiwalnych numerów czasopisma po cenie innej niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę Wydawnictwa i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

eprasa.pl 6ed3e30ef8



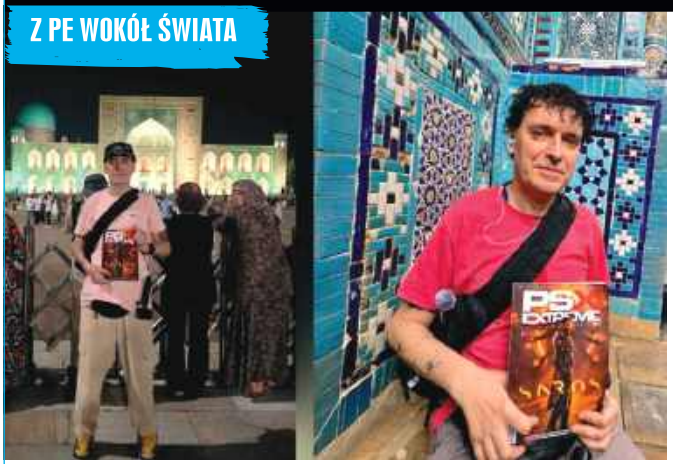
LISTY Z DOPISKIEM „DO HIVA" itp.:

listy@psxextreme.pl

HIV: Afera, afera i po aferze. Krzykacze niemal się posrali, gdy Rockstar zapowiedział „ekskluzywną" prezentację gameplayu GTA VI na Netfliksie. Prezentację, którą – jak się okazało – można było streamować, a sześć godzin później wylądowała na „tubce". Żałosne utyskiwania, a sama gra wykazuje właściwości magiczne. Tyle że ja nie godzę się na 30 FPS-ów. Nawet PS5 Pro będzie oferowało ten framerate, więc masa ludzi wydała kasę niepotrzebnie na ów dopakowany sprzęt. Tymczasem cena Pro osiągnęła pułap 6 tysi, co wywołuje niesmak i nie pozwala patrzeć optymistycznie w przyszłość, bo cena PS6 może pobić rekordy nieprzyzwoitości. Skoro Valve odkleiło się w przypadku Steam Machine, drożeje Switch 2, drożeje Xbox Series X (mowa o wyraźnych, wyśrubowanych zmianach na niekorzyść klienta), drożeje wszystko, a w 2027 r. zapowiadane są zwiększone inwestycje w centra danych – będzie niewesoło. Microsoft reglamentuje granie w chmurze (15 godzin miesięcznie w najwyższej taryfie Game Passa!), bo potrzebuje mocy przerobowych. Gracze natomiast organizują akcje pokroju „nie włączam konsoli przez tydzień", aby utrzeć nosa Sony za podłą decyzję o wycofaniu z produkcji nośników fizycznych. Japonia trzęsła się w posadach. Ze śmiechu, oczywiście, akcjonariusze dławili się dymem z cygar. Panie i Panowie, skończyło się (względnie) tanie granie, ta gałąź rozrywki wchodzi na wyższy poziom zaawansowania, monetyzowania i bezduszności (gdzie się podziały wszystkie gwiazdy gamingu?), taniej już nie będzie. Historia zatacza koło, elektronika drożeje i wkrótce będą się ustawiać kolejki w bankach po kredyty na nowe telefony, bo bez najnowszego iPhone'a to nie życie. Buhaha! (.v.) Żegna się HIV nieco przerażony, wbijający w iPhone'y.

PS Źródełko wysycha, podrzucajcie więcej listów i fotek. Do przeczytania!

Z PE WOKÓŁ ŚWIATA



Saszko napisał: „Cześć! Miały być Indie (wojna), jest Uzbekistan, Samarkanda – gorąco jak w piekle :) Jest fajnie, no i Szmatławiec zawsze ze mną. Pozdrawiam wszystkich Zgredów i Czytelników. Trwajcie po wieki wieków".

Czas na X-a?

„(...) Cześć! Jestem tzw. starym fanem PlayStation, miałem wszystkie generacje, począwszy od PS2, ale wkurzyła mnie informacja pt. «tylko cyfra od 2028 r.» i zastanawiam się nad kupnem «klocka». Czy warto kupić Xboksa? Jak już pisałem, zawsze byłem fanem PlayStation, ale dojrzałem, estetyka Ninny mnie nie przekonuje, a rynek PC to dla mnie czarna magia, ponadto nie mam kasy na PCMR, miejsca na sprzęt i głowy do kombinowania, jak odpalić grę. To jak, warto czy nie? Pozdrawiam Redakcję i Czytelników! (...)" **Lex**

HIV: Upraszczając wypowiedź: warto. Nie warto, bo cena nowej konsoli XSX jest debilna (4,5 tysia). Nie warto, bo Xbox Game Pass jest wyraźnie droższy niż w przeszłości, jednak podwyżki dosięgnęły również konkurencję. Trzeba więc kombinować. Proponuję kupno używanej konsoli, koniecznie lokalnie, aby sprzęt sprawdzić w akcji przed zakupem, najlepiej od zaufanej osoby, co może być problematyczne, gdyż popularność bieżącej generacji Xboksów jest znacznie mniejsza niż poprzedniej. Co przyniesie kolejna generacja? Czas pokaże, cytując klasyka, natomiast nie liczyłbym na fizyczne nośniki w przypadku kolejnego X-a. Microsoft to jeszcze bardziej zachłanna firma niż Sony, więc

HC ROOM czyli... POKÓJ GRACZA

Zdjęcia należy podsyłać luzem jako załączniki e-maila na adres listy@psxextreme.pl.

Publikujemy po jednej fotce konkretnego pokoju, więc nie skupiajcie się na fotografowaniu szczegółów. Na zdjęciu musi być widoczny dowolny egzemplarz PSX Extreme.



Martin napisał: „Jako że na moją jaskinię zaadaptowałem wąski stryszek, nie mam fizycznej możliwości zrobienia jednego ujęcia prezentującego całe pomieszczenie. Myślę zresztą, że pokazanie tylko jednej strony nie oddawałoby w pełni charakteru pokoju. Moja kolekcja, jak widać, skupia się bardziej na sprzęcie niż sofcie, jest odzwierciedleniem mojej growej drogi przez życie. Pierwszy kontakt z elektroniczną rozrywką miałem u kolegi – na Atari 2600 jego matki oraz radzieckich klonach Game & Watch z bazaru. Potem przyszedł czas na własne C64 i dalej już poszło. Najcieplej jednak wspominam czasy Przyjaciółki i Szaraka. Wbrew powszechnym zachwytom nad PS2 to właśnie przy tej generacji na chwilę straciłem zainteresowanie konsolami. Powróciło ono dzięki Nate'owi Drake'owi kilka lat później i trwa do dziś. Podobnie ma się sytuacja z Extrimem. Jestem z Wami od 1998 r., choć nie będę ukrywał, że było po drodze kilka lat przerwy. Ostatnio zmusił mnie do refleksji artykuł Rogera z PE #345 o życiu po czterdziestce. Pod tym tekstem mogę się podpisać wszystkimi czterema kończynami. Po zmianie kilku szczegółów mógłbym powiedzieć, że to również moja historia. Cieszę się, że wciąż mogę czytać teksty ludzi, którzy przeszli podobną drogę w swoim growym życiu i mają zbliżone spojrzenie na nasze hobby. Dlatego w dobie wszechobecnej internetowej papki idźcie dalej pod prąd i nie poddawajcie się. Są na tym świecie gracze, którzy naprawdę doceniają Waszą pracę. No i ten papier! Co to za frajda, gdy nie ma czego pomacać, a można tylko scrollować? Nawiasem mówiąc – oj, Sony, nie wybaczę Wam, dziady, rezygnacji z fizycznych nośników! Ukłony dla całej Redakcji. Żegnam się serdecznie starożytnym pozdrowieniem: Amiga rulez!".

eprasa.pl 6ed3e30ef8

rachunek prawdopodobieństwa jest oczywisty. Gigant z Redmond wstrzymuje się z publikacją rewelacji na temat swoich planów, czekając na ruchy konkurencji, ale to, co najlepsze, jest już za nami. Nie ufam big techom, więc wypatruję z utęsknieniem (a raczej potencjalnym przerażeniem) zapowiedzi nowej generacji. Nie mam nawet pewności, czy będą to stacjonarne konsole, do których jesteśmy przyzwyczajeni, ale to nie czas i miejsce na rozbudowane dywagacje. Wracając do tematu, rozejrzyj się za konsolą Microsoftu, bo marka Gears of War wstaje z kolan, jest odświeżone Halo, niesamowita Forza Horizon i Motorsport, ogólnie biblioteka kozaków jest obfita, jeśli nie obcowałeś z tą platformą. Nie sądzę jednak, aby sprzęty kolejnej generacji (MS i Sony) różniły się mocno.

Nie możesz się wyróżniać!

„(...) Czym jest obiektywizm? Mam wrażenie, że każdy ma swoją definicję (jak z introwertyzmem). Nastawienie do pierwszego terminu tworzy tak wiele żarliwych dyskusji, iż czasem można poczuć, jakby to zjawisko nie istniało dla dużej części społeczności graczy. Dla mnie istnieją elementy, jak okropna grafika czy sterowanie, które są uniwersalne. Dlaczego więc jako fan Resident Evil muszę czuć się jak czarownica ze średniowiecznej apteki ukrywająca się przed Kościołem? «Remake to najlepszy RE w historii, najlepszy survival horror, a nawet jedna z topek branży do dzisiaj!» – rzeknie w internecie 40-latek z wąsem, pomiędzy oglądaniem gołych bab. To jest «obiektywny» fakt fandomu, z którym się spotkałem znów, gdy ktoś śmiał zarzucić, jak monotematycznie wygląda w nim «rezydencja». Tak, ja uważam dokładnie tak samo! Więcej, postaci mnie nudzą, bo już nie są nawet pokracznie zabawne, w większości są nudne. Gra jest stworzona za bardzo jak pod speedrun, przez co powrót do niej jest dla mnie bardziej irytujący niż do oryginału. Sęk w tym, że nie mogę tego powiedzieć. To nie jest prawda. Opinia nie jest prawdą. Czy oszalałem? Czy fandom TLoU ma podobnie? Znowu, jest to tytuł, którego historię uważam za udaną jak na gry, acz zwyczajną. Może rozpętajmy powstanie dyskusją o tym, jak trzeci Saint's Row jest lepszy od każdego GTA? Owszem, jestem świadom. Ja wybieram, co mi się podoba, i nikt nie zabierze mi tego, jaką osobą jestem. Nie dostosowuję się do większości. Chciałbym jednak skonfrontować z kimś te myśli, np. ponad 40-letnim panem z internetu, chyba bez wąsa. Czy może jednak o niektórych skrajnie niepopularnych rzeczach można rozmawiać już tylko w ringu? (...)" **Patryk D.**

HIV: W ringu można co najwyżej monetyzować chwilową, niezgrabną popularność, natomiast do dyskusji niezbędny jest interlokutor. Nie krzykacz czy pieniacz przekonany do swoich racji, lecz rozmówca. Tymczasem tych ze świecą szukać. Churchill miał rację: mnie też nie chce się schylać po kamienie, aby ciskać w ujadające kundle. Żadna to buta, żadna pycha, lecz szkoda czasu. Żyj po swojemu i graj, w co lubisz, pyskówki zostaw gówniarzom i chłystkom, którzy nie mają pomysłu, jak spożytkować nadmiar czwartego wymiaru.



List miesiąca

Autora Listu Miesiąca nagradzamy doładowaniem do PS Store o wartości 100 zł.

Regulamin dostępny na psxextreme.pl/listy

Kupka

„(...) Szanowna Redakcjo, w PE #345 ukazał się ciekawy list autorstwa Marka odnośnie do tzw. kupki wstydu. Zgadzam się w pełni z jego treścią, więc nie będę się silił na podobne podsumowanie. Ale że temat interesuje mnie od lat – pozwólcie, że dorzucę kilka luźnych spostrzeżeń. Posiadanie kupki wstydu w kilku kategoriach (gry, książki, filmy itp.) zawsze postrzegałem raczej negatywnie, jako coś, co mnie lekko przytłacza i zaprząta myśli. Wydawało mi się, że najlepszym remedium jest utrzymywanie jej na względnie niskim poziomie, np. maksymalnie 10–15 pozycji na liście. Postanowiłem również zrobić eksperyment: obejrzałem wszystkie filmy i seriale z mojej listy. Kupka wstydu w tej kategorii zniknęła, a ja, o dziwo, poczułem się jeszcze gorzej! Nie wiem, jak to opisać, jakbym nagle lekko stracił cel w życiu, przyszło poczucie pustki, a może strach przed nudą? Mimo że ostatnio nudziłem się chyba jeszcze jako dzieciak w latach 90. Widzę po sobie, że dużą frajdę sprawia mi samo tworzenie kupki wstydu i wyszukiwanie ciekawych pozycji na przyszłość. Ach, to mityczne polowanie i gonienie króliczka! Jest to chyba spowodowane tym, że dla mózgu projekcja przyszłej przyjemności jest ważniejsza i atrakcyjniejsza niż samo doznanie tej przyjemności. Samo kupowanie gier (oczywiście w pudełkach!) i myśl o tym, jak zagramy w ten jesienny, deszczowy dzień, sprawia przyjemność, a że potem po czasie nie chce nam się w te tytuły grać, no cóż... Co do tej natrętnej myśli i przypominania sobie ciągle o kupce wstydu, to mechanizm jest dość prosty, bowiem nasz mózg skupia się na zadaniach do wykonania, a nie na tych już wykonanych. Myślimy częściej o grach z kupki wstydu, a nie o tych, które ukończyliśmy. Jacek Dukaj w «Po piśmie» stwierdził, że samo pochłanianie popkultury zaczynamy traktować zadaniowo, podobnie jak pracę. Zaliczanie kolejnych pozycji daje nam po prostu satysfakcję i ulgę. Sami kiedyś pisaliście, jak to wróciwszy z pracy, człowiek siada do konsoli i czyści mapę jakiegoś sandboksa, dokładnie jakby wykonywał taski i tickety w jakimś korpo. Inna myśl od Dukaja, że kiedy już AI pozbawi ludzi faktycznej pracy i sensu życia, to właśnie gry, seriale itp. staną się protezą i synonimem pracy, a przede wszystkim regulatorem naszej psychiki. Kto wie, może kiedyś będą nam płacić za granie w gry jakimiś kolorowymi żetonami, niczym w «Limes inferior» Janusza Zajdla? Miłego! (...)" **Maciek**

HIV: O, to mi się podoba! Oryginalne do bólu podejście do tematu, z jakim wcześniej się nie spotkałem. Nie znam bowiem nikogo, kto zdołałby wyczyścić swoją kupkę. Ze mną na czele. Moja kupa stale rośnie i zdążyłem się z nią oswoić – gdy nadrobię jedną pozycję, w jej miejsce natychmiast wskakują dwie kolejne. Przy czym odnotowałem ostatnimi czasy, że w kwestii gier czy filmów sięgam coraz częściej po starocie, wręcz pozycje retro, takie sprzed kilku dekad. Są niezgrabne, ale dają mi masę frajdy. Ostatnio odświeżyłem sobie serię filmów „Amerykański wojownik", wszystkie odsłony (Michael Dudikoff). Jako dzieciak oglądałem to z zapartym tchem, prawdopodobnie kilkadziesiąt razy, a teraz... Teraz parskałem śmiechem i dławiłem się glutami. Żenua, ale taki urok oldschoolowych mordoklepek z czasów VHS. Wizja płacenia za granie nie wydaje mi się realna, jednak możliwe jest wykorzystanie sprzętu graczy pod płaszczykiem głupawych nagród. Na przykład tak: podczas grania konsola wykorzystuje moc obliczeniową do mielenia AI, a Ty w podzięce otrzymujesz skórkę na broń za 20 godzin takiego procederu. Albo zostawiasz konsolę w trybie czuwania, aby chmura mogła korzystać z jej zasobów. Otrzymujesz śmieci w zamian za korzystanie z Twojego sprzętu, prądu i internetu (konsole muszą się komunikować z serwerem przydzielającym zadania i wysyłać wyniki). Jestem przekonany, że masa graczy zgodziłaby się na takie małpie profity. Możliwości jest wiele, a ludzka naiwność nie zna granic, więc... (...) Jako że Twoje wypociny uhonorowałem tytułem Listu Miesiąca (ha!), dostajesz nagrodę w postaci bonu o wartości 100 zł do wykorzystania w wirtualnym sklepie PlayStation. Nagrodę (kod) prześlemy e-mailem.

eprasa.pl 6ed3e30ef8



Roger Żochowski

red. nacz. PSX Extreme, wielbiciel płaczących Japonek, whisky bez coli i kolekcjoner „retro-szmelcu”.

Oda do starego Sony

Żyjemy w czasach, w których korporacyjne gabinety Sony przypominają tajną placówkę sabotażową... Xboksa.

Innego racjonalnego wytłumaczenia po prostu nie ma, bo żaden zdrowo myślący człowiek – nawet po solidnej dawce najbardziej toksycznych substancji – nie podjąłby serii tak genialnie destrukcyjnych decyzji z własnej woli. Pamiętam czasy PS3, kiedy to pycha po sukcesach PSX-a i PS2 wkroczyła do centrali Japończyków tak szerokimi drzwiami, że niemal oddali wygraną w wojnie generacyjnej Microsoftowi na tacy. Wygląda jednak na to, że tamta bolesna lekcja została całkowicie wyparta ze zbiorowej świadomości zarządu, a dzisiejsi sternicy marki z prawdziwie ułańską fantazją próbują ten wyczyn powtórzyć.

Czy leci z nami pilot?

Zieloni dawno nie dostali od losu tak pięknego zaproszenia do rozstawienia stolika na nowo, a działy public relations w Sony pracują chyba tylko po to, by dostarczać konkurencji kolejne darmowe materiały do pogromu wizerunkowego. I pomyśleć, że odkąd w 1996 r. po raz pierwszy odpaliłem konsolę tej marki, naiwnie wierzyłem, że po erze Jima Ryana nie może nas spotkać już nic gorszego. Jakże boleśnie się pomyliłem – stary szef zostawił po sobie spustoszenie, ale jego następcy z uśmiechem na ustach dolewają benzyny do tego pożaru.

Bo przecież zerwanie współpracy z Hideo Kojimą to szczyt strategicznego samopodpalenia. Po co nam twórca, który przed laty ukształtował tożsamość PlayStation i dostarczył światu serię Metal Gear Solid oraz oryginalne Death Stranding, skoro można rzucić wszystkie siły na taśmową produkcję kalk gier-usług i cinematików. Tak, rozumiem, Death Stranding 2 sprzedało się dużo gorzej niż jedynka, ale ten sequel powinien być tak naprawdę rozszerzeniem. Rozszerzeniem, które dałoby trochę funduszy na produkcję nowych, oryginalnych gier. Na szczęście Microsoft wykazał wystarczająco dużo wyobraźni, by przytulić projekt PHYSINT, podczas gdy Sony z uduchowioną miną machnęło na niego ręką. Tyle, że Microsoft kupuje dużo i tyle samo zamyka i zwalnia. A teraz PR-owo po prostu opłacało się kupić.

Żeby było śmiesznie, to wszystko uderzyło zaraz po komunikatach o wycofaniu się przez Sony z fizycznych wydań gier na płytach i zamykaniu się w bezpiecznym, cyfrowym getcie. Całość tego procesu wieńczył niefortunny komunikat w sklepie PS Store, który przypominał graczom wprost: „Zakupione kopie cyfrowe wcale nie są wasze, drodzy klienci – wy je tylko chwilowo dzierżawicie”. Gdzie był dział PR, by na przestrzeni kilku miesięcy zaserwować taki rollercoaster negatywnych emocji? Nic dziwnego, że marka ma dziś tak fatalną prasę. Sony z uporem maniaka udowadnia, że dawny pasjonat siedzący przed ekranem z padem w ręku przestał być dla nich partnerem, a stał się jedynie portfelem z funkcją automatycznego pobierania środków.

CHCĘ NA PLAYSTATION TAKICH CUDÓW WIĘCEJ

Cień Jima

Wspomniałem wcześniej Jima Ryana, bo zdążył on odcisnąć swoje piętno na historii tej korporacji złotymi literami, szkoda tylko, że żałobną czcionką. Grzechów było wiele. Choćby zakup Bungie, który stanowi podręcznikowy przykład na to, jak zabić entuzjazm masowymi zwolnieniami, serwując potężną stagnację kreatywną. To przecież za jego genialnych rządów uśmiercono London Studio czy podcięto skrzydła kultowemu Japan Studio Liverpool. I to w jego czasach postawiono na gry-usługi kosztem klasycznych marek, przepalając miliony na nigdy niewydane gry sieciowe w świecie The Last of Us, God of War, Spider-Mana czy Twisted Metal. Po co nam unikalne dziedzictwo i artystyczna różnorodność, skoro można zamknąć całą tę twórczą energię w jednym, lśniącym korporacyjnym monobloku nastawionym wyłącznie na monetyzację? W tym nowym, wspaniałym świecie nie ma miejsca na sentymenty. Niepotrzebny jest też przecież rozwój klimatycznego Drivecluba, skoro rynek żąda kolejnych bezimiennych strzelanek, które umierają w męczarniach po dwóch tygodniach od premiery.

Tak, wpadkę z Concordem mam na myśli. Wyrzucenie w błoto kolejnych setek milionów dolarów na projekt, na który absolutnie nikt nie czekał, to przecież tylko drobny wypadek przy pracy – taki urok innowacyjnego podejścia do biznesu, gdy całkowicie ignoruje się graczy błagających o powrót mniejszych, czysto frajdowych marek. Nawet genialny, ociekający miłością do klasyki Astro Bot wygląda dziś w tej szarej pustyni jak radosny błąd w systemie, miły i odosobniony incydent, który jakimś cudem wymknął się spod kontroli księgowych. A ja chcę na PlayStation takich cudów więcej. O artystycznej odwadze pokroju The Last Guardian nawet nie wspominam. W dzisiejszym Sony wrażliwość estetyczna została złożona na ołtarzu efektywności usługowej. I to boli, bo kocham tę markę mocno i kochać nie przestanę. Zbyt wiele jej zawdzięczam i wciąż wierzę, że jeszcze będzie dobrze. Ale to wiara pasjonata marki, a nie człowieka realnie stąpającego po ziemi. ⊗



eprasa.pl 6ed3e30ef8

MOVA

Z70 Ultra Roller Complete

Więcej grania. Mniej sprzątania.



FUNKCJONALNE AKCESORIA, KTÓRE PODKRĘCAJĄ GAMING

... i nie tylko

DOBRY SETUP TO NIE TYLKO SPRZĘT.

PODKŁADKI POD MYSZ zapewniają komfort i precyzję podczas codziennego grania.

MATY POD FOTEL chronią podłogę przed zarysowaniami i zużyciem, a dzięki antypoślizgowej podstawie pozostają na swoim miejscu nawet podczas intensywnej rozgrywki.



© CD Projekt S.A.
Wizualizacja ma charakter poglądowy i może różnić się od finalnego produktu.