METROID PRIME 4: BEYOND / ARC RAIDERS

PSX EXTREME

GRY KONSOLE KULTURA

#339

5 LAT W NIGHT CITY

12/2025
24,99 zł
(w tym 8% VAT)
ISSN 1429-172X

+

40 LAT Z MARIO ZABÓJCZA BROŃ **TAJEMNICA PEWNEGO KODU** „PSYCHOZA" HITCHCOCKA
SERIA ACE COMBAT **BURZLIWY DEBIUT PS2** ASSETTO CORSA RALLY **HALO NA PLAYSTATION**

epraso/1-90e2a8526

DREAM MACHINES

WOW!

WSZYSTKIE LAPTOPY Z AMD RYZEN SĄ TAŃSZE O 500 ZŁ

Promocja trwa do 30 grudnia 2025 r. lub do wyczerpania zapasów.

STWÓRZ I ZAMÓW SWÓJ WYMARZONY LAPTOP!

KOD RABATOWY:
PSXCHRISTMAS

SZEREG OPCJI DO WYBORU:

- **WATERCOOLING:** DLA WYBRANYCH MODELI LAPTOPÓW
- **MATRYCA:** 15" / 16" / 17"
- **KARTA GRAFICZNA:** NVIDIA GeForce RTX5050/5060/5070/5070Ti/5080/5090
- **PROCESOR:** AMD Ryzen R9 9955HX3D / AI9
- **RAM:** 16GB / 32GB
- **M.2:** 1TB / 2TB

DREAM MACHINES

Odwiedź **www.dreammachines.pl** i skorzystaj z **kodu rabatowego** podczas zakupów. Zamów laptopa o **500 zł** taniej!

Od pikseli do Night City

Witajcie w 339. już numerze magazynu, w którym przyglądamy się ewolucji gier w tempie szybszym niż… premiera GTAVI! Mamy dwa ciekawe jubileusze. Pierwszy odnosi się do gry, która przebyła bardzo długą drogę, ucząc się na błędach i zyskując nowe życie. Tak, mowa o Cyberpunku 2077, który po drodze do celu wjechał na Switcha, bawi użytkowników Apple'a i z każdą kolejną aktualizacją udowadnia, że nawet najbardziej problematyczne tytuły mogą dorosnąć do miana kultowych. Jak dziś wygląda marka i dokąd zmierza? Odwiedziliśmy CD PROJEKT RED i porozmawialiśmy, z kim trzeba.

Ilustracja okładki – Daniel Valaisis, Senior Artist, CD PROJEKT RED
Projekt okładki – Grzegorz Fijas, Senior Editorial Designer, CD PROJEKT RED

Ewolucja nie dotyczy jednak tylko Night City. Drugim tematem numeru jest historia Mario – od kultowych ośmiobitowych skoków, przez trójwymiarową rewolucję, po współczesne przygody. Mario to postać, która przechodziła kolejne transformacje, a my pokazujemy, jak zmieniały się mechaniki, grafika i całe światy, które przez 40 lat bawiły kolejne pokolenia graczy.

Fani Hideo Kojimy również znajdą coś dla siebie, mianowicie zapowiedź OD – gry pełnej nietypowych pomysłów i surrealistycznej narracji. Niespodzianką, choć czy pozytywną, to zależy, członków którego obozu zapytasz, jest również zapowiedź serii Halo na PlayStation. Przyglądamy się, jak do tego doszło i kiedy można było zobaczyć pierwsze oznaki zmiany polityki Microsoftu. W tym numerze nie zabraknie też gorących premier. Przygotowaliśmy dla Was ponad 30 recenzji – od nowej odsłony Call of Duty przez futurystyczne ARC Raiders, rozbudowane Europa Universalis 5, trochę niedowiezione Project Motor Racing, aż po zwariowane Kirby Air Riders. No i jest recenzja gry, na którą czekaliśmy latami – Metroid Prime 4. Fani rajdów rozsiądą się z kolei przy playteście Assetto Corsa Rally – czy to nowy król gier rajdowych? Sprawdzamy.

W publicystyce czeka na Was kilka nie mniej gorących tematów. Przyjrzymy się najkrócej żyjącym grom multiplayer, czyli tym, które nie zdążyły nawet nacieszyć się własną premierą, a także wpływowi „Psychozy" Alfreda Hitchcocka na gry, wszak nawet wirtualne światy czasem czerpią z mistrzowskiego kina, w którym każdy ruch kamery i każda cisza mają znaczenie. W dziale Retro zabierzemy Was w podróż do czasów PlayStation 2 i przypomnimy problemy, z jakimi konsola zmagała się na starcie, ale i rzucimy na pole bitwy w historii serii Ace Combat, o którą od kilku miesięcy prosiliście. W bieżącym numerze znajdziecie również historię serii „Zabójcza broń" – mieszanki wybuchów, suchych dowcipów i specyficznej chemii między bohaterami rodem z lat 80. Czeka na Was również odkrycie tajemniczego kodu dostępu, który… przewijał się w wielu grach niczym easter egg.

Krótko mówiąc, proponujemy kawał solidnej lektury na grudniowe wieczory. I pamiętajcie, że już za miesiąc numer z kalendarzem na 2026 rok.

Miłego!

Roger Zaklikowski
Redaktor Naczelny
roger@psxextreme.pl

Kolejny numer PSX EXTREME ukaże się 2 stycznia

eprasa.pl 79de2a852e

LET'S SiNG 2026

ŚPIEWAJ Z DUMĄ.
ŚMIEJ SIĘ GŁOŚNO.
BŁYSZCZ JAK GWIAZDA.
ZAGRAJ W LET'S SING 2026!

12 www.pegi.info

POLSKIE NAPISY

PS5 XBOX SERIES X|S NINTENDO SWITCH

Let's Sing 2026 © and published 2025 by PLAION GmbH. Developed 2024 by Voxler SAS. Let's Sing, PLAION and Voxler are trademarks of PLAION GmbH. All other trademarks are property of its respective owners. All rights reserved.

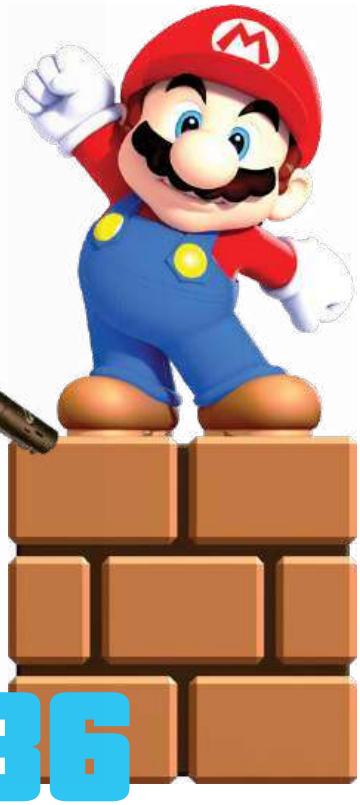
eprasa.pl 79de2a852e

eprasa.pl 79de2a852e

30 NIGHT CITY AD 2025

Temat Numeru

Minęło kilka lat od premiery gry, która podzieliła fanów i media. Dziś Cyberpunk 2077 to zupełnie inna produkcja.



36 40 LAT Z MARIO

Temat Numeru

Fascynująca ewolucja Mario Brosa – od jego pierwszych pikseli po współczesne przygody.

44/46 WALKA O TRON STRZELANEK

Recenzja

Nowe Call of Duty staje do rywalizacji nie tylko z Battlefield 6, ale i z ARC Riders, walcząc o dominację w gatunku strzelanek.

89 TWÓJ KOD DOSTĘPU

Retro

Tajemnica kodu, który funkcjonuje w przestrzeni elektronicznej rozrywki od... dekad.

92 ZABÓJCZA BROŃ

Retro

Historia duetu policjantów, który rozbijał przestępców w towarzystwie pościgów, wybuchów i czerstwych żartów, zanim stało się to modne.

100 BURZLIWY DEBIUT PS2

Retro

Problematyczna premiera i techniczne wyzwania PlayStation 2 – jednej z najbardziej oczekiwanych konsol w historii branży.

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

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

TEMATY NUMERU
Cyberpunk 2077 – 5 lat w Night City 30
40 lat z Mario 36

CO NOWEGO
Halo na PlayStation – piekło zamarzło 12

HARDKOR
Najkrócej żyjące gry multiplayer 80
Satysfakcja chwilowego bólu – „Psychozy" Hitchcocka 84

RETRO
Retrocenzja – Gran Turismo 78
Twój kod dostępu to 0451 89
„Zabójcza broń" 92
Ace Combat – asy w rękawie Namco 96
PlayStation 2 – rok 2000 i problemy z emocjami 100

FELIETONY
Super Pisario [Michał Pisarski] 111
Fabularna tawerna [Zax] 112
Savepoint [Michał Walkiewicz] 113
Dwóch zgryźliwych tetryków [Mielu / Marcellus] 114
Story Mode [Adamus] 115
Od gracza dla graczy [Mazzi] 117
Okiem maniaka [Roger] 122

STAŁE RUBRYKI
Co nowego 08
Ohayo Nippon 16
Dobre, bo polskie 17
Hyde Park 42
Headshot 43
Myszaq lubi 106
Region Filmowy 108
Comix Zone 109
Bardzo Ambitny Kącik Anime 110
Graczpospolita 116
Głos Ludu 118
Patronite 119
Listy 120

GRY

CO NOWEGO
Darwin's Paradox! 20
Dragon Quest VII Reimagined 22
OD 27
Pathologic 3 18

PLAYTEST
Assetto Corsa Rally 28

RECENZJE
1000xRESIST 72
Angry Video Game Nerd 8-bit 66
Anno 117: Pax Romana 58
ARC Raiders 46
Assassin's Creed Mirage: Valley of Memory 60
Battlefield REDSEC 53
Call of Duty: Black Ops 7 44
Contraband Police 72
Dead Static Drive 60
Deathless. The Hero Quest 50
Dispatch 52
Dragon Quest 1&2 HD-2D Remake 70
Europa Universalis V 74
Farming Simulator 25: Highlands Fishing Expansion 66
Hannah 68
JDM: Japanese Drift Master 69
Kirby Air Riders 61
LEGO Party! 51
Lumines Arise 56
Metroid Prime 4: Beyond 48
Mortal Kombat: Legacy Kollection 55
Neon Inferno 68
Project Motor Racing 64
RENNSPORT 76
Sacred 2 Remaster 57
SpongeBob Kanciastoporty: Tytani toni 67
Sweet Surrender 50
Syberia Remastered 71
Tales of Xillia Remastered 54
Voidtrain 73
Where Winds Meet 62
Winter Burrow 54

eprasa.pl 79de2a852e

NINTENDO SWITCH 2™

WSZYSCY RAZEM, KIEDYKOLWIEK I GDZIEKOLWIEK

7 www.pegi.info

© Nintendo CONQUEST www.nintendo.pl

Nintendo

eprasa.pl 79de2a852e

Co z tym GTA VI?

Rockstar potwierdził kolejne opóźnienie GTAVI – gra, która miała trafić na rynek najpierw w 2025 r., a potem 26 maja 2026 r., zadebiutuje dopiero 19 listopada 2026 r. Studio tłumaczy, że potrzebuje dodatkowych miesięcy, by dopracować produkcję, ale według źródeł Insider Gaming powód jest znacznie poważniejszy: GTAVI ma być w fatalnym stanie technicznym. Zawartość gry została już sfinalizowana, jednak problemy mają dotyczyć stabilności, wydajności i liczby błędów, które uniemożliwiają przejście w fazę finalnej optymalizacji. Na atmosferę wokół Rockstara dodatkowo wpływa burza po zwolnieniu ponad 30 pracowników. Według związku IWGB powodem była działalność związkowa, natomiast studio twierdzi, że chodziło o „naruszenie bezpieczeństwa". W relacji pracownika opisanej na GTAForums sytuacja jest dramatyczna: zwolnieni byli wieloletnimi specjalistami, część przebywała na zwolnieniach lekarskich lub urlopach rodzicielskich. Deweloperzy mówią wprost: morale w studiu zostało zniszczone. Pracownicy boją się rozmawiać nawet w kuchni, unikają kontaktu z protestującymi kolegami, a atmosfera strachu odbija się na pracy nad grą. Utrata kluczowych pracowników może jeszcze bardziej spowolnić produkcję.

MACIEJ: Jeżeli GTAVI potrzebuje więcej czasu, by przybyć do nas w dopracowanej wersji, no to nie ma wyjścia. Niech opóźniają premierę. Najważniejsze, żeby gra była pozbawiona błędów.

Biało-Czerwone Nintendo

Nintendo zaskoczyło graczy w Dzień Niepodległości, udostępniając aktualizację Switcha 2, która ma przygotować system do pełnej polskiej lokalizacji. Gracze zaczęli świętować, ale… obecnie wszystko jest po staremu. To jednak dopiero wstępny etap – potwierdzono pierwsze gry Nintendo z polskimi lokalizacjami: na początku 2026 r. Mario Kart World i Donkey Kong Bananza otrzymają polskie napisy. Aktualizacje będą darmowe, a kolejne ekskluzywy Nintendo w późniejszym terminie również dostaną lokalizację.

KOMODO: Wreszcie Polacy się dowiedzą, co znaczy „let's go!" i „it's me – Mario!". Ja dotychczas jedynie się domyślałem. A na poważnie – fajnie, chociaż nie wydaje mi się, by jakkolwiek polepszyło to moje doświadczenie z grami Nintendo.

Mocne wzmocnienie Wiedźmina

CD Projekt RED zyskał spore wzmocnienie przy pracach nad Wiedźminem 4. Do studia dołącza Karel Kolmann, jeden z liderów Kingdom Come: Deliverance 2. Były scenarzysta i szef zespołu gameplayu w Warhorse obejmie rolę Senior Quest Designera, co zapowiada świetnie napisane misje w kolejnych produkcjach CDPR.

ROGER: Bardzo dobry transfer. Fabularne questy w Kingdom Come 2 nie raz i nie dwa przypominały mi najlepsze momenty z Wiedźmina 3. Tu również wybór oznaczał często po prostu mniejsze zło.

Większa integracja PS5 i PC?

Sony może szykować wielki powrót funkcji cross-buy, a sprawę zbadał niezawodny insider billbil-kun. W bazie danych PS5 odnaleziono ukryty znacznik „PS5/PC Cross-Buy", który istnieje w systemie konsoli, choć nie jest widoczny publicznie. Symbol pojawia się jedynie po wymuszeniu w testowych ustawieniach PSN. Dodatkowo analitycy Dealabs odkryli w kodzie PlayStation Store wpis „crossbuy-tag", dodany już w czerwcu 2025 r. Wszystko wskazuje, że Sony przygotowuje wspólny system zakupów PS5–PC, podobny do Xbox Play Anywhere, co może się też łączyć z plotkami o nowej przenośnej konsoli.

MACIEJ: Jak to powiedział wydawca serii GTA – branża powoli zmierza w stronę PC. Sony nie chce odpuścić tego trendu. Zakładam, że za kilka lat będziemy mieć równoległe premiery gier first party na PlayStation i PC.

Portal ma w końcu sens!

Wszyscy posiadacze PlayStation Portal mogą grać w gry z PS5 bezpośrednio z chmury… jeśli oczywiście mają PlayStation Plus Premium. Nowa aktualizacja pozwala uruchamiać tytuły z własnej biblioteki lub katalogu PS Plus bez łączenia się z konsolą przez Remote Play. Na start dostępnych jest już kilka tysięcy gier, m.in. Final Fantasy VII Rebirth, God of War Ragnarök, Cyberpunk 2077, GTAV czy Resident Evil 4. Twórcy przygotowali także nowy interfejs, wsparcie 3D Audio, kod zabezpieczający oraz możliwość sprawdzania jakości sieci i obsługi zaproszeń podczas streamingu.

GRUCHA: Ja gram na Portalu od premiery i… dobrze, że ta aktualizacja w końcu jest dostępna. Jeśli kolejni gracze się przekonają do sprzętu, to może Sony nie porzuci projektu „przenośnego PS5/PS6"? Oby!

Krótka seria

- „Death Stranding Isolations" to serial animowany przygotowany dla Disney+. Produkcja przedstawi nową historię i zadebiutuje w 2027 r.
- PlayStation ujawniło pierwszy gamingowy monitor. 27-calowy panel QHD (2560 x 144, IPS) z HDR, VRR i odświeżaniem 120 Hz na PS5 (240 Hz na PC) trafi na rynek w 2026 r.
- 4 grudnia zagramy w Elden Ring: Nightreign The Forsaken Hollows. Pierwszy dodatek zapewni dwóch bossów i dwie nowe postacie.
- W 2018 r. ujawniono The Elder Scrolls VI, ale premiera odbędzie się dopiero za kilka lat. Tytuł potrzebuje sporo czasu.
- Premiera Marvel 1943: Rise of Hydra miała się odbyć w pierwszej połowie 2026 r., ale twórcy nie będą gotowi na ten termin. Nie znamy nowej daty debiutu.
- Nowy Crash Team Racing może znajdować się w produkcji. Twórcy opublikowali grafikę, która według wielu graczy może być teaserem nowej odsłony.

eprasa.pl 79de2a852e

3,2
mln sprzedanych egzemplarzy zanotował Ghost of Yotei. Gra osiągnęła ten wynik w 32 dni od premiery.

25
mln dolarów straciło Sony na stworzenie nowego IP od Santa Monica Studio. Według plotek twórcy teraz rozwijają nową część God of War.

79
mln sztuk Red Dead Redemption 2 kupili gracze. Cała seria osiągnęła już ponad 106 mln sprzedanych egzemplarzy.

55
tys. jenów, na tyle wyceniono PS5 Digital Edition Japanese Only. Japończycy kupią konsolę z blokadą regionalną za około 1300 zł.

Steam wkroczy na rynek konsol?

Czy Steam Machine może realnie zagrozić PS5? Digital Foundry pisząc o swoich pierwszych wrażeniach, potwierdza, że nowy sprzęt Valve oferuje wydajność „pomiędzy Xboksem Series S a PlayStation 5". To naturalna ewolucja po Steam Decku – tym razem w formie prostej w obsłudze „konsoli-PC" stworzonej do gry na dużym ekranie. DF chwali kompaktową obudowę, kulturę pracy i zestaw AMD: Zen 4 + RDNA 3 (28 CU), który zapewnia solidną podstawę pod gry ze Steama. Problemem może być jedynie 8 GB VRAM, utrudniające stabilne 4K. Valve celuje w 4K/60 FPS-ów z FSR, choć bez ray tracingu. Atutami są: łatwa rozbudowa, automatyczna optymalizacja SteamOS-a oraz filozofia urządzenia jako „konsoli dla większości graczy". Jeśli cena będzie atrakcyjna, Steam Machine może po raz pierwszy realnie wejść na terytorium PS5.

MACIEJ: Sam jestem bardzo ciekaw, jaki będzie rynkowy odbiór Steam Machine. To dla mnie sprzęt zagadka, który jednak chciałbym kupić, nawet w ramach testów czy zaspokojenia ciekawości. Jeśli wyjdzie dobrze, to może realnie zagrozić dominacji konsol pod telewizorem.

Nowy Horizon nie dla PS5

Sony zaskoczyło fanów, zapowiadając Horizon: Steel Frontiers, czyli pełnoprawne MMORPG tworzone z NCSoft, które nie trafi na PS5, ale jedynie na PC i urządzenia mobilne. To pierwszy projekt PlayStation Studios omijający konsole. Jason Schreier potwierdził, że to niejedyny projekt w tym uniwersum – Guerrilla Games ma rozwijać Horizon Online. Dopiero po tych dwóch grach studio wróci do pełnoprawnej kontynuacji. Warto podkreślić, że Steel Frontiers według twórców jest „technicznie możliwy" na PS5, ale prace nad portem obecnie nie trwają.

GRUCHA: Największa (negatywna!) niespodzianka ostatnich miesięcy. Ten Horizon wygląda dobrze i chętnie bym w niego zagrał, ale... tylko i wyłącznie na PS5. Nie widzę sensu grać na PC lub telefonie. A szkoda.

CDP wie, co robi?

Wiedźmin 4 powstaje bez udziału Andrzeja Sapkowskiego – mimo że relacje studia z pisarzem są dobre, to jednak autor nie ukrywa, że jest zadowolony z aktualnej sytuacji. Twórcy gry „prawie nigdy" nie proszą go już o konsultacje. Zupełnie inaczej wygląda sytuacja przy Cyberpunku 2, gdzie Mike Pondsmith aktywnie współpracuje z CD Projekt RED, regularnie odwiedza zespół, analizuje koncepcje i wpływa na rozwój fabuły oraz świata.

KOMODO: Mike Pondsmith zapewne nie wziął pieniędzy z góry i potem nie musiał wysyłać Redom wezwań do zapłaty, stąd różnica :)

Premiery GRUDNIA

01 **MARVEL COSMIC INVASION** [PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH 2, SWITCH, PC]
02 **ASSASSIN'S CREED SHADOWS** [SWITCH 2]
BROK: THE BRAWL BAR [PS5, PS4, XONE, SWITCH 2]
RED DEAD REDEMPTION [PS5, XSX, SWITCH 2, IOS, ANDROID]
04 **BLOOD: REFRESHED SUPPLY** [PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH, PC]
FOOTBALL MANAGER 26 [SWITCH]
METROID PRIME 4: BEYOND [SWITCH 2, SWITCH]
OCTOPATH TRAVELER 0 [PS5, PS4, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC]
ROUTINE [XSX, XONE, PC]
SONIC RACING: CROSSWORLDS [SWITCH 2]
08 **MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2024** [PS5]
SKATE STORY [PS5, SWITCH 2, PC]
YAKUZA 0 DIRECTOR'S CUT [PS5, XSX, PC]
YAKUZA KIWAMI [PS5, XSX]
YAKUZA KIWAMI 2 [PS5, XSX]
09 **FARMING SIMULATOR: SIGNATURE EDITION** [SWITCH 2]
ROMANCING SAGA: MINSTREL SONG REMASTERED INTERNATIONAL [PS5, PS4, SWITCH]
UNBEATABLE [PS5, XSX, PC]
10 **MUTANT FOOTBALL LEAGUE 2** [PS5, XSX, PC]
11 **WARHAMMER 40,000: ROGUE TRADER** [SWITCH 2]
12 **CODE VIOLET** [PS5]
TERMINATOR 2D: NO FATE [PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH, PC]
16 **THE ROGUE PRINCE OF PERSIA** [SWITCH 2, SWITCH]

Cytat numeru

Phil Spencer
na temat zapowiedzi Steam Machine.

„Rozwój branży gier następuje, gdy gracze i twórcy mają więcej możliwości grania i tworzenia, zwłaszcza na otwartych platformach. Rozszerzenie dostępu na komputery PC, konsole i urządzenia przenośne odzwierciedla przyszłość opartą na wyborze, podstawowej wartości, która od początku kierowała wizją Xboksa. Jako jeden z największych wydawców na platformie Steam z zadowoleniem przyjmujemy nowe możliwości dostępu do gier dla graczy w każdym miejscu. Gratulujemy dzisiejszego ogłoszenia".

KOMODO: Ciekawe, czy Spencer śpiewałby tak samo, gdyby historia Xboksa jako sprzętu potoczyła się inaczej. Niemniej jednak dożyliśmy czasów, w których tylko szeroka dystrybucja może zagwarantować sukces (tak, Nintendo wyjątkiem, ale to tylko potwierdza regułę), więc do tej sytuacji i tak by doszło. Wygląda na to, że będzie tak samo jak w branży filmowej – wygrywa nie ten, kto sprzeda najwięcej urządzeń, tylko biletów na film.

PIECHOTA: Phil wie, że dla niego Steam Machine nie stanowi konkurencji, bo w sumie Microsoft nie próbuje już konkurować z nikim. Żarty na bok – oczywiście Valve nie próbuje zmienić rynku, podobnie jak nie próbowało go zmienić Deckiem. Mają inne, dużo mniejsze ambicje, które najwyraźniej realizują. Jako maniak Decka potwierdzam, że realizują z powodzeniem.

GRUCHA: Phil się cieszy, bo w zasadzie... Valve przeciera szlaki dla Spencera. Następna generacja Microsoftu to będzie „Steam Machine z logiem Xboksa", czyli też PC w formie konsoli, a gdy teraz gracze nauczą się, jak to wszystko wygląda i jak z tego korzystać, to... za te dwa lata będzie nam łatwiej zrozumieć filozofię Phila. Nie jestem tym zaskoczony, ale czy to nadal będą konsole? Szczerze wątpię. Dziwne czasy nadciągają.

eprasa.pl 79de2a852e

TESTY PRAKTYCZNE usługi GeForce NOW. Grać można nie tylko w nowości, ale i w klasyki

Zabłocki: GeForce NOW w wariancie Ultimate to obecnie jedyny sposób, żeby skorzystać z serwerów klasy RTX 5080 – potraktowałem to jako punkt wyjścia, ponieważ zależało mi przede wszystkim na najlepszej jakości. Usługa ma kilka poziomów abonamentu, ale tylko najwyższy (kosztujący miesięcznie 109 zł, lub 1099 zł rocznie) oferuje dostęp do pełnej mocy GPU, niskich opóźnień, grania w 5K, do streamowania gier w 360 klatkach oraz do technik związanych z redukcją smużenia obrazu. Co istotne, nawet jeżeli jakieś gry nie będą jeszcze odpalone na RTX 5080, to serwery chmurowe przekierują je na RTX 4080, co utrzyma wystarczający poziom wydajności, jakiego oczekujemy od komputera klasy premium.

Po zalogowaniu do aplikacji GeForce NOW musimy podpiąć nasze konta Steam, Epic, Ubisoft Connect, EA App albo GOG. Wtedy usługa sama pobiera listę dostępnych gier i pokazuje tylko te, które są wspierane – obecnie to ponad 4500 pozycji. Co istotne – dostęp do tych gier mamy zawsze, niezależnie od platformy, z której korzystamy. Zapisy przechodzą do chmury, więc nasze postępy mamy zawsze pod ręką. Nawet gdy po jakimś czasie odpalimy grę ze Steam na komputerze stacjonarnym, grając wcześniej przez GeForce NOW.

W praktyce wygląda to tak, że po stronie chmury działa pełnoprawny komputer z systemem Windows i kompatybilnym launcherem, ale jako użytkownik nie widzimy pulpitu, tylko gotowe do uruchomienia gry. Dużą nowością jest tryb Install-to-Play w subskrypcjach Ultimate i Performance, za sprawą którego możemy instalować tytuły bezpośrednio na przydzielonym serwerze, wgrywać mody, paczki tekstur, patche – dokładnie jak na zwykłym PC, tylko bez konieczności posiadania własnego sprzętu. Dodatkowe miejsce (bo domyślnie jest 100 GB) możemy w każdej chwili dokupić po niewielkiej cenie.

Testy praktyczne serwerów z kartą graficzną klasy NVIDIA GeForce RTX 5080

Całość testowałem na łączu światłowodowym 1 Gb/s oraz Wi-Fi 7, a więc najnowszym i stabilnym zestawie. Połączenie z polskim serwerem trzymało niskie opóźnienia (od 2 do 8 ms, zależnie od rodzaju połączenia), co jest kluczowe, bo RTX 5080 oferuje dodatkowe techniki stabilizujące streaming. Granie w szybkie tytuły w chmurze nie zależy dziś tylko od samego GPU, ale właśnie od tego, jak serwer i oprogramowanie współpracują ze sobą i wyrównują transmisję. Tutaj różnica między starszym RTX 4080, a RTX 5080 jest naprawdę zauważalna.

Testowanie zacząłem od naszego dobra narodowego, a więc Cyberpunka 2077. Od razu wybrałem ustawienia, które mógłbym osiągnąć tylko na potężnym, kosztownym komputerze gamingowym. Odpaliłem pełny path-tracing, rozdzielczość 4K, najwyższe ustawienia detali, DLSS 4 w trybie wydajności i multi generowanie klatek. Stream był bardzo stabilny już od pierwszej sekundy. Brak spadków jakości (za sprawą wysokiego bitrate'u i kodeka NVIDIA AV1), brak artefaktów przy gwałtownych zmianach sceny, niskie opóźnienia (ok 9 ms) i bardzo płynna rozgrywka w 120 klatkach (we wbudowanym benchmarku przekraczała nawet 160 klatek z MFG x3). Reakcja na ruch była taka, jakiej oczekiwałbym od mocnego PC. Nie było też nagłych skoków opóźnień, które wcześniej potrafiły zepsuć dynamiczne sekwencje. Gra utrzymywała praktycznie betonowe 120 FPS (max dla rozdzielczości 4K). Wyglądała przy tym fantastycznie, a odczucia były takie, jakbym grał na domowym komputerze. To zrobiło na mnie wielkie wrażenie.

Uruchomiłem więc Battlefield 6, bo tutaj przecież najważniejsze są jak najniższe opóźnienia. Ale ponownie NVIDIA zdołała mnie zaskoczyć. Na serwerach klasy RTX 5080 obraz pozostawał ostry nawet wtedy, gdy na ekranie dochodziło do eksplozji, destrukcji, wybuchów i szybkiej wymiany ognia. Grałem w 120 FPS i w żadnym momencie animacja się nie rozjechała, a pakiety sieciowe nie powodowały kompresji obrazu. Gra utrzymywała takie wartości praktycznie cały czas. Nie występowały krótkie skoki opóźnienia, które w poprzedniej generacji chmury zdarzały się przy szybkim ruchu. To była płynna, bardzo przyjemna rozgrywka. Opóźnienia do serwera wynosiły raptem 8 ms i to po WiFi, gdzie na kablu spadły do 2 ms.

W przypadku CoD: Black Ops 7 nie mogłem jeszcze skorzystać z serwerów RTX 5080. Gra na ten moment jest dostępna wyłącznie na serwerach RTX 4080. To oznacza, że chcąc zagrać w 240 klatkach na sekundę, musiałem obniżyć rozdzielczość do 1440p. Ale nawet w tych warunkach widać, jak bardzo wrażliwy na opóźnienia jest ten typ rozgrywki i jak stabilnie zachowuje się streaming przy dynamicznych scenach. Przy 4K i 120 FPS gra działała pewnie, bez mikroprzycięć i bez momentów, w których streaming musiałby nadganiać obraz. Natomiast 240 FPS faktycznie obniża opóźnienia, co daje szybszą reakcję i płynniejsze prowadzenie broni. W ciasnych przejściach i szybkim TTK różnica jest realna, bo kliknięcia rejestrowane były natychmiast, a animacja zachowywała jednolitą płynność nawet przy gwałtownych zmianach kierunku.

Nie tylko nowości, ale i klasyki można odpalić w chmurze

Zaskoczeniem okazały się jednak klasyki. Na współczesnych komputerach często są trudne do odpalenia, mają problemy z DirectX 8, z myszką, z proporcjami ekranu albo dziwnie skalują się przy wysokich rozdzielczościach. Po chmurze wszystko działa perfekcyjnie. The Elder Scrolls III: Morrowind w 4K wygląda naprawdę dobrze, a dodatkowo możemy dograć swoje dodatki. Tryb Install-to-Play pozwala na wrzucenie modów, pluginów i poprawek – dokładnie tak, jak na normalnym PC. W trakcie zabawy nie czułem żadnego opóźnienia, a doświadczenie były dokładnie takie, jak na stacjonarnym komputerze.

Gothic 3 to niestety jedyna część tej legendarnej serii dostępna w usłudze GeForce NOW. Przyznam, że działa dziś dużo lepiej niż go zapamiętałem. Silnik, który kiedyś potrafił się posypać przy większej liczbie NPC-ów, tutaj nie gubi klatek. Czasy ładowania są krótsze, animacja pozostaje równomierna, a gra zachowuje się przewidywalnie. Betonowe 120 klatek przy 4K robi wrażenie. Detale oczywiście maksymalne, opóźnienia za to minimalne. Gra się wybitnie. Co warte podkreślenia, wszystkie gry dostępne po polsku i z polskim dubbingiem będą wspierane przez GeForce NOW.

Postanowiłem pójść dalej i odpalić kolejnego hitowego klasyka – Half-Life 2 to tytuł, który mimo wieku wciąż działa świetnie i znakomicie skaluje się do 4K. Ostrość modeli, brak problemów z fizyką i bardzo płynna animacja sprawiają, że gra nadal wygląda świetnie. Podobnie jak Mafia z 2002 roku – modele samochodów i postaci, mimo upływu lat, nadal prezentują się bardzo dobrze. Co ważne, charakterystyczne dla tej produkcji błędy shaderów nie występują. Nie ma też problemów z odpaleniem gry na Windowsie, co na nowszych komputerach bywało sporą przeszkodą. Gra działa bardzo płynnie i bez żadnych problemów, osiągając 4K i 120 klatek.

W grach RTS, takich jak StarCraft i Warcraft III, najważniejsze jest to, żeby kursor reagował natychmiast. W testach po chmurze zachowywałem pełną kontrolę nad jednostkami i kamerą, grając w bardzo komfortowych warunkach. Wysoka rozdzielczość była ogromną zaletą, a granie w takie klasyki sprawia mnóstwo radości. Ale na serwerach klasy RTX 5080 możemy odpalić choćby najnowsze Anno 117: Pax Romana. Gra jest szalenie wymagająca dla PC, słabo zoptymalizowana, ale dzięki wsparciu techniki skalowania NVIDIA DLSS 4 możemy bez przeszkód osiągnąć 4K i 60 klatek przy najwyższych detalach.

GeForce NOW dostaje cotygodniowe uaktualnienia

NVIDIA co tydzień dodaje kolejne tytuły – zarówno nowości, jak i gry sprzed lat. Biblioteka urosła już do ponad 4500 produkcji i cały czas rośnie. To ma ogromne znaczenie, bo nie marnujesz czasu na kombinowanie, tylko uruchamiasz to, co już posiadasz.

Tryb Install-to-Play jest z kolei rozwiązaniem dla osób, które chcą czegoś więcej niż czystego streamingu. Na przydzielonej maszynie instalujemy własne mody, patche i dodatki. Korzystamy z niej tak samo jak z domowego PC, tylko nie martwimy się sterownikami, kompatybilnością ani tym, czy lokalny sprzęt to udźwignie. Dzięki temu możemy łatwo wykluczyć jakiekolwiek błędy.

To sprawia, że zimowe wieczory naturalnie kierują uwagę w stronę klasyków, które dobrze znoszą upływ czasu. W bibliotece GeForce NOW są tytuły, które wielu graczy pamięta sprzed lat, a które w chmurze oferują bardzo wysoką płynność i ostrość obrazu. Deus Ex: Human Revolution, Crysis czy Wiedźmin 2 to przykłady gier, które dzięki strumieniowaniu działają bez problemów typowych dla współczesnych systemów: bez błędów sterowników, bez brakujących bibliotek, bez konieczności kombinowania z ustawieniami. Włączasz i grasz. I w takich warunkach, o tej porze roku, to nabiera szczególnego znaczenia.

ŚWIĄTECZNA PRZERWA TO IDEALNY MOMENT, BY WRÓCIĆ DO METRO EXODUS CZY SPRÓBOWAĆ PRZEJŚĆ KINGDOM COME: DELIVERANCE

Podobnie jest z większymi tytułami, które zwykle odkłada się „na wolne dni". Świąteczna przerwa to idealny moment, by wrócić do Metro Exodus, spróbować przejść Kingdom Come: Deliverance od nowa albo wreszcie sprawdzić kampanię w kolekcji Halo. Wszystkie działają w chmurze na tej samej, powtarzalnej konfiguracji, więc niezależnie od urządzenia – telewizora, laptopa, tabletu czy telefonu – nie trzeba niczego dopasowywać ani stroić.

Właśnie w takim spokojniejszym, zimowym rytmie szczególnie widać sens usług typu GeForce NOW: kiedy wolne chwile pojawiają się spontanicznie, a gry są dostępne od razu, bez przygotowań i technicznych przeszkód. Święta i przerwa zimowa dają przestrzeń, by wrócić do tego, co lubi się najbardziej. A chmura potrafi tę przestrzeń dobrze wykorzystać.

Sprawdź usługę GeForce NOW

HALO

NA PLAYSTATION – PIEKŁO ZAMARZŁO

Jeszcze kilka lat temu napisanie, że Halo pojawi się na PlayStation, byłoby herezją, za którą w średniowieczu palono na stosach. Branża gier potrafi jednak zaskakiwać. Gdy w 1997 r. liczące kilka osób studio Bungie ukończyło grę Myth: The Fallen Lords i kreśliło już plany na kontynuację, nikt przecież nie przypuszczał, że trzy lata później ekipa deweloperów będzie na najlepszej drodze, by stworzyć jedną z najważniejszych marek w historii całej branży.

Jak na ironię, Halo miało być jedynie projektem pobocznym, nazwanym początkowo Armor, będąc wówczas RTS-em z izometrycznym widokiem kamery i pojazdami poruszającymi się po trójwymiarowych mapach. „Myth w science fiction", jak określano przyszłe Halo, zmieniało nazwę jeszcze kilka razy (m.in. Monkey Nuts, Blam!), szybko jednak ewoluowało, w czym duża zasługa frajdy, jaką deweloperzy mieli z jazdy pojazdem Warthog, w którym zasiadał przyszły Master Chief, zwany wtedy „żołnierzem przyszłości". Na przełomie 1998 i 1999 r. gra przekształciła się w strzelankę, początkowo trzecioosobową, a o tytule zrobiło się głośno, gdy w lipcu 1999 r., na konferencji Macworld Conference & Expo, Steve Jobs ogłosił, że tytuł zostanie wydany nie tylko na PC, ale i Mac OS. Zaprezentowana na targach E3 w tym samym roku wersja grywalna zachwyciła dziennikarzy. Twórcy, określani wówczas jako ojcowie Mysta (stworzyli też m.i. udaną strzelankę Marathon), mieli w rękach hit, choć jego nazwa wciąż nie miała nic wspólnego z „Halo".

Z racji tego, że Bungie miało problemy finansowe, a premiera Myth II nie należała do udanych, firma znalazła partnera – Take-Two Interactive – co miało pozwolić na wydawanie przyszłych gier również na konsolach. W tym samym czasie Microsoft szukał tytułów, które mogłyby się stać wizytówką ich pierwszej konsoli – Xboksa. Bungie musiało więc negocjować z Take-Two, które miało zachować prawa sprzedażowe do poprzednich gier Bungie oraz nadchodzącego Oni (ktoś jeszcze o tej grze pamięta? No właśnie...), a Microsoft miał wykupić dewelopera oraz przejąć prawa do Halo. To wszystko działo się za zamkniętymi drzwiami, więc w świadomości ówczesnych graczy Halo zmierzało między innymi na PlayStation 2. Ostatecznie Microsoft przejął Bungie za blisko 30 mln dol., a marka Halo stała się wizytówką Xboksa. Rozczarowani mogli być nie tylko fani PlayStation, ale i Steve Jobs, który wypromował tytuł na imprezach Macworld. Halo miało już na zawsze stać się marką kojarzoną z Zieloną Stroną Mocy, a sukces pierwszej części tylko scementował ten związek.

Herezja staje się rzeczywistością

Mamy rok 2025. Od premiery Halo minęło prawie 25 lat, a Microsoft ogłosił, że remake pierwszej części zostanie wydany na PS5 w 2026 r. Historia pisze się na naszych oczach – piekło zamarzło, ostatni ekskluzywny ba-

stion Xboksa padł. Tak to widzi wielu fanów Master Chiefa, ale Microsoft ma swój punkt widzenia. Gdy na rynek trafił Xbox 360, komunikaty prasowe Zielonych często podkreślały tytuły ekskluzywne jako ważną część strategii marketingowej firmy. Ba, jeszcze w 2015 r. Phil Spencer, dziś twarz Xboksa, mówił, że Halo to część tego, co czyni Xbox wyjątkowym i nie ma szans, by seria trafiła na inne platformy. Wtórował mu Aaron Greenberg z Microsoftu: „Ludzie wybierają Xboksa, ponieważ mamy największe franczyzy, największe tytuły ekskluzywne, niezależnie od tego, czy jesteś fanem Halo, Gears of War, czy Forzy". Sprawdzamy. W 2026 r. zarówno Halo, Gears of War, jak i Forza będą już na konsolach Sony. I co teraz, panie Greenberg?

Dlaczego tak się stało? Przyczyn jest wiele. W ostatnich latach Microsoft na pewno zauważył, że tradycyjna „wojna konsol" nie przynosi już takich zysków jak kiedyś. Firma, zamiast skupiać się na sprzedaży sprzętu, zaczęła podążać za trendami i rozwijać ekosystem gier i usług takich jak Game Pass, xCloud czy Play Anywhere. Już tutaj można znaleźć pierwsze oznaki zakopania topora wojennego z twórcami PlayStation. W 2019 r. Microsoft ogłosił porozumienie z Sony, w ramach którego firmy zapowiedziały współpracę w rozwoju technologii „chmury", sztucznej inteligencji czy streamingu, a japoński gigant mógł wykorzystać w tym celu zaprojektowaną przez Microsoft platformę Azure. W końcu biznes to biznes.

OSTATNI EKSKLUZYWNY BASTION XBOKSA PADŁ

Nie ulega też wątpliwości, że w pewnym momencie dla Microsoftu najważniejsze stało się dotarcie do jak największej liczby graczy, niezależnie od tego, czy mają konsolę Xbox, PC, czy nawet, o zgrozo, PlayStation. Gigant z Redmond coraz lepiej zarabiał nie na sprzedaży konsol, ale właśnie na usługach. Game Pass przynosił stały miesięczny przychód, można więc było pomyśleć o drugiej i trzeciej nodze biznesu, bo większa liczba graczy = większy zysk. Na te decyzje z pewnością wpływała również słabsza sprzedaż Xbox Series X/S, która w porównaniu z PlayStation 5 była – nieco uogólniając – dwa razy mniejsza. Microsoft po prostu zrozumiał, że nie wygra bitwy sprzętowej, więc postawił na oprogramowanie i usługi, czyli na to, co potrafi najlepiej.

Microsoft uczy się na b… banknotach

Zaryzykuję tezę, że firma zrozumiała to już dużo wcześniej, około roku 2014, który mógł być dla tej historii punktem zwrotnym. Microsoft kupił wówczas Mojang (twórców Minecrafta) za ok. 2,5 mld dol. Wtedy wielu analityków uważało, że gigant z Redmond zrobi z Minecrafta grę tylko na Xboksa i Windowsa, by wzmocnić swoje platformy. Takie obawy można bez problemu zauważyć, zaglądając do analiz w serwisach internetowych z ówczesnych czasów. Myślę jednak, że od początku władze firmy miały zupełnie inne plany. Microsoft nie tylko zachował wersje na PlayStation, Nintendo, iOS, Androida, ale też nadal je rozwijał. Co więcej, umożliwiał cross-play między Xboksem, PC, mobilkami i Switchem. Początkowo nie był on wprawdzie dostępny na PlayStation, ale był to jeszcze czas, gdy Sony odmawiało takiej funkcji w swoich grach, tłumacząc to kuriozalnym: „Nie możemy zapewnić bezpieczeństwa graczom na innych platformach". Prawda była jednak taka, że PS4 miało ogromną przewagę sprzedażową nad Xboksem One, więc Japończycy nie mieli biznesowych powodów, by pozwalać swoim graczom „uciekać" do innych ekosystemów. Kasa się zgadzała, więc po co drążyć temat.

Minecraft okazał się oczywiście maszynką do zarabiania pieniędzy: sprzedano ponad 350 mln egzemplarzy (dane z lipca 2025 r.), co jest rekordem wszech czasów. Gdy w 2021 r. Microsoft kupił ZeniMax Media (właściciela Bethesdy) za 7,5 mld dol., przejmując takie marki jak The Elder Scrolls, Fallout, DOOM, Wolfenstein czy Starfield, a w styczniu 2022 r. ogłosił, że zakupy się nie skończyły, zapowiadając przejęcie Activision Blizzard, między innymi autorów Call of Duty, mogło się wydawać, że mając takie portfolio, Zieloni przygotowują sobie cholernie mocne zestawy tytułów ekskluzywnych na kolejną generację konsol. Nic bardziej mylnego. W wywiadzie dla PC Gamera Phil Spencer mówił dość klarownie, przypominając zresztą o polityce zastosowanej w przypadku Minecrafta: „Nie zabieramy Call of Duty PlayStation. Dopóki istnieje PlayStation, naszym zamiarem jest kontynuowanie wydawania Call of Duty na tę konsolę, podobnie jak zrobiliśmy to z Minecraftem". Tłumacząc to na ludzki język: pieniądze są ważniejsze niż ekskluzywność.

Xbox w każdej lodówce

Zresztą już wcześniej firma dawała sygnały, że zmierza w kierunku nowego modelu biznesowego. W grudniu 2018 r. podczas kon-

ferencji w Barclays Spencer mówił, że usługa Game Pass ma docierać do miliardów graczy, obejmując także urządzenia mobilne i streamingowe. W podobnym tonie wypowiadała się prezeska Xboksa, Sarah Bond: „Widzimy, że ludzie naprawdę odchodzą od tego schematu. Pomysł ograniczenia się do jednego sklepu lub jednego urządzenia jest dla większości graczy przestarzały". Oczywiście zakomunikowanie tak dużej zmiany użytkownikom Xboksów, by nie poczuli się zdradzeni (spoiler: i tak się poczuli), wymagało czasu i nie było łatwe, ale takich strategii nie tworzy się z dnia na dzień, podobnie jak porty gier AAA nie powstają w dwa–trzy miesiące.

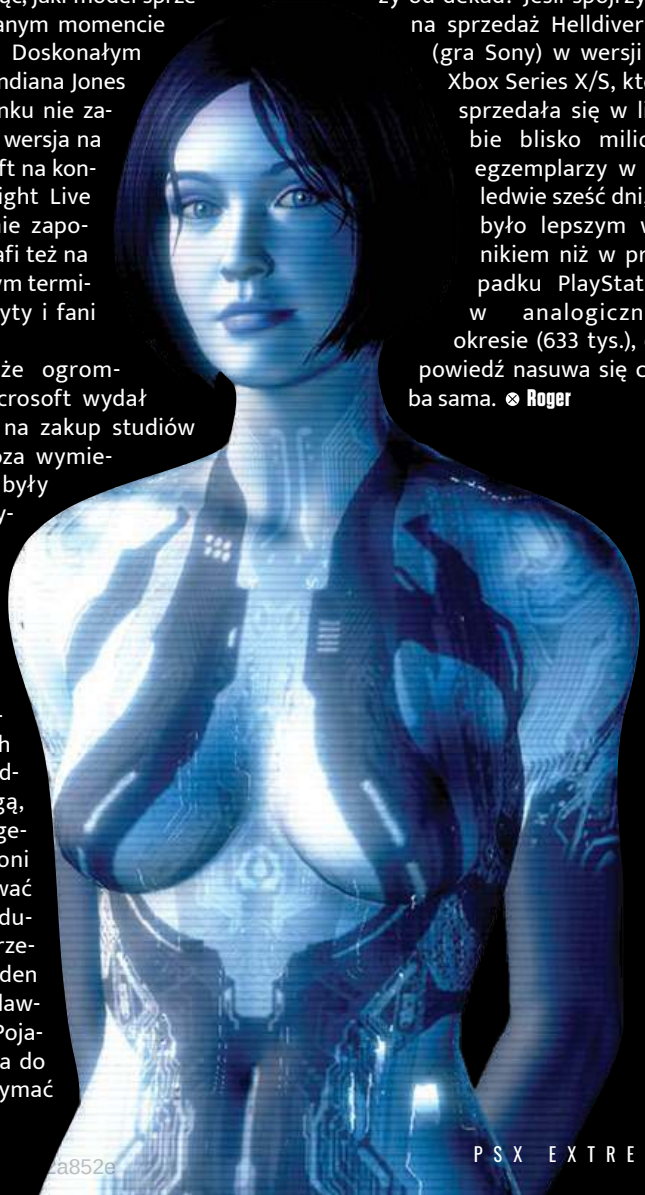
W lutym 2024 r. Microsoft oficjalnie ogłosił wydanie czterech gier (Pentiment, Grounded, Hi-Fi Rush i Sea of Thieves) na platformie Sony. Dla fanów był to szok, ale gdy sieć obiegła wiadomość, że sprzedaż Sea of Thieves przekroczyła na PlayStation milion egzemplarzy, panowie od Excela otwierali szampany, ściskając czule dłoń Spencera. „Nie widzę powodu, by stawiać mur wokół jakiejkolwiek gry i mówić: ten tytuł nigdy nie trafi na inną platformę" – mówił już wtedy Phil, ponownie wywołując drgawki u fanów Xboksa. Za słowami poszły czyny. W 2025 r. na PlayStation zadebiutowała seria Forza Horizon, od początku swojego istnienia związana z Xboksem. Efekt? Dwa miliony sprzedanych kopii w zaledwie miesiąc. Dalej poszło już z górki – na PlayStation lądowały kolejno Age of Empires II: Definitive Edition, DOOM: The Dark Ages, Age of Mythology: Retold, Senua's Saga: Hellblade II, Gears of War: Reloaded czy The Outer Worlds 2, produkcja studia Obsidian Entertainment, które swego czasu również kupił Microsoft. Xbox Game Studios zostało stałym gościem na ekranach telewizorów podłączonych do PS5, a Microsoft zyskał status jednego z kluczowych wydawców gier na PlayStation, dostarczając użytkownikom konsoli swoje największe hity. I tak, wciąż trudno uwierzyć, że Xbox to teraz dobry wujek Sony z Ameryki.

Ekskluzywność? A co to takiego?

Oczywiście fakt, że Starfield nie pojawił się na PS5, jest dość istotnym wyjątkiem, ale jest to tylko kwestia czasu. Microsoft wydając Starfielda, chciał przede wszystkim sprzedać swoje usługi i zachęcić ludzi do zakupu Game Passa, a nowa gra ojców Elder Scrolls była doskonałym magnesem. Czy się udało? Chyba tak, w końcu w ciągu pierwszych kilku tygodni od premiery tytuł zgromadził ponad 10 mln graczy, stając się największą premierą w historii Bethesdy. A użytkownicy PS5 dostaną po prostu za jakiś czas wersję bez bugów, tyle wygrać. I tak to może wyglądać w przyszłości – kolejne części kluczowych marek Microsoftu zapewne będą się pojawiać najpierw w Game Passie, budując silną pozycję tej usługi, by po kilku miesiącach zadebiutować na innych platformach w ramach utuczenia firmowej skarbonki. Microsoft do każdego tytułu może jednak podchodzić indywidualnie, analizując, jaki model sprzedażowy będzie w danym momencie bardziej opłacalny. Doskonałym przykładem jest tu Indiana Jones i Wielki Krąg. Na rynku nie zadebiutowała jeszcze wersja na Xboksa, gdy Microsoft na konferencji Opening Night Live 2024 na gamescomie zapowiedział, że tytuł trafi też na PS5, ale w późniejszym terminie. Microsoft był syty i fani PlayStation cali.

Inna sprawa, że ogromne koszty, jakie Microsoft wydał w ostatnich latach na zakup studiów tworzących gry (poza wymienionymi w tekście były to jeszcze m.in. Playground Games, Ninja Theory, Undead Labs czy Compulsion Games), sprawiają, że pieniądze gdzieś trzeba odzyskać. Tworzenie tytułów ekskluzywnych nie jest w tym wypadku najlepszą drogą, dlatego na kolejnej generacji konsol Zieloni będą już funkcjonować nie tylko jako producenci sprzętu, ale przede wszystkim jako jeden z największych wydawców gier na rynku. Pojawiają się porównania do Segi, która by utrzymać się na powierzchni, poszła podobną drogą po porażce Dreamcasta, ale to zupełnie inna historia i inny kaliber. Sega nie miała wyjścia, w przypadku Microsoftu jest to zaplanowana droga mająca na celu stworzenie ekosystemu, w którym znajdzie się jak największa liczba użytkowników – tych, którzy kupili Xboksa, tych, którzy zainwestowali w Game Passa, tych, którzy grają na smartfonach i telewizorach, oraz tych, których domem są konsole Sony i Nintendo. Czyli praktycznie wszystkich.

Czy to koniec wojny na exclusive'y, która była wpisana w DNA naszej branży od dekad? Jeśli spojrzymy na sprzedaż Helldivers 2 (gra Sony) w wersji na Xbox Series X/S, która sprzedała się w liczbie blisko miliona egzemplarzy w zaledwie sześć dni, co było lepszym wynikiem niż w przypadku PlayStation w analogicznym okresie (633 tys.), odpowiedź nasuwa się chyba sama. ⊗ **Roger**



Naucz się **grafiki 3D i animacji**

w Akademii Drimagine

DRIMAGINE
3D Animation & VFX Academy

Już w **3 semetry**

RealTime Online

Tylko **13 000** zł

Możliwość rat

WYŻSZA SZKOŁA BIZNESU
NATIONAL-LOUIS UNIVERSITY

www.wsb-nlu.edu.pl +48 18 44 99 100

Ohayo Nippon

MAZZI: Japonia ostatnio przypomina polityczny serial anime, pełen zwrotów akcji i bohaterów o wątpliwych motywacjach. Kraj właśnie dorobił się nowego rządu, który zapowiada „porządkowanie spraw narodu". Na to nakładają się kłopoty gospodarcze: słabnący jen, rosnące ceny i presja na rynku pracy.

Jeśli ktoś miał zorganizować ślub z bohaterem gry wideo, to oczywiście Sega. Z okazji 20-lecia Like a Dragon fanki mogą wyjść za mąż za Kiryu, Majimę czy Ichibana, a potem, jeśli uczucie wyparuje szybciej niż wódka w Kamurocho, wziąć rozwód. Formularze są oba: ślubny i rozwodowy, pełne powagi, pieczątek i urzędowej pompy, tylko bez mocy prawnej. „Kącik ślubny" z naturalnej wielkości figurami prezentuje się tak uroczyście, że brakuje już tylko ekipy NHK. Do wyboru 11 postaci obu płci, a dla niecierpliwych – szybki „ślub fotograficzny". Ci bardziej romantyczni mogą wybrać pełną ceremonię z makijażem, strojem i profesjonalnym fotografem. Koszt to około 4 tys. zł, co może wydawać się drogo, ale w Tokio tyle kosztuje garnitur ślubny, więc można to potraktować jako inwestycję w siebie. Mimo że całość brzmi komicznie, to właśnie w tym tkwi japoński urok: tu nikt nie ocenia. Tu celebruje się pasję, nawet jeśli dotyczy fikcyjnego gangstera z plastikowym uśmiechem. W końcu jeśli ktoś przeżył z Kiryu niejedną wzruszającą scenę, to czemu nie przypieczętować tej relacji symbolicznym „tak"? Nawet jeśli świadkiem będzie tylko fotograf i kartonowy yakuza, który i tak bywa lepszym kandydatem na męża niż niejeden żywy.

Sony zrobiło ruch, którego mało kto się spodziewał. Wypuściło specjalne, tańsze PS5 tylko na rynek japoński w cenie 55 tys. jenów, czyli ok. 1400 zł. To aż 25% taniej niż dotychczasowy model cyfrowy. Bardzo kusząca kontra wobec Nintendo Switch 2, który od miesięcy zamiata konkurencję pod dywan. Nowa wersja ma blokadę regionalną (sprzętową i językową), co jest dość jasnym mrugnięciem oka w stronę strategii Nintendo: oni też dali Japończykom własny, tańszy wariant przy premierze Switcha 2 i sprzedawało się to jak szalone. Najciekawsze jednak jest to, że Sony jeszcze niedawno podnosiło ceny konsol przez cła w USA, a teraz nagle wrzuca agresywnie wyceniony model. Widać więc jedno: firma chce odzyskać Japonię, rynek, który od kilku generacji coraz śmielej przejmowało Nintendo.

Zlokalizowany na granicy Tokio i Kanagawy PokéPark Kanto, pierwszy stały park tematyczny Pokémonów w Japonii, zajmie 2,6 hektara i zostanie podzielony na dwie strefy: Pokémon Forest, czyli zielony teren dla małych odkrywców, oraz Sedge Town, miasteczko pełne atrakcji, sympatycznych postaci i klimatu żywcem wyjętego z gier. Mimo że pełne otwarcie planowano dopiero na wiosnę 2026 r., Sega zrobiła fanom niespodziankę: pierwsze wejście już 5 lutego, a bilety trafiły do losowania. I wszystko brzmi cudownie... dopóki nie przejdziemy do szczegółów. Po pierwsze: teren. Pokémon Forest to 500-metrowy szlak z tunelami, stromymi podejściami i 110 schodami. Trzeba być w formie, więc nie wejdą tu dzieci poniżej pięciu lat ani osoby z ograniczoną mobilnością. Po drugie: ceny. Standardowy Trainer Pass to 7900 jenów (ok. 215 zł) dla dorosłych, ale prawdziwym „legendarnym Pokémonem" w świecie biletów jest Ace Trainer Pass: priorytetowe wejście, darmowe przejażdżki i fotka z Pikachu i Eevee za 14 tys. jenów (ok. 385 zł). Dzieci też mogą zapłacić ponad 10 tys. jenów. Dla tych, którzy chcą tylko poczuć klimat, a niekoniecznie zdobywać górskie odznaki, będzie tańsza opcja pozwalająca zwiedzić samo Sedge Town, bez leśnej wyprawy i bez bonusów. Mimo wysokich cen i sporych ograniczeń jedno jest pewne: PokéPark Kanto i tak stanie się hitem od samego początku. Jeśli bowiem coś potrafi rozgrzać Japończyków do czerwoności, to kolejna okazja, by spotkać Pikachu – nawet za 110 schodów i pół wypłaty.

Jeszcze niedawno fani gier wideo żegnali ze łzami w oczach GiGO Akihabara Building 1, jeden z ostatnich bastionów klasycznej rozrywki arcade w samym sercu Tokio. Właśnie to miejsce zyskało nowe życie jako Silk Hat Akihabara – ogromna, dziewięciopiętrowa hala gier o powierzchni ponad 1600 m^2. Nowy operator nie tylko odświeżył budynek, ale również postawił na kontynuację dziedzictwa. I rzeczywiście nowa hala gier to hołd dla starych i nowych czasów. W piwnicy czekają klasyczne automaty zręcznościowe, cztery pierwsze piętra zdominowały uwielbiane w Japonii chwytaki, piąte piętro to królestwo gier karcianych, a wyżej królują rytmiczne beaty, bo gry muzyczne rozlokowano aż na trzech poziomach. Położony tuż przy stacji Akihabara Silk Hat ma szansę stać się nowym punktem obowiązkowym na mapie każdego fana japońskiej popkultury. Dla turystów to prawdziwa podróż do świata, który gdzie indziej już niemal zniknął, a w Tokio właśnie się odradza.

NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER TOP 10 WEDŁUG FAMITSU.COM

01.	Momotaro Dentetsu 2: Anata no Machi mo Kitto Aru	Konami / Switch 2
02.	Mario Kart World	Nintendo / Switch 2
03.	Momotaro Dentetsu 2: Anata no Machi mo Kitto Aru	Konami / Switch
04.	Pokémon Legends: Z-A	The Pokémon Company / Switch
05.	Pokémon Legends: Z-A	The Pokémon Company / Switch 2
06.	Hyrule Warriors: Age of Imprisonment	Koei Tecmo/ Switch 2
07.	Dragon Quest I & II HD-2D Remake	Square Enix / Switch
08.	Obungu to Issho Yurutto Pochitto Asobimasho	D3 Publisher / Switch
09.	Dragon Ball: Sparking! ZERO	Bandai Namco / Switch 2
10.	Dragon Ball: Sparking! ZERO	Bandai Namco / Switch

Obungu to Issho: Yurutto Pochitto Asobimasho to lekka, relaksująca gra imprezowa, w której gracze bawią się razem z kolorowymi, dziwacznymi postaciami przypominającymi sprzęty biurowe z oczkami i osobowością. Tytuł stawia na proste minigry, wspólną zabawę i humor, oferując rozgrywkę idealną na kanapowe sesje ze znajomymi lub rodziną.

eprasa.pl 79de2a852e

MICHAŁ „KROOLIK" KRÓL: Painkiller okazał się klapą i nic nie wskazuje na to, że miałoby być lepiej. Przewrotne jest to, że wygląda na to, że to wydawca dał ciała, a nie twórcy z polskiego Anshar Studios, co zresztą widać po recenzjach. A czy w tym roku dostaliśmy jakąś dobrą rodzimą produkcję?

Staram się pisać o pozytywach naszej rodzimej branży, ale czasami trzeba też opowiedzieć historie, które mogą być nauką dla innych. Tym razem trafiło na Painkillera, który od premiery radzi sobie słabo i zbiera bardzo średnie oceny. Sytuacja ta ma jednak dwie strony medalu. Oryginalny **Painkiller z 2004 r.** to świetna strzelanina od polskiego studia People Can Fly, którą pokochali gracze na całym świecie. Wzorowana na takich klasykach jak Quake czy Unreal Tournament, do tego wspierała najnowsze wtedy karty graficzne i dźwiękowe. Ludzie lubią ładne gry, a do tego możliwość wybijania piekielnych hord dowodzonych przez samego Lucyfera – to się podobało. Ciekawa kampania, grywalny multi, więc tytuł zyskał popularność, a przez lata doczekał się kilku – różnej jakości – kontynuacji. Gdy w tym roku wydawca 3D Realms zapowiedział, że rodzime Anshar Studios pracuje nad Painkillerem, euforia graczy była widoczna. Wchodzę na Steama, widzę ocenę 55%, więc co poszło nie tak?

By było jasne, Anshar Studios to fachowcy najwyższych lotów. Zrobili kilka swoich gier, ale najbardziej znani są z tworzenia udoskonalonych wersji produkcji czy współpracy przy największych światowych hitach. To oni odpowiadają za rozbudowane i ulepszone wersje polskich Layers of Fear z 2023 r. czy fantastycznego Observer: System Redux. Jednak największe wrażenie w ich portfolio robi współpraca przy takich grach jak Divinity: Original Sin II – Definitive Edition czy Baldur's Gate 3. To chyba oczywiste, że nie jest to studio na dorobku, tylko spora grupa najwyższej jakości fachowców. I to właśnie im 3D Realms zleciło zrobienie nowego Painkillera.

I tu pojawił się problem numer jeden. Gdy widzisz tytuł Painkiller, to co myślisz? Remaster, remake lub reboot. Tu w sumie najlepsza jest odpowiedź trzecia. Czerpanie garściami z oryginału, tytuł stworzony na Unreal Engine 5 przy zastosowaniu wszystkich najnowocześniejszych rozwiązań. Co może pójść nie tak? Choćby komunikacja wydawcy. 3D Realms słabo informowało o tej produkcji graczy, jeśli ci oczekiwali odświeżonej wersji Painkillera z 2004 r. Z recenzji wynika, że dla wielu niespodzianką był co-op, zaskoczeniem

była krótka kampania i w licznych wpisach pada zarzut, że rozgrywka w rażący sposób różni się od oryginału. Ano różni się, bo jest całkowicie przemodelowana. Nawet bronie po części się różnią, bo oprócz tych z pierwowzoru twórcy dodali szereg nowych. Pojawiają się zarzuty o brak klimatu czy słabą inteligencję przeciwników, ale wielu graczy kładzie nacisk na czas rozgrywki, bo na upartego można grę skończyć w trzy–cztery godziny. Oczywiście jest regrywalna, można przechodzić ją ze znajomymi, wybierać inne pukawki, ale to nie ma znaczenia. Wyrok już zapadł. Do nikogo nie przemawia też niska cena – 130 zł; mam wrażenie, że teraz gracze zawsze oczekują jakości AAA i rozgrywki na wiele godzin. Tak jakby segment AA nie istniał. Mają klapki na oczach i wylewają żale w sieci, choć sami sobie są winni, jeśli nie rozumieją przekazu. Mimo że przy Painkillerze był on dość słaby.

Anshar Studios wykonało dobrą robotę, bo to wydawca odpowiadał za zlecenie i komunikację. Wystarczyło dać podtytuł, by nie sugerować reboota jeden do jednego, wystarczyło komunikować lepiej, że to jednak trochę inna gra, że za niską ceną idzie krótka rozgrywka. Tego zabrakło. Niestety obawiam się, że Painkiller jest już pogrzebany. Niekoniecznie przy takiej wtopie finansowej wydawca będzie chciał coś zmieniać, bo to przecież kosztuje. Wystarczyłoby „tylko" dodać np. tryb Oryginał, w którym gracze dostaliby rozgrywkę, jaką pamiętają z pierwowzoru. Bez nowych broni, lepszego sterowania – ewentualnie opcjonalne itd. Ale to kosztuje. Na całe szczęście Anshar Studios pracowało na zlecenie, więc dostało pieniądze z góry i na jego kondycję słaba sprzedaż nie wpływa. Szkoda tylko zmarnowanej szansy na rozpoczęcie nowej drogi dla uznanej polskiej serii. Bo chyba nikt nie wierzy w to, że otrzymamy kolejną produkcję ze znakiem Painkiller. Wielka szkoda.

Wraz z corocznymi nominacjami do nagród The Game Awards powraca temat dobrych polskich gier. Czy w tym roku mieliśmy jakiś wielki hit? Tytuł zbierający znakomite recenzje albo taki, który sprzedał się w znakomitej liczbie kopii? Dobrych było całkiem sporo, ale to chyba nie wystarczy. Pięćset tysięcy kopii przy średniej ocen 87% na Steamie dla Tainted Grail: The Fall of Avalon to świetny wynik, ale nie starczy na nagrody. Cronos: The New Dawn jest bardzo dobry, ale „tylko" bardzo dobry. Podobnie jak doskonałe The Alters, udane Dying Light: The Beast czy Metal Eden. Wszystkie te gry to wysoka półka, ale na niej nie stoją statuetki. Wielki pecetowy hit Crime Scene Cleaner (ponad 1 mln kopii na PC) ruszył podbijać rynek konsolowy, podobnie jak Contraband Police (1,5 mln), Against the Storm (też 1,5 mln) czy Frostpunk 2 (600 tys.), jednak nie liczyłbym na gigantyczny sukces na PlayStation 5 czy Xbox Series X. Na Switcha wyszedł Donkey Kong Country Returns HD, ale bądźmy poważni. Wydano wiele dobrych gier AA, masę udanych indyków, klika dobrych AAA, ale wielkiego hitu raczej nie ma. Ale nie ma się też co martwić. Co roku dostajemy sporo fajnych rodzimych produkcji, a przyszły także zapowiada się interesująco. Wystarczy wspomnieć Valor Mortis, SacriFire, Lords of the Fallen II, The Blood of Dawnwalker czy Witchfire, które, miejmy nadzieję, wyjdzie z wczesnego dostępu.

PREMIERY

LISTOPADA: **Bee Simulator: The Hive** (PS5, PS4, SWITCH, XSX, XONE), **Before Exit: Gas Station** (XSX), **Contraband Police** (PS5, XSX), **Egging On** (PS5, XSX, PC), **House Fighters: Total Mess** (PS4, XSX, SWITCH), **JDM: Japanese Drift Master** (XSX), **RENNSPORT** (PS5, XSX)

GRUDNIA: **House Flipper: Remastered Collection** (PS5, XSX, PC)

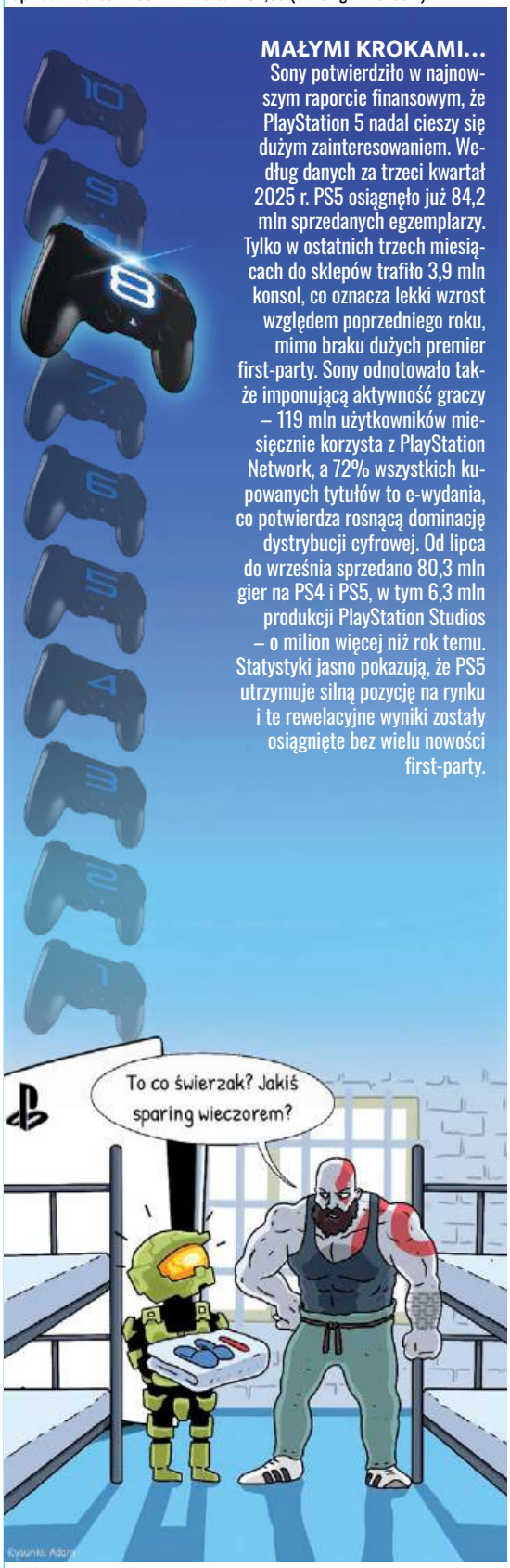
Po informacje o polskich grach zapraszam na Graczpospolita.pl i PolskiGamedev.pl oraz do audycji Giermasz w Radiu Szczecin (także online).

eprasa.pl 79de2a852e

Kondycja konsoli w tym miesiącu

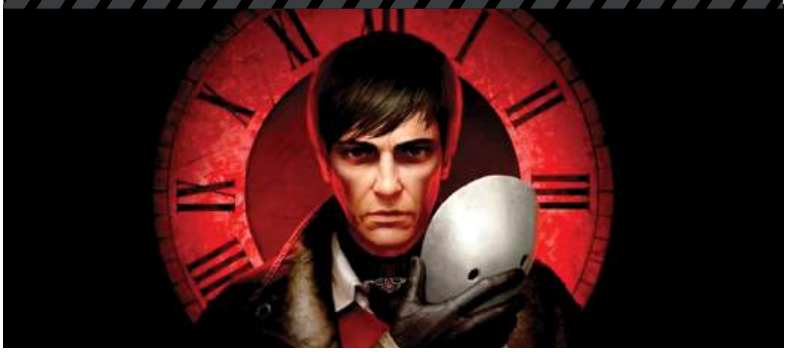
PS5 / PS4

Sprzedaż konsoli PS5 w mln sztuk: 82,53 (dane vgchartz.com)



MAŁYMI KROKAMI...
Sony potwierdziło w najnowszym raporcie finansowym, że PlayStation 5 nadal cieszy się dużym zainteresowaniem. Według danych za trzeci kwartał 2025 r. PS5 osiągnęło już 84,2 mln sprzedanych egzemplarzy. Tylko w ostatnich trzech miesiącach do sklepów trafiło 3,9 mln konsol, co oznacza lekki wzrost względem poprzedniego roku, mimo braku dużych premier first-party. Sony odnotowało także imponującą aktywność graczy – 119 mln użytkowników miesięcznie korzysta z PlayStation Network, a 72% wszystkich kupowanych tytułów to e-wydania, co potwierdza rosnącą dominację dystrybucji cyfrowej. Od lipca do września sprzedano 80,3 mln gier na PS4 i PS5, w tym 6,3 mln produkcji PlayStation Studios – o milion więcej niż rok temu. Statystyki jasno pokazują, że PS5 utrzymuje silną pozycję na rynku i te rewelacyjne wyniki zostały osiągnięte bez wielu nowości first-party.

Pathologic 3



PS5, XSX, PC | 9 STYCZNIA 2026 | ICE-PICK LODGE

Na pierwszy rzut oka Pathologic 3 przypomina lekko podrasowaną wizualnie drugą część serii. Nie tylko małe miasteczko, które zmaga się z plagą dziwnej choroby, przywołuje wspomnienia dzieła z 2019 r. Nawet NPC-e i animacje w rudymentarnych walkach kojarzą się z Pathologic 2. Nie znaczy to jednak, że gra nie zaskoczy ważnymi nowościami.

Szykowana fuzja horroru, kryminału i przygodówki zaskakuje przede wszystkim koncepcją podróżowania w czasie. W Pathologic 3 też mamy tylko kilkanaście dni na powstrzymanie epidemii, ale tym razem tykający zegar będzie mniej opresyjny. W grze z 2019 r. czas był nieubłaganym sędzią, którego wyroki były nieodwracalne, tak że można było przegapić nawet ważne sytuacje i zadania. Wywoływało to dosyć stresującą atmosferę rozgrywki, która nie każdemu przypadła do gustu. I właśnie tutaj pojawia się wielka zmiana. W Pathologic 3 wciąż można przegapić istotne wydarzenia, ale tym razem do gry wdrożono mechanikę odwracania czasu.

W jednym z możliwych scenariuszy zbuntowani mieszkańcy chcą zlinczować głównego bohatera, który podjął szereg złych decyzji, prowadzących do śmierci wielu osób. Nowa funkcja w marce pozwala na odkręcanie takich pomyłek poprzez cofnięcie się w czasie. Rzecz wiąże się z pewnym kosztem, związanym z używaniem tajemniczej substancji, więc trzeba będzie korzystać z niej rozważnie, by nie zabrakło paliwa na odkręcanie najpoważniejszych błędów. Manipulowanie czasem zaakcentuje nieliniowość i dynamikę świata, w którym nie ma prostych i jednoznacznie pozytywnych decyzji. Nawet pozornie idealny wybór łączy się bowiem z bolesnymi konsekwencjami. Te trudne sytuacje rozciągają się nawet na szerszy horyzont niż tylko wybory podejmowane w dialogach. W Pathologic 3 wcielamy się w lekarza, który szybko zasiądzie na fotelu burmistrza, co wiąże się z warstwą zabarwioną strategicznymi motywami. Codziennie można bowiem wydawać nowe rozporządzenia dla mieszkańców, nakazując im przykładowo spalić określone domy, czerpać wodę tylko z jednego, bezpiecznego źródła czy zmusić obywateli do ryzykownych szczepień eksperymentalnym preparatem, który dopracowujemy w miarę rozgrywki. Takie edykty mają określony koszt w „surowcach" miasteczka i mogą prowadzić do zahamowania szalejącej choroby, ale też do niepotrzebnych zgonów, gdy NPC-e zaczną padać jak muchy po zastrzykach albo po prostu wyjdą na ulice robić demolkę, buntując się przeciwko przegiętym zarządzeniom.

Sporadyczne, topornie wykonane walki w ujęciu kamery FPP to tylko margines zasadniczego gameplayu. Tutaj królują dialogi, swobodna eksploracja i medyczne śledztwo, gdy próbujemy rozwiązywać medyczne zagadki przypadłości różnych pacjentów oraz kojarzyć znajdowane poszlaki na temat źródeł dziwacznej epidemii. Szykuje się zatem wciągający tytuł dla osób, które lubią niepokojąco mroczne, dojrzałe klimaty. ⊗ Zax

Dlaczego /nie/czekamy

- ⊕ bo to kontynuacja bardzo udanej marki
- ⊕ bo motyw cofania się w czasie fascynuje
- ⊕ bo smaczki strategiczne są interesujące
- ⊖ bo graficznie jest to dosyć niski poziom

eprasa.pl 79de2a852e

KREATYWNA EUROPA MEDIA

Wspieramy **development** europejskich **gier wideo**

Dołącz do grona beneficjentów programu Kreatywna Europa!

Najbliższy nabór w schemacie Video Games and Immersive Content Development upływa 11 lutego 2026 roku.

www.kreatywna-europa.eu
#ProudToSupportTheBest

Kreatywna Europa MEDIA

Frost Survival VR Wenkly Studio Sp. z o.o.

eprasa.pl 79de2a852e

Kondycja konsoli w tym miesiącu

XSX / XONE

Sprzedaż konsoli XSX w mln sztuk: 33,88 (dane vgchartz.com)

CO Z TYM XBOKSEM?
Microsoft przedstawił nowy raport finansowy, który niestety potwierdził fatalną kondycję segmentu konsol. Xbox Series X|S ponownie zanotował ogromny spadek sprzedaży – przychody ze sprzętu zmniejszyły się o 29% rok do roku w ostatnim kwartale. To dokładnie taki sam wynik jak rok wcześniej, co pokazuje, że problem nie jest chwilowy. Dodatkowo konsole Microsoftu są obecnie droższe niż PlayStation 5, co czyni je mniej atrakcyjnymi dla nowych klientów. Jednocześnie firma coraz wyraźniej odchodzi od tradycyjnego modelu „Xbox = konsola". Przychody z usług i treści (Game Passa, gier first-party oraz sprzedaży na innych platformach) wzrosły o 1%. Strategia „This is an Xbox" pokazuje, że Microsoft chce być wszędzie, niezależnie od urządzenia. Nawet nadchodzące święta i premiera Call of Duty: Black Ops 7 mogą nie wystarczyć, by odwrócić negatywny trend... a przed marką Xbox stoją jedne z najtrudniejszych miesięcy w historii.

Darwin's Paradox!

PS5, XSX, SWITCH 2, PC | 2026 | ZDT STUDIO

Prosto z planu zdjęciowego japońskich filmów przyrodniczych przybywa on. Cały w mackach i oślizgłych przyssawkach. Napalony mięczak Darwin.

Po zobaczeniu rozgrywki z Darwin's Paradox! zaczynam rozumieć, czemu Konami objęło francuski projekt swoim patronatem. Zanosi się bowiem na wyjątkowo fajną fuzję platformówki 2,5D i gry w stylu kultowego Oddworld: Abe's Oddysee.

Klasyczna, boczna perspektywa kamery podpowiada, że Darwin's Paradox! to czyste arcade, ale to nie do końca dobry trop. Gameplay jest tutaj znacznie głębszy od prozaicznego przyklejania się mackami do ścian i sufitów oraz skakania po platformach. Nasza ośmiornica, ze swoim galaretowatym, miękkim ciałkiem, nie może się szarpać z wrogami (co też przywołuje wspomnienia przygody Abe'a). Dlatego niezbędne jest uruchomienie dziewięciu móżdżków stwora. Darwin może przede wszystkim strzelać ciemną substancją ze swej duposakwy, tworząc w poziomach podwodnych „zasłony dymne", które pozwalają ośmiornicy na ukrycie się przed czujnym okiem kamery czy drapieżnej mureny. Na lądzie obślizgły stworek oślepia natomiast adwersarzy celnym pluciem atramentem prosto w ślepia. Strumieniami tej czarnej substancji można też przełączać niedostępne normalnie wajchy i inne guziki.

To nie koniec możliwości tytułowego mięczaka. Po wyłonieniu się z wody gagatek potrafi napełniać się powietrzem, po czym unosić się jak balonik nad głowami ludzi i szybować ze zdziwionymi mewami.

Oprócz obślizgłego stealth w grze pojawią się też ostrzejsze sytuacje. Tytułowy głowonóg potrafi galopować z gracją rozpędzonego stada słoni, skakać między zawalającymi się wieżami, nurkować z wysokości jak sokół wędrowny, a wszystko to ukazywane jest z dynamiką, o której można tylko pomarzyć w innych grach z tego gatunku. Przepych bywa tu iście kaskaderski – obiekty się rozpadają, budynki eksplodują. Z kolei w tle fabryki żywności, z której próbuje wydostać się złapana w rybacką sieć ośmiornica, widać setki zasuwających przy taśmociągach robotników.

Wyrazistość ślicznego oświetlenia i bogactwo scenografii – to wszystko robi wrażenie. Taki przepych w ciężkim silniku UE5 wiąże się jednak z wymogiem posiadania odpowiednio mocnego hardware'u. Dlatego autorzy koniec końców porzucili pomysł wydania Darwin's Paradox! na Switcha. Gra pojawi się wyłącznie na Switchu 2, PS5 i XSX, a grafikę na konsolach Sony i Microsoftu włączymy w trybie wydajności (60 FPS-ów) i priorytetu jakości (30 FPS-ów).

Szykuje się zatem wizualna perełka, która może też pozytywnie zaskoczyć fabularnie. Autorzy inspirują się bowiem starymi filmami science fiction z lat 50. i 60. Fałszywa przetwórnia owoców morza, uzbrojone po zęby latające spodki i wielka mistyfikacja z ufokami udającymi ludzi – to motywy przewodnie zwariowanej przygody paryskiego ZDT Studio. ⊗ **Zax**

Dlaczego /nie/czekamy

- ⊕ bo gra jest inspirowana kultowym Oddworld
- ⊕ bo oprawa w UE5 wygląda imponująco
- ⊕ bo nie jest to zwykła platformówka 2.5D
- ⊖ bo szkoda, że nie uda się dokończyć wersji dla NS1

eprasa.pl 79de2a852e

WIEDŹMIN DZIKI GON

10 LAT ZABIJANIA POTWORÓW

The Witcher 3: Wild Hunt Anniversary Monster Slayer Kit

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

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

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

The Witcher 3: Wild Hunt 10th Anniversary Calendar 2026

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

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

CD PROJEKT RED

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

GOOD LOOT

Kondycja konsoli w tym miesiącu

SWITCH

Sprzedaż konsoli Switch 2 w mln sztuk: 10,68 (dane vgchartz.com)

DOMINACJA TRWA!
Nintendo opublikowało najnowszy raport finansowy, który potwierdza ogromny sukces Nintendo Switcha 2. Konsola, dostępna na rynku zaledwie od kilku miesięcy, sprzedaje się znakomicie i notuje najlepszy start w historii firmy. W cztery miesiące urządzenie znalazło 10,36 mln nabywców, z czego 4,54 mln sztuk sprzedano w ostatnim kwartale – to wynik, który pobił nawet rekordowe tempo Wii. Nintendo podniosło więc prognozy: Switch 2 ma osiągnąć 19 mln konsol i 48 mln gier do końca roku fiskalnego. Również starszy model radzi sobie świetnie – mimo debiutu następcy pierwszy Switch wciąż sprzedaje się na tyle dobrze (> 4 mln), że wkrótce stanie się drugą najpopularniejszą konsolą w historii. Ogromne sukcesy notują też same gry – Mario Kart World osiągnęło 9,57 mln egzemplarzy, a Donkey Kong Bananza 3,49 mln. Łącznie na Switcha 2 sprzedano już ponad 20,62 mln gier, co potwierdza, że Nintendo dominuje na rynku i ma przed sobą kolejny rekordowy rok.

Dragon Quest VII Reimagined

PS5, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC | 5 LUTEGO 2026 | SQUARE ENIX/HEXADRIVE

O ile nie podoba mi się grzebanie w fabule Final Fantasy VII, o tyle w przypadku remake'u Dragon Quest VII mam już inne odczucia. Przy tej produkcji spędziłem łącznie ponad 200 godzin na PS1 i 3DS i prawie nic z tych posiedzeń dziś nie pamiętam.

Wniosek jest następujący: albo potrzebuję już łykać regularnie lecytynę na niedomagającą mózgownicę, albo fabuła z DQVII jest mdła i nieciekawa. Jestem niepoprawnym optymistą, więc stawiam na ten drugi wariant. Dlatego też cieszy mnie to, że Square Enix wzięło się za gruntowny remont scenariusza z 2001 r. Dragon Quest VII Reimagined to nie tylko o niebo ładniejsze opakowanie, ale też poprawiona zawartość i fabuła. Narracja gry z PS1 potrafiła nudzić jak flaki z olejem i pomysłowi skrócenia kilku dłużyzn w remake'u mogę tylko przyklasnąć. Szkoda jedynie, że wyrzucono z gry kasyna z seksownie rozpikselowanymi króliczkami, ale myślę, że weźmiemy zimny prysznic i jakoś to przeżyjemy. Na tym etapie nieuzasadnione są obawy, że Reimagined to gorsza wersja opowieści znanej z PlayStation. Square dorzuca bowiem wiele nowych wątków, które w ogóle nie występowały na 3DS i PS1. Nie są to poboczne pierdoły, tylko istotne historie, eksponujące psychologię i charaktery głównych aktorów tego widowiska fantasy.

Dostaniemy chociażby rozbudowane dzieje księcia Kiefera, którego spotykamy w jednym queście w zaawansowanej wiekowo wersji. Żeby pomóc starszemu bohaterowi w opałach, trzeba najpierw zakraść się do wnętrza zamku, unikając czujnych strażników w sekcji stealth. W innej świeżej misji, która w ogóle nie występowała na PS1, poznajemy wydarzenia z dzieciństwa Maribel, które uformowały jej charakterek. Są to zatem dodatki, które dalece wykraczają poza formułę gameplayowych zapychaczy.

Square przemodelowuje narrację tak dogłębnie, że rozgrywka jest teraz mniej liniowa. Gracz ma znacznie większą swobodę w decydowaniu o kolejności zwiedzania i odbudowy poszczególnych kontynentów i regionów świata. A to tylko początek zmian, bo w DQVII Reimagined powalczymy też z wieloma nowymi potworkami. By uwolnić gameplay od uciążliwej repetycji, tradycyjna turowa walka nie jest teraz w ogóle inicjowana, gdy adwersarze są znacznie słabsi od drużyny. Gamonie na niskich poziomach giną od razu po zetknięciu się z sylwetką protagonisty na polu. Twórcy wzbogacili też system profesji postaci o masę świeżych zdolności, co przyda się w początkowych etapach epickiej przygody, rozpisanej na ponad 100 godzin. Każdy bohater może teraz władać równocześnie dwoma Vocations, a większość początkowych profesji wyraźnie wzmocniono poprzez wyposażenie ich w nowe umiejętności pasywne.

Mogę tylko przyklasnąć tym zmianom oraz przepięknie wykonanej, nowej szacie graficznej, z miasteczkami wystylizowanymi na cudne, miniaturowe makiety. Widać, że Square inwestuje w ten remake, okraszony doskonałym angielskim dubbingiem, konkretne pieniądze. ⊗ Zax

Dlaczego /nie/czekamy

- ⊕ bo grafika i angielski dubbing rządzą
- ⊕ bo Square Enix skraca dłużyzny i wprowadza nowe questy
- ⊕ bo cieszy przebudowany system profesji
- ⊖ bo szkoda usuniętych kasyn

eprasa.pl 79de2a852e

eprasa.pl 79de2a852e

POCO F8 ULTRA I F8 PRO

GAMINGOWE SMARTFONY, KTÓRE OFERUJĄ COŚ WIĘCEJ NIŻ CZYSTĄ MOC

Zabłocki: Rynek smartfonów od dawna kręci się wokół detali, które nie mają większego znaczenia w ogólnym odbiorze. Tu ktoś przesunie wyspę aparatu o dwa milimetry, tam ktoś zmieni fakturę szkła, a wszystko to przedstawia się jako rewolucję. W tym krajobrazie POCO wykonuje znacznie ciekawszy ruch i sukcesywnie dopieszcza swoje modele do granic możliwości.

Seria POCO F8 dąży do uzyskania metki flagowców z prawdziwego zdarzenia, tyle że bez balastu, który zwykle towarzyszy tej etykiecie. W F8 Ultra i F8 Pro chodzi nie tylko o moc, bo tę dziś zapewnia niemal każdy. Chodzi o to, jak ta moc jest wykorzystywana i jak wpływa na codzienne korzystanie ze smartfona. Przede wszystkim na gry, ale też na multimedia, na zdjęcia, na pracę i na zwykłe drobiazgi, które często zajmują nam sporą część dnia.

Nowe smartfony z serii POCO F8 celowo zmieniają zachowanie ekranu, brzmienie głośników, stabilność działania odpalonych gier czy wykorzystanie funkcji AI. Omówmy więc, na czym te zmiany polegają.

POCO F8 ULTRA TO FLAGOWIEC Z SUBWOOFEREM

W przypadku POCO F8 Ultra mówimy o topowym modelu z wyjątkowymi funkcjami. Sercem urządzenia jest duet złożony z najnowszego i najszybszego procesora mobilnego, czyli Snapdragona 8 Elite Gen 5 oraz dodatkowego układu VisionBoost D8. Ten drugi nie istnieje tylko po to, by ładnie wyglądać w specyfikacji, tylko po to, by odciążyć główny procesor w zadaniach gamingowych. Ze szczególnym naciskiem na zagwarantowanie płynnego działania, wysokiego klatkażu i rozdzielczości oraz optymalnych ustawień HDR.

Według pomiarów przygotowanych przez producenta, POCO F8 Ultra osiąga w AnTuTu okolice 3,94 mln punktów. Ważniejsze jest jednak to, co dzieje się poza benchmarkiem. W długich sesjach smartfon utrzymuje średnio około 120 klatek na sekundę, a tzw. 1% low – czyli te najgorsze, pojedyncze momenty spadku wydajności – nie spadają poniżej okolic 90 FPS. W praktyce oznacza to, że gry takie jak „PUBG Mobile" czy „Call of Duty: Mobile" działają nie tylko płynnie, ale przede wszystkim stabilnie. Animacja nie szarpie, a gra nagle nie zacina się w momentach większego obciążenia.

To efekt podejścia, które do tej pory kojarzyliśmy raczej z komputerami niż ze smartfonami. POCO F8 Ultra nie próbuje po prostu podnieść taktowania i liczyć na to, że „jakoś to będzie". Tutaj widać pracę nad równowagą między CPU i GPU, zarówno nad płynnością wyświetlania klatek, ale też wreszcie nad chłodzeniem. Rozbudowany układ LiquidCool z podwójnym IceLoopem rozprowadza ciepło nie tylko z procesora, ale też z płyty głównej i okolic modułu aparatu. Urządzenie dzięki temu po kilku godzinach gry zachowuje się tak samo przewidywalnie jak na początku – bez nerwowego zbijania częstotliwości i bez gorącej obudowy, która może być nieprzyjemna dla naszych dłoni.

SUBWOOFER, KTÓRY ZASKAKUJE W MOBILNYM ŚWIECIE

Najbardziej zaskakującym elementem serii F8 jest dźwięk. W świecie, w którym większość producentów chwali się „ulepszonym stereo", POCO zrobiło coś nietuzinkowego – można wręcz powiedzieć, że eksperymentalnego. Marka posta-

wiła na układ 2.1, z dodatkowym głośnikiem niskotonowym, ulokowanym obok wyspy z aparatami.

Efekt nie wynika jednak z samego układu głośników, ale z pracy wykonanej wspólnie z inżynierami Bose. W dźwięku pochodzącym z POCO F8 Ultra i F8 Pro jest coś, czego nie da się uchwycić w specyfikacji. Bas schodzi nisko, ale nie dudni. Wokale są czytelne i nie zapadają się w plastikową barwę. Stereofonia wypada więc zaskakująco klarownie. To brzmienie zdecydowanie pełniejsze, bardziej uporządkowane niż to, do czego przyzwyczaiła nas większość smartfonów konkurencji.

W PRZYPADKU POCO F8 ULTRA MÓWIMY O TOPOWYM MODELU Z WYJĄTKOWYMI FUNKCJAMI

Dodano przy tym dwa profile odsłuchowe. Dynamiczny nadaje dźwiękowi więcej masy i ciepła, z kolei zbalansowany stawia na liniowość i czystość. Brzmi to prosto, ale daje użytkownikowi realny wybór, a seria POCO F8 jest jedną z nielicznych, w której głośniki nie proszą się o natychmiastowe wyciszenie.

EKRAN ZASŁUGUJE NA ODRĘBNY AKAPIT

HyperRGB to jedna z tych technologii, o których mówi się zdecydowanie za mało. Zamiast podnosić rozdzielczość do 2K, w przypadku serii F8, POCO zastosowało pełną, trójskładową strukturę subpikseli RGB. W praktyce oznacza to, że ostrość i czystość obrazu dorównują panelom 2K, choć sam ekran pozostaje bardziej energooszczędny – zużywa około jedną piątą mniej energii niż poprzednia generacja.

W codziennym odbiorze ważniejsze są jednak inne cechy. Jasność minimalna potrafi zejść do 1 nita, co pozwala komfortowo korzystać ze smartfona po zmroku, bez oślepiania osób znajdujących się w naszym towarzystwie. Pełne DC Dimming eliminuje migotanie, a nowe materiały luminoforów M10 zwiększają efektywność i sprawiają, że ekran jest stabilny pod kątem barwy i jasności nawet przy niższych poziomach podświetlenia.

Rozmiar ekranu też należy do jednego z największych w swojej klasie. Przekątna 6,9 cala na co dzień przestaje być fanaberią „dużych ekranów", a staje się realną przestrzenią do pracy, oglądania materiałów wideo czy grania. Nie brakuje, rzecz jasna, odświeżania 120 Hz.

W modelu F8 Ultra producent nie próbuje nikogo zaczarować liczbą megapikseli. Mamy tu duży, światłoczuły sensor 1/1.31" Light Fusion 950, solidną stabilizację optyczną i dopracowaną optykę, której zadaniem jest nie zachwycać możliwością kustomatyzacji, ale zwyczajnie dobrze działać. Do tego dochodzi peryskop 5x, który w trybie 10x wciąż potrafi zrobić całkiem przyzwoite zdjęcia. Zdjęcia, które wykonamy tym smartfonem, pozostają bardzo czyste. Obróbka cyfrowa funkcjonuje poprawnie. Nie przepala nieba, nie gubi światła w cieniu, nie próbuje upiększać sceny do granic nierealności. Zachód słońca wygląda jak zachód, a noc jak noc, bez przesadnej agresji algorytmów. Nawet tryb księżyca działa tutaj zaskakująco rzeczowo, gdy optyka przechodzi w okolice 20-krotnego zbliżenia. Smartfon po prostu rozpoznaje tarczę i stara się ją odwzorować.

W segmencie smartfonów flagowych, pojemność baterii 5000 mAh wciąż bywa normą. W POCO F8 Ultra aż 6500 mAh robi wrażenie. Telefon nie staje się przez to toporny ani ciężki; to nadal urządzenie wygodne w codziennym użyciu. Do tego producent dokłada szybkie ładowanie – 100W przewodowo, 50W bezprzewodowo. To sprawia, że bateria rzadko kiedy staje się problemem. Ciekawostką jest system, który potrafi w trakcie ładowania ograniczyć moc po to, by nie przegrzewać ogniw.

POCO F8 PRO – SPOKOJNIEJSZY CHARAKTER, TA SAMA LOGIKA

Obok F8 Ultra stoi F8 Pro, czyli model, który celuje w rozsądek, a nie w rekordy. Ma ten sam ekran HyperRGB, to samo brzmienie stworzone z udziałem Bose, identyczny system HyperOS 3 i dobrze zorganizowane narzędzia AI. Różnica polega na tym, że Pro nie potrzebuje drugiego procesora. Bazuje na Snapdragonie 8 Elite, który jest szybki, choć nie tak agresywny energetycznie jak konfiguracja Ultra. Do codziennej pracy idealny, a do gier – wciąż bardzo mocny.

Pro ma jeszcze jedną przewagę: teleobiektyw 2.5x. To niedoceniony dystans – ani ekstremum, ani półśrodek, lecz coś, co w fotografiach ludzi działa po prostu dobrze. Pro wykorzystuje to w pełni. Kadry mają naturalną perspektywę, twarz nie jest rozjechana, a tło rozdzielone w sposób, który nie wygląda na sztuczne wycięcie. To rejon, w którym Pro potrafi być bardziej praktyczny niż Ultra, nie goniąc za spektakularnym zoomem. W ręku F8 Pro leży nawet trochę lepiej, bo jest lżejszy. Waży 199 gramów, czyli tyle, by nie męczyć dłoni, a jednocześnie nie sprawiać wrażenia kruchego.

Seria F8 nie wygląda więc na eksperyment, ale konsekwentną próbę wejścia do klasy urządzeń, gdzie poza szybkością liczy się również klasa doświadczenia. Ultra jest pokazem tego, jak daleko można popchnąć smartfon bez podnoszenia ceny do absurdalnych poziomów. Pro z kolei stanowi bardziej kameralną odpowiedź na to samo pytanie, z naciskiem na wygodę i kulturę użytkowania. Razem tworzą bardzo zgrany, ale i nietuzinkowy duet. A w branży, która od lat hołubi hałas, zdolność mówienia spokojnym tonem staje się największą demonstracją dojrzałości.

JAK SIĘ GRA NA POCO F8 PRO?

Rzeczowe wrażenia z testów

Kiedy odpaliłem POCO F8 Pro po raz pierwszy, od razu chciałem sprawdzić jedną rzecz – czy Snapdragon 8 Elite Mobile Platform, mimo że to chip z 2024 roku, wciąż daje radę w najbardziej wymagających grach. Po kilku dniach testów mogę powiedzieć, że ta jednostka nadal trzyma poziom flagowca. To nie jest już „efekt nowości", tylko solidna, sprawdzona platforma, do której POCO w przypadku serii F8 dorzuciło porządne chłodzenie i dobre zarządzanie wydajnością.

W „Call of Duty: Mobile" urządzenie bez wysiłku trzyma 120 FPS. Nie ma nagłych spadków ani przeciążeń na 1% low. W dynamicznych trybach, gdzie liczy się reakcja, F8 Pro przypomina bardziej przenośną konsolę niż smartfon. Szybkie strafe'y, mikro-aiming, przełączenie się między broniami – to wszystko jest natychmiastowe. Widać, że Wild-Boost Optimization robi robotę, bo gra działa bardzo płynnie i równomiernie.

W „Genshin Impact", od którego większość smartfonów się ugina, POCO trzyma stabilność na wysokich ustawieniach graficznych. Fontaine, Sumeru, duże miasta czy potyczki z wieloma przeciwnikami nie robią na tym sprzęcie wrażenia. Możemy pograć bez zauważalnych spadków czy wyraźnego dławienia procesora. Grałem ciągiem ok. 50 minut i w żadnym momencie nie pojawił się typowy „efekt przegrzania", czyli nagły spadek FPS po rozgrzaniu SoC.

W „Honkai: Star Rail" urządzenie radzi sobie świetnie zarówno w walkach, jak i podczas szybkiego przełączania lokacji. Animacje są czyste, bez przycięć, a system szybko reaguje na zmiany scen i dynamiczne efekty świetlne. Na tym telefonie po prostu czuć, że gra działa „na luzie", bez wysiłku. A przypomnę, odpaliłem jedne z najbardziej wymagających produkcji mobilnych.

Kluczowe jest to, co dzieje się pod obudową. POCO F8 Pro korzysta z 3-warstwowej komory IceLoop – to konkretna różnica względem typowych smartfonów, w których heatpipe'y są płaskie i szybko łapią temperaturę. Tutaj ciepło jest odprowadzane bardziej równomiernie, a w praktyce sprawia, że telefon nagrzewa się wolniej i w przewidywalny sposób. Ekran nie robi się gorący, bo panel jest fizycznie odseparowany od głównej sekcji cieplnej. Przy dłuższych sesjach, nawet na najwyższych detalach i odblokowanych klatkach, urządzenie nadal trzyma akceptowalne temperatury. Ciepło jest wyczuwalne, ale nie przeszkadza w trzymaniu smartfona ani nie wpływa na liczbę klatek na sekundę.

Do tego dochodzi ekran. AMOLED 120 Hz z szybkim próbkowaniem dotyku to jeden z najbardziej responsywnych paneli w tej klasie. W „Mobile Legends" reakcja na gesty jest natychmiastowa. W „PUBG Mobile" szybkie obracanie kamerą działa płynnie, bez charakterystycznego, delikatnego laga pod palcem. Tryb Wet Touch 2.0 też się przydaje – testowałem granie z lekko wilgotnymi palcami i panel nie wariował, co w tym segmencie nie jest standardem.

Bateria o pojemności 6210 mAh wystarcza na setki minut grania. Ponad godzina w „Genshin Impact" przy wysokich ustawieniach zużyła u mnie ok. 16–18%. W „Honkai: Star Rail", w sesji 45-minutowej, zeszło ok. 12%. To poziom, który pozwala na komfortowe, kilkugodzinne granie w ciągu dnia, np. w podróży, bez konieczności podpinania się pod ładowarkę. A jeśli już trzeba uzupełnić energię, 100W HyperCharge robi to na tyle szybko, że wystarczy 15-minutowa przerwa na kawę.

Dużym zaskoczeniem jest dla mnie dźwięk. Sound by Bose wnosi tu wyraźnie więcej niż standardowy zestaw stereo. W „Call of Duty" kierunkowość kroków i strzałów jest znacznie czytelniejsza. W grach fabularnych dialogi są czyste, a scena dźwiękowa szeroka. Nie trzeba od razu zakładać słuchawek, bo głośniki robią robotę na tyle dobrze, że większość mobilnych gier brzmi tu przestrzennie i wręcz imponująco.

Co ważne, całość systemu – od CPU i GPU po zarządzanie obciążeniem – działa bardzo spójnie. Nie mamy wrażenia, że moc idzie w górę tylko przez pierwsze 10 minut, a potem telefon zaczyna walczyć o utrzymanie tempa. Stabilność to największy atut F8 Pro. Nawet przy najcięższych grach nie czuć, że smartfon się „męczy". Po prostu pracuje równo, bez nagłych skoków temperatury, bez szarpania animacji i bez przewlekłych spadków FPS. Jeżeli więc szukacie gamingowego telefonu do grania mobilnego, po chmurze czy streamowania gier z innych urządzeń, POCO F8 Pro spełni wszystkie Wasze oczekiwania.

OD

XSX, PC | BRAK DATY PREMIERY | XBOX GAME STUDIOS

Hideo Kojima słynie z chęci dekonstruowania medium gier, żonglerki konwencjami i angażowania aktorów ze srebrnego ekranu. Legendarny twórca Snatchera, Metal Gear Solid i Death Stranding w przeszłości usiłował dostarczyć Silent Hills z Normanem Reedusem w roli głównej. Udało się wypchnąć demo, P.T., jedno z najbardziej przerażających doświadczeń, z jakimi zetknąłem się w swojej karierze.

Po dekadzie japoński reżyser znów chce to zrobić, chce nas postraszyć, i to w sposób, jakiego nikt się nie spodziewa. „Chciałbym, pierwszy raz w historii, zeskanować ducha i odebrać za to nagrodę" – czyż nie jest szalony? Do tego szaleńczego przedsięwzięcia dołączył Jordan Peele, reżyser takich straszaków jak „To my" i „Uciekaj" – ma więc odpowiednie kwalifikacje, by wspomóc kreację doświadczeń z perspektywy bezbronnej ofiary. „Dla graczy i krzykaczy" – brzmi motto produkcji, więc twórcy OD celują w przystępność, nie komplikując mechanik rozgrywki i stawiając na dosadny przekaz.

OD na pierwszy rzut oka nie łączy się z niedoszłym Silent Hills, choć reinterpretuje motywy obecne w skasowanej przed 10 laty produkcji. Sam Kojima celuje w awangardowy charakter gry, w odrębną wyrazistość przekazu. Zjawiska paranormalne są oczywistym wyborem z uwagi na niemal nieograniczone możliwości wywoływania strachu i generowania ciągłego napięcia. Kojima Productions zaprezentowało arcyciekawy materiał podczas ostatnich targów Tokyo Game Show, dwa lata po ogłoszeniu współpracy z Microsoftem. Studio zaprasza nas do wzięcia udziału w spirytystycznym rytuale wewnątrz przedmiejskiego domostwa. Patrzymy na ten chory świat z oczu aktorki, Sophii Lillis („To"), która, sądząc po ujęciu kamery na pozbawione klamki drzwi wejściowe, utkwiła w pułapce. Za oknami gęstnieje mgła (oczywiste podobieństwo do Silent Hill), a styl urządzenia mieszkania przywodzi na myśl drugą połowę lat 90., choć dokładny czas akcji OD pozostaje tajemnicą. Gra opiera się na bacznej obserwacji otoczenia, a klimat jest tworzony przez dźwięk, nasilający lęk, którego nie widać.

Szlakiem P.T.

Na tym koncepcyjnym fundamencie próbowało stanąć P.T. i to samo robi OD. W tamtej produkcji eksplorowaliśmy dom atakującymi echami potwornej zbrodni, natomiast w przypadku nadchodzącego horroru przewija się motyw rozpalania świec na „ich cześć", umieszczony na kartce wsuniętej przez drzwi (motyw jakby wyjęty z Silent Hill 4: The Room). Podczas wykonywania tej czynności w tle słychać płacz niemowlęcia, co słyszeliśmy już w P.T, a w Death Stranding pojawiły się łącznikowe dzieci (ŁD-ki), wyczuwające obecność zmarłych (Wynurzonych), przypadek? Na szczególną uwagę zasługuje przyczepiony do okna wycinek zdjęcia oka, które otwiera się i zamyka w trakcie rozpalania świeczek; w P.T. mijaliśmy dziesiątki ujętych na obrazach oczu. Oko w materiale OD nie reaguje na odgrywaną przez Sophię Lillis postać.

Trudno wyrokować, czy Kojimowski horror tworzy pętlę rozgrywki wzorem z P.T.

Trudno wyrokować, czy Kojimowski horror tworzy pętlę rozgrywki wzorem z P.T., gdy przechodziliśmy ten sam korytarz w zmieniających się okolicznościach. Do świata bohaterki pragnie się dostać

nieznana siła, obecność innego rodzaju, a opisywane kilka linijek powyżej oko reaguje, gdy jest ona blisko. Nie bez powodu materiał podpisano OD: KNOCK. W miarę podpalania świeczek coś z zewnątrz dobija się z większą siłą i tego samego doświadczyliśmy w P.T. Pamiętacie głos radiowy z tamtego dema mówiący, by odwrócić się za siebie? Oczywiście lepiej było tego nie robić. Na rozgrywce z OD Lillis dopada paraliżujący strach, gdy demoniczna istota dostaje się do środka. Dzięki technologii Unreal Engine na twarzy protagonistki maluje się przerażenie, jakiego w grach jeszcze nie widzieliśmy. Kojima chce nadać temu tytułowi autentyczny charakter, a całość tworzona będzie jako antologia opowieści. Zamiast łączącego wszystko motywu otrzymamy krótsze, choć bez wątpienia intensywniejsze epizody. Twórcy gry zdołali, podobno, uchwycić odgłosy ducha nawiedzającego studio, po czym wraz z przedstawicielami firmy Microsoft udali się do sanktuarium. Ile jest w tym prawdy, a ile reklamy, oceńcie sami. „Nawet jeśli był tam jakiś duch, zniknął". OD nawiedzi nas najwcześniej w przyszłym roku. ⊗ **Graba**

ASSETTO CORSA RALLY

PC (PS5, XSX W 2026) | 13 LISTOPADA 2025 (WCZESNY DOSTĘP) | SUPERNOVA GAMES STUDIO

TEKST: URAL

Wielu kierowców parających się motoracingiem twierdzi, że nic tak nie wystawia ich umiejętności na próbę jak rajdy samochodowe. Coś w tym chyba jest. Owszem, w wyścigach, zwłaszcza wszelkiej maści formułach, trzeba być silnym fizycznie jak gladiator, by znieść przeciążenia często godne myśliwców, precyzyjnym, bo każdy zbędny lub błędny ruch to utrata ułamków sekundy, a także wytrzymałym, bo przez kilkadziesiąt okrążeń organizm musi wydolić w skrajnie nieprzyjaznych warunkach jak wstrząsy czy wysoka temperatura powodująca odwodnienie (o sikaniu w pieluchomajtki nie wspominam). Wyścigi to trochę takie szachy dla organizmu i refleksu, a rajdy to wrażenia i wymagane kompetencje znacząco odmienne, trochę freestyle na czterech kołach. Tu już nie da się nauczyć każdego centymetra trasy na pamięć, warunki zmieniają się dynamicznie, często wystarczy przejazd jednego uczestnika, który wystartował przed nami, a kierownicą trzeba kręcić jak oszalały. No i w pojeździe nie jesteśmy sami, bo mamy po swojej prawicy pilota, z którym musimy współpracować w pełnej synchronizacji i zrozumieniu, do tego trzeba mieć wyjątkowo czułe pośladki, perfekcyjnie interpretujące zachowanie samochodu, charakterystykę nawierzchni i nawet drobne uszkodzenia mające wpływ na jazdę, jak choćby lekko wygięty wahacz.

W rajdach liczą się cojones

Tak, rajdy to zupełnie inna para kaloszy i nawet najmniejszy błąd często owocuje eliminacją z zawodów, bo tu rzadko trafiają się szerokie pobocza, więc przestrzelenie zakrętu może skończyć się ładnym dzwonem z pniem drzewa albo stoczeniem się ze zbocza.

Przede wszystkim jednak tematyka ta doskonale sprawdza się w grach. Już starusieńkie i casualowe Sega Rally udowodniło, że w produkcjach tego typu drzemie olbrzymi potencjał. Dzieło Niebieskich przez lata królowało w salonach arcade, ale wraz z nowymi generacjami konsol i komputerów realizm w tego typu tytułach stawał się coraz większy i od pewnego czasu oferują one wrażenia mocno symulacyjne, które pozwalają poczuć, jak to jest usiąść za kierownicą prawdziwej rajdówki i słyszeć szum mijanych czasem nawet o centymetry drzew.

Model jazdy? Jest bardzo dobry, ale kilka drobnych szlifów jeszcze by się przydało

Za mój ideał i wyznacznik w tym względzie uchodzi od dawna DiRT Rally 2.0, produkcja łącząca w sobie świetny model jazdy, perfekcyjną telemetrię i co za tym idzie doskonałe wsparcie symulatorów typu DOF, czyli ruchomych platform z siedziskiem, które na siłownikach wychylają się stosownie do tego, co się dzieje na ekranie. Posiadany przeze mnie DOF Reality P3 oferuje również symulację uślizgu tylnej osi i takie połączenie z szerokokątnym hełmem VR to combo zapewniające doznania tak rzeczywiste, że można uwierzyć, że siedzi się za kierownicą prawdziwej rajdówki, a po zejściu z fotela po przejechaniu jednego OS-a z człowieka leje się pot i nazajutrz można mieć zakwasy. Nikt mi nie powie, że wyczynowa jazda samochodem to nie jest prawdziwy sport, bo siedzi się tylko na dupie i kręci kółkiem, skoro ja potrafię się zmęczyć samą wirtualną zabawą. Tu naprawdę pracują mięśnie całego ciała i trzeba mieć niezły refleks.

Ale do rzeczy! Assetto Corsa to marka sama w sobie, której fanom wyścigów nie trzeba przedstawiać, więc kiedy pod jej szyldem miała się pojawić wersja rajdowa, byłem co najmniej zaintrygowany. Tym bardziej że za produkcję tej odsłony odpowiedzialne jest Supernova Games Studios, które wprawdzie jest tworem świeżym, ale funkcjonuje pod parasolem Digital Bros, tym samym, do którego również należy Kunos Simulazioni, które stało za dotychczasowymi grami z serii.

I tu robi się ciekawie. Możecie tego nie wiedzieć, ale ta ostatnia firemka początkowo chciała zrobić rajdówkę, ale wówczas wyszedł DiRT Rally, który pozamiatał na rynku, więc Włosi z tego zrezygnowali, niemniej pewne elementy w pierwszej ich grze pozostały w postaci dwóch kultowych aut rajdowych, Toyoty Celiki i Audi Quattro S1. Produkcja przygotowywana przez Supernovę bazuje technologicznie na dziele od Kunos, studio działa w tej samej grupie, co oczywiście przekłada się na stosowny przepływ informacji pomiędzy firmami, ale co chyba istotniejsze, zespół stanowią prawdziwi weterani, którzy zjedli zęby na tworzeniu licznych samochodówek, w tym Colina McRae, jak i, o czym wspomniałem wcześniej, mojej ulubionej serii DiRT. Myślę, że takie CV daje nadzieję, że Assetto Corsa Rally naprawdę na rynku namiesza.

Potencjał, którego nie można zmarnować

Czy tak faktycznie będzie? Cóż, wersja Early Access, do której otrzymałem przedpremierowo dostęp, zdaje się to potwierdzać. Już nieraz wspominałem, że lepiej mało, ale dobrze, a tu w teorii

eprasa.pl 79de2a852e

tak właśnie jest, rajdy mamy bowiem tylko dwa, tj. Alzację i Walię (choć trasy są łącznie cztery), ale o Boziuniu, jak to jest dobrze zrobione! Że nawierzchnie zostały przeskanowane laserowo, to akurat nic nadzwyczajnego, branżowy standard, ale ważne, jak to wszystko zostało przeniesione na ekran. Oprawa jest absolutnie topowa, w końcu to Unreal 5, każda nierówność terenu wyczuwalna, model jazdy już teraz prezentuje się świetnie, a gra nawet nie chrupnie i nie uświadczyłem żadnych baboli. Na dokładkę mamy 10 furek, w tym tak kultowe jak Lancia Delta HF Integrale i Stratos Gr.4, Peugeota 208 Rally4 czy Citroëna Xsarę WRC. Oczywiście chciałoby się mieć inne legendarne wózki znane z oesów, jak Subaru Imprezę czy Mitsubishi EVO, o pozostałych markach nawet nie wspominam, ale wszystko w swoim czasie, w końcu to produkt w rozwoju. Na każdym kroku widać jednak miłość autorów wobec materiału źródłowego, więc jeśli dowiozą wszystko to, co obiecali, to DiRT będzie miał solidną konkurencję.

Co jeszcze zaoferowano nam na tym etapie? Wsparcie wszystkich popularnych kierownic, ale nie powinno być inaczej, do tego obsługę nawet trzech ekranów naraz dla lepszej immersji. Nie zapomnijmy też o zmiennych warunkach pogodowych czy różnych porach dnia i nocy. Śmiganie w Walii po ciemku, z włączonymi światłami, to doświadczenie, które zapamiętacie na długo.

Czy wszystko jest idealne? Nie, ale to drobnostki. Przyczepić się można do paru efektów graficznych, np. nie podoba mi się, jak zachowuje się deszcz na przedniej szybie i jak woda jest zgarniana przez wycieraczki, wygląda to dość słabo. Przydałoby się też więcej ujęć kamery, np. nad dachem, by było widać cały przód. Wprawdzie każde ustawienie można modyfikować, ale w bardzo ograniczonym zakresie i w niektórych przypadkach po zmianie parametrów widok bywa blokowany przez jakiś przedmiot z wnętrza kokpitu. Ale takie duperele pewnie dość szybko zostaną ogarnięte. Nie siedzi mi też do końca głos pilota i to, jak są przekazywane informacje o trasie. Nie chodzi nawet o samą treść, ale po trosze o timing, a jeszcze bardziej o sposób wypowiedzi, jakby gość sobie siedział przy piwku w fotelu w domu. Chciałoby się czuć, że typ siedzi po Twojej prawicy i też żyje tym, co się wokół niego dzieje, choć jego robota to przede wszystkim czytanie z kartki. Jednak jakieś wyczuwalne emocje w jego ekspresji by się przydały.

Nieco dziegciu w beczce miodu

Model jazdy? Jest bardzo dobry, ale kilka drobnych szlifów jeszcze by się przydało. Przede wszystkim w sytuacjach skrajnych i ekstremalnych, gdy np. podczas uślizgu zahaczymy o coś tyłem, reakcje samochodu potrafią być mocno przesadzone. Bywa też, że auto zbyt łatwo traci przyczepność przy większych prędkościach. Z innych rzeczy wspomniałbym jeszcze o modelu uszkodzeń, który jest niezły, ale nie oczekujcie w ich wizualizacji rewolucji. Chciałbym się doczekać gry, w której przy prawdziwym dzwonie auta zachowywałyby się jak w Burnoucie. Jasne, rajdówki są wzmocnione, mają klatki bezpieczeństwa, niemniej jest tu jeszcze pewne pole do popisu. No i ostatnia drobna uwaga – powrót na trasę czasem może być frustrujący, przydałby się szybszy respawn, a jeszcze lepiej, gdyby była możliwość cofania się w czasie o kilka sekund, co moim zdaniem powinno być w tego typu produkcjach standardem, bo niby czemu nie? W niektórych DiRT-ach ta funkcja była obecna, w innych nie i też tej niekonsekwencji do końca nie rozumiem.

Mimo tego wszystkiego daję Assetto Corsie kredyt zaufania i mocno uniesiony kciuk w górę. Choć jest to dopiero wersja wczesnego dostępu, to już dostarcza zabawy na masę godzin, produkcja jest dopracowana i z olbrzymim potencjałem. W dodatku cena jest więcej niż atrakcyjna. Jedyne, co pozostaje niewiadomą, to w jakim kierunku pójdą ostateczne szlify, ile pojazdów i rajdów zostanie nam zaserwowanych w ostatecznej wersji, no i osobiście nie mogę się doczekać wsparcia symulatorów ruchu i obsługi VR. Wówczas będę mógł wrzucić to na ruszt i sprawdzić, czy w końcu wyszła gra, która zostawi DiRT Rally 2.0 w chmurze spalin. Myślę, że jest na to spora szansa! ⊗

Ocena wstępna
8+

Miasto, które nie zasypia

Opowieść o pięciu latach Cyberpunka 2077

Bywa, że pewne tytuły powstają na chwilę, inne – na sezon, jeszcze inne próbują przetrwać nieco dłużej, choć ich twórcy wcale tego nie planowali. Są jednak i takie, które – mimo że zaprojektowane jako produkt zamknięty – z biegiem czasu zaczynają przypominać coś znacznie bardziej złożonego.

TEKST:
ZABŁOCKI

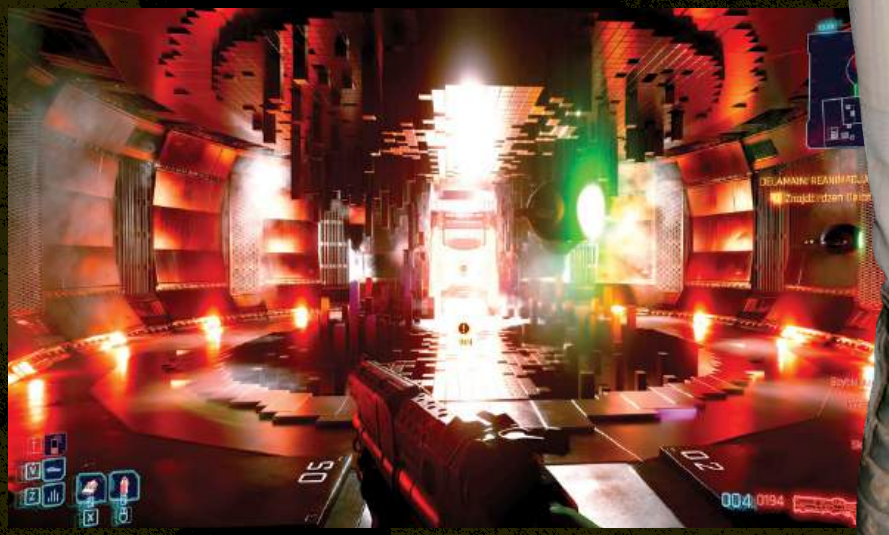
Cyberpunk 2077 należy właśnie do tego rzadkiego rodzaju opowieści, które dojrzewają wraz z odbiorcą i które, zamiast blaknąć, zyskują na znaczeniu, bo ich fundament nie jest wyłącznie techniczny, ale także kulturowy. Pięć lat po premierze nie sposób mówić o projekcie zamkniętym, bo w świecie gry wciąż zachodzą zmiany, a każdy powrót do Night City odsłania coś nowego. Twórcy regularnie wracają do tego miasta nie dlatego, że muszą, ale dlatego, że pragną kontynuować rozpoczętą opowieść, a ostatnie słowo nie zostało jeszcze wypowiedziane.

To ciągłe grzebanie w kodzie i szukanie usprawnień pokazuje, jak trudno jest porzucić malownicze i monumentalne Night City. Wewnątrz systemu Cyberpunka zachodzą zmiany wynikające z obserwacji zachowań graczy, analizy telemetrii oraz praktycznych doświadczeń zespołu. Aktualizacje często nie ograniczają się do naprawienia błędów, ale modyfikują sposób działania ruchu ulicznego, zachowania NPC-ów, metody strumieniowania danych czy propagację dźwięku w przestrzeni miejskiej. Programiści opisują Night City jako układ, który trzeba prowadzić, bo nie jest stabilną planszą, lecz strukturą reagującą na każdy szczegół. Dlatego ich praca przypomina bardziej pielęgnację i rozwój złożonego systemu niż klasyczne serwisowanie gotowego produktu. Sama gra, poprzez swoją skalę i zależności, często wskazuje na miejsca wymagające interwencji.

„Wstawaj, samuraju, mamy miasto do spalenia”

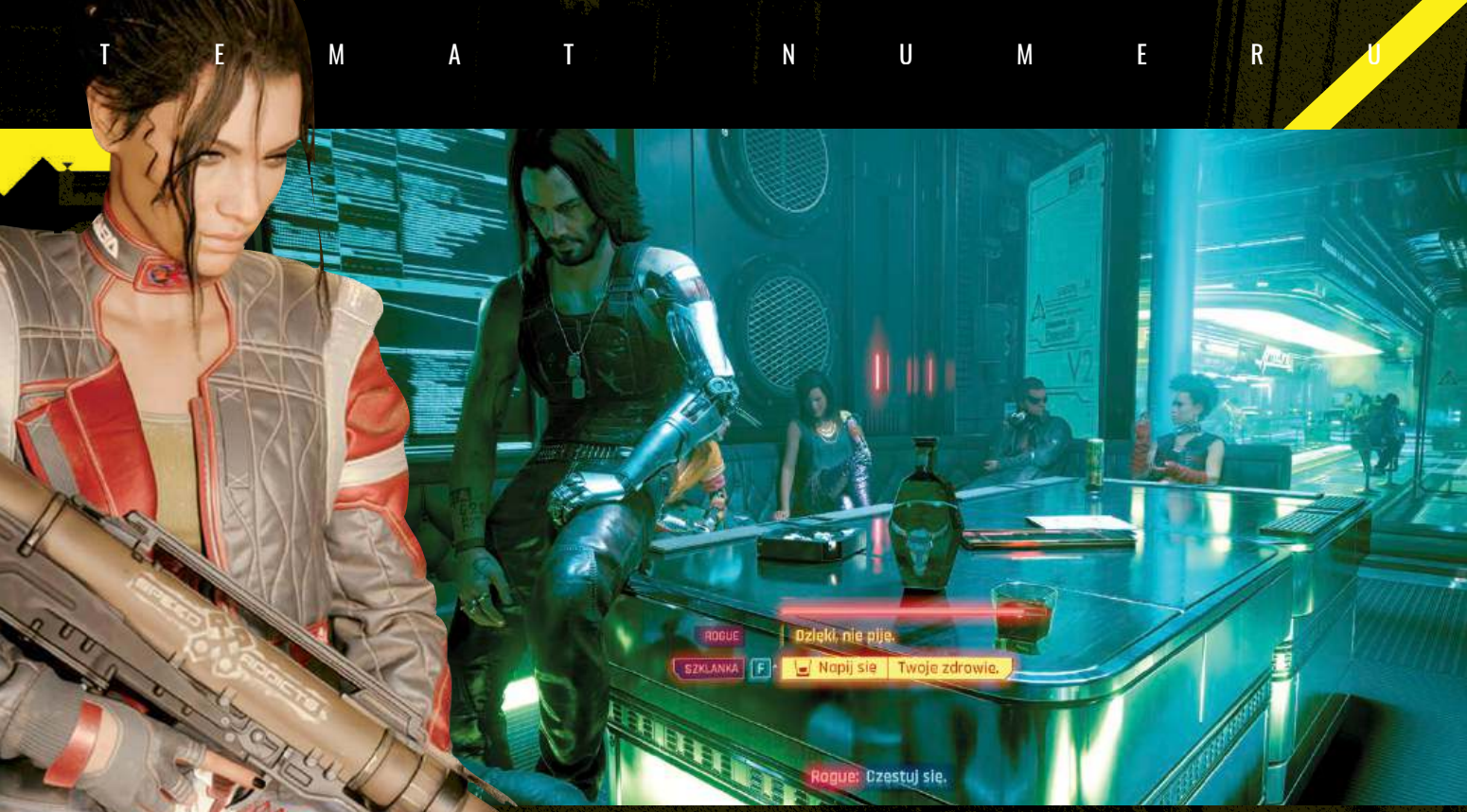
Najlepiej widać to na przykładzie wersji przygotowywanej na Nintendo Switch 2. Przeniesienie pełnego Cyberpunka, z miastem o pionowej zabudowie, systemami fizyki, złożonym ruchem ulicznym, wielowarstwowym audio i licznymi procesami działającymi równolegle, na urządzenie przenośne nie było prostym zadaniem. Adrian Dąbrowski, starszy programista z CDPR, wspomina, że wiele obszarów, które na mocniejszych platformach nie wymagały uwagi, tutaj stały się krytyczne, a wiele linijek kodu zostało przez twórców przeanalizowanych ponownie. Nawet generowanie łupów, proces zwykle niewidoczny dla użytkownika, musiało zostać przeprojektowane, bo nadmierne kopiowanie struktur danych blokowało przetwarzanie kolejnych etapów klatki. Konieczne były usprawnienia spin locków, przebudowa części streamingu danych oraz implementacja NEON Intrinsics, co pozwoliło odzyskać potrzebny czas obliczeniowy. To właśnie takie precyzyjne, techniczne działania – choć w większości ukryte przed graczem – umożliwiły przeniesienie Night City na mniejszy sprzęt bez utraty jego charakteru.

Już na początkowym etapie prac nad wersją przenośną założenie było konkretne i nieodwołalne. Świat musi pozostać nienaruszony. Tim Green, ekspert w zakresie renderowania, zwraca uwagę, że



„cała zawartość jest na miejscu, każdy śmieć leży na ulicy czy każde graffiti znajdziemy na ścianie”, a jedyną realną zmianą techniczną było przekodowanie tekstur do formatu ASTC, by zmieścić je w ramach dostępnej pamięci Switcha 2. Optymalizacje miały dotyczyć sposobu organizacji danych, ich przepływu i kolejności przetwarzania, a nie redukcji elementów świata. Dzięki temu wersja przenośna nie jest okrojoną interpretacją, lecz pełnym obrazem Night City, funkcjonującym w innym kontekście sprzętowym. To efekt pewnej filozofii pracy – zachować skalę i charakter przestrzeni, nawet jeśli oznacza to setki drobnych modyfikacji przynoszących pojedyncze ułamki milisekund.

eprasa.pl 79de2a852e



eprasa.pl 79de2a852e

Zrozumienie tego podejścia wymaga cofnięcia się do decyzji, które zapadły jeszcze na etapie budowy fundamentów Cyberpunka. Kacper Niepokólczycki, pracujący w CDPR jako art director, przyznaje, że część z nich „wydawała się wtedy szaleństwem", ale to właśnie one określiły to, czym dziś jest Night City. Najważniejsza dotyczyła perspektywy pierwszoosobowej. W tamtym czasie była to decyzja ryzykowna, bo wymuszała budowę miasta nie jako szerokiej mapy, lecz jako przestrzeni, którą odbiera się na poziomie detali, skali czy rytmu ruchu. Z perspektywy FPP Night City przestaje być rozrysowaną makietą, a staje się strukturą, którą trzeba „poczuć". Zwyczajowo przejść się między balkonami, rampami, kładkami, wnękami i światłem odbijającym się w powierzchniach, które w trzeciej osobie byłyby jedynie tłem. Jak mówi Niepokólczycki, odbiór miasta w tej perspektywie daje znacznie większą immersję. Ta decyzja nie tylko określiła sposób poruszania się po metropolii, ale też wymusiła na twórcach budowę świata, który ma oddziaływać przede wszystkim w skali odczuwalnej, a nie tylko wizualnej. Ma pobudzać wyobraźnię i generować różnorodne emocje.

„BLADE RUNNER" JEST IKONĄ GATUNKU, ALE WŁAŚNIE DLATEGO NIE MÓGŁ BYĆ GŁÓWNYM PUNKTEM ODNIESIENIA

Drugim kluczowym krokiem było określenie, z czego Night City powinno czerpać inspiracje, a czego musi unikać. „Blade Runner" jest ikoną gatunku, ale właśnie dlatego nie mógł być głównym punktem odniesienia. „Blade Runner to nie nasza główna referencja" – podkreśla Niepokólczycki. W praktyce oznaczało to podjęcie szeregu decyzji, które przesądziły o tonie świata. Rozważano choćby, czy ma panować wieczna noc, czy może twórcy mogą sobie pozwolić na dostęp do światła? Czy miasto ma oddychać deszczem, czy może również oślepiającym słońcem? Czy pojawią się burze piaskowe, które teoretycznie nie pasują do klasycznego obrazu cyberpunka, ale wzbogacają strukturę doświadczenia. Z dzisiejszej perspektywy te wybory wydają się oczywiste, bo różnorodność pór dnia i pogody nie tylko urozmaica panoramy, lecz pozwala też budować wielowarstwowe miasto z imponującą oprawą graficzną. Za dnia Night City zachowuje się totalnie inaczej niż w nocy – akcenty architektoniczne, światło, kontrasty brył i rytm przestrzeni zmieniają się diametralnie. Wieczorem twórcy zyskują większą kontrolę nad kolorem i światłem, więc mogą prowadzić wzrok gracza za pomocą neonów, odbić lub cieni. W praktyce oznaczało to budowanie dwóch równoległych odsłon tego samego miejsca i pilnowanie, by w obu przypadkach miasto zachowało swoją tożsamość.

„Zawsze jest ktoś, z kim musisz walczyć. I to nigdy się nie kończy"

Podział Night City na dystrykty wyrasta bezpośrednio z zasad wypracowanych przez Mike'a Pondsmitha w podręczniku „Cyberpunk 2020". Japantown, Kabuki, Heywood, North Oaks czy Pacifica nie są wariacjami tej samej przestrzeni, lecz osobnymi projektami, nad którymi pracowali konkretni artyści, każdy z własnym językiem wizualnym i kierunkiem. Stąd tak wyraźne różnice w charakterze poszczególnych dzielnic. Japantown zachwyca elegancją i wyraźnymi japońskimi wpływami, Kabuki jest gęstą mieszanką kultur, neonów i improwizowanych konstrukcji, a North Oaks przywołuje skojarzenia z najbardziej prestiżowymi rejonami Los Angeles. Plaża przy Pacifice może przypominać Santa Monica, ale nie próbuje jej naśladować. Wszystko dlatego, że Night City nie udaje konkretnej metropolii, ale jest zbiorem inspiracji, które po scaleniu tworzą strukturę jednocześnie znajomą i zaskakująco wyobcowaną. To dlatego gracze często mówią o nim, że jest „europejskie". W rzeczywistości jest zbyt różnorodne, by dało się przypisać je do jednego źródła, a to poczucie „znajomości" wynika z fragmentów wielu kultur, a nie z jednej dominanty.

To podejście wpływa również na sposób poruszania się po mieście. Twórcy chcieli osiągnąć stan pomiędzy zagubieniem a orientacją – taki, w którym gracz może stracić poczucie orientacji na chwilę, ale nigdy nie utraci kontroli nad całą trasą. Niepokólczycki odwołuje się tu do własnych doświadczeń podczas pobytu w Wenencji – swobodnego spacerowania bez mapy, krótkiej dezorientacji i nagłego wyjścia na rozpoznawalny plac, z którego łatwo było przejść dalej. W Night City podobny efekt uzyskiwano poprzez projektowanie wyraźnych punktów orientacyjnych – wysokich i charakterystycznych budynków, rzeźb, instalacji i konstrukcji widocznych z dużej odległości. Pełnią rolę współczesnych latarni morskich – utrzymują gracza w zrozumiałej relacji z całym miastem. Różnice wysokości również są tu kluczowe. Kabuki znajduje się niżej i pozwala zorientować się w przestrzeni, gdy patrzymy ku Watson, Downtown czy Japantown. W ramach samych dzielnic pojawiają się kolejne znaki rozpoznawcze: megabudynek dominujący nad marketem w Kabuki czy charakterystyczne holoryby w centrum, kontrastujące z otaczającą je architekturą biurową. Wszystkie te elementy prowadzą do jednego celu – gracz ma być w stanie odtworzyć w głowie własną mapę miasta, nawet bez spoglądania na interfejs.

Ważną częścią tego doświadczenia jest dźwięk. Colin Walder, technik dźwięku w CDPR, podkreśla, że Night City traktowano jak „prawdziwego antagonistę" i że warstwa audio miała działać niczym ciągła presja, otaczająca gracza z każdej strony. Na typowej ulicy nakładają się na siebie liczne źródła – pogoda, ruch uliczny, rozmowy przechodniów, reklamy, klaksony, telewizory w mieszkaniach, muzyka z lokali. Są dźwięki diegetyczne, wynikające bezpośrednio z tego, co widzimy, ale też niediegetyczne, czyli echo, pogłos i odbicia rozchodzące się pomiędzy wieżowcami. To one budują poczucie skali, którego nie dałoby się osiągnąć samym obrazem. Walder często przywołuje scenę z „Blade Runnera", gdy Deckard przechodzi przez ulicę bombardowany reklamami. W filmie trwa to chwilę. W Cyberpunku gracze spędzają w takim hałasie dziesiątki, a często setki godzin, dlatego natężenie dźwięków musiało być wyważone z ogromną precyzją: tak, by wzmacniało wrażenie gęstości miasta, zamiast przytłaczać i męczyć.

„Każdy w Night City żyje na krawędzi. Niektórzy jeszcze o tym nie wiedzą"

Mimo że o Night City zwykle myśli się przez pryzmat architektury, dźwięku i systemów, równie istotna jest warstwa, której gracze nie widzą bezpośrednio – narzędzia, pipeline'y i sposób pracy, który pozwolił utrzymać ten gigantyczny projekt w ryzach przez pół dekady. W CD PROJEKT RED przyznają dziś, że jednym z najważniejszych czynników było nie tyle samo łatanie gry, ile dojrzewanie narzędzi i metodologii. To właśnie dzięki niej Cyberpunk mógł nie tylko trwać, ale również dojrzewać. Jak ujął to jeden z twórców, „w naszym zespole są wciąż ludzie wkładający masę pracy, żeby ulepszać CP2077 update'ami i nowymi funkcjami" – i właśnie ta ciągłość sprawiła, że naprawa szybko zamieniła się w rozwój. W momencie, w którym inne

eprasa.pl 79de2a852e

projekty zaczynają naturalnie wytracać zainteresowanie i wsparcie, tutaj proces nabrał tempa, jakby samo miasto zaczęło podpowiadać, które elementy wymagają uwagi.

Zespoły artystów, designerów i inżynierów pracowały w pocie czoła, by sprostać gigantycznym oczekiwaniom całej społeczności graczy. Proces trzeba było prowadzić ostrożnie, aby nie burzyć istniejących zależności. Stąd tak wiele poprawek było drobnych, niemal chirurgicznych, ale szalenie skutecznych. Night City nie mogło przecież zostać „wyłączone, a potem naprawione". Trzeba je było prowadzić niczym na żywym organizmie – uspokajać tam, gdzie coś pulsowało zbyt mocno, i wzmacniać tam, gdzie pojawiała się szansa na rozwój. Każdy element powiązany był z dziesiątkami pozostałych: zmiana w ruchu ulicznym wpływała na streaming danych, optymalizacja systemu dźwięków w tle potrafiła zmienić budżet pamięci dla scen walki, a poprawki AI wymuszały korekty w systemach fizyki.

To podejście szczególnie dobrze widać w zachowaniu ruchu ulicznego. Początkowo to właśnie ten aspekt był jedną z rzeczy, które gracze najłatwiej zauważali, a więc również najłatwiej krytykowali. W kolejnych aktualizacjach ruch drogowy nie tyle został poprawiony, ile przeprojektowany: zmieniono algorytmy reagowania pojazdów na korki, usprawniono zarządzanie prędkościami, dobudowano nowe punkty nawigacyjne, a w niektórych miejscach całą siatkę ruchu wyrysowano od nowa. Część tych zmian wynikała z telemetrii, która – jak podkreśla Paweł Sasko – „pokazuje, które ścieżki gracze wybierają, które mechanizmy są ignorowane, a które trafiają do nich najmocniej". To właśnie dane pomogły wskazać miejsca, gdzie auta najczęściej się blokowały lub gdzie gracze podejmowali dziwne manewry, próbując obejść niedoskonałości systemu. W kilku przypadkach zespół musiał przeprojektować całe skrzyżowania, ponieważ telemetria ujawniła, że gracze masowo próbują skręcać tam, gdzie początkowo nie przewidziano ruchu.

Podobny proces przeprowadzono w przypadku systemu pieszych. Samo „bycie" ludzi na ulicach nie wystarczało – trzeba było sprawić, by reagowali na otaczające ich wydarzenia. Potrafili uciekać, bronić się, krzyczeć czy wykazać jakiekolwiek emocje wobec zachowań gracza. Aktualizacje dodawały więc animacje, mikrozachowania, drobne reakcje kontekstowe. NPC-e potrafią dziś odsunąć się o krok, zerknąć ukradkiem albo zmienić tempo kroku – szczegóły, których zwykle gracze nie zauważają, ale które składają się na wrażenie miejskiej naturalności. Cyberpunk ewoluował z gry, w której był „tłum", do miasta, które „ma ludzi na ulicach". W późniejszych aktualizacjach rozszerzono także system ambientowych dialogów, czyli takich rozmów, które dzieją się poza świadomością gracza, ale budują wrażenie, że Night City żyje własnym, niezależnym rytmem. Gdy przechodzimy obok niektórych pieszych, możemy podsłuchać ich rozmowy i zrozumieć, jak skomplikowane są trudy codzienności.

„To miasto nigdy nie pozwala zapomnieć, kim jesteś. Albo kim nie jesteś"

Zmiany obejmowały również fundamenty silnika. Aktualizacja 2.0 była w tym obszarze rewolucją, bo przebudowano systemy fizyki pojazdów, priorytetyzację AI, sposób zarządzania komponentami, a także streaming tekstur. Była to nie tyle optymalizacja, ile rewizja fundamentów. To dlatego Cyberpunk 2077 po aktualizacji 2.0 jest de facto znacznie dojrzalszą wersją gry – spójniejszą, szybszą i lepiej reagującą na decyzje gracza. Jak przyznał jeden z programistów, zmiany te były konieczne również dlatego, że „od update'u 2.0 skupialiśmy się już nie na tym, co poprawić, ale na tym, co naprawdę pasuje do tej gry". W praktyce oznaczało to przebudowę licznych systemów w taki sposób, aby lepiej współpracowały ze sobą – nawet jeśli oznaczało to poprawianie elementów, które na pierwszy rzut oka wyglądały na gotowe.

Wbrew pozorom ogrom pracy włożono także we wdrożenie poprawek między misjami – tam gdzie wielu graczy nie spodziewa się największej inwestycji. Cyberpunk to nie klasyczny sandbox, w któ-

eprasa.pl 79de2a852e

rym liczy się głównie zawartość mapy. Tutaj najważniejsze jest to, co się dzieje, gdy gracz tylko jedzie, idzie albo patrzy przed siebie. Z tego powodu twórcy regularnie poprawiali model jazdy, amortyzację, zachowanie pojazdów przy nagłych zmianach kierunku, balans między nadsterownością a podsterownością. „To były dziesiątki drobnych interwencji, czasem na poziomie jednej wartości w pliku konfiguracyjnym" – mówił inżynier odpowiedzialny za systemy jazdy. W efekcie model prowadzenia, który dziś uchodzi za jeden z najmocniejszych elementów gry, został dodany już po premierze. Dopracowano także zachowanie pojazdów w różnych warunkach pogodowych, dzięki czemu jazda zaczęła sprawiać przyjemność nawet tym graczom, którzy początkowo woleli szybkie podróże, bo pojazdy zdawały się zbyt powolne, mało dynamiczne albo wręcz zbyt kartonowe. W późniejszych aktualizacjach zmodyfikowano nawet wygląd kamery, delikatnie oddalając ją od pojazdu w jednej z konfiguracji, ukazując jeszcze więcej miejskiej przestrzeni.

Wraz z upływem czasu zmienił się także sposób pracy nad przestrzenią miejską. Kiedy presja premiery opadła, twórcy mogli wreszcie spojrzeć na miasto z perspektywy graczy. Trochę z dystansem, z ciekawością, ale też z notatnikiem. Zauważyli przeróżne drobiazgi takie jak niekonsekwencje kompozycyjne, światła, które psuły rytm ulicy, albo billboardy ustawione pod dziwnym kątem. Te poprawki również zajmowały dziesiątki stron changelogów, choć gracz widział zaledwie efekt ogólny, czyli wizualnie spójne miasto. Dodano też nowe tzw. anchor points – elementy, które pozwalają graczom intuicyjnie orientować się w przestrzeni bez mapy. W niektórych dzielnicach zmieniono kolory świateł ulicznych, aby nadać im wyrazistszy charakter, a w innych poprawiono wygląd reklam, by odzwierciedlały lokalną atmosferę. Zmiany dotyczyły także warstwy narracyjnej. Mimo że główna historia pozostała nienaruszona, twórcy zaczęli wzbogacać miasto mikroopowieściami. Krótkie zadania, pojedyncze spotkania, ulepszenia scen uzupełniających – wszystko oparte na obserwacji telemetrii: gdzie gracze spędzają czas, co omijają, jakie miejsca są dla nich najciekawsze. Opowieść nie rosła „wszerz", lecz „w głąb", zachowując charakter skondensowanej, intymnej narracji.

„Jak mam umrzeć, wolę zrobić to w płomieniach chwały"

Ewolucji doczekał się również system walki. Reakcje przeciwników, fizyka ragdolla, timing przeładowań, zachowanie pocisków, dźwięk broni – wiele z tych warstw przeszło tyle poprawek, że dziś działają inaczej niż w 2020 r. Nie zmieniano wszystkiego naraz. To były precyzyjne korekty, wynikające z testów, intuicji designu i sygnałów społeczności. Jak mówi Sasko, „Nasze możliwości są większe, bo znamy silnik i narzędzia – mody są inspiracją, ale nie kopiujemy ich, tylko patrzymy, co mówią o potrzebach graczy". W efekcie walka stała się

bardziej responsywna, bardziej przewidywalna, ale też wzbogacona o detale, choćby takie, jak przeciwnicy reagują na konkretny typ broni, jak zmienia się dynamika grupy albo w jaki sposób AI ocenia ryzyko i dystans do gracza. Z perspektywy czasu widać, że AI znacząco rozbudowano, a prace przeniosły się głębiej, do systemów decyzyjnych. AI zyskało lepszą analizę linii strzału, agresywniejsze podejście flankujące oraz rozszerzony system oceny zagrożenia, który w praktyce oznacza, że przeciwnicy częściej „myślą", zanim oddadzą serię wystrzałów. Wprowadzono też poprawki zachowań grupowych: wrogowie nie stoją już w jednym miejscu, ale rotują wokół osłon, wymieniają się pozycjami i potrafią odczytywać chaos walki, zamiast wykonywać sztywne sekwencje. W późniejszych aktualizacjach poprawiono również zachowanie jednostek cyberpsychicznych, które zyskały bardziej nieprzewidywalne wzorce ruchu, oraz snajperów, którzy zaczęli celować z opóźnieniem zależnym od dystansu. To system, który był przebudowywany warstwa po warstwie – od pathfindingu, przez priorytetyzację bodźców, po logikę walki i dziś działa nieporównywalnie inaczej niż w 2020 r.

To, co widzimy, to tylko połowa tożsamości Night City. Druga ukrywa się w muzyce – w tym, kto jej słucha i dlaczego. Colin Walder podkreśla, że prace nad stacjami radiowymi zaczynały się od prostego pytania: „kto jest odbiorcą tej muzyki?". Nie chodziło o stylistyczny kaprys, lecz o to, żeby każda grupa w mieście miała swój dźwiękowy podpis. Maelstrom wykorzystuje ciężkie, industrialne brzmienia, które odzwierciedlają ich estetykę i sposób funkcjonowania. Valentinos mają rytmy zakorzenione w kulturze latynoskiej – żywe, głośne i emocjonalne. Voodoo Boys słuchają muzyki przepuszczonej przez haitańskie motywy, co dodatkowo podkreśla ich izolacyjny charakter. Elita wybiera jazz, który w tym świecie pełni rolę współczesnej muzyki klasycznej – nie dlatego, że jest „ładny", lecz dlatego, że stał się symbolem statusu. To właśnie dlatego już na początku ścieżki Punka gracz jedzie z Padre, brutalnym fixerem, który postrzega siebie jako człowieka z klasą. On nie musi nic mówić. Wystarczy, że słucha jazzu. Kontrast z muzyką z El Coyote daje więcej informacji o tej postaci niż niejedna scena dialogowa. W takim kontekście rola Night City po pięciu latach przestaje być przypadkowa. Miasto stało się rozpoznawalne, bo powstało w ramach decyzji, które konsekwentnie nadawały mu osobowość. Topografię, brzmienie czy rytm. A jednocześnie Cyberpunk żyje dalej nie tylko dzięki temu, co dzieje się w środku gry, ale również temu, co wydarzyło się wokół niej.

PÓŁTORA ROKU PO WYJŚCIU GRY LICZBA GRACZY PRZEBIŁA REKORDY Z GRUDNIA 2020 ROKU, KTÓRE USTANOWIONO ZARAZ PO PREMIERZE

„Już nie podejmujesz decyzji sam. Nie tutaj"

Osobną historią jest wpływ serialu „Edgerunners". W chwili premiery nikt się nie spodziewał, że 10-odcinkowa animacja tak radykalnie odmieni odbiór gry. A jednak efekt był natychmiastowy. Cyberpunk 2077 wrócił na listy bestsellerów Steama i to na skalę, która przypominała „drugą premierę". Półtora roku po wyjściu gry liczba graczy przebiła rekordy z grudnia 2020 r., które ustanowiono zaraz po premierze. Sprzedaż ponownie wystrzeliła. Zainteresowanie Night City wzrosło tak mocno, że nawet twórcy przyznali, że spodziewali się wzrostu, lecz nie tej skali zjawiska. Serial nie tylko poszerzył świat, ale też go dopełnił. Pokazał Night City z innej perspektywy, w innym rytmie, z nowym tonem emocjonalnym. A to, jak twórcy serialu odwzorowali dzielnice, muzykę, charakter gangów i napięcia społeczne, zostało natychmiast dostrzeżone przez graczy. Gdy „Edgerunners" stał się globalnym fenomenem, ludzie wracali do gry nie tylko z ciekawości, ale też po to, by „odszukać miejsca z serialu". Był to jeden z niewielu momentów w historii naszej branży, w których produkt poboczny, w tym przypadku anime, tak radykalnie odmienił bieżącą kondycję jakiejś gry.

CD PROJEKT RED przygotował obszerny ekosystem kulturowy. Poza wspomnianym wyżej serialem znajdziemy mnóstwo innych treści. Książki i kompendia poszerzają wiedzę o świecie, a figurki Jackieego, Judy czy V funkcjonują dziś obok postaci, które od dawna są ikonami popkultury. Z drugiej strony mamy wpływ społeczności – mody i telemetrię, które realnie oddziałują na rozwój gry. Paweł Sasko zwraca uwagę, że mody „klarownie pokazują to, czego gracze najbardziej oczekują". Studio nie traktuje ich dosłownie, bo większość modów działa dzięki obejściom, których twórcy nie mogą stosować na większą skalę, ale traktuje je jako sygnał. Nieprzypadkowo wielu pracowników CD PROJEKT RED to byli modderzy – dla nich to naturalna droga rozwoju.

Telemetria pełni w tym wszystkim bardzo ważną funkcję, o czym wyżej już wspominałem. Mówi, które zachowania powtarzają się najczęściej. Paweł Sasko podkreśla, że zgromadzone dane nie są absolutne – wzorce należy interpretować, a decyzje projektowe wymagają intuicji, ale wiele zmian wprowadzanych po premierze powstawało „w dialogu z telemetrią". Po aktualizacji 2.0 aktualizacje stały się czymś w rodzaju małych rozdziałów, które dodają konkretną warstwę do gry. Mają temat przewodni, choćby rozwój systemów związanych z malowaniem samochodów, nową zawartość dla trybu fotograficznego, nowe questy poboczne czy nowe narzędzia eksploracji. Cyberpunk jest grą, w którą ludzie grają z różnych powodów, dlatego każda większa aktualizacja musi uwzględniać kilka potrzeb jednocześnie.

W tym wszystkim Night City pozostaje w centrum całego doświadczenia. Niepokólczycki mówi wprost: „Nic bym nie zmienił w Night City – to wirtualne miasto jest takie, jakie jest i być powinno. Ma swoje zalety, ma też wady, piękne i brzydkie strony. Nie jest idealne i dokładnie przez to jest wiarygodne". To nie brzmi jak slogan marketingowy, ale raczej jak podsumowanie projektu, który z czasem okazał się trwalszy i wyrazistszy, niż ktokolwiek mógł przewidzieć w dniu premiery. Sekret Cyberpunka 2077 polega na tym, że ten świat działa niczym żywa tkanka. Uczy się na błędach, przechodzi korekty, przyjmuje nowe pomysły i odkłada te, które nie sprawdziły się w praktyce. Ma swoje ograniczenia, ale też momenty, które wyszły daleko poza pierwotny zamysł. Powstały seriale, książki, figurki, rozszerzenia, porty na Switcha 2 czy Maca. I przede wszystkim ma to ogromne, unikalne miasto, do którego gracze wracają nie po to, by „dokończyć wątek", ale żeby zwyczajnie pobyć w przestrzeni, która wciąż ma coś do powiedzenia.

Pięć lat po premierze Cyberpunk 2077 pozostaje tytułem aktualnym, rozwijanym i wciąż chętnie ogrywanym. Night City nadal potrafi zaskoczyć. Nadal domaga się uwagi tysięcy graczy. I wszystko wskazuje na to, że jego droga się nie zamyka, a wręcz przeciwnie – dopiero teraz widać, jak mocno Cyberpunk zakorzenił się w kulturze. ⊗

eprasa.pl 79de2a852e

EWOLUCJA

eprasa.pl 79de2a852e

Wszystko zaczęło się od przemysłu karcianego. Fusajiro Yamauchi widział w nim potencjał, w 1886 r. zakładając Nintendo. W latach 60. XX w. popularność kart zaczęła słabnąć, więc rodzinne przedsiębiorstwo Yamauchich poszukiwało nowych form zarobku. Padło na elektronikę.

TEKST:
GRABA

Firma zaczęła od produkcji tzw. light gunów m.in. do kultowej konsoli Magnavox Oddysey. Wkrótce jednak zapadła historyczna decyzja odmieniająca na zawsze wizerunek Nintendo. W 1980 r. wyprodukowano pierwszy automat z grą Radar Scope. Rynek amerykański kompletnie zignorował produkt Nintendo i trzeba było coś zrobić z zalegającymi na stanach automatami. Wtedy pojawił się chłopak z fryzurą jak u Beatlesów i stworzył postać, która została z nami przez pokolenia i ewoluowała tak szybko jak sam przemysł elektronicznej rozrywki. Postać ta jest z nami od ponad 40 lat i miejmy nadzieję, że pozostanie na co najmniej drugie tyle. Prześledźmy historię hydraulika, którego zna cały świat. Przed Państwem Mario. Super Mario.

Shigeru Miyamoto wierzy, że sukces Mario wynika z jego przynależności do świata gier. „Stworzyłem go jako postać wewnątrz interaktywnego medium. Gdybym, dajmy na to, naszkicował go na potrzeby komiksów, to wątpię, że przetrwałby tak długo. Widzicie, był nawet taki okres, gdy porównywano Mario i Myszkę Miki, która narodziła się pół wieku przede mną i nadal tkwi w moim pokoleniu. Miki wyrósł na legendę jako postać w medium animacji i to samo odczuwam w kontekście Mario" – wyznał w rozmowie z NPR z lutego 2023 r. (tłum. własne). Powyższy rysunek ukazuje dwie kultowe postaci, a autorem obrazka jest Masanori Sato, artysta w Nintendo. Dziwne, że obie postaci nigdy nie wystąpiły w jednej grze.

Prehistoria. Od Jumpana do… Mariana

Zastanawiam się, jak zacząć, aby podkreślić wkład Nintendo w ratunek, a następnie rozwój rynku gier i dlaczego wąsaty Mario jest symbolem narodzin tego przemysłu na nowo. Hydraulik przybiegł do konsol z automatów arcade, lecz zanim to nastąpiło, Nintendo poniosło klęskę związaną z przywołanym we wstępie Radar Scope, tytułem bardzo podobnym do kultowych Space Invaders (1977, Taito) i Galagi. No właśnie, firma Yamauchich na starcie popełniła ten sam błąd, co reszta ówczesnej branży – kopiowała, choć medium dopiero się rodziło i wiele koncepcji było do odkrycia. Jednak nie to było największym problemem Radar Scope. Automaty wyprodukowano w 1980 r., a jedną z osób pracujących w zespole był młody Shigeru Miyamoto, zatrudniony w Nintendo trzy lata wcześniej. Radar Scope cieszyło się popularnością w Japonii, lecz nowojorczycy byli mniej łaskawi. Do centrali firmy zadzwonił telefon, szef Nintendo of America, Minoru Arakawa drżącym głosem oznajmił Hiroshiemu Yamauchiemu, że automaty zalegają i nikt nie jest zainteresowany Radar Scope. A dokładniej: 3 tys. automatów z grą, jakie wypchnięto z Japonii, zalegały w magazynach w Seattle. Finalnie udało się sprzedać tylko 1/3 stocku. Arakawa prosił o pomoc, bo amerykańskiej dywizji Nintendo groziło bankructwo. Yamauchi nie zwlekał ani chwili i wezwał Miyamotę, zlecając wykonanie gry, która zostanie wgrana do automatów z Radar Scope, a czas naglił. Shigeru, przyszła legenda światowego gamedevu, chciał stworzyć grę na licencji Popeye'a, lecz nie udało się jej zdobyć – Nintendo pozyskało licencję dopiero po latach. Młody twórca zdał się więc na inspirację i tak zaczął pisać fabułę do Donkey Konga, a następnie projektować rozgrywkę. Pierwszy raz najpierw skonstruowano fabułę, a potem grę. Umieszczony na górze ekranu goryl, tytułowy Kong zrzucał beczki na głowę bohatera, który wkrótce miał zyskać sławę niemal równą Myszce Miki. Miyamoto nazwał go „Jumpman". Donkey Kong z 1981 r. był gotów wskoczyć do automatów i ruszyć na podbój Stanów. Shigeru miał jednak pewną obawę, która wpłynęła na późniejszą historię całego Nintendo. „Czy imię Jumpman dostatecznie przyjmie się w Stanach Zjednoczonych?" – pytał. Przecież Donkey Kong miał uratować Nintendo of America z finansowego kryzysu.

W Tukwila w stanie Waszyngton, trwał właśnie jeden z tych pięknych, zimowych poranków z końca 1980 r. Jak pisze David Sheff, autor bestsellerowej książki „Game Over: How Nintendo Conquered the World" (z ang. Koniec gry: Jak Nintendo podbiło świat), Minoru Arakawa miał się zająć nazewnictwem postaci w Donkey Kongu, bo gra lada dzień miała się pojawić na rynku, o porażce nie było więc mowy. Sam Hiroshi Yamauchi zapewniał go w rozmowie telefonicznej, że oto do Stanów przyleciała gra, po którą sięgną miliony chętnych. Nie pomylił się. Zanim jednak do tego doszło, Arakawa i kilku jego współpracowników przebywało tego ranka w magazynie wynajmowanym od niejakiego Mario Segala, właściciela kilku większych nieruchomości. Nintendo wynajmowało magazyn o powierzchni 6 tys. mkw. Zgromadzeni wewnątrz obiektu twórcy zachodzili w głowę, czym zastąpić imię Jumpman, aby przyjęło się na dobre. Wtedy pojawił się lekko wzburzony Mario Segale, dopytując o zaległy czynsz. By ostudzić niego emocje, Arakawa i Miyamoto postanowili, że mały, wąsaty stolarz (tak, stolarz, jeszcze nie hydraulik) bedzie nosił imię właściciela magazynów, czyli Mario. Skąd wziął się wygląd przyszłej legendy świata gier? Miyamato zrobił wszystko, aby zamaskować techniczne ograniczenia, chcąc jednocześnie stworzyć „ludzkiego" sprite'a. Na początku lat 80. było to wielkie osiągnięcie w dziedzinie projektowania postaci (z ang. character design). I tak kolor kombinezonu pozwolił na lepszą wizualizację rąk, wąs pasował lepiej

eprasa.pl 79de2a852e

niż uśmiech i był prostszy w wizualnej implementacji. Do tego wrzućmy jeszcze postać Mario biegającą w czerwonej czapce na czarnym tle, bo te kilkadziesiąt pikseli, z których Miyamoto złożył Mariana, nie pozwoliło zaszaleć z fryzurką (Mario ściągnie czapkę dopiero kilkanaście lat później). Początkowo nasz bohater miał być pozbawiony możliwości skakania, wyobrażacie sobie to z dzisiejszej perspektywy tych wszystkich przygód wąsacza? „Jak najłatwiej uciec przed turlającymi się beczkami?" – myślał Miyamoto i prędko wymyślił, że postać należy wyposażyć w funkcję skoku. W klasycznym Donkey Kongu Mario może używać również młotka, jeśli zdołamy go zdobyć, i jednocześnie mamy pierwszy w historii tej postaci nieformalny power-up. Jak przyznał Shigeru w wywiadzie z 2000 r.: „Na początku stworzyliśmy kąt nachylenia dla beczek, potem dorzuciliśmy drabiny, lecz finalnie daliśmy graczom możliwość skoku" – wspominał słynny deweloper dla „Game Maestro, vol. 1". Uznano jednak, że skok zostanie manual-

SHIGERU MIYAMOTO WYMYŚLIŁ SOBIE, ŻE MARIO BĘDZIE STOLARZEM

nie przypisany do konkretnego przycisku. Mario nie mógł jednocześnie skakać i używać młotka, bo nie pozwoliła na to ograniczona liczba klawiszy na automatach po Radar Scope. Minoru Arakawa spędził tygodnie na wgrywaniu Donkey Konga do 3 tys. automatów. Wysiłek ten się opłacił, bo oto gra do jesieni 1981 r. sprzedała się w zawrotnej liczbie 60 tys. sztuk maszyn. Mario zaliczył swój historyczny debiut.

Mamy awarię! Hydraulik potrzebny od zaraz

Shigeru Miyamoto, jak wspomniałem powyżej, wymyślił sobie, że Mario będzie stolarzem. Koledzy po fachu doradzili mu jednak, że stworzona przez niego postać o wiele bardziej przypominała hydraulika. Koniec końców Shigeru posłuchał rad zespołu i Mario, oficjalnie, zyskał swoją kultową profesję. Popularność Donkey Konga nie ustawała i już w 1982 r. na automatach pojawiła się gra Donkey Kong Jr. Co ciekawe, występu doczekał się również Mario, lecz w roli czarnego charakteru. Teraz to mały hydraulik czatował na niepowodzenie tytułowego bohatera, więc Miyamoto odwrócił role znane z oryginału. Przyszła kolej na coś nowego, goryle poszły w chwilową odstawkę, a młody projektant połączył siły z jedną z legend w Nintendo i upatrzył sobie, a jakżeby inaczej, Mario w jednej z głównych ról. Dla Miyamoty była to postać uniwersalna, doskonale zdawał sobie sprawę z jej użyteczności w każdej kolejnej grze wyprodukowanej przez firmę Yamauchich. „Mario jest czymś w rodzaju... awatara, reprezentuje nasze osobowości w tym świecie, jest wielopokoleniowy i dzielą się nim rodzicie i dzieci" – podsumował w rozmowie z NPR (luty 2023 r.), będąc już człowiekiem wielkiego sukcesu. Powróćmy jednak do 1983 r. i gry współtworzonej z inną legendą Nintendo, Gunpeyem Yokoiem. Platformą docelową nadal pozostawały automaty arcade, szalenie popularne w Japonii i USA. Tak powstało Mario Bros., w której pojawił się młodszy brat Mario, czyli Luigi (wystarczyło zmienić kolor i po sprawie). Tak przy okazji, w tej właśnie produkcji nasz hydraulik przestał być tak kruchy jak w Donkey Kongu. W jakiej kwestii? Podczas projektowania Yokoi zasugerował, aby Mario nie ginął po skoku z wyższej kondygnacji (jak w DK), co dawało graczom większy komfort rozgrywki. Skąd wziął się pomysł na Mario Bros.? „W Ameryce istniała całkiem popularna gra, Joust (1982, Williams Electronics). Trochę przypominała Balloon Fight, w której walczyło się z wrogami i unosiło balonem. Uderzyłem z tym do pana Yokoia i tak zaczęliśmy robić Mario Bros." – wspominał w 2000 r. Rozgrywka w Mario Bros. opierała się na pokonywaniu kolejnych fal wrogów ramię w ramię z drugim graczem. Kooperacja w grach w tamtym czasie praktycznie nie istniała, od czasu klasycznego Ponga (1972) chodziło o współzawodnictwo, o rywalizację. Mario Bros. tę optykę zaczęło zmieniać. Postacie mogły skakać, kopać i się ślizgać. Do tego pojawiły się słynne żółwie (Koopa Troopas) w roli mięsa armatniego. Same poziomy złożono w taki sposób,

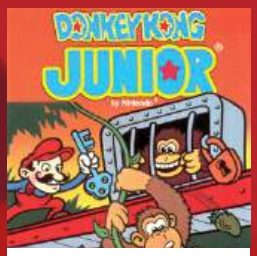
Mario uwieczniony na talii kart Hanafuda, japońskiego rodzaju kart do gry. W Kraju Kwitnącej Wiśni znane są od 1816 r., lecz to Fusajiro Yamauchi zakładając kilkadziesiąt lat później firmę Nintendo, spopularyzował tę formę rozrywki. Co ciekawe, w 1886 r. była ona nielegalna za sprawą yakuzy, czyli trzy lata przed pierwszym otwarciem drzwi w Nintendo. Siedziba firmy mieściła się na obszarze Kioto znajdującym się pod silnym wpływem Aizukotetsu-kai, najstarszego z rodów yakuzy. Nintendo zaczęło produkcję na terytorium, w którym karty te zyskały popularność ze względu na „ciekawy" elektorat. I tak nasz widoczny na karcie Marian miał swój gangsterski epizod. Talię Hanafuda z Mario wyprodukowano na 30-lecie istnienia serii, a hydraulik przybrał tutaj wizerunek słynnego Napoleona Bonaparte.

(Super) Mario Segale. Amerykański przedsiębiorca urodził się w 1934 r. i od najmłodszych lat miał smykałkę do interesów. Rzadko udzielał się publicznie, lecz udało mi się dotrzeć do treści wywiadu z 1993 r., jakiego Segale udzielił redakcji The Seattle Times. Gier z Super Mario sprzedano do tamtej pory w liczbie 100 mln egzemplarzy i spytano go, jak się z tym czuje. „Powiedzmy, że nadal czekam na swoje czeki" – czyli biznes przede wszystkim. Po 1998 r. Mario Segale sprzedał firmę za miliony dolarów i dożył spokojnej starości. Odszedł w 2018 r. Wiedzieliście, że istnieje Międzynarodowy Dzień Super Mario? Obchodzony jest przez fanów 10 marca. Dlaczego? Spójrzmy na zapis daty w języku angielskim, „Mar10" (od March 10th) – układa się w słowo „Mario!".

eprasa.pl 79de2a852e

aby Mario (lub Luigi) mogli wykonać pojedynczy skok, aby dostać się wyżej. Mario Bros. trafiło nie tylko na automaty, lecz również na ośmiobitowe komputery Atari, Amstrada czy ZX Spectrum. To bardzo istotny motyw, ponieważ nasz Mario biegał z początku po innych komputerach czy konsolach, zanim wybuchł wielki krach w tym samym 1983 r. Doszło do załamania rynkowego w Stanach Zjednoczonych, nagle spadło zainteresowanie grami, a w sklepach zalegało mnóstwo software'u, którego nikt nie chciał kupić. O dziwo, Japonia wciąż miała się bardzo dobrze, lecz wielki sternik Nintendo, Hiroshi Yamauchi bacznie przyglądał się temu, co działo się za oceanem. Takiej „awarii" świat gier jeszcze nie widział.

Nintendo wyprodukowało konsolę NES (Famicom) i świetnie radziło sobie ze sprzedażą na terenie Azji. Yamauchi wyszedł z założenia, które, prawdopodobnie, odmieniło branżę na kolejnej dekady. Uznał, że konsole nie sprzedają się bez powodu, bo sprzedają je gry. Miał u siebie w firmie jednego z najlepszych projektantów gier na świecie i zamierzał to wykorzystać. I tak, miał też małego, wąsatego hydraulika, który, jak się za moment okaże, wyruszył naprawić amerykański rynek. Miyamoto miał u niego wielki szacunek za sukces, jaki osiągnęła gra Donkey Kong, i teraz chciał, aby utalentowany designer powtórzył tę akcję. Yamauchi powołał zatem dywizję Nintendo, R&D4 (Research and Development), w jednym celu: stworzenia gier, które znów podbiją amerykańskich graczy. Potrzebowało tego i Nintendo, i tamtejszy rynek. Sam nazywam to chęcią naprawy, a do napraw najlepiej wezwać hydraulika. W 1985 r. na świat przyszło Super Mario Bros., platformówka, która pomogła umilić niejedno dzieciństwo, przekazywana z pokolenia na pokolenie, bo przecież kto nie grał w „Mario"? Miyamoto stał się mistrzem w dziedzinie projektowania na drodze prób i błędów. Donkey Kong i Mario Bros. były już platformówkami, lecz twórca poszukiwał nowych rozwiązań. Zdecydował, że Super Mario Bros. pozostanie grą liniową, lecz umieści w niej trochę dodatkowych dróg i co ważniejsze, power-upów, w tym legendarnego grzybka, który po zjedzeniu przez postać czynił ją większą. Miyamoto określił swoją grę „atletyczną" i wykorzystał wiedzę zdobytą z dwóch całkowicie odmiennych tytułów. „Pomysł na grę nie spadł z nieba, lecz był kulminacją doświadczeń zdobytych przy Excitebike i Kung-Fu" – przyznał z okazji 25-lecia premiery Super Mario Bros. dla UGO (październik 2010 r.). Co ma wspólnego motorek z Excitebike z Mario? Hydraulik może przyspieszyć po wciśnięciu jednego z przycisków, co zostało przeniesione z tej właśnie gry i aż chciałoby się krzyknąć, że Mario dostał motorek w d... „Chcieliśmy stworzyć grę wedle naszej tradycji, w której mamy pełną kontrolę nad bohaterem, aby pokonywać przeszkody". Miyamoto tłumaczył, że Super Mario Bros. nie jest grą platformową, ale atletyczną. Świat 1-1 pełni więc rolę tutoriala, aby gracz szybko przyswoił mechanikę, i tak zrodziła się filozofia gier Nintendo – prostych do nauczenia się i trudnych do pokonania. Firma wyznaje tę zasadę do dzisiaj. Super Mario Bros. podbiło nie tylko Amerykę i Japonię, ale też cały świat, a Mario, teraz już Super Mario stał się ikoną odrodzenia całego przemysłu. Możecie odnieść wrażenie, że nobilituję ten tytuł ponad miarę, że istniały już wcześniej podobne gry, lecz Super Mario Bros. wryło się w umysły pokoleń graczy po wsze czasy. W 1988 r. wyszedł sequel, Super Mario Bros. 2, który był trudniejszy od oryginału. Graficznie bardzo przypominał pierwowzór, nie zmienił się wygląd postaci Mario. Zmienił się za to projekt poziomów na niekorzyść grających, bo levele wypełniono po brzegi przeszkodami, a także brakowało estetyki oryginału. Gra nie była tak popularna jak jedynka i po latach wydano ją jako Lost Levels w kompilacji przygotowanej na konsolę Super Nintendo.



Donkey Kong Jr. (1982). Mario czatujący na gracza u góry ekranu. Był to jedyny jak dotąd przypadek, gdy Marian wystąpił w nietypowej, antagonistycznej roli, co pokazuje, jakie pierwotne plany wobec tej postaci miało Nintendo i sam Shigeru Miyamoto. „Gra cieszyła się ogromną popularnością wśród pracowników firmy" – przyznał znany twórca. Czyżby poprzez występ samego Mario, inny niż wszystkie kolejne? Tytuł w kontekście dokonań Ninny jest niedostatecznie znany, lecz w przypadku naszego hydraulika pasowałoby powiedzenie „złe dobrego początki".

Dla naszego hydraulika wiele zmieniło się wraz z debiutem Super Mario Bros. 3. Shigeru Miyamoto chciał znacznie rozszerzyć spektrum możliwości postaci. Start projektu w 1986 r. sugeruje, że ten słynny twórca znajdował się wciąż pod wpływem The Legend of Zelda, którą zdążył wypchnąć w świat. „Kiedy zaczęliśmy tworzyć grę, celowaliśmy w izometryczną perspektywę" – przyznał po latach jeden z projektantów, Takashi Tezuka. Mario zatem miał hulać po kolorowych światach z „lotu ptaka" – co się jednak zmieniło? „To zajmie wieczność" – miał mu wówczas powiedzieć sam Miyamoto i Super Mario Bros. 3 zachowało tradycyjny dla cyklu widok. Zamiast tego gra i tak była ewolucyjna w kontekście postaci Mario. Twórcy podarowali mu nowe wdzianka (coś, co znamy również z Super Mario World 3D czy Super Mario Oddysey), dzięki którym potrafił szybciej pływać, skakać, a nawet fruwać. Miyamoto skupił się na tworzeniu tej gry w znacznie większym stopniu niż przy SMB2. W produkcji pojawiły się, po raz pierwszy w uniwersum Mario, minigry. Super Mario Bros 3. stało się jedną z najszybciej sprzedających się gier na Famicoma. I jak można się domyślać, Nintendo natychmiast dało zielone światło na kolejną część. Super Mario Bros. 4 nigdy jednak nie doszło do skutku, przynajmniej nie pod taką nazwą. Oto szła nowa era.

Mario pobiegł w świat

Nastał 1989 r. Nintendo świetnie radziło sobie na rynku z wysłużonym Famicomem i świeżym Game Boyem, na którym oczywiście pojawił się nasz hydraulik w grze Super Mario Land. W firmie zaczęła się reorganizacja struktur, zespół kierowany przez Shigeru Miyamotę, czyli R&D4, został przemianowany na Nintendo EAD (Entertainment Analysis and Development). Wszystko było oczywiście związane z przygotowaniem następcy, czyli SNES-a/Super Famicoma. Hiroshi Yamauchi dał twórcy braci Mario kolejne zadanie: stworzenie nowych gier, by ludzie rzucili się na lepszy, 16-bitowy system. Tak, nadeszła nowa era, a nasz wąsacz w czerwonej czapeczce szykował się do batalii z nowym rywalem, niebieskim jeżem o imieniu Sonic. Sega stworzyła swoją maskotkę, aby podjąć rywalizację z Nintendo, a w kampanii reklamowej konsoli Genesis padło hasło, że ich sprzęt robi wszystko, czego nie robiło Ninny („what nintendon't"). Cóż, Miyamoto, nie zważając na przytyki konkurencji ani zarządu, który miał lekkie pretensje o to, iż nasz Marianek nie był takim badassem, skupił się na tym, co potrafił robić najlepiej. I całe szczęście, że się to przez następne pokolenia nie zmieniło. Super Mario World pojawiło się na rynku w 1991 r., deklasując pod względem sprzedaży obie gry z serii Sonic razem wzięte. Mario nigdy wcześniej tak nie błyszczał dzięki 16-bitowej grafice, pięknym, kolorowym poziomom i licznych mechanicznych nowościach. Lecący pocisk znany jako Bullet Bill nigdy nie wyglądał lepiej, podobnie jak odkrycie sekretnej drogi do Star Road. Mario nauczył się ładowanego skoku (spin jump). Zespół mógł wreszcie wrzucić do gry Yoshiego, na którym jeździł wąsacz. Miyamo-

eprasa.pl 79de2a852e

Super Mario Bros. wykorzystywało silnik graficzny zastosowany w grze Excitebike, stąd wziął się sprint hydraulika. Gra umożliwiała rozgrywkę Luigim, lecz nie było już mowy o rozgrywce dwóch graczy jednocześnie (ta pojawiła się dopiero w kolejnych częściach cyklu). Miyamoto pierwotnie zaplanował poziom stylizowany na shoot 'em up, w którym Mario biegnie i strzela do wszystkiego, co się rusza. Koncept ten nie trafił do finalnej wersji, gdyż twórcy uznali, że podstawą rozgrywki musi być skakanie. Co ciekawe, zamiast ognistych kul Mario miał strzelać zwykłymi pociskami. Dobrze, że Shigeru zrezygnował z tego szalonego pomysłu i tylko zjedzenie kwiatka daje Marianowi moc ciskania kulkami ognia. Po dekadach pojawiły się nowe wariacje gry jak New Super Mario Bros. na Wii.

Super Mario Land (1989, Nintendo R&D1). Projekt ten powstał pod batutą Gunpeya Yokoia i sprzedał miliony konsol Game Boy. Mario znalazł się w kieszeni graczy, więc to kolejny historyczny tytuł w czytanym przez Was tekście. Hydraulik biegł przez 12 zróżnicowanych poziomów, a czarno-biała oprawa nie ujmowała ani trochę uroku tej perełce. Super Mario Land to pierwsza gra bez udziału Shigeru Miyamoty, co nie przeszkodziło w uzyskaniu świetnej jakości. Tym samym Mario rozszerzył swoje kompetencje, bo pilotował samolocik i pływał łodzią podwodną. Akcję osadzono już nie w Królestwie Grzybów (Mushroom Kingdom), tylko w Sarasaland i wcale nie chodziło o ratowanie księżniczki Peach, ale Daisy. Pojawił się również sequel, Super Mario Land 2, a wraz z nim...Wario!

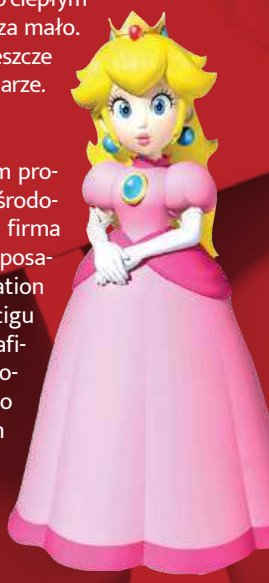
to zaprojektował model tej postaci w grze Devil's World, lecz ograniczenia NES-a nie pozwoliły na skuteczną implementację. Mario zyskał nowego towarzysza i sam coraz bardziej przypominał już wersję znaną współczesnym pokoleniom. Super Mario World okrzyknięto jedną z najlepszych gier w historii.

Nintendo nie szczędziło hydraulikowi nowych zajęć. Jego najsłynniejszą fuchą poza skakaniem po grzybkach Goomba, zbieraniem monet i lataniem za porwaną Peach jest jazda za kółkiem. Już w 1992 r. Nintendo wyprodukowało Super Mario Kart, wyścigi gokartów sprawiające wrażenie grafiki 3D, choć wszystko nadal śmigało w 16-bitowej oprawie. Z historycznego punktu widzenia to gra przełomowa dla Mario. O ile w dotychczasowych przygodach hydraulik zdobywał ten sam power-up, na stałe przydzielony do danego fragmentu odgrywanego poziomu, o tyle w Super Mario Kart wszystkie dopałki były całkowicie randomowe. Zatem twórcy Super Mario wprowadzili pierwszy raz mechanizmy związane z losowością. Trasy stanowiły zlepek ze wszystkich gier z udziałem Mariana, oczywiście przyprawione bujną kolorystyką. Nie było lepiej sprzedającej się produkcji na konsolach w 1992 r. W tym uniwersum pojawił się aspekt rywalizacji pomiędzy graczami, co podjęto również w cyklach Mario Party oraz Super Smash Bros. Nie był to koniec nowości dla małego wąsacza. Niebawem miał wystąpić w bardziej fabularnej roli przy okazji Super Mario RPG: Legend of Seven Stars. Wydano ją w 1996 r., więc w czasie następnej ery, w którą miał wkroczyć wąsacz. Tymczasem Super Mario RPG powstało w ramach współpracy dwóch firm: Nintendo i Square. Twórcy Final Fantasy potrzebowali projektu, który rozsławi ich poza granicami Japonii, a ojciec Mariana, Miyamoto-san przez całą generację SNES-a poszukiwał nowych zajęć dla swojej postaci. Uznał, że Super Mario sprawdzi się jako gra RPG z modyfikatorami jak dotąd nieznanymi w gatunku. Ustalono izometryczny rzut kamery (zatem udało się to, czego nie zrealizowano przy okazji SMB3). Bohaterowie mieli dostać bronie (miecze, toporki, itd.), lecz po serii spotkań uznano, że nie pasuje to do uniwersum. Miyamoto kierując się sentymentem do klasycznego Donkey Konga, poprosił o pozostawienie młotka dla Mariana. Gra oferowała turowy system walki wzbogacony o możliwość dashowania i skoku. Tytuł spotkał się z bardzo ciepłym przyjęciem na świecie, lecz dla Miyamoty to było za mało. Chciał stworzyć Mario, jakiego ówczesny świat jeszcze nie widział. A nie widział go jeszcze w trzecim wymiarze.

SUPER MARIO WORLD OKRZYKNIĘTO JEDNĄ Z NAJLEPSZYCH GIER W HISTORII

Mario w 3D

Shigeru pracował nad Super Mario FX, mitycznym projektem z trójwymiarową grafiką, nieosiągalną w środowisku konsoli Super Nintendo. Musiał czekać, aż firma rozpocznie prace nad następcą, Nintendo 64 wyposażonym w kartridże, o mocy większej niż PlayStation od Sony. Nintendo wkroczyło w kolejną erę wyścigu technologicznego. Nastał świt trójwymiarowej grafiki w grach. Mario, postać zakorzeniona już w świadomości graczy, przeszedł transformację. Super Mario 64, pierwsza prawdziwa gra w 3D, obrosła kultem dzięki wykonaniu, sterowaniu i kamerze. W trakcie produkcji Miyamoto uznał, że kluczowym aspektem dla swobodnego poruszania się w trójwymiarowej przestrzeni była kamera. Teraz to gracz



eprasa.pl 79de2a852e

miał nią operować dzięki analogowemu sterowaniu, a kontroler Nintendo 64 świetnie się w tym sprawdził. Super Mario 64 kazało nam kontrolować nie tylko postać hydraulika, lecz i Lakitu, który latał na chmurce i trzymał kamerę, a my bawiliśmy się perspektywą. Nasz bohater wreszcie przemówił głosem Charlesa Martineta („It's a me, Mario!"), a eksplorowaliśmy zamek złego Bowsera wypełniony obrazami, czyli przejściami do nowych poziomów. Za każdym razem, gdy Mario wskakiwał do nowego poziomu, wydawał z siebie legendarny okrzyk „Yahoo!", co oznaczało, że wykonuje swoją robotę z radością. Super Mario 64 dołączano do każdego egzemplarza konsoli Nintendo 64. Poziomy zaprojektowano z dbałością o najmniejsze detale, na immersji zyskały również walki z bossami. Super Mario 64 to jedna z największych transformacji serii w trójwymiarową grafikę, a grę po latach przeniesiono na konsolkę Nintendo DS, a niedawno na Switcha. Mario zyskał w niej swój współczesny, stały już wizerunek.

Przyszła kolejna generacja i ogłoszono roboczy projekt o nazwie Super Mario 128, szykowany z myślą o nowej platformie Big N. Był rok 2000 i właśnie rozpoczęło się wydarzenie Nintendo Space World. Gwiazdą show był oczywiście Mario w nowej, błyszczącej oprawie wizualnej. Nintendo regularnie organizowało tę imprezę, począwszy od 1989 r. Wraz z nowym milenium przybiegł Super Mario 128, a właściwie technologiczne demo służące za przykład mocy obliczeniowej GameCube'a, nowej konsoli zaanonsowanej w trakcie tej imprezy. Od marca 1999 r. świat znał ją pod kryptonimem Dolphin do czasu, gdy naczelni przedstawiciele firmy zdjęli zasłonę tajemnicy, obwieszczając growemu światu oficjalnego następcę Nintendo 64 w trakcie Space World w Tokio. Pokaz Super Mario 128 robił wielkie wrażenie, a był to jeszcze czas, gdy japońska firma brała aktywny udział w technicznym wyścigu zbrojeń. Shigeru Miyamoto, kreator uniwersum Super Mario, zasugerował, aby rozwijać koncepcję zaproponowaną w technicznym demie nowej gry, choć było jeszcze zbyt wcześnie, aby użyć jej na konsoli GameCube z powodu mocy obliczeniowej. Projektant Yoshiaki Koizumi skupił się na czymś zupełnie innym – pomyślał o wykorzystaniu naturalnego żywiołu, wody, do kreacji nowej gry, Super Mario Sunshine, która po części wyewoluowała z Super Mario 128. Mario zyskał nową zabawkę, F.L.U.D.D., zamontowaną na plecach, służącą jako pompa wodna. W ten sposób bohater zmywał graffiti namalowane przez swojego psotnego sobowtóra. Gra urzekała wykonaniem, a tak sugestywnej animacji wody próżno było szukać u konkurencji. Super Mario Sunshine to unikalna odsłona z arcytrudnymi, ukrytymi bonus levelami, które są prawdziwym wyzwaniem. Myślę, że sam weteran platformerów, Adam Piechota zgodziłby się ze mną.

W Nintendo EAD rozpoczęły się przymiarki do kolejnych produkcji z udziałem wąsatego hydraulika. Według dyspozycji Shigeru Miyamoty projekt miał ruszyć dopiero po premierze Donkey Kong: Jungle Beat. Reżyserem nadchodzącego Mariana został Yoshiaki Koizumi, a zespół skupił się na idei kulistych powierzchni imitujących planetoidy, czyli poziomów w Super Mario Galaxy. Z uwagi na istotną rolę grawitacji w grze Mario otrzymał atak obrotowy, który pasował do natury nowej konsoli, Nintendo Wii. Według Koizumiego pomysł na nową sztuczkę wąsacza pojawił się przed planowaniem specyfikacji Wii. W bardzo wczesnej fazie Super Mario Galaxy było przeznaczone jeszcze na GameCube'a, choć obawiano się, czy sprzęt udźwignie tak złożoną konstrukcję poziomów. Szczególną wiarę w projekt pokładał Satoru Iwata, urzędujący ówcześnie jako prezes Nintendo. Twórcy chcieli obniżyć poziom wyzwania, aby gra była przystępna dla wszystkich. Miyamoto zaprotestował, twierdząc, że taka decyzja sprawi, iż nowy Mario zbyt szybko się znudzi. Legendarny projektant miał oczywiście rację. Super Mario Galaxy wybornie korzystało z możliwości Wiilota, oferując rozgrywkę na niespotykanym jak dotąd poziomie, i właściwie do dzisiaj pozostaje moim liderem wśród trójwymiarowych platformerów. W końcu przyszła kolej na definitywne, najlepsze doświadczenie z udziałem Mario. W 2017 r. pojawiło się Super Mario Oddysey, a twórcy dali nowe możliwości nie tylko hydraulikowi, ale też jego legendarnej czapeczce, co okazało się głównym aspektem rozgrywki. Do tego Mario biegał po mieście w totalnie otwartej strukturze, co stanowiło dużą nowość w dotychczasowej historii marki. No właśnie, Mario to kawał historii, historii Nintendo, a także mojej i każdego/każdej z Was, bo przecież towarzyszył nam od zawsze, definiował nowe schematy i po prostu bawił. Przez dziesięciolecia się to nie zmieniło i już raczej nie zmieni. ⊗

Wiecie, że był okres, w którym Mario całkiem zmienił swoją profesję? W grze Dr. Mario wyprodukowanej przez zespół, którym rządził Gunpei Yokoi, gracze otrzymali ciekawą wariację Tetrisa, więc mieliśmy do czynienia z grą logiczną. Była to produkcja mocno eksperymentalna i widać, że Nintendo chciało rozwijać tę franczyzę w każdym dochodowym gatunku. Gra nie przebiła popularnością Tetrisa, za to nigdzie indziej nie ujrzeliśmy Mario w przebraniu lekarza. Operacja się powiodła po japońsku – jako tako.

Wszystko, co znamy z gier, rodzi się na papierze, a czasem i na tym papierze zostaje. Jak nasz Mario. A dokładnie Paper Mario, opracowane przez firmę Intelligent Systems w 2000 r. Początkowo chodziło Nintendo o sequel Super Mario RPG, lecz Square zajęło się Final Fantasy VII i projekt przekazano innemu zespołowi. Wyróżniająca grę oprawa przeszła do legendy, a Mario zyskał nowy wizerunek, z charakterystycznymi, czarnymi oczkami. To kawał dobrego RPG-a i cykl ten kontynuowano aż do konsoli Nintendo Wii.

MARIO SKACZE PO INNYCH NOŚNIKACH KULTURY MASOWEJ

W 1993 r. nakręcono film z żywymi aktorami, następnie pojawił się serial telewizyjny, a dwa lata temu obejrzeliśmy świetną animację „Super Mario Bros. The Movie". W filmie tym hydraulik zyskał prawdziwie ludzki charakter kogoś, kto wierzył, że jest przeznaczony do wielkich rzeczy, choć mocno wątpił w swój potencjał. W międzyczasie firma LEGO zaczęła produkować szalenie popularne zestawy klocków. W kinder niespodziance znajdziemy również figurki ze świata Mario. Ekspansja Nintendo przybiera na sile – kilka lat temu ogłoszono pojawienie się Super Mario na urządzeniach z systemem iOS.

eprasa.pl 79de2a852e

PYTANIE MIESIĄCA: Jakich znanych konsol/komputerów domowych nigdy nie posiadałeś i trochę tego żałujesz?

BUTCHER

AKTUALNIE: ARC Raiders, Battlefield 6, Pacific Drive

Co u mnie, zapytacie? A dziękuję – stabilnie, w gównie po szyję. Piąty miesiąc bez pracy i widoków, jak to w branży. Za to zdrowie dopisuje i gierki dowożą. Po BF6 uderzyło ARC Raiders i wpadłem po uszy – recka w numerze. A gdzie tu jeszcze znaleźć czas na świeże indyki? Siadłem do Keepera i... zasnąłem z padem w ręce. Ładne, śliczne, nudne. Doceniam artyzm, ale to jest gra z innej epoki. Tej przeszłej. To nie do końca źle, po prostu nie dla mnie. Muszę wrócić do ReMatch (jedyny sport, jaki uprawiam). Za to zacząłem udzielać się na TikToku – zapraszam po komentarze i świeże geekowe materiały: @butcherpl.

Atari 800/65, SNES, Pegasus

KALI

AKTUALNIE: Death Stranding 2, Where Winds Meet, FF Tactics, Silksong

Wracam po dłuższej przerwie, spowodowanej m.in. wypadkiem, po którym mam teraz szramę niczym Geralt ;) I pogruchotane cztery kości prawej ręki oraz większość nadgarstka. Co mnie zaskoczyło: z wiodącą ręką w gipsie zrobiłem 12 zwycięstw z rzędu w Tekken 8. Dokończyłem jakże udanego Warhammera 40K, Death Stranding 2, MGS3 Remake i zanurzyłem się w Dying Light: The Beast oraz indykach: Hollow Knight: Silksong, Cocoon, TABS oraz remasterze jednej z najlepszych gier ever – Final Fantasy Tactics. Nie licząc kapitalnej trójki Goat Simulator ;) Wciąż jednak czekam na nowych Heroes of Might & Magic, po ostatnim przełożeniu premiery sięgnąłem po DLC do Songs of Conquest, duchowego spadkobiercy HoMM. Polecam!

Żałuję, że nie miałem własnego ZX Spectrum oraz SNES-a.

MAZZI

AKTUALNIE: Cult of Lamb

Trochę dziwnie przeżywać pierwszą zimę od lat bez śniegu. Gdy w Sapporo spadł już pierwszy biały puch, tutaj w Beppu dalej pełno ciepłych dni, w których można biegać w podkoszulku i udawać, że grudzień to tylko teoria. W tym roku wcale mi nietęskno do odśnieżania o świcie ani do zasp po kolana. Za to wziąłem udział w chodzonej konferencji — zamiast siedzieć w dusznej sali, maszerowaliśmy wśród natury, omawiając badania między jednym wzgórzem a drugim. A na dokładkę magicy z Tokio dokonali niemożliwego: wylutowali i naprawili moją „nienaprawialną" płytę główną po tym, gdy zalałem mój kosztowny laptop litrem kawy z mlekiem. Cuda jednak istnieją!

ZX Spectrum, Macintosh Classic

MAJK

AKTUALNIE: Lumines Arise, Metroid 4: Beyond

Microsoft ostatnio błądzi z decyzjami jak swego czasu Kulesza z PZPN-u. Przenośny Xbox, który w istocie nie jest konsolą, ale przenośnym PC opartym i zamulającym na Windowsie, masakrująca podwyżka cen Game Passa przepędzająca subskrybentów niczym zaraza i szumna wizja następnej konsoli bez exów „dla wszystkich". Tymczasem Valve wchodzi całe na biało i zapowiada Steam Machine, które być może będzie gwoździem do trumny giganta z Redmond. Zyskamy moim zdaniem najpotężniejszy system do emulacji i konsolowy experience na TV z nowymi grami ze wszystkich platform. Bez grzebania i kombinowania. Trochę mam obawy o specyfikację, ale Valve już udowodniło przy Steam Decku, że wie, co robi. Ciekawe tylko, jaka cena...

Vectrex

ZAX

AKTUALNIE: Sacred 2, CoD: BO7, ARC Raiders, Wuthering Waves, JDM

Czasami bywa tak, że gra jest nie najlepsza, a człowiek i tak nie może przestać o niej myśleć. Tak mam ostatnio z Bloodlines 2. Wciąż słucham doskonałej muzyki Rika Schaffera i pomimo licznych wad tego projektu tęsknię za wampirycznym klimatem spowitego mrokiem Seattle. (...) Wciąż oglądam też zajawkę rozszerzenia War Sails, z genialnie dobraną do tematu muzyką zespołu Amon Amarth, i wspominam szalone porażki oraz zwycięskie kampanie, które rozegrałem w trakcie setek godzin spędzonych w Mount & Blade 2. Na inwazję „wikingów" w grze (to już 26.11) czekam z wywieszonym jęzorem. Czas, by więcej osób poznało tę perełkę obecnej generacji konsol.

SNES

OSTASZ

AKTUALNIE: Death Stranding 2, Max Payne 3, The Legend of Zelda: The Minish Cap

Cześć, to mój debiut w Hyde Parku. Jak Roger da, to będę zerkał na Was z tej strony częściej. Dzięki za miłe słowa o moich filmowych rozkminach, które już na stałe zagościły w extreme'owym menu. Kiedy nie oglądam rzeczy „pod tekst", to kończę Death Stranding 2: On the Beach. Już dawno, bo od czasów Tears of the Kingdom, nie grałem w coś dla samego grania, a nie dla przebiegnięcia głównego wątku, byle tylko być na bieżąco. Buduję drogi i tory, zdobywam szczyty, świetnie się bawię. A kiedy potrzebuję odskoczni, to... odpalam innego klasyka gatunku „sad dad", czyli Maxa Payne'a 3, który jest anachroniczny i zadziwiająco współczesny jednocześnie.

GameCube

ADAMUS

AKTUALNIE: Fatal Frame: Maiden of Black Water, Jurassic World Evolution 3

Dobry to był rok, nie zapomnę go nigdy, parafrazując klasyka. Popisało się fajne rzeczy, z których jestem dumny, przypomniało/nadrobiło trochę klasyki, poszarpało w nowości – nawet Roger jakąś „reckę-i-to-wcale-nie-odrzut-którego-nikt-nie-chciał" zaproponował. Się kręci. Uczę się trudnej sztuki odpuszczania (felietony Adama działały jak mikroterapia), na Extreme Party spotkałem się z czytelnikami, przy podpisywaniu „Kompendium PSX" z częścią redakcji. Odświeżające. Wprowadzam też jakieś tam zmiany na plus, co przynosi efekty. W grudniu kończę 37 lat i muszę powiedzieć, że 2025 to jak dotąd najlepszy rok w moim życiu. A zapowiada się tylko lepiej. Żagle rozpostarte, dawać ten wiatr!

Praktycznie wszystko od Nintendo poza 3DS-em i Switchem. Dużo dobra ominęło.

BUCZYŃSKI

AKTUALNIE: Naczelnemu na nerwach :)

Pierwszymi słowami mojego autorstwa opublikowanymi na łamach magazynu nie była recenzja czy artykuł, tylko... list miesiąca. Miało to miejsce chwilę przed majówką i pamiętam, że cały wyjazd chodziłem szczęśliwy (zdjęcie na dowód). Na pomysł skrobnięcia czegoś dłuższego wpadłem zaraz po powrocie. Powstały w ten sposób tekst nigdy nie trafił do druku, ale musiał być na tyle przyzwoity, że Roger dał mi szansę. Mimo że magazyn jest na rynku trzecią dekadę i ma ugruntowaną pozycję, to środowisko PSX Extreme wciąż cechuje otwartość. Z doświadczenia wiem, że nie jest to standard. Cieszę się, że mogę być na pokładzie i pomóc trochę w machaniu wiosłami.

Nintendo Wii, Game Boy

PIECHOTA

AKTUALNIE: Bakeru, Dispatch, To the Moon, Hot Wheels Unleashed

Za 20 lat większość mojej kolekcji, moje kilkaset gier, na które w ciągu dorosłego życia wywaliłem zapewne równowartość wkładu własnego w hipotekę, nie będzie działać. Gdybym nie padł ofiarą kradzieży – pozdrawiam Łukasza Kowalskiego, który czwarty rok już wyślizguje się prokuraturze; w końcu stanie się sprawiedliwość, bratku! – byłbym nadal dorzucał tam dziesiątki pudełek miesięcznie. Ja tymczasem postawiłem kolejny krok na drodze przemiany, otwierając zakładkę „RPG" w PlayStation Store i po raz pierwszy kupując dużą, wysokobudżetową grę cyfrowo. Ot, bo kosztowała 13 zł. To pokojowe życie, parafrazując mema. Chyba że pojawia się w nim Łukasz.

Dreamcast, Game Boy Advance, Nintendo 64 za młodzika

KONSOLITE

AKTUALNIE: Guilty Gear -Strive-, Ninja Gaiden 4, Metroid Prime 4

Pięknie ten rok zleciał, pełen atrakcji od życia, z kilkoma pozytywami, ale masą negatywów, które jeszcze ogarniam, część pewnie się będzie jeszcze ciągnąć w 2026 r. Biurokracja, niekompetencja, hipokryzja i tym podobne, zupełnie jak w naszej branży, tylko na nieco inną skalę. Jednak dopóki są dobre gierki, które pomagają oderwać się od rzeczywistości, narzekać nie można. Lodóweczka zapełniona guinnessami, więc można odpoczywać. Przez większość grudnia planuję się odciąć od wszystkiego, jedynie PoGRAduszki nagram, a tak to nie ma mnie dla nikogo.

3DO, NeoGeo

eprasa.pl 79de2a852e

Headshot

O gierkach od serca

ANONIM

Pamięć dziejów

Młode pokolenie wypiera starych dziadów. Stąd biorą się zmiany w trendach, gustach, sposobie życia. Pisze się też historia – znanych osobowości, miejsc, dzieł wszelkiej maści. A z nią tytułowa pamięć dziejów. Trochę żem przyfilozofował, ale do takich przemyśleń pchnęły mnie nominacje do nagród od naszego drogiego przyjaciela branży, Geoffa. Nie wiem, czy pamięć dziejów istnieje w światku gier. Wydawałoby się, że wieloletni dorobek branży pozwala wyodrębnić dzieła wiekopomne, wprowadzające innowacje, wytyczające szlaki gatunków, rozwijające je. Logiczne wydaje się ocenianie nowych dzieł przez pryzmat pamięci dziejów, bo tak naprawdę większość rzeczy w grach ktoś już gdzieś zrobił.

Stąd i śmiesznością trąci określanie Clair Obscur: Expedition 33 – 12 nominacji do nagród TGA czyni z niej rekordzistę wszech czasów – „najlepszym RPG-iem w historii". Oczywiście człowiek nie chce w swoim narzekaniu operować frazesami, więc sprawdza, co sprawdzić wypada, lecz zabijcie mnie, kurka, ale po niemal 10 godzinach nie rozumiem ogólnoświatowej histerii na punkcie tej gry. Owszem – artyzm całości jest na wysokim poziomie, historia na pewno rozwija się w emocjonującym kierunku, a klimat i stylówka są oryginalne i umiejętnie kontrują klimat i stylówkę jRPG-ów. A ta, jak słychać, dla wielu była niezjadliwa i przy E33 ten problem znika. Czyli to bardzo udana, europejska iteracja jRPG-a, ale nadal nie nowy Mesjasz gatunku. Naturalnie będę uparty i do E33 wrócę. Jednak trudno też mi przypomnieć sobie inną grę, przy której po pewnym czasie musiałbym przeglądać poradniki w necie, bo tak dobrze są wytłumaczone jej mechaniki. A może już człowiek jest po prostu tym starym dziadem i jęczy, a tu mamy dzieło dla gatunku istotniejsze niż jakieś Final Fantasy VII.

Clair Obscur: Expedition 33 może za moment zgarnąć na TGA więcej statuetek niż najbardziej utytułowany do tej pory Baldur's Gate 3 (sześć). A wtedy już nie będzie co strzępić ryja – to najlepsza gra świata i nie ma dyskusji. I oczywiście – niech kilka ich zgarnie – będą zasłużone. Ale przy jej szerszej ocenie miejmy na uwadze pamięć dziejów.

KONSOLITE

Soulsy powinny umrzeć...

Od rozpoczęcia Ninja Gaiden 4 aż do samego końca i wiele godzin później nie mogłem się oprzeć wrażeniu, że takich gier już się nie robi. Takich naprawdę trudnych, ale w zasadzie uczciwych. Ciągle tylko te Soulsy i rogaliki, nawet do innych tytułów przenikają, a raczej są wciskane mechaniki soulsowe, ich „balans" także zresztą. Natomiast Ninja Gaiden 4, PlatinumGames i zapewne w jakimś stopniu Team Ninja dają prawdziwe wyzwanie, które można skroić na swe możliwości. Tam się nie ginie dlatego, że po iluś minutach skrobania po kostkach bossa przeliczyliśmy się z wyczuciem momentu na unik lub zabrakło staminy. Nie, latamy po ekranie, praktycznie teleportujemy się, mordujemy, flaki latają, a po zakończeniu starcia jesteśmy skąpani we krwi. Czysta frajda, szczególnie gdy opanujemy większość technik, tutaj porażka to kilka straconych minut oraz nauka przed kolejnym podejściem. W przeciwieństwie do Soulsów, gdzie często podchodzimy do bossa czy nawet zwykłego stworka i dostajemy sromotne manto, często zanim zobaczyliśmy, co przeciwnik może zrobić. Może gdyby w tych gierkach istniał balans i jakieś pomysły niebędące kopią tego, co wyszło całkiem przypadkiem FromSoftware, to nie byłoby tragedii, jednak większość gier z tego gatunku to szajs i zabawa dla masochistów.

Nie mam problemu z trudnymi grami, jednak te pozycje nie są trudne, tylko zazwyczaj męczące. Natomiast gierki, z których słynie Platinum, ba, nawet stare Ninja Gaiden z masą tanich zagrywek, były uczciwsze i bardziej sprawdzały nasze umiejętności niż większość soulowych produkcji. Kiedyś gry akcji były chlebem powszednim, ostatnimi laty jest ich jak na lekarstwo, natomiast dosyć trudnych, niezbalansowanych kopii tytułów od FromSoftware jest zatrzęsienie. Może więc najwyższy czas dać odpocząć temu gatunkowi? Niech slashery powrócą, niech wyjdzie nowy Devil May Cry, niech zawita do nas kolejna Bayonetta oraz odżyje wiele innych serii (Nanobreaker, Chaos Legion, Bujingai), a nawet niech powstaną zupełnie nowe. Nie obraziłbym się za remaster najlepszego Metala, czyli Revengeance. O God Hand nawet nie wspominając, to była naprawdę trudna gra, która stawała się tym trudniejsza, im lepiej się grało. Niech FromSoftware ożywi Otogi oraz zabierze się za kolejne

KOSO

Wydało się!

W 2015 r. wydałem swoją pierwszą książkę. W 2020 r. wydałem pierwszą cudzą książkę. Od tego czasu w ramach Wydawnictwa Open Beta ukazało się 20 książek o historii gier i popkultury, a mój mały, wieczorowy projekt znalazł paru naśladowców, czego efektem jest regularne zasilanie tej niszy kolejnymi pozycjami. Tą 20. książką było „Kompendium PSX", które okazało się wyzwaniem największym ze wszystkich – organizacyjnym, bo na pokładzie znalazło się kilkunastu autorów, a przygotować trzeba było nie tylko teksty, ale i obrazki, zdjęcia oraz layout, a także finansowym, bo druk tak potężnego albumu kosztował niemało.

W listopadzie książka wreszcie trafiła do czytelników i odzew był entuzjastyczny, a do tego liczny, co szybko doprowadziło do zniknięcia całego nakładu (kolejny dopiero w 2026 r.). Ukłony dla współrednacza (Roger, możecie kojarzyć), ekipy autorów (głównie z PSX Extreme, pewnie znacie) i wszystkich, którzy dołożyli swoją cegiełkę do tej nomen omen cegły (dla dobrego duszka Pereza również, a jego to już znacie na pewno). Cele były dwa i mam nadzieję, że oba udało się zrealizować. Po pierwsze, możliwie najbardziej kompleksowo podsumować wyczyny pierwszego PlayStation. Po drugie, zapewnić jakość wydania na wysokim poziomie, co, biorąc pod uwagę wolumen sprzedaży (i popularność języka angielskiego), nie stanowi problemu dla podobnych zachodnich inicjatyw, ale w przypadku ograniczenia do Polski trzeba oglądać każdą złotówkę z dwóch stron.

Nigdy nie miałem marzenia, by pisać książki o grach albo je wydawać. Pierwsze wzięło się z tego, że nikt nie napisał książki, którą chciałbym przeczytać (o historii polskich gier). Drugie zaś zmusiło mnie do działania, gdy na wakacjach przeczytałem „Masters of Doom" i nie mogłem przeboleć, że przez tyle lat nikt nie wydał tej perełki po polsku. I jak tak sobie myślę, to Wydawnictwo Open Beta powstawało najwyraźniej dlatego, że dwukrotnie musiałem zrobić coś za kogoś. No cóż, chciałem, to mam.

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

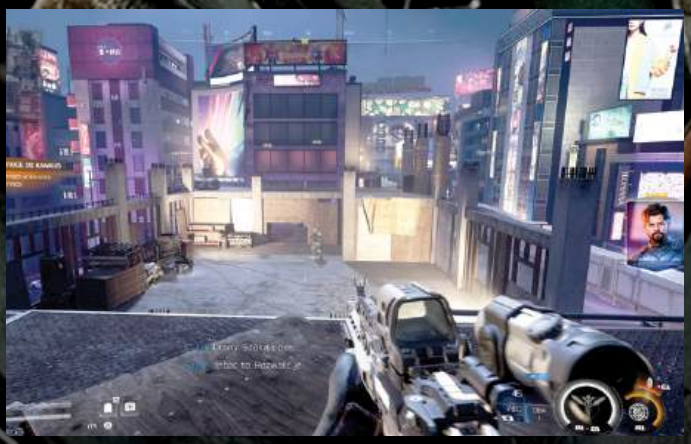
Ceny gier podane w recenzjach pochodzą z oficjalnych sklepów Sony (PS Store), Microsoftu (Sklep Xbox Games) i Nintendo (eShop). W przypadku dwóch lub więcej cen ich kolejność odpowiada kolejności platform przy ocenie końcowej.

eprasa.pl 79de2a852e

CALL OF DUTY® BLACK OPS 7

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

Gdy na rynku szaleje Battlefield 6, a i spod ziemi wyłonił się kozak w temacie extraction shooterów pt. ARC Raiders, Activision konsekwentnie realizuje swój wieloletni plan, wydając kolejną odsłonę tasiemca zwanego Call of Duty. Żeby wszystko było jasne: chodzi o Black Ops 7 w lekko futurystycznym anturażu. Zawsze byłem i nadal jestem zagorzałym fanem kampanii w CoD, od nich rozpoczynam obcowanie z kolejnymi odsłonami, aby obczaić historię, zaznajomić się z mechaniką, a przede wszystkim podziwiać efektowny spektakl pełen filmowych skryptów, wybuchów, kraks i solidnego strzelania. Zazwyczaj jestem zadowolony i mogę położyć się spać z uczuciem spełnienia, aczkolwiek kilka ostatnich lat przyniosło lekką zadyszkę. Społeczność zauważa tę przypadłość, w internecie aż huczy od zarzutów pod adresem wydawcy, a coroczne premiery dolewają oliwy do ognia. Jestem daleki od hejtowania CoD-a tylko dlatego, że panuje taki trend, jest to modne i antysystemowe. Jednak Amerykę zalewa fentanyl i sądzę, że do deweloperów również dotarło nieco tego towaru. Ten lek przeciwbólowy w czystej postaci powinien zostać do dyspozycji anestezjologów. Uśmierzanie painkillerem ucisku wywołanego presją wydawcy nie wydaje się najlepszym rozwiązaniem.



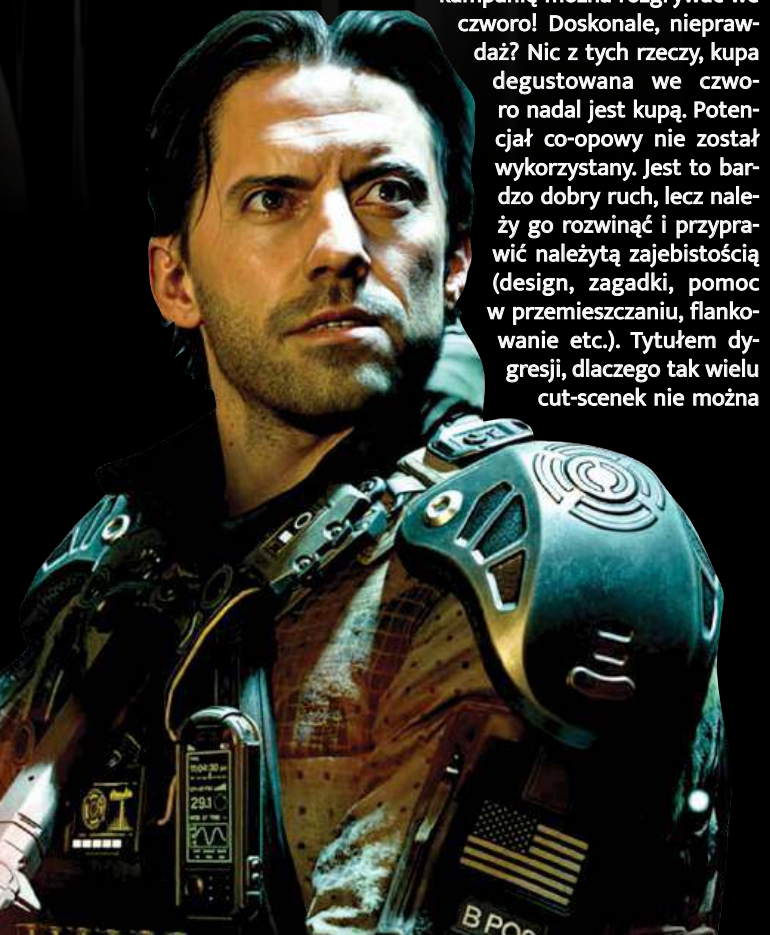
Wesoła akcja

Akcja osadzona została w 2035 r., czyli 10 lat po wydarzeniach z Call of Duty: Black Ops 2. Wówczas David „Section" Mason (syn protagonisty pierwszej odsłony cyklu Black Ops) ukatrupił wielkiego złola – Raula Menendeza, który w celach terrorystycznych chciał przejąć flotę dronów Stanów Zjednoczonych. Gdy dekadę później do sieci trafia film z Menendezem w roli głównej, w którym ten odgraża się, że „to wtedy to było nic i mocne uderzenie nadchodzi", do zabawy wkracza technologiczny konglomerat Gildia pod wodzą Emmy Kagan, który obiecuje bronić ludzkości. Jako że mieszkańcy Krety to nie Kretyni, pułkownik Troy Marshall nie kupuje tej narracji i wysyła Davida wraz z oddziałem do akcji w celu infiltracji laboratorium Gildii. Na miejscu dochodzi do tragedii – oddział zostaje wystawiony na działania halucynogennej substancji. Wspomagani cybernetycznymi ulepszeniami wojacy walczą o przetrwanie. Nie są w ciemię bici, ale nafurani jak stodoły. Bronią posługują się sprawnie, lecz otoczenie często przybiera surrealistyczną formę. Momentami są zagubieni, to z kolei łapią kontakt z nierealną rzeczywistością.

Czapa

Zespoły Treyarch wespół z Raven Software stworzyły banalną historię, która nie broni się w żadnym aspekcie. Po pierwsze, beznadziejne poziomy – często przemierzasz wizualnie popieprzone i absolutnie nudne lokacje. Momentami wygląda to tak, jakby na płaskiej mapie położono piętrowo obiekty (płoty, stoliki, drzewa, samochody, głazy itp.), a następnie wy-

strzelono rakietę i zapisano efekt tej rozpierduchy. Jest słabo. Po drugie, co ma bezpośredni związek z punktem pierwszym – design lokacji to flaki z olejem, momentami biegasz po otwartej mapie tylko po to, aby wydłużyć czas potrzebny na skończenie kampanii. Ta pęka w okolicach pięciu–sześciu godzin, więc cudów nie ma. Oprawa graficzna nie zawodzi, lecz nie wywołuje opadu szczęki. Jest poprawnie, a czasami wręcz słabo. Dobrych momentów jest zaledwie kilka, lecz ani jeden nie zapada w pamięci z racji epickości czy feerii wybuchów. Jak na standardy serii lipa po całości. No i te narkotyczne wizje – żal na to patrzeć, tym bardziej że walka z robotami wciąga niczym czyszczenie odpływu wanny z zalegających kłaków. Wracając do designu, pojedynki z bossami przyprawiają o torsje z racji projektów lokacji lub oldschoolowego charakteru. Można się nawet poczuć jakby dwie generacje wstecz, oglądając zmagania Kratosa z Tytanem – zdecydowanie nie jest to najgorszy patent w świecie współczesnych gier, lecz kuriozum w ramach rzeczonej serii. Wszelkie odpały nie tyle można, ile trzeba usprawiedliwić zatruciami generującymi wizje bohaterów, lecz niesmak trudno zetrzeć z kubków smakowych. Ale, ale... Jestem fanem zabawy kooperacyjnej i w tej materii dostałem niespodziankę, ponieważ kampanię można rozgrywać we czworo! Doskonale, nieprawdaż? Nic z tych rzeczy, kupa degustowana we czworo nadal jest kupą. Potencjał co-opowy nie został wykorzystany. Jest to bardzo dobry ruch, lecz należy go rozwinąć i przyprawić należytą zajebistością (design, zagadki, pomoc w przemieszczaniu, flankowanie etc.). Tytułem dygresji, dlaczego tak wielu cut-scenek nie można przerwać? Rozumiem, że w kampanii brzmi to jak świętokradztwo, bluźnierstwo i w ogóle sprzeniewierzenie, ale słysząc w słuchawce sapanie kompanów rwących się do walki (nieustające „go, go, go!" siedzi w głowach od lat), chciałoby się „skipnąć". Nie da się. To znaczy niektóre można, niektórych nie można. Chciałbym jednak mieć taką możliwość. W erze ultraszybkich dysków na pewno nie stanowi to problemu. Chyba że chodziło o wydłużenie czasu tzw. zabawy. Tym z pewnością jest tzw. Etap Końcowy – nowy tryb po skończeniu kampanii, rzucający graczy na ogromną mapę pełną pomniejszych misji. Dupy nie urywa.



Tryb Zombie – Ashes of the Damned (Prochy Potępionych) – to świetna zabawa, niezależnie od głupiej historii, która nie jest ważna. Mapa jest rozległa i dobrze zaprojektowana, całość prezentuje się godnie, niezmiennie cieszy gunplay, upgrade'y, perki, ich poznawanie oraz masowe wyrzynanie zgniłków, drobny szczegół w postaci pick-upa, którym można przemierzać lokacje i taranować mięso (Dead Rising się kłania), a nawet wziąć udział w wyścigu przez checkpointy. Wisienką na torcie jest tryb Dead Ops Arcade 4, czyli specyficzna mutacja zombiaków (rzut kamery z lotu ptaka lub FPP), w której można się wyżyć za wszystkie czasy.

NAJSŁABSZA ODSŁONA SERII. NIE OSTATNICH LAT CZY NAWET DEKADY, LECZ W HISTORII

Polecam z racji odmóżdżającego, niezwykle relaksującego, a zarazem wymagającego charakteru zabawy, szczególnie że można odwiedzić przehype'owany Nuketown. Wisienką na wisience jest minigra, lekko przymulony „shooter w prawo", w którym sterujesz helikopterem, zbierasz wziątki i opędzasz się od hord nadlatujących oprawców. Mniam!

Na koniec klasyczny multiplayer, czyli moloch oferujący kilkanaście map, masę trybów zabawy, „prestiżowanie" broni oraz wojaków niezależnie od trybu, w jakim grasz. Nieco szerzej rozpisałem się na ten temat w playteście w ubiegłym miesiącu, więc nie chcę się powtarzać. Wybierasz LMG MK.78 i kosisz jak szalony, ewentualnie snajperkę Shadow SK. Ewentualnie cokolwiek innego i ćwiczysz. Mapy dają radochę, przemieszczanie się (omnimovement) to w pewnym sensie dzieło sztuki, tempo akcji nieco zelżało, a mnogość możliwości ekwipunku powala. Kochasz to albo nienawidzisz.

Co kto lubi

Warto zachować obiektywizm, bo nieposłuszne emocje zaślepiają ludzi, np. tych uprawiających review bombing. Ocena 1,7/10 w serwisie Metacritic od użytkowników to paskudny akt ślepej nienawiści, co nie zmienia faktu, że jest to najsłabsza odsłona serii. Nie ostatnich lat czy nawet dekady, lecz w historii sięgającej 2003 r. Oczywiście patrząc przez pryzmat kampanii, bo cała reszta jest OK. Drama rozpętała się również z racji wykorzystania AI do tworzenia wybranych grafik, ale lata mi to koło dzwona. Multiplayer – 7, zombiaki – 8, kampania – 3. Średnia to 6 i taką ocenę przyznaję najnowszej odsłonie Call of Duty. Rozumiem jednak globalny zawód, sam jestem już zmęczony coroczną premierą, najwyższy czas na spore zmiany. ⊗ MV

PS5, XSX, PC

+ multiplayer i zombiaki w formie
– fentanylowa kampania to porażka

Formuła wypalona, czas na radykalne zmiany.

6

ARC Raiders

Cena: 179 zł Gatunek: zbieractwo, strzelanina TPP Deweloper: Embark Studios Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 16

„Przyłączyłem się do napotkanej grupki wędrowców. Poczekałem na właściwy moment, chwilę nieuwagi i wystrzelałem wszystkich... Przyjazna grupa pokazała nam wejście do ukrytego bunkra. Gdy weszliśmy – zamknęli nas. Okazało się, że od środka nie można go otworzyć... Powaliłem gościa tuż przed ewakuacją. Gdy szykowałem się do egzekucji, zaczęły mnie ostrzeliwać drony. Tamten na kolanach zdołał uruchomić windę, którą uciekliśmy razem. Jakie szczęście, że wtedy go nie dobiłem...".

To nie fragmenty z filmu ani książki. To codzienność w ARC Raiders – nowej grze TPP od weteranów z Embark Studios (THE FINALS). Nowe dzieło eksdeweloperów Battlefielda to sieciowy extraction shooter, stawiający na zbieranie zasobów, crafting i potyczki PvPvE, czyli zarówno z graczami, jak i SI. W tej wersji świata postapo przegraliśmy z maszynami (zwanymi ARC), które kontrolują powierzchnię Ziemi. Niedobitki ludzkości ukrywają się w podziemnym mieście Speranza. To nasze ostatnie schronienie i baza wypadowa do wypraw „na górę". To stąd uderzasz do różnych lokacji, aby eksplorować, walczyć z robotami i innymi łupieżcami o przetrwanie i łupy. A na powierzchni nie ma lekko: jeśli nie walczysz z maszynami ARC (SI), to możesz wpaść na celownik innych graczy. Kluczowe jest jedno: najpierw dbasz o własny interes i cztery litery, a potem o wszystko inne.

Bieszczady pod nadzorem Skynetu

Każda z 4 map dobitnie pokazuje, że za grę odpowiadają stare wygi gamedevu. Unreal Engine 5 śmiga jak złoto, lokacje zachwycają złożonym, urozmaiconym designem, rozmachem, detalami, a klimat i napięcie można nożem kroić. Każda z miejscówek oferuje świetną wertykalność (wielopiętrowe budowle) i różnymi elementami pięknie maluje obraz upadku ludzkości i wojny z maszynami. Pole bitwy przy Tamie pełne jest wraków aut i pustych apartamentowców przy zawalonej autostradzie. Port kosmiczny to betonowe pomniki strzelistej, brutalistycznej architektury, szczątki dumnych rakiet człowieka i największych maszyn ARC. Zasypane Miasto zachwyca stylowymi kamieniczkami, teraz tonącymi w piachu i atakowanymi przez piaskowe burze. Tymczasem Błękitna Brama to raj dla oczu, gdzie sielankowy obraz zielonych wzgórz i górskich wiosek zaburzają rdzewiejące kolosy ARC. Od pierwszych chwil pokochałem filmową narrację, jej styl wizualny rodem z retro sci-fi lat 70., mistrzowskie cut-sceny i genialną narrację środowiskową.

KOCHAM NIEPRZEWIDYWALNOŚĆ TEJ GRY I BYCIE ZASKAKIWANYM

Speranza to nie tylko Twój dom, ale i Twoja społeczność. Tutaj masz swój kąt (i swojego zioma koguta!), gdzie przygotujesz się do wyprawy (także wizualnie, o czym za chwilę) i warsztat rozbudowywany o kolejne moduły (uzbrojenie, mody do broni, medykamenty, materiały wybuchowe, recykling etc.). System craftingu to studnia bez dna: kilkanaście kategorii surowców i sprzętu, kilka poziomów ulepszeń warsztatów i arsenału, przedmioty możesz prze-

eprasa.pl 79de2a852e

rabiać, rozkładać lub sprzedawać. Lokalni handlowcy służą towarem i gotówką, ale i questami, gdybyś przy okazji lootowania „na górze" chciał mieć konkretne zadania do wykonania. Każda wyprawa, starcie i przygody w terenie dają XP – punkty wydajesz na skille, podnosząc swoją wydolność, sprawność, ale i ulepszanie technik zbieractwa czy przetrwania. Spędziłem 20 minut na przygotowaniach – zginąłem po minucie na powierzchni, bo trafiłem na patrol trzech latających „czujek". A po śmierci tracisz wszystko i wracasz z niczym. Padłeś? Powstań. Spróbuj ponownie.

To nie jest kraj dla grzecznych ludzi

Bo na powierzchni nie ma taryfy ulgowej. Początkowy ekwipunek sprawia, że czujesz się jak ochotnik z pierwszych godzin wojny – jesteś powolny, ograniczony w zasobach i umiejętnościach, poznajesz możliwości sprzętu, broni, terenu. A to wszystko z posmakiem survival horroru: tu coś piszczy, tam coś świszczy, trajkocze nad głową (efekty dźwiękowe są prima sort i bardzo ważne dla przetrwania, a soundtrack epicki). Początkowo łatwo zlekceważyć mniejsze maszyny ARC, ale gra bezlitośnie uczy na błędach: są szybkie i zabójcze. Tutaj często najlepszą taktyką nie jest walka, tylko ucieczka lub przyczajka i przeczekanie. Bo walka to hałas, a hałas może sprowadzić Ci na łeb innych ludzi. „Nie strzelaj!" – rzucasz pełen nadziei. Reakcji nigdy nie możesz być pewien. Bo Twój trup to jego łup. To kolejny genialny aspekt ARC Raiders: dreszczyk emocji przy każdym spotkaniu PvP. Zacznie strzelać? Mam go zabić pierwszy? A może pójdziemy lootować razem? Tytuł pozwala na świetną komunikację nie tylko dzięki systemowi w grze (wybór komend + kontekstowe pingowanie przedmiotów i miejsc), ale oferuje także czat zbliżeniowy: mówisz do mikrofonu (np. w padzie) i słyszy Cię każdy gracz w pobliżu. Dorzuć do tego modulator głosu i będąc 50-letnim pierdzielem rozwalonym na kanapie przed TV, zabrzmisz jak 20-latka.

Każda wyprawa na powierzchnię to limit 30 minut – potem nadlatuje śmierć z orbity, ostateczny madafaka w szeregach ARC. Poza tym i tak zamykane są drogi powrotu. A tych jest kilka – i za pomysłowość także biję brawa. Na tamie i w porcie kosmicznym do ucieczki służą wielkie windy kursujące pod ziemię. Miasto w piachu korzysta ze starej sieci metra (a jakże!), a z górskich terenów wrócisz, wyłączając na moment wielkie wentylatory Speranzy. I nawet tak prosta (wydawałoby się) sprawa jak powrót do bazy to rewelacyjny generator adrenaliny. Po pierwsze, punktów powrotu jest tylko kilka na mapie i kolejno się wyłączają. Może się okazać, że z pełnym plecakiem (lub co gorsza – przeładowany, czyli wolniejszy) musisz lecieć przez pół mapy do ostatniego punktu ewakuacji. Po drugie, naciśnięcie przycisku windy czy metra uruchamia całą procedurę ewakuacji. Zaczynają błyskać światła, spiker ryczy przez głośnik, że przyjęto zgłoszenie. Afera na całą okolicę. A co pisałem o hałasie? Jeśli nie ARC, to dojadą Cię inni „koledzy" – dla Twojego lootu. Perony metra usiane są trupami tych, którzy już byli w ogródku, witali się z gąską... i stracili czujność.

Po trupach do celu

Miną dziesiątki godzin, zanim gotowy będziesz toczyć boje z największymi zakapiorami ARC. Wielki, pająkowaty Leaper skacze na setki metrów i atakuje prądem, Bombardier, Bastion czy Rocketeer – już same nazwy mówią wszystko, nie przeżyjesz jednej salwy. A Queen czy Matriarch są wielkości stodoły i dominują na szczycie listy maszyn. Chociaż gunplay jest prima sort, każda giwera inna (statsy, ulepszenia), to mozolność rozwoju postaci, bazy, setki wypraw, dziesiątki porażek, zbieranie ton śmieci mogą dać się we znaki i początkowe zagubienie może odstraszać. Ale hej – to właśnie taki gatunek. Jeżeli to czujesz, doceniasz powolne postępy, pracę u podstaw – będziesz zachwycony. Miej tylko świadomość, że to gra sieciowa. Możesz grać sam (bezpieczniej, bo wtedy grasz z innymi samotnikami na mapie) lub w 2-3-osobowej drużynie (ciekawostka: człowiek w grupie czuje się cwaniakiem, więc i szansa na jatki o wiele większa. Sprawdzone empirycznie.).

W kilku aspektach czuć tu mocny vibe serii The Division, począwszy od PvPvE (pamiętasz Strefy Mroku z TD2? ARC Raiders robi to lepiej!), a skończywszy na świetnych animacjach postaci. To nie Call of Duty ani nawet Battlefield – to bardziej Killzone, gdzie czujesz ciężar (swój, broni i plecaka), do strzału nie składasz się w sekundę, każda przeszkoda wymaga wysiłku, a każda akrobacja czy bieg kosztuje staminę. Podejście TPP jest nieprzypadkowe: kosmetyka jest tip-top, od edytora postaci po detale ubioru, skafandrów, plecaki, przywieszki, kolory, hełmy, maski etc. Jeśli nie chcesz wydawać realnej mamony, wiele odblokujesz dzięki samemu progresowi i walucie w grze, bo ekonomia jest bardzo fair (mimo że sklep puchnie od ofert).

Spędziłem z ARC Raiders kilkadziesiąt godzin i wciąż cieszą mnie losowe eventy (rajd na bunkier, nocne wyprawy, burza elektromagnetyczna), wciąż w losowych miejscach trafiam na legendarne i rzadkie przedmioty czy klucze do tajemniczych miejscówek (które potem sam musisz znaleźć). Kocham zmienne warunki pogodowe (deszcz, pioruny, burza piaskowa), emocje, napięcie i nieprzewidywalność tej gry, bycie zaskakiwanym – zarówno przez bezlitosnych graczy, jak i świetne SI morderczych maszyn (potrafią współpracować i ścigać Cię do upadłego). A to przecież dopiero początek tej przygody. Do zobaczenia na powierzchni! ⊗ **Butcher**

PS5, XSX, PC

+ klimat, mapy, rozgrywka, emocje, stylistyka + oprawa AV, gunplay, cena
– początkowe poczucie zagubienia, lekki pop-up obiektów

Dla tej gry odstawiłem BF6. Chwilowo, ale jednak. Muszę dodawać coś więcej?

9

eprasa.pl 79de2a852e

METROID PRIME 4 BEYOND

GRA NUMERU

Cena: 259 zł Gatunek: przygodowa, akcja Deweloper: Retro Studios Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 12

Pomyśleć, że pierwsze zapowiedzi czwartego Metroida sięgają jeszcze targów E3 z... 2017 roku! Grę miało tworzyć wówczas Bandai Namco, ale Nintendo nie było zadowolone z postępów prac z uwagi na „niespełnienie firmowych standardów" i dwa lata później projekt zresetowano, powierzając go macierzystemu Retro Studio, które wie najlepiej jak to się robi, bo w końcu jest odpowiedzialne za trylogię Prime. O jakość mogliśmy być więc spokojni, ale trzeba było uzbroić się mocno w cierpliwość. Upragniona i wytęskniona Samus Aran w końcu do nas dotarła i zryła mi beret jak za każdym poprzednim razem.

Zaczyna się od mocnej rozpierduchy w istnej strefie wojny. Naparzamy do wrogów z działka energetycznego wbudowanego w ramię kombinezonu. Ciskamy salwami rakiet i zmieniamy się w koziołkującą kulę, która może stawiać bomby, a w pewnym momencie walczymy u boku gigantycznego mecha, który generuje jeszcze więcej eksplozji. Cała sekwencja jest niesamowita i zwieńczona potyczką z bossem, bardziej przypominając serię Halo niż jakiegokolwiek Metroida, w którego grałem. Nie czekając jednak długo, pojawia się tradycyjny pretekst do utraty wszystkich zgromadzonych mocy i rozpoczyna się tułaczka w znanym i lubianym labiryntowym środowisku celem odblokowania utraconych skilli i zdobycia 5 kluczy.

Retro Studios spełnia standardy Nintendo

Przygodę kontynuujemy w bujnej dżungli, gdzie twórcy ujawniają psioniczne zdolności. Dzięki nim Samus niczym w Zeldzie może przenosić obiekty na odległość czy później chociażby tworzyć platformy w powietrzu, pozwalające wskoczyć w miejsca nieosiągalne drogą konwencjonalną. Dostajemy także zdalnie sterowane pociski, którymi możemy lawirować między wnękami w slow motion i aktywować mechanizmy za ścianą czy wspierać się w walce (przykładowo jedna z potyczek z bossem wymaga od nas zniszczenia 3 celów jednocześnie, co jest nieosiągalne standardową bronią). Powiew świeżości towarzyszy także sterowaniu, które stara się kłaść nacisk na ruch. Już samo celowanie giwerą pozwala na swobodne poruszanie lufą w dowolnym kierunku z pomocą żyroskopu – przydatny bajer, bo lokowanie jedynie naznacza wroga, ale czułe punkty musimy już własnoręcznie ustrzelić. Ponadto rysujemy różne szlaczki czy inne kształty, żeby coś włączyć czy otworzyć, co przypomina Killzone 2 i promowanie Sixaxisa do montowania ładunków wybuchowych czy przekręcania zaworów. Oczywiście wszelkie akcje można wykonywać z powodzeniem z pomocą analoga (zero funu), albo z pomocą myszki. O dziwo, ta metoda sprawdza się wyjątkowo dobrze, ba, zaryzykowałbym stwierdzenie, że to najlepszy tytuł na Switcha 2 obsługujący smyranie, które wypada niezwykle precyzyjnie i nie męczy jak w innych produkcjach, choć nie obę-

eprasa.pl 79de2a852e

dzie się bez podrasowania czułości w opcjach, bo te domyślne są zbyt wolne do dynamicznej akcji, jaką uświadczymy podczas wymiany ognia.

Niewiele później trafiamy na statek transportowy Galaktycznej Federacji i sporą niespodziankę: Myles MacKenzie – jest to inżynier i niezdarny idiota w jednym. Początkowo musimy ofiarę losu eskortować i bronić przed wrogimi atakami. Typ jednak jest mocno nieogarnięty, wyciąga pistolet i upuszcza niczym bohater kreskówki, często woła o pomoc i trzeba go ratować. Generalnie mocno irytująca postać i z miejsca wzbudza obawę, że jeśli będziemy się tak z nim męczyć przez resztę zabawy, to z automatu odechce się grać. Na szczęście MacKenzie stosunkowo szybko znajduje sobie strefę, gdzie będzie dłubał przy maszynach i naprawiał, a dalszy kontakt z nim w postaci „złotych rad" ograniczy się do radia. Ufff!

Start your engine

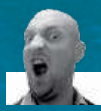
Z Dżungli zostajemy dosłownie wystrzeleni na pustynię, gdzie czeka kolejna niespodzianka – motocykl, który, żeby przejąć, musimy najpierw zaliczyć prawko poprzez kilka testów na specjalnie przygotowanej trasie. Ścigacz posiada wbudowany dopalacz, elegancko driftuje na zakrętach, pozwala z jego poziomu także naparzać we wrogów specjalnymi ostrzami, ale przede wszystkim pełni rolę wierzchowca do pokonywania większych połaci terenu (ewidentna inspiracja motorem z drugiego Ghostrunnera). To właśnie w tym miejscu zyskujemy sporych rozmiarów otwarty świat do eksploracji i sami decydujemy, gdzie podążyć w następnej kolejności – jeśli opanowane zdolności na to pozwolą rzecz jasna. O ile sama jazda motorem daje rade i pasuje do uniwersum, tak co do otwartych przestrzeni mam mieszane uczucia, bo jednak w większości lokacje świecą pustkami i przemierzanie kolejnych kilometrów przypomina monotonny ocean z Wind Wakera, gdzie czasem jakiś potworek wyskoczy albo natrafimy na opuszczoną bazę, a tak to nic się nie dzieje i niczego nie ma tutaj poza piaskiem. Co gorsza, niektóre obiekty lubią się dorysowywać w tle, co wypada bardzo słabo jak na możliwości Switcha 2.

W Metroid Prime 4 nie zapomniano uwzględnić wszystkich elementów, za które kochamy tę serię. A więc nie brakuje tutaj sekretów i ukrytych miejscówek z dodatkowymi dopałkami, których poszukiwanie wciąga jak bagno. Potyczki z bossami jak zawsze są na swój sposób genialne i unikalne, wymagając od nas rozpracowania sposobu na pokonanie oponenta. Nie jest to jednak bezmyślny shooter, bo znajdziemy tutaj wciąż wiele wciągających zagadek, które sprawią, że niejednokrotnie zatniemy się w jakimś miejscu. Bardzo dobrze przemyślano rozmieszczenie save pointów, a nawet jak ich brakuje przed większymi starciami – to działa autosave, aby nie powtarzać zbyt wiele przy kolejnym podejściu. Backtracking, czyli nieodłączny element Metroidvanii – funkcjonuje wyśmienicie. Autorzy zadbali, żeby fragment, w którym mamy wrócić tą samą drogą, różnił się znacznie od pierwotnego przejścia. Świetnym przykładem jest chociażby poziom, kiedy musimy aktywować zasilanie, gdzie w drodze powrotnej dzieją się istne cuda.

Wersja na Switcha 2 oferuje dwa tryby graficzne. Pierwszy stawia na wyższą rozdzielczość i 60 klatek lub 120 fpsów w 1080p/720p (dock/mobile). Wiele osób uważa, że ludzkie oko nie widzi różnicy, ale wystarczy zakręcić się w kółko w obu trybach, żeby zrozumieć jak bardzo większa płynność poprawia komfort zabawy. Dużo gorzej wypada port na pierwszego Pstryczka, działający w niższej rozdzielczości, w którym poskąpiono antyaliasingu (nie polecam odpalać gry na TV – wygląda słabiej niż remaster pierwszego Prime). Co więcej, animacja celuje w 60 klatek i zdarza się jej nie wyrabiać, a loadingi trwają znacznie dłużej. No i celowanie pozbawione jest myszki.

NIE ZAPOMNIANO UWZGLĘDNIĆ WSZYSTKICH ELEMENTÓW, ZA KTÓRE KOCHAMY TĘ SERIĘ

Metroid Prime 4: Beyond jest triumfalnym powrotem serii, który udowadnia, że ponowne powierzenie projektu macierzystemu Retro Studios było słuszną decyzją, pomimo burzliwego cyklu deweloperskiego. To wręcz spektakularny powrót, który łączy intensywną akcję w stylu FPS z klasycznym, labiryntowym rdzeniem Metroidvanii. Gra wprowadza nowe zdolności psioniczne i innowacyjne sterowanie ruchowe, jednocześnie zaskakując otwartym światem i możliwością poruszania się motocyklem. Choć ten segment z otwartym światem i wprowadzona postać Mylesa MacKenzie budzą pewne kontrowersje, to ogólna satysfakcja z eksploracji, rozwiązywania zagadek i dopracowanych walk z bossami z pewnością spełnia standardy Nintendo. Jak dla mnie najlepszy tytuł dla Switch 2, kandydat do gry roku, ale i zarazem definitywny sygnał dla pierwszego Switcha, że chyba nadszedł czas zejść ze sceny. ⊗ **Majk**



SWITCH 2, SWITCH

+ nowe moce psioniczne, zagadki, labiryntowa konstrukcja, motocykl, 120 fps
– świecący pustkami otwarty świat

Fantastyczny, choć mocno spóźniony powrót serii Prime.

9

eprasa.pl 79de2a852e

Cena: 114 zł Gatunek: roguelike, karcianka Deweloper: 1C Game Studios Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 12

Ostatnio tytuły bazujące na połączeniu szabrowania lochów i eksploracji świata z karcianą grą bitewną zyskują coraz większą popularność i są ciepło przyjmowane przez graczy. W związku z tym wychodzi ich całkiem sporo, a jedną z nich jest Deathless. The Hero Quest. Gra pierwotnie debiutowała na platformie Steam, ale obecnie jest dostępna również na konsoli PS5. W tej wersji możemy wybierać jednak aż spośród czterech bohaterów, osadzonych w świecie opartym na mitach słowiańskich, a nie tylko grać Varvarą jak w poprzednich, co jest dużym plusem. W sumie jednak to nadal bohaterski epos jakich wiele, chociaż potrafi zaciekawić. Głównym antagonistą jest tu czarnoksiężnik Kościej Nieśmiertelny, któremu, przemierzając różnorodne krainy kontynentu Belosvet, musimy złoić tyłek za wszelkie niegodziwości wyrządzone jego mieszkańcom.

Jeśli chodzi o rozgrywkę, na początku mały zgrzyt, ponieważ najpierw obowiązkowo musimy prześledzić losy Varvary, by wybrać innych herosów. Zabawa zawiera w sobie wspomniany miks roguelike'a i karcianki, ale dochodzą także elementy RPG i fabularnej gry planszowej. Każdy bohater ma własną drogę do głównego bossa, podzieloną na etapy, kiedy wybieramy, którą ścieżką podążyć. Skupimy się na zbieraniu przydatnych przedmiotów i wzmocnień, poszukamy nowych kart czy rozwiniemy umiejętności bitewne, tocząc walki. Czasem wybory bywają opatrzone ujemnymi modyfikatorami jak np. trudniejsze starcia. Zabawa jest wymagająca, ponieważ musimy być w stanie stawić czoła potężnemu Kościejowi zarówno pod względem rozwoju, jak i posiadanych kart. Sama turowa walka skomplikowana nie jest. W każdej kolejce możemy wykorzystać trzy punkty akcji, zagrywając kartami z różnymi posunięciami, które akurat mamy w ręku. Po walce otrzymujemy poziom doświadczenia i często w nagrodę możemy też rozwijać posiadane karty, by były potężniejsze. Po porażce nie tracimy tego, co już uzyskaliśmy, ale zaczynamy podróż od początku.

Wizualnie tytuł nie odstaje od podobnych produkcji, czyli dostaliśmy kolejną wariację na temat Darkest Dungeon, co nie robi już większego wrażenia na dużym TV. Ponadto brak języka polskiego może utrudniać zabawę. Mimo to Deathless. The Hero Quest to po prostu dobra gra, którą warto odpalić sobie na krótkie serie z konsolą. ⊗ **Aysnel**

PS5, XSX, SWITCH, PC

+ czterech bohaterów do zaliczenia, rozgrywka, rozwój kart
– średnia oprawa wizualna, początkowy przymus wyboru Varvary, brak polonizacji

Miks roguelike'a i karcianki jakich wiele, ale wciąż zapewniający masę frajdy.

7–

Cena: 119 zł Gatunek: strzelanina Deweloper: Salmi Games Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 12

Ponieważ twórcy strzelanek FPP w wersji VR często nie dysponują dużym budżetem, muszą iść na skróty, chociażby projektując gry korzystające z wygenerowanych proceduralnie światów i mechaniki roguelike. Problem polega na tym, że zbyt wielu deweloperów poszło właśnie tą drogą, przez co kolejne tytuły korzystające z tych patentów stają się zwyczajnie zbyt podobne do siebie. Prowadzi to do sytuacji, że chociaż są one niezłe, to tracą w ogólnym odbiorze. Taką grą jest właśnie Sweet Surrender.

My kontra chmara robotów w futurystycznym wieżowcu – oto główne założenie Sweet Surrender. Abyśmy mogli przeprowadzić sprawną eliminację blaszaków, oddano do naszej dyspozycji typowy arsenał dla typowego przedstawiciela tego gatunku: pistolety, strzelby, karabiny, snajperki, wyrzutnie ładunków wybuchowych oraz sprzęt do walki wręcz. Każdą broń można modyfikować dzięki znalezionym chipom. Te ostatnie usprawniają również niektóre z naszych umiejętności (spowolnienie czasu, wysysanie energii, impulsy EMP itd.). Dodatkowo w trakcie kolejnych sesji znajdziemy jeszcze takie gadżety jak linka z hakiem. Generalnie nic, czego byśmy nie doświadczyli w wielu podobnych grach.

Koniec końców twórcom ze studia Salmi Games nie można odmówić znajomości swego fachu – mają na koncie już inne gry typu roguelike (Compound) i wiedzą, jak ze znanych im składników upichcić smakującą dobrze potrawę. Główna w tym zasługa udanej mechaniki – walka wypada dobrze, sterowanie nie budzi zastrzeżeń. Po godzinie wprowadzamy w życie coraz odważniejsze „wygibasy" towarzyszące niszczeniu atakującego nas złomu. Przyjemność z zabawy dodatkowo poprawia cel-shadingowa oprawa graficzna w 90 Hz i bez spadków płynności animacji. Jak zatem widać, Sweet Surrender ma ten „rdzeń" i trudno mu bezpośrednio coś zarzucić, oprócz tego, co napisałem na początku – nie jest łatwo zrobić wyróżniającą się grę typu FPS w VR na bazie mechaniki roguelike.

Wbrew pozorom przez ostatnie tygodnie nie panowała aż tak duża posucha dla posiadaczy PS VR2. Na rynek trafiły chociażby udany fabularny FPS Of Lies and Rain czy futurystyczne wyścigi V-Racer Hoverbike – nie trzeba zatem na siłę skłaniać się ku Sweet Surrender. To raczej wybór drugiego sortu, najlepiej w sytuacji, w której dałoby się dokonać zakupu z konkretną zniżką. ⊗ **Dżujo**

PS5, PC VR

+ mechanika, oprawa, udany gameplay
– mało zróżnicowane poziomy, kolejny roguelike

Jest nieźle, ale takich gier na PS VR2 nie brakuje. Lepiej poczekać na konkretną zniżkę lub zupełnie o niej zapomnieć.

7–

eprasa.pl 79de2a852e

LEGO PARTY!

Cena: 169 zł Gatunek: imprezowa, rodzinna Deweloper: SMG Studio Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 7

Mario Party do tej pory było raczej bezkonkurencyjne w swoim gatunku i przede wszystkim ekskluzywne, nie licząc może całkiem udanej zbieraniny minigierek z Kórlikami od Ubisoftu. I oto pojawia się LEGO Party! – gra, która nie tylko porywa cały sprawdzony pomysł Nintendo, ale jeszcze obudowuje go klockami i poczuciem humoru rodem z „Familiady". Mario właśnie nadepnął na klocek LEGO bosą stopą.

Idea jest prosta jak konstrukcja bricków 2x2: czterech graczy – ludzie lub SI – wyrusza na planszę pełną niespodzianek, pułapek, wydarzeń i okazji do zdobycia złotych klocków i wypustek. Rzucamy kostką, skaczemy po polach i planujemy kolejne ruchy. Osoba, która podczas kolejnych rund (można wybrać ich liczbę przed startem zabawy), zdobędzie najwięcej złotych klocków (te liczą się w pierwszej kolejności) i wypustek (te decydują o wygranej, gdy liczba złociaków jest u graczy taka sama). Brzmi jak przyjazna imprezka? Owszem, dopóki Twój kolega nie podprowadzi Ci wypustek, odpalając krabową pułapkę, albo nie okradnie Cię ze złotego klocka tuż przed metą. Wtedy dowiadujesz się, jak bardzo lubiłeś swoich znajomych jeszcze 10 minut temu.

„Mario, mamy problem…"

To, co LEGO Party! robi zaskakująco dobrze, to zmiana rytmu rozgrywki. Rundy zaczynają się od minigier, a nie na nich kończą, dzięki czemu ich wynik decyduje o kolejności ruchów. Mniejszy chaos, za to więcej strategii podczas poruszania się po planszach. Każda rundka to minigra – do wyboru jest aż 60, a gracze sami decydują większością parlamentarną, którą z zaproponowanych konkurencji wybiorą. Co więcej, można trenować każdą dyscyplinę przed właściwą rozgrywką. A co jest w menu? Gry sportowe, zręcznościowe, pamięciowe, wyścigowe, logiczne, rytmiczne, platformowe i takie, które sprawiają, że zaczynasz powątpiewać w swoje zdolności manualne. Na szczęście minigry są obsługiwane zwykle jednym lub dwoma przyciskami, co jest zbawieniem, zwłaszcza jeśli grasz z dziećmi. Oczywiście miałem swoje ulubione konkurencje jak cymbergaj 2 vs. 2, zjazd na snowboardzie czy jazda motocyklem z odpowiednim ustawianiem się na hopkach, ale nie mogę powiedzieć, że któraś minigierka ewidentnie mi nie podeszła.

BRZMI JAK PRZYJAZNA IMPREZKA? OWSZEM

Plansze – zwane Strefami Wyzwań – wykonano w całości z klocków LEGO. Niestety są tylko cztery: Piraci, Kosmos, LEGO Ninjago oraz Park Rozrywki. Ukończenie każdej, w zależności od liczby rund, zajmuje od 30 do nawet 70 minut, ale potencjał był znacznie większy, bo przecież licencje na „Gwiezdne wojny", „Park Jurajski" czy nawet Minecrafta znacznie by zabawę urozmaiciły. Chciałoby się po prostu więcej. Mimo że to dość skromna liczba, twórcy dorzucili sprytną mechanikę budowania nowych sekcji mapy w trakcie gry. Dzięki temu każda plansza może mieć nieco inny wariant podczas kolejnych podejść. Można np. postawić nawiedzony dom, wybudować statek piracki atakujący przeciwników czy podejrzanie wyglądającą kosmiczną bazę, w której zwykle nic dobrego się nie dzieje. Do tego każda plansza obfituje w skróty, sklepy z dopałkami i pola niespodzianki. Jest co robić.

Pirat-ninja-kosmita

Na wyższych poziomach trudności boty potrafią być tak skuteczne, że można podejrzewać, iż dysponują inną instrukcją obsługi niż nasza, dlatego lepiej gra się z żywym przeciwnikiem – czy to lokalnie, czy przez sieć. Cała zabawa ubrana została w formę teleturnieju, gdzie prowadzący komentują na bieżąco nasze zmagania. Żarty są odrobinę slapstickowe, trochę meta, trochę suchutkie – niektóre trafiają w punkt, inne powtarzają się przy dłuższej grze, ale działa to zaskakująco dobrze.

Ogromnym plusem jest personalizacja – zdobywając punkty doświadczenia, odblokowujemy kolejne figurki i klocki, a za marchewki kupujemy w sklepiku nowe ludki. Na graczy czeka ponad 300 minifigurek do zdobycia, a do tego możliwość mieszania głów, torsów, nóg, włosów i akcesoriów. Możesz więc stworzyć pirata-ninję-kosmitę w kapeluszu kucharza, czyli dokładnie to, co każde dziecko uważa za absolutnie logiczne.

Dodatkowo jest tryb pozwalający po prostu zagrać tylko i wyłącznie w wybrane minigry czy bicie rekordów w singlu. I tylko trochę szkoda, że nie ma kampanii fabularnej, która w co-opie smakowałaby wyśmienicie. Na plus działają za to na pewno polskie napisy (pełny dubbing z głosem Karola Strasburgera w roli prowadzącego? Grałbym), relatywnie niska cena, cross-play i dostępność na wielu platformach.

LEGO Party! to bardziej niż solidny klon Mario Party, który wnosi do gatunku klockową kreatywność i humor. Nie ma rewolucji, nie ma wielkich eksperymentów, jest za to masa zabawy i atmosfera gry, w którą po prostu chce się grać. Sorry Mario, ale było lepiej niż na twoim ostatnim Party. ⊗ **Roger**

PS5, PS4, XSX , XONE, SWITCH, PC

+ minigry, personalizacja, unikatowe plansze, komentator, multiplayer, humor
– tylko cztery plansze, przegięte boty, brak trybu fabularnego

Gra, w której klocki budują zabawę, a minigry burzą przyjaźnie.

8

eprasa.pl 79de2a852e

DISPATCH

Cena: 109 zł Gatunek: narracyjna przygodówka Deweloper: AdHoc studio Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE Pegi: 18

Lepsze od serialu

MOJE 3 GROSZE

DŻUJO: Dispatch uświadomił mi, jak bardzo tęskniłem za grami w stylu Telltale. Coś, co można zaliczyć w jeden weekend, skupiając się na ciekawych postaciach i udanym scenariuszu – dawno nie uśmiałem się tak przy grze. Owszem, jest to „samograj", gdzie sekcje „na słuchawce" nie stanowią wyzwania (za wyjątkiem ostatniej), a jak większość wyborów i tak prowadzi do podobnego rezultatu. Jednak, jeśli ktoś zgadza się na taką konwencję, będzie bardzo zadowolony. Dispatch to przede wszystkim bohaterowie, humor i atmosfera, a jego przechodzenie było lepsze od tracenia czasu przy kolejnym serialu.

8+

Produkcje o superbohaterach przyzwyczaiły nas do widowiskowych pojedynków i zaskakujących zwrotów akcji. Tymczasem Dispatch, najnowsza gra AdHoc Studio, wrzuca nas w rolę drugoplanowego dyspozytora ligi superbohaterów. Ktoś w końcu musi odbierać te wszystkie zgłoszenia na temat grasujących po mieście złoli. Dispatch nie jest więc kolejną grą o ratowaniu świata. To opowieść (i to dosłownie) o tym, jak trudno utrzymać ów świat w ryzach, kiedy Twoim zadaniem jest… wysyłanie innych do odwalania czarnej roboty.

I tak wcielamy się w „superbohatera za biurkiem", jakim jest Robert Robertson, niegdyś znany pod pseudonimem Mecha Man, który po serii niefortunnych zdarzeń traci kostium, reputację i przywileje. Trafia więc za biurko w organizacji Superhero Dispatch Network i obejmuje funkcję dyspozytora. Teraz jego dni wypełniają raporty, zgłoszenia i niekończące się rozmowy z zespołem ekscentrycznych bohaterów, z których większość to byli złoczyńcy „na resocjalizacji". I ta koncepcja sprawdza się rewelacyjnie! Twórcy z AdHoc zaserwowali superbohaterską komedię biurową, która łączy ironię z ludzkim dramatem i oferuje coś, czego w grach o herosach jeszcze nie było – perspektywę człowieka, który stoi z boku, a mimo to czuje się odpowiedzialny za wszystko.

DISPATCH PREZENTUJE SIĘ ZNAKOMICIE POD WZGLĘDEM WIZUALNYM

Czuć budżet

Rozgrywka łączy dwa światy: narracyjną przygodówkę w stylu Telltale Games oraz symulator zarządzania. Sercem gry są wybory dialogowe, a wiele decyzji – czy to rozmowa z aroganckim eksłotrem, czy z przełożonym, który nie rozumie, co znaczy stres w pracy – wpływa na relacje, morale i rozwój historii. Drugi filar rozgrywki to panel dyspozytora, w którym przyjmujemy zgłoszenia i wysyłamy odpowiednich bohaterów na akcję. Każdy z nich ma wyjątkowe cechy, a sukces misji zależy od tego, czy dobrze dobierzemy ludzi do zadania. Ten mechanizm ministrategii z elementami psychologii (niektórzy bohaterowie są kapryśni, inni leniwi, a jeszcze inni próbują spychologii) sprawdza się naprawdę nieźle i stanowi dobry dodatek do opartej na gawędzie rozgrywki. Sam system zarządzania mógłby być jednak nieco bardziej rozbudowany i autonomiczny, ale jako świeży pomysł sprawdza się nieźle.

Warto też wspomnieć o rewelacyjnym voice actingu oraz wyrazić żal, że to wszystko jest wyłącznie w języku angielskim. Aby więc wyłapać wszelkie niuanse językowe, nie wystarczy znajomość na poziomie komunikatywnym. Dispatch prezentuje się znakomicie pod względem wizualnym, a stylizowana, komiksowa grafika przypomina animację z wysokobudżetowych produkcji. Największą siłą gry pozostaje jednak humor połączony z autoironią. Gra nie tylko śmieje się z superbohaterskich schematów, ale robi to z wyczuciem i inteligencją. To humor wynikający z sytuacji, z ludzkich reakcji, z absurdu biurowych procedur („czy ten formularz o ratowaniu świata był zatwierdzony przez dział HR?"). Jednocześnie pod tą warstwą żartu kryje się opowieść o kryzysie tożsamości i wypaleniu – temat zaskakująco współczesny mimo superbohaterskiego anturażu. ⊗ **Kochanlee**

PS5, PC

+ koncepcja, estetyka, mechanika wyborów połączona z zarządzaniem zespołem, humor
– okazjonalne drobiazgi w interfejsie

Inteligentna satyra na kulturę superbohaterów.

9

eprasa.pl 79de2a852e

Cena: darmowa Gatunek: strzelanina FPP Deweloper: Battlefield Studios Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 16

Battlefield REDSEC uderza w momencie, gdy gatunek FPS zjada własny ogon, branża próbuje wymyślić battle royale na nowo, a fani serii oczekują oldskulowej demolki i emocji na placu boju. Jak już pewnie wiesz, Battlefield 6 dostarczył z nawiązką. Czy drugie podejście DICE do trybu BR to również wyciągnięty z kapelusza granat, który rozwala system?

REDSEC to samodzielny, darmowy dodatek do BF6, który możesz pobrać z konsolowych sklepów (o ile nie masz podstawki – wtedy jest to część całości). Co ciekawe, Battlefield Studios dostarczają pod tą nazwą dwa różne doświadczenia: typowy tryb battle royale dla 100 graczy oraz tryb Wyzwanie (Gauntlet) dla 32 graczy. W typowe BR zagrasz w drużynach dwu- lub czteroosobowych, tymczasem w Wyzwaniu potyka się osiem drużyn po czterech graczy każda. Zacznę jednak od

SOLIDNY STANDARD Z KILKOMA CIEKAWOSTKAMI

mapy, bo Fort Lyndon przebija atrakcjami niejedną lokację z podstawowego BF6. Nic dziwnego. Skoro tryb BR skupia się wyłącznie na jednej mapie (nieustannie kurczącej się pod wpływem pierścienia ognia), to obszar zmagań musiał być doje... rewelacyjnie urozmaicony. I dokładnie tak jest. To rządowy poligon, który zamienił się w strefę wojny.

Witaj w Kalifornii!

Ten „ukryty na widoku" ośrodek wojskowy oferuje na wielkiej połaci terenu dziewicze plaże, latarnię morską, spokojne osiedle domków, przeszklone biurowce, pole golfowe, tereny budowy, strefę katastrofy lotniczej, magazyny i tuzin innych miejscówek. Mapa jest olbrzymia i bogata w atrakcje, do tego zapewnia nie tylko mnóstwo osłon, wertykalności, ale i pojazdy oraz atrakcje dla fanów demolki, gdzie typowa destrukcja to smakowity chleb powszedni na poziomie znanym z BF6, a odpowiednie środki pozwalają równać z ziemią wieżowce. Ale nie po to przecież gra się w battle royale.

Generalny gunplay oraz feeling porównywalny jest z Battlefield 6, z tą różnicą, że TTK (Time-To-Kill) jest wydłużony z racji posiadanych przez graczy pancerzy. Jest kilka innowacji, np. możliwość szybkiego ulepszania giwer „w terenie" dzięki znajdźkom, automatyczny powrót na mapę, gdy zbyt szybko zginiesz po starcie meczu, czy losowe zrzuty pakietów broni. Hardkorowych fanów zaskoczyła możliwość zdobycia... czołgu. Tradycyjnie dla trybu, poza próbą przeżycia do samego końca, system podrzuca bowiem misje do wykonania, które nagradzane są konkretnymi bonusami, np. zrzutem broni, gadżetów czy właśnie dostępem do czołgu. Na szczęście skrzynie ukryte w terenie (podstawa BR) zawierają dość środków, aby sobie poradzić z pancernym zagrożeniem. Bardzo dobrze zadbano o balans na mapie, zarówno pod kątem jej architektury, jak i środków mordu. Umiejętności klas postaci BF6 także dobrze współgrają z BR, np. szturmowiec szybciej uzupełni pancerz, a inżynier naprawi pojazd czy włamie się za pomocą palnika do szafy pancernej z bronią.

Koncentrat z radochy

Battle royale w BF6 nie wywraca stolika. To solidny standard z kilkoma ciekawostkami. Do tego rozgrywka jest wolniejsza, bardziej „intymna", co rozwadnia epickość, z której słynie seria. To nie każdemu będzie w smak. Natomiast perełką REDSEC jest Wyzwanie – ten tryb potrafi wessać bardziej niż BR. I bardziej ucieszy typowych fanów BF6 i dynamicznej rozgrywki z konkretnymi zadaniami. Oparty jest na systemie eliminacji, w którym rywalizuje osiem drużyn, realizując serie losowych misji w kolejnych rundach. W każdej rundzie dwie drużyny z najniższym wynikiem są eliminowane aż do momentu, gdy w rundzie finałowej zostają dwie ekipy. Minigier jest 10 rodzajów i jeszcze bardziej niż w BR (czy podstawce) kładziony jest w nich nacisk na działania drużynowe – samotne wilki nie mają szans. Przejmowanie terenu (KotH), obrona lokacji, wykradanie danych wroga (a la CtF), deszyfrowanie plików, likwidacja określonych graczy, wysadzanie celów i kilka innych dają niesamowitą frajdę, gdy kumata ekipa zna zasady i działa w grupie. Punkty zdobywane są nie tylko za cele misji, ale także fragi i reanimacje, co ucieszy fanów TDM. TTK jest podobny jak w battle royale (masz pancerz, można się czołgać po powaleniu), ale korzystasz z klas i własnego wyposażenia z Battlefield 6.

Cytując klasyka: „za darmo to i ocet słodki", jednak REDSEC daleko do octu. To raczej deser dla fanów BF6. A jeśli główne danie wciąż przed Tobą, nic nie stoi na przeszkodzie, abyś zaczął od deseru. Skoro jest gratis... ⊗ **Butcher**

PS5, XSX, PC

+ świetna mapa, tryb Wyzwanie, demolka i gunplay rodem z BF6, darmowa
– niewiele świeżości w battle royale, „rozwodniony" Battlefield

Za darmo warto sprawdzić, choćby dla trybu Wyzwanie.

7+

epresa.pl 7906 2852e

Cena: 169 zł Gatunek: jRPG akcji Deweloper: Bandai Namco Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 12

Bandai Namco kontynuuje remasterowanie dawnych jRPG-owych klasyków z serii Tales of... Na początku roku gracze dostali ciepło przyjęte odświeżenie Tales of Graces F, jednak wszyscy i tak czekali na główne danie, jakim miał być powrót Tales of Xillia, moim zdaniem jednej z najlepszych odsłon serii.

Tales of Xillia Remastered rozgrywa się w oryginalnym, ale ciekawym, technomistycznym świecie, gdzie ludzie i duchy żywiołów żyją w symbiozie. Korzystają z ludzkiej many, w zamian oferując swoje magiczne zdolności. Jednak pewna technologia tę współpracę niszczy. Akcję śledzimy z dwóch punktów widzenia: młodej Milli Maxwell – władczyni wspomnianych duszków, zaniepokojonej nową technologią, oraz Jude'a Mathisa – dorastającego lekarza, świadka tajnych eksperymentów. Za wtykanie nosa w nieswoje sprawy oboje muszą uciekać z królestwa Rashugal i tułać się po świecie. W tle jednak majaczy broń masowej zagłady, którą trzeba zniszczyć za wszelką cenę. Opowieść jest bardzo bogata w momenty zapadające w pamięć, zależnie od wyboru protagonisty, a elementy political fiction sprawiają, że przyciągnie do siebie dojrzalszych graczy.

Rozgrywka wciąż nie jest zbyt skomplikowana, a przy tym mocno sprzęgnięta ze scenariuszem, który nakłada zbyt mocny kaganiec, ograniczając swobodę podróżowania. Ogólnie odwiedzamy kolejne miasta i rozwiązujemy problemy fabularne oraz poboczne, wzmacniamy ekwipunek, słuchamy plotek, ot nic nadzwyczajnego. Remaster dorzuca garść usprawnień ułatwiających życie, ale niewiele z nich było naprawdę potrzebnych. Tytuł jest jRPG-iem akcji, więc czteroosobowa walka stanowi rdzeń całej rozgrywki. Opiera się na znanych schematach z poprzedniczek, ale nieco odchudzonych, dzięki czemu jest szybka i daje naprawdę sporo frajdy. Nowością dla tej odsłony był tzw. Link System, dzięki któremu dwójka bohaterów może walczyć wspólnie, otrzymując dostęp do potężnych umiejętności, co dodaje głębi potyczkom. Zremasterowana Xillia najwięcej zmieniła się pod względem wizualnym. Podbicie rozdziałki na PS5 i wyjątkowy styl artystyczny dają niesamowite wrażenie, a wygląd modeli postaci i niektórych lokacji wywołuje opad szczęki. Ponadto pojawił się do wyboru język japoński. Wszystkie zmiany nie tworzą wprawdzie nowej jakości, mimo to odświeżona odsłona to wciąż smakowity, godny polecenia kąsek dla fanów gatunku jRPG. ⊗ **Aysnel**

PS5, XSX, SWITCH, PC

+ fabuła, oprawa wizualna, walka
– ograniczona swoboda eksploracji, niewiele zmian, brak Xillia 2 w zestawie

Odsłona kultowej serii dla graczy poszukujących poważniejszych treści.

8

Cena: 72 zł Gatunek: cozy game Deweloper: Pine Creek Games Mutliplayer: NIE Wersja PL: NIE PEGI: 12

Opowieści o przetrwaniu zawsze mnie angażowały. Winter Burrow na pierwszy rzut oka wygląda jak typowa cozy game – w założeniu relaksujące, odprężające i przyjemne doświadczenie. Zyskuje przy bliższym poznaniu, bo to coś więcej, to przygoda o usamodzielnianiu się i pokonywaniu przeciwności skryta pod śliczną kreską i animacjami. Wcielamy się w antropomorficzną myszkę, która żyła do tej pory pod opieką dwojga rodziców wewnątrz starego pnia drzewa. Z czasem rodzina postanowiła wyemigrować do większego miasteczka z nadzieją na poprawę jakości życia. Szybko się okazało, że ciężka, niewolnicza praca w kopalni wykończyła zdrowie rodziców myszki, która po pewnym czasie jest zdana sama na siebie. Wraca więc w rodzinne strony, aby odbudować domostwo, i wtedy zaczyna się właściwa rozgrywka.

Winter Burrow cieszy oko prześliczną oprawą wizualną, jest bardzo klimatyczne i aż człowiek momentami tęskni za dawną zimą – długą, śnieżną i mroźną. To tytuł wręcz idealny na posiedzenia przy kominku, najlepiej ze Switchem w dłoniach, bo nie ukrywam, że magia takich gierek najlepiej działa na szkle skromnego ekranu. Zaczynamy więc od zebrania potrzebnych zasobów. Drewno, źdźbła trawy, kamyki – z tego stworzymy proste elementy wyposażenia domku (wiem, że to stary pień, ale docelowo nazwijmy go po prostu domem). Pierwsze wyjście na zewnątrz i mróz szybko daje znać o sobie, do tego myszka robi się głodna, a zmierzch jest blisko. W Winter Burrow trzeba przywyknąć do konieczności jak najszybszego powrotu, co nie ułatwia gromadzenia zasobów. Crafting jest przyjemny i intuicyjny, choć przygotujcie się, że połowę czasu gry spędzicie na zarządzaniu miejscami w inwentarzu. Trzeba odpowiednio wybierać priorytety, choć z czasem crafting uzależnia i zwiększają się nasze możliwości eksploracyjne. Uszycie cieplejszego odzienia pozwoli na dłuższe wyprawy. W grze nie ma mapy i bardzo łatwo jest zapomnieć drogi do celu (myszka pozostawia ślady, ale te często zasypuje śnieg wskutek zawiei). Mały gryzoń musi również polować, więc po okolicy kręcą się robale i większe pajęczaki. Do tego należy czuwać nad paskiem staminy. Widać przy tym, że autorzy chcieli zadbać o jak największą przystępność i zachować w miarę akceptowalny poziom trudności, bo pomimo wszystko ta gra mnie zrelaksowała. Pomogła w tym świetna nutka, przyjemna graficzka i bardzo dobry gameplay. Na oledowym ekranie Switcha Winter Burrow po prostu błyszczy. Czego zabrakło? Jak zwykle w takim przypadku – rodzimej lokalizacji. ⊗ **Graba**

XSX, XONE, SWITCH, PC

+ piękna oprawa, klimat, rozgrywka
– zbyt częsta konieczność powrotu do domu, brak polskiej wersji, mogłaby być nieco dłuższa

Klimatyczna walka o przetrwanie w mroźnej puszczy z piękną kreską.

7

eprasa.pl 79de2a852e

MORTAL KOMBAT™ LEGACY KOLLECTION

Cena: 231 zł Gatunek: bijatyka Deweloper: Digital Eclipse Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 18

O Mortal Kombat zostało powiedziane chyba wszystko, jednak smocza seria nie umiera nigdy, nawet mimo licznych Fatalities, jakie Ed Boon i spółka na niej wykonują. Teraz Digital Eclipse uznało, że wykona Brutality na wspomnieniach oraz erze 2D i nie tylko.

Mortal Kombat: Legacy Kollection w założeniu i wedle obietnic miało być najdokładniejszą i najbardziej kompletną kolekcją klasycznych odsłon Mortal Kombat. Począwszy od gry, która wszystko zaczęła, poprzez dwójeczkę, trójeczkę, Ultimate Mortal Kombat 3 w dwóch wersjach, Mortal Kombat Trilogy, a na pierwszym skoku w trzeci wymiar, czyli Mortal Kombat 4, skończywszy. Do tego dorzucono dwie dodatkowe pozycje, jakie zostały wydane w tamtej epoce, czyli częściowo chodzoną bijatykę z elementami RPG – Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero oraz „coś" znane jako Mortal Kombat: Special Forces. W ramach dopychania znalazły się jeszcze trzy gry z Game Boya Advance: Mortal Kombat Advance, Mortal Kombat: Deadly Alliance oraz Mortal Kombat: Tournament Edition. Wybór poprawny, choć ostatnie trzy pozycje dziwią.

Is that your best?

Niektóre z odsłon są w kilku wersjach, jak oryginalna z automatów oraz porty na konsole domowe i przenośne, jednak brak portów na komputery osobiste. Ci, którzy chcieliby sobie przypomnieć łamanie joysticków i wachlowanie dyskietkami na Amidze lub kłócenie się, kto będzie grał kursorami na PC, muszą obejść się smakiem. Szkoda, bo te porty to jednak część historii tej serii. W przypadku UMK3 mamy tylko wersję arcade oraz SNES, zabrakło portu na Saturna. Mamy jednak edycję WaveNet, której wartości obecnie nie ma jak docenić ani ocenić. Z kolei Mortal Kombat Trilogy jest jedynie w wersji z PlayStation, a gdzie specyficzny port na N64 czy Saturna lub najlepsza pod względem wizualnym odsłona z pecetów? Nie wspomnę o brakującym MKII na Saturna czy braku domowych wersji MK4, gdzie był grywalny Goro. Nawet tragicznego Mortal Kombat 4 na Game Boya Color wypadałoby dodać, ale mamy tylko edycję automatową. O Mortal Kombat Gold także można zapomnieć.

EKIPA ZARZEKA SIĘ, ŻE WSZYSTKO OSTATECZNIE ZOSTANIE DODANE I NAPRAWIONE

Dostajemy za to dwa szroty spin-offy oraz dwie gry z Game Boya Advance, które były portami nowej sagi na szóstej generacji konsol. Do tego jest jeszcze Krypta z masą skanów, filmików oraz nowych dokumentów, co daje łącznie cztery godziny materiału. Jeśli jednak uważacie, że dowiecie się czegoś nowego, to zapomnijcie. Owszem, jest sporo nowego materiału nagranego niedawno, jednak mało kto powiedział coś, czego fan serii nie wiedział, a do tego mamy wrzutki jakichś randomów z internetu, które pasują tutaj jak Babality w MK9. Edycja także pozostawia wiele do życzenia, ale to tylko „bonus" dla fanów, więc po co dbać o dobrego edytora i postprodukcję...

You weak pathetic fool!

Ważnym elementem miał być rollback netcode, tylko to, co tutaj jest, obok rollbacku nawet nie leżało. Jeśli uda się z kimś połączyć, przypominają się czasy modemów, lagi, przerywane audio i teleportacja. Jeśli chcieliście pograć po sieci ze znajomymi, to powodzenia, obecnie jest tylko szybka walka z losowo wybraną osobą, która jest na łączach. Możecie pograć na kanapie, pod warunkiem że nie przeszkadza Wam input lag oraz dziwaczne błędy z audio lub emulacją. Te gry mają tyle lat i już wielokrotnie były poprawnie emulowane na rozmaitych platformach, ale widocznie weterani branży mają z tym problem, podobnie jak z kodem sieciowym czy podstawowymi opcjami. Jakim cudem nie ma możliwości grania ze znajomymi? Kpina, po prostu kpina, żenada i oszustwo...

It's official, you suck!

Ekipa zarzeka się, że wszystko ostatecznie zostanie dodane i naprawione, tylko nie wiadomo kiedy, zresztą co to obchodzi konsumentów? Produkt powinien funkcjonować w dniu zakupu, nie w bliżej nieokreślonej przyszłości. Mortal Kombat: Legacy Kollection to niekompletna, nieprzetestowana, wydana na szybko kolekcja, która udaje, że archiwizuje legendarne tytuły. W praktyce mamy trochę portów, ale wiele brakuje, nie wymagam emulacji Tiger Electronics czy innych dziwadeł, ale miło by było. Jednak brak lepszych wersji pewnych tytułów to kpina. Może jakieś problemy licencyjne stanęły na drodze, tylko po raz kolejny – czy to kogokolwiek interesuje, skoro dostajemy gorsze wersje? Do tego cena jest absolutnie nieadekwatna do tego, co dostajemy w zamian... ⊗ **Konsolfo**

PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH, PC

+ dodatki, Mortale 1–4 oraz spin-offy w jednym pakiecie

– input lag, online, bugi, cena, brak opcji online

Poprawna kolekcja, jeśli ją doprowadzą do stanu używalności...

4

eprasa.pl 79de2a852e

LUMINES arise

Cena: 179 zł Gatunek: logiczna Deweloper: Enhance Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 7

Dla Lumines kupiłem niegdyś PSP. Ten pozorny klon Tetrisa uzależniał i hipnotyzował nieziemsko, wyrywając setki godzin z mojego życia. Dzieło Tetsuyi Mizuguchiego przez lata trafiło na wiele innych platform, wprowadzając mniejsze czy większe zmiany, ale w sercu na zawsze pozostawała jedynka. Najnowsze Arise od Enhance być może nie zmieni tego stanu rzeczy, ale potraktowanie Lumines „efektem Tetrisa" wznosi zabawę na jeszcze wyższy poziom!

Easy to learn, hard to master

Założenia zabawy pozostały oczywiście nietknięte – układamy spadające z góry, dwukolorowe klocki 2x2, aby łączyły się w kwadraty o tej samej barwie. Przez plansze przelatuje pasek sekwencera, który kasuje połączone ze sobą bloki, co współgra z przygrywającą w tle muzyką. W sumie tylko tyle – proste zasady, które w praktyce trudno wymasterować. Nowinką, jaką niesie za sobą Arise, to mechanika Burst. Okazuje się, że każdy skasowany klocek nabija moc, którą możemy odpalić po osiągnięciu przynajmniej 50% (im większy procent, tym efekt dłużej się utrzymuje). Burst aktywuje lekki slow motion i pozwala na gromadzenie kostek w kupie, nabijając tym samym ogromne combosy w jednym kolorze i jednocześnie odrzucając w powietrze drugą, zbędną barwę. Trafiony i niezwykle grywalny patent! Możemy także

liczyć na 35 zupełnie nowych skórek z fajowymi trackami, tradycyjnie nieograniczającymi się do jednego gatunku, ale stanowiącymi zróżnicowaną kompilację różnych stylów muzyki elektronicznej jak techno, house czy ambient. Ogromne wrażenie robią wizualizacje w tle jak chociażby łapy Terminatora, które pociągają za sznurki przymocowane do klocków, czy... same spadające bloki, które żyją własnym życiem, podskakując, kręcąc się czy zmieniając kształt w trakcie układania. Co więcej, skiny potrafią przechodzić metamorfozę nawet kilkukrotnie, zanim dojdzie do całkowitej zmiany powłoki! Przykładowo Slice & Dice na starcie oferuje bloki składające się z jabłek i limonek, które zastępują później pomidorki i brukselki, aby w końcowej fazie zmienić się w brokuły i papryczki, a linia sekwencera tnie je elegancko na plasterki niczym Fruit Ninja. Podoba mi się także dynamiczna kamera, która przybliża lub oddala obraz w zależności od tego, jak nam idzie.

Twórcy przygotowali kilka trybów zabawy – oprócz obowiązkowego Journey, gdzie po zaliczeniu kolejnych plansz odblokujemy nowe skiny, próbujemy swoich sił w misjach, gdzie nie tylko możemy sobie przyswoić techniki gry w 60 zadaniach, ale i wziąć udział w fajowych challenge'ach zmieniających zasady gry, w których serwowane są bloki o nieregularnych kształtach czy plansze ze stale podnoszącym się poziomem klocków. Wariant multiplayer oferuje z kolei zmagania w formie uwielbianych przeze mnie czasówek, których wyniki możemy porównać z osiągami innych graczy na sieciowej tablicy rekordów. Sporym wyzwaniem jest Dig Down, gdzie staramy się jak najdłużej wytrwać na planszy, na której non stop dokładane są klocki. Z kolei bitwa na Bursty to standardowy pojedynek PVP, gdzie czesanie zagraca ekran oponenta. Każda rozegrana partyjka to także punkty, które możemy przeznaczać na lootboksy ozdabiające naszego awatara. Niby pierdółka, ale jednak z ciekawością wbija się na kolejne losowanko.

LUMINES PO 20 LATACH OD PREMIERY ORYGINAŁU WCIĄŻ POTRAFI WCIĄGNĄĆ

Jak widać, jest co robić i co szczególnie zaskakuje – Lumines wciąż po 20 latach od premiery oryginału potrafi wciągnąć jak bagno za sprawą syndromu „jeszcze tylko jedna partyjka", choć nie ukrywam, że formuła wydaje się mocno wyeksploatowana. Lumines Arise tak jak poprzednie dzieła Enhance obsługuje PS VR2, które dostarcza niesamowitych, hipnotyzujących wrażeń, ale nie wyobrażam sobie, żeby tak cały czas grać i masterować. Takie tytuły wydają się skrojone na miarę mobilnych maszynek pokroju Steam Decka, na którym tak jak w przypadku protoplasty grało mi się po prostu najlepiej. Trochę wstyd dla Nintendo, że zabrakło tej gry na Switcha 2. ⊗ Majk

PS5, PC

+ oprawa audiowizualna, Burst, nadal wciąga jak bagno
– to jednak wciąż takie same układanie klocków

Świetna kontynuacja hipnotyzującej układanki wprowadzająca sporo nowości.

9

eprasa.pl/ade2a852e

Cena: 129 zł Gatunek: RPG Deweloper: SparklingBit Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 16

Zdumienie było według Arystotelesa źródłem wszelkich doniosłych refleksji. Jeśli to prawda, to powinienem być już ateńskim filozofem, bo nic od lat nie zdziwiło mnie mocniej od żenująco słabego remastera Sacred 2.

„Co tu się odjaniepawla?" – to sokratejskie pytanie ciśnie się na usta zaraz po włączeniu roleplaya studia SparklingBit. Ten wykwit niemieckiej imaginacji niestety ledwo trzyma się kupy, a efekty totalnej gemeli odczuwa się już w startowym menu, przed rozpoczęciem właściwej rozgrywki. Trzymam lewą gałkę xboksowego kontrolera wychyloną w górę, a kursor sam zjeżdża w dół. Zmieniam opcje muzyczne i nagle tracę dźwięk, który po chwili przeradza się w diaboliczną kakofonię syczących pierdów. Bitte Hilfe! To nie gra, lecz nawiedzony Geisterhaus.

Koniec końców wytrzymałem z tym projektem tylko 20 godzin. Sacred 2 to istny horror szoł, serwujący co chwila takie atrakcje jak zawieszanie konsoli, niedziałające skrypty w misjach, chaotycznie funkcjonujący interfejs, wadliwe hitboksy oponentów czy regres gameplayowy względem pierwotnego wydania.

Nie wiem, jak to w ogóle możliwe, ale ten remaster w pewnych miejscach wygląda i działa gorzej od Sacred 2 Gold. Autorom nie chciało się przykładowo odtworzyć systemu PhysX, więc świat jest teraz bardziej statyczny. Brak poruszanej wiatrem roślinności, ubrań czy futra jeszcze bym przeżył, ale wycięcia z gry falujących biustów trudno wybaczyć deweloperom. Tego się nie robi roleplayowym smakoszom! Żarty żartami, ale ta „odświeżona" grafika to faktycznie dno i sześć metrów mułu. Jedynym plusem okropnej oprawy jest stabilny framerate 60 FPS-ów na konsolach. Nie jest to jednak wielkim osiągnięciem przy prymitywnej geometrii środowiska, brzydkich teksturach i płaskim oświetleniu.

OKTOBERFEST WSZEDŁ AUTOROM NAJWYRAŹNIEJ ZBYT MOCNO

Dotyk Midasa

Oktoberfest wszedł autorom remastera najwyraźniej zbyt mocno, bo SparklingBit nie starczyło również sił na implementację fundamentalnej dla tego projektu funkcji, jaką jest multiplayer. Sacred 2 nigdy nie był wybitnym roleplayem, ale przynajmniej czarował możliwością wspólnej zabawy na PS3 i X360. Sam spędziłem w doborowym, kooperacyjnym towarzystwie prawie 100 godzin w 2009 r. Dziś, kiedy jestem już starym grzybem, mogę tylko wspominać dawne dzieje, bo opcja wspólnej zabawy online jest w remasterze dostępna wyłącznie na PC. Nawet na blaszakach nie obyło się jednak bez regresu. Recenzowana wersja gry nie zapewnia bowiem PvP oraz kluczowej funkcji Free Play, czyli swobodnej zabawy poza ograniczeniami głównego wątku fabularnego. Za ten moduł swobodnej rozgrywki fani do dziś kochają Sacred 2, a deweloperzy bezceremonialnie wyrzucili go do śmietnika.

Autorzy obiecywali udoskonalone sterowanie na konsolowym padzie, ale to też tylko bajki z mchu i paproci. Zarządzanie ekwipunkiem jest wciąż upierdliwe i nieintuicyjne, a narzucone mapowanie przycisków mało wygodne. W zasadzie wszystko, czego tknęła się niemiecka ekipa, uległo degradacji; na zasadzie odwróconego króla Midasa, który przedmioty zamienia nie w złoto, lecz w fekalne figurki. Deweloperzy spieprzyli nawet elementy, którymi chwalili się najmocniej, takie jak kod zarządzający NPC-ami. Owszem, takie ludki obecnie są mobilniejsze, biegając po lokacjach jak kurczaki MMO z uciętymi głowami. Nowy kod skryptu NPC-ów sprawił jednak równocześnie, że z miejscówek ulotniła się atmosfera, bo deweloperzy nieopatrznie skasowali wiele scenek z życia codziennego, które dawniej rozgrywały się w tle.

Koncert Blind Guardian

Wiele osób może razić przy tym statyczny gameplay, z karykaturalnie powolnymi ruchami postaci. Tutaj autorzy już nie pokusili się o zmiany. Dostaliśmy więc anachroniczny system walk, w którym przykładowo opcja blokowania ciosów podnosi tylko procentową szansę na wykonanie uniku. Bójki w Sacred 2 opierają się prawie wyłącznie na wzmacnianiu statystyk, zbieraniu lepszego ekwipunku i odpowiedniej, roleplayowej budowie zdolności bohatera. Kto liczy na nowocześniejsze ujęcie tematu, nastawione choć trochę na zręczność gracza, będzie rozczarowany.

Dwie rzeczy są w Sacred 2 całkiem udane. To świetna muzyka i zwariowane poczucie humoru, z licznymi easter eggami w stylu występu słynnego metalowego zespołu Blind Guardian. Takie elementy komiczne choć trochę przysłaniają ubóstwo prostej opowiastki fantasy.

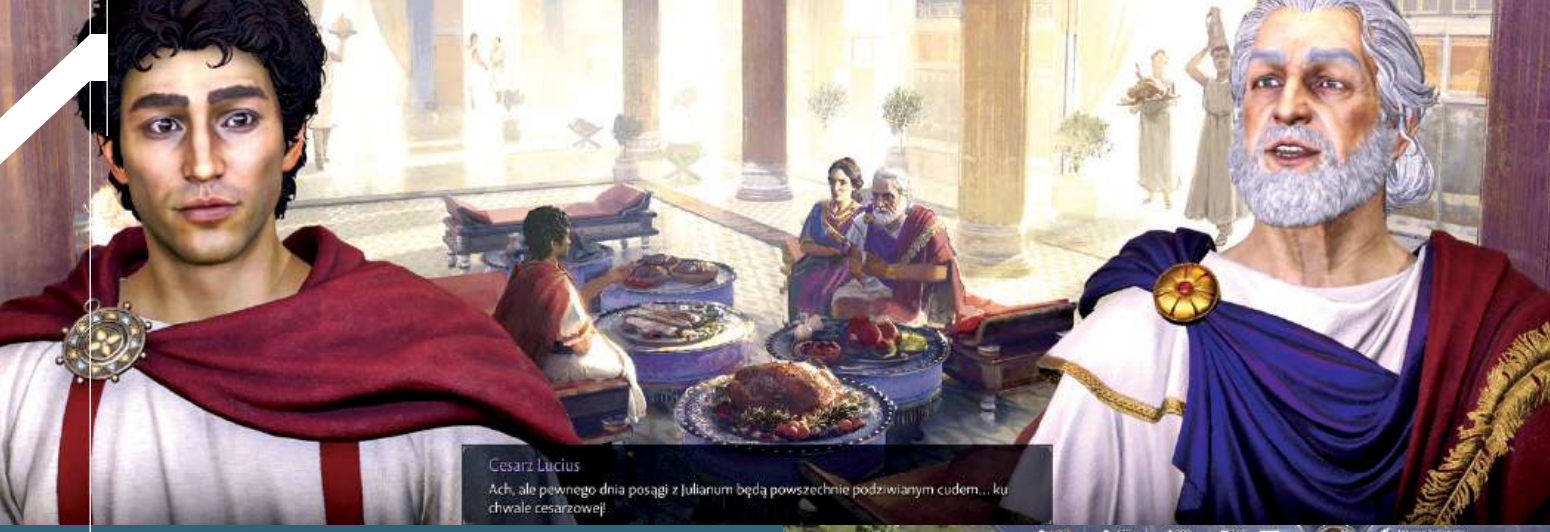
Bez żadnej satysfakcji stwierdzam, że niemieckim deweloperom udało się jakimś cudem stworzyć nawet większego potworka od Aspyrowego Neverwinter Nights 2: Enhanced Edition. Czy to zatem najgorszy remaster w dziejach RPG? Entschuldigung, Jawohl! ⊗ ZBX

PS5, XSX, PC

+ muzyka
– brak multi na konsolach, grafika, wycięte/zredukowane funkcje, błędy, interfejs

Niesmaczny odgrzany kotlet z zepsutym Sauerkrautem.

3



ANNO 117: PAX ROMANA

Cena: 249 zł Gatunek: strategia ekonomiczna Deweloper: Ubisoft Mainz Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 12

Jeśli czytaliście mój playtest najnowszego Anno w ostatnim numerze, to wiecie, że tytuł mocno mi przypasował i dostrzegłem w nim spory potencjał, ale też miał on swoje bolączki, które fanów strategii mogły nieco irytować. Ogrywana wówczas przeze mnie wersja nie była rzecz jasna finalna, więc z dużą chęcią zatopiłem się w wir starożytnego życia na dodatkowe kilkadziesiąt godzin, by sprawdzić, czy gra doczekała się jakichś szlifów i poprawek, które sprawiłyby, że zabawa stałaby się jeszcze lepsza. Skądinąd Roger co rusz mnie pospieszał i narzucał nierealne terminy, ale nie odpuściłem i przetrzymałem go dłużej (Roger: czytaj spóźniłem), ponieważ jak zawsze powtarzam: nie da się rzetelnie zrecenzować takiej produkcji bez poświęcenia jej odpowiednio dużej ilości czasu.

Żeby nie powielać tego, co już zawarłem w poprzednim tekście, przypomnę tylko, z jaką materią mamy tu do czynienia. Cóż, Anno to seria doskonale znana i nie wymaga specjalnego wprowadzenia. Wiecie, że jest to wysokobudżetowy RTS, w którym rozbudowa osad oraz handel grają pierwsze skrzypce. Mimo że walka również stanowi element rozgrywki, to nie jest ona tak mocno rozwinięta jak choćby w Stronghold czy Age of Empires. Tutaj, oprócz fabuły, która prowadzi nas nieco za rękę, liczy się przede wszystkim twardy biznes, czyli zabezpieczenie łańcuchów dostaw, zbudowanie silnej floty i przerzucanie dóbr od portu do portu w celu zarabiania fury sestercji. To zdecydowanie plus, bo gra nie kręci się, jak większość produkcji tego typu, wokół tego, by jak najszybciej stworzyć setki jednostek i zmiażdżyć przeciwnika. Owszem, bywamy atakowani przez SI i sami musimy prowadzić podboje, zwłaszcza gdy głębiej wsiąkniemy w wydarzenia opowiadane przez Pax Romana, ale nie odbywa się to tak nachalnie jak u konkurencji. Może wynikać to też z innego rozłożenia akcentów, ponieważ wojaczka nie jest tu specjalnie wysublimowana ani nie stanowi głównej atrakcji.

Veni, vidi, non vici

Nowe Anno technicznie czerpie garściami z poprzedniej odsłony, co nie jest zarzutem, bo ta prezentowała się świetnie. Natomiast fabularnie jest to po prostu bajka osadzona w realiach starożytnego Rzymu. Zostajemy namiestnikiem jednej z prowincji, wcielając się w Marcusa lub jego siostrę Marcię, i trafiamy w wir politycznych intryg, które

odbijają się także na naszej egzystencji. Po początkowej idylli musimy starać się utrzymać na powierzchni, po tym gdy w imperium dochodzi do fundamentalnych zmian. Trzeba jednak zapomnieć o przesadnym trzymaniu się przez twórców realiów historycznych, a także przymknąć oko na uproszczenia, przekłamania czy elementy wyssane z palca i wciśnięte na siłę w imię współczesnych ideologii. Tego typu zabiegi, obecnie nagminne, wyjątkowo mnie męczą, a już tym bardziej w grze bazującej na epoce historycznej, wypaczają one bowiem obraz antycznego świata.

Jakby tego było mało, to podczas ogrywania Pax Romana przy okazji playtestu kilka rzeczy mi nie pasowało, szczególnie tempo odblokowywania nowych funkcji i fakt, że z powodów fabularnych część z nich była niedostępna. W finalnej wersji jest podobnie, ponieważ trudno dokonać rewolucji w krótkim czasie, ale mam wrażenie, że balans przeszedł pewne polerowanko i gra wywołuje

mniej frustracji, zwłaszcza w wymiarze badań, które postępują znacznie szybciej. Przede wszystkim jednak – i to jest fajne – kiedy trafimy do Albionu, wszystko nabiera rumieńców i krok po kroku zdobywamy dostęp do coraz to nowszych opcji, że czasem człowiek nie wie, w co ręce włożyć.

Vox populi, vox dei

Szczególnie się to uwydatnia, kiedy już zaczniemy zarządzać nie jedną, ale kilkoma wyspami. Jeśli któraś z nich nie jest jeszcze zamieszkała, wystarczy do niej podpłynąć, wybudować port i rozwijać kolejną osadę, co na pewnym etapie staje się nieodzowne, bo w Anno mamy pewien istotny myk, który decyduje o postępie. Po pierwsze, każda lokacja oferuje nieco inne zasoby, a zakup brakujących dóbr jest potwornie drogi i często skrajnie nieopłacalny. Po drugie, pomijając rzecz jasna drzewko rozwoju, w którym odblokowujemy choćby kolejne technologie, postęp jest w dużej mierze determinowany przez naszych mieszkańców. Każda klasa daje dostęp do odpowiednich budynków i tym samym towarów, ale także każda z nich ma potrzeby, które musimy zaspokoić, by móc ich awansować do kolejnej. Wraz ze statusem społecznym rosną także ich potrzeby, które musimy w pełni zaspokoić, bo dopiero wówczas jesteśmy w stanie przeistoczyć np. plebejuszy w wielmożnych (czyli szlachtę). Ta z kolei ma jeszcze bardziej wysublimowane zachcianki (np. chce szamać ptasie języczki i popijać je winem), więc jeśli nie chcemy stać na drodze postępu i w konsekwencji utrudniać sobie rozgrywki, ograniczając dostęp do bardziej zaawansowanych budynków, trzeba naszym milusińskim wychodzić naprzeciw i umożliwiać im wdrapywanie się po drabinie społecznej hierarchii.

I tu wychodzi na jaw pewien dość moim zdaniem ordynarny zabieg twórców, ale też fani serii nie powinni się czuć zbytnio zaskoczeni. Każda z wysp ma własne żyzne tereny, które nadają się do uprawy tylko konkretnych roślin. Innymi słowy – nie wyprodukujesz wina bez winogron, a ich plantacji nie założysz na jakiejkolwiek ziemi. Zmusza Cię to zatem do podbicia pokojowo (lub nie) wyspy, która Ci to umożliwi, ewentualnie możesz sprowadzać owoce, otwierając jakiś szlak handlowy, ale jak wspominałem, ceny w grze są iście zaporowe i nie jest to przesadnie opłacalne. Moim zdaniem jest to rozwiązanie nieco absurdalne. Wolałbym takie, gdzie mogę taką winorośl posadzić w każdej lokacji, ale za cenę efektywności, czyli jeśli założę uprawę w nieoptymalnym miejscu, to po prostu zbiory będą znacząco słabsze, ale jakieś będą. Generalnie nie przepadam za tego typu zero-jedynkowymi ograniczeniami.

Si vis pacem, para bellum

Kolejną istotną rzeczą, na którą musicie zwrócić uwagę, jest to, że mieszkańcy nie tylko odblokowują nam dostęp do wielu elementów rozgrywki, ale stanowią także zasób, wokół którego kręci się cały balans ekonomiczny gry. To tworzy pewien problem – jeśli nie masz dość przedstawicieli danej grupy społecznej, to załamują się łańcuchy dostaw i popadasz w spiralę długu, która może zakończyć Twoje namiestnikowanie. A o braki „kadrowe" nie jest tu trudno, wystarczy powołać do życia jeden batalion procarzy i nagle cała gospodarka może się nam zawalić, bo, po pierwsze, w Anno nie tworzy się jednej jednostki jak w większości gier tego typu (tu jedna „jednostka" składa się z kilkudziesięciu luda), a po drugie, jest to głupio rozwiązane i oddziały nie są formowane z „nadwyżki" mieszkańców, jak to ma zwykle miejsce u konkurencji, tylko wcielani mogą być również osobnicy, którzy już gdzieś pracują. Możecie więc mieć wszystko fajnie uszyte i działające i rozwalić to sobie, powołując do życia jeden zastęp łuczników. Dlatego pro tip – dbajcie o to, by zawsze mieć solidną nadwyżkę ludności.

Do innych nieco irytujących drobnostek dorzuciłbym jeszcze zapętlanie się niektórych komunikatów. Dla przykładu – gdy nasz dług przekroczy poziom 10 tysi, to otrzymamy stosowne info od doradcy i fajnie, ale jeśli przez dłuższy czas będziemy balansować na granicy tego poziomu, to ostrzeżenie będzie nam wyskakiwać co kilka sekund. Podobnie jest ze statusami miast – w ciągu kilku minut potrafiła mi się kilkanaście razy pojawiać i znikać grafika informująca o przeskakiwaniu mojej osady tam i z powrotem jak piłeczka pingpongowa pomiędzy statusem „rosnące munispicium" a „rosnące miasto".

NOWE ANNO JEST WYJĄTKOWO PRZYJEMNYM KLIKACZEM, KTÓRY WCIĄGA NA DŁUGO

Jeśli pominiemy te kwestie, to nowe Anno jest wyjątkowo przyjemnym klikaczem, który wciąga na długie godziny i bawi za sprawą samego dopieszczania naszych osad, obserwowania postępu i generalnego planowania rozwoju, a to w sumie najważniejsze, bowiem te aspekty stanowią clou naszych aktywności. Na minus zaliczam bardzo uproszczone działania wojenne – owszem, możemy produkować maszyny oblężnicze, odblokowywać nowe technologie, zbroje, jednostki itd., ale nie ma tutaj wielkiej strategii, no może oprócz rozmieszczania wieżyczek obronnych czy murów. Ot, wysyłamy oddziały do naparzania się z przeciwnikiem i zasadniczo tyle.

Nie oczekujmy jednak cudów. Nie znam RTS-a, który wszystko by robił dobrze i był w każdym aspekcie idealnie zbalansowany. Anno to głównie dbanie o łańcuchy dostaw, produkcja dóbr, budowanie miast i tworzenie intratnych szlaków handlowych. I z tego najnowsze dzieło ze stajni Ubisoftu wywiązuje się znakomicie. Jeśli macie dziesiątki, jeśli nie setki godzin do zbycia, lubicie strategie i jesteście gotowi wybaczyć kilka pomniejszych wad, to nie zastanawiajcie się ani chwili. Trudno o lepszy tytuł na jesienne wieczory. ⊗ **Ural**

PS5, XSX, PC

+ klimat starożytnego Rzymu, oprawa, wciągająca rozgrywka
– uproszczona wojna, przekomplikowane UI

Mimo że gra nie jest idealna, to wynagradza oprawą i klimatem, a poza tym wciąga jak Charlie Sheen koks.

8+

Cena: darmowa Gatunek: przygodowa, akcja Deweloper: Ubisoft Bordeaux Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 18

Ubisoft chyba zwariował. Francuzi stworzyli jedno z najlepszych rozszerzeń w dziejach marki Assassin's Creed, a wydawca nie kasuje za nie ani grosza.

Ależ to miła niespodzianka! The Valley of Memory oferuje nie tylko najlepszą fabułę w skrytobójczej marce od czasu premiery Origins, ale też przepięknie wykonany świat, który zwiedza się z wypiekami na twarzy.

To bardzo osobista, emocjonująca historia, ze świetnie nakreślonymi motywacjami bohaterów. Basim poszukuje w zupełnie nowym regionie wieści o swoim dawno zaginionym ojcu. Pozornie sielankowe miejsce szybko staje się sceną ostrych konfrontacji ze zbójcami. Pomimo wartkiej akcji scenarzyści znajdują w narracji miejsce na zadumę i wzruszenia. To skondensowana opowieść, w której nikt nie marnuje naszego czasu setkami nużących zleceń.

Valley of Memory trzyma w napięciu, nawet gdy boży świat oglądamy zza krat (doskonale zrealizowana sekcja więziennego skradania). Niektóre dialogi bywają nieco sztuczne, za co odpowiada w pewnej mierze mizerny angielski głos protagonisty (polecam włączyć arabski dubbing), ale całość i tak wypada przekonująco.

Wiem, że niektórzy gracze zaliczają to DLC „na wyścigi", w niecałe trzy godziny. Mnie zajęło to trzy razy dłużej. Z prostego powodu: oaza Al-Ula to majstersztyk budowania światów w grach. Ten zadziwiająco obszerny region został wykonany z taką dbałością o detale krajobrazowe i architektoniczne, że czułem się, jakbym naprawdę przeniósł się do Arabii Saudyjskiej. Imponujące są tutaj nie tylko przepiękne widoki, ale też opcjonalne zadania kolekcjonerskie. Zamiast suchych opisów zabytków Ubisoft serwuje zwięzłe wyzwania, naprowadzające na najciekawsze punkty mapy. Zamiast wysyłać graczy na poszukiwania szablonowych fantów, Francuzi zachęcają do kolekcjonowania nutowych zapisów arabskich melodii. Po karkołomnych pościgach za takimi niesfornymi, porywanymi przez wiatr stronicami możemy odgrywać zdobytą muzykę przed tłumem przechodniów. A dźwięki te brzmią fenomenalnie, podobnie jak ponad pół godziny świeżych kompozycji znakomitego Brendana Angelidesa.

Wisienką na arabskim torcie jest odświeżona mechanika parkourowa. Po ponad dekadzie Ubisoft wreszcie się obudził i pozwala na wykonywanie swobodnych skoków jak w starszych odsłonach marki. Deweloperzy wprowadzili też wyższe poziomy trudności i alternatywny, doskonale przemyślany schemat sterowania – idealnie skrojony pod parkourowe wymogi. ⊗ **Zax**

PS5, XSX, PC

+ nowy region, fabuła, udoskonalony parkour, poprawiony HDR, muzyka
– nierówny angielski dubbing

Mirage to niedoceniana perełka, która właśnie stała się jeszcze lepsza.

9

Cena: Game Pass Gatunek: przygodowa, horror Deweloper: Reuben Games Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 16

By zaistnieć na rynku gier, twórcy często łączą różne, odmienne od siebie gatunki. Czasem taka chimera okazuje się sukcesem, a czasem nie. Sprawdźmy więc, jak radzi sobie Dead Static Drive. Tytuł ten stawia na dość karkołomne połączenie przygodówki, horroru znanego z twórczości Lovecrafta i samochodówki w stylu GTA. Same założenia rozgrywki zachęcają przynajmniej do rzucenia okiem, ale uprzedzę fakty – wiele spraw nie poszło, jak należy. Główny bohater wyrusza w podróż, aby odnowić kontakt z członkami swojej rodziny. Podróżując między miastami, w każdym z nich wykonuje zadania i może swobodnie poruszać się poza samochodem. Ostatecznie jednak musimy stawić czoła nadchodzącej apokalipsie, walcząc z potworami z książek Lovecrafta, aby powstrzymać koniec świata.

Rozgrywka w Dead Static Drive w znacznej części jednak polega na prowadzeniu samochodu. Niestety niewiele z tego przyjemności, ponieważ auto prowadzi się karkołomnie, z opóźnieniem reaguje na nasze ruchy, a poza tym łatwo je uszkodzić z byle powodu, jakby jeździło się po lodowisku. Jeździć wprawdzie jest gdzie, ale poza zadaniami fabularnymi za bardzo nie ma po co, nie licząc rozmieszczonych tu i ówdzie budynków do szabru. Ponadto nie za bardzo wiadomo, dokąd się udać, bo wskazówek jest zbyt mało, zresztą zabrakło też porządnego tutoriala, a po drodze spotykamy też niewielu ludzi. Samochód oczywiście można naprawiać albo zamienić na nowy.

Pod względem mechaniki walka nie jest dużo lepsza od jazdy samochodem. Można atakować wrogów za pomocą broni białej lub strzelać do nich z pistoletu. Ich reakcja na ataki jest bardzo słaba, wprawdzie ścigają gracza, ale poza tym nic nie robią. Zresztą sterowanie postacią i obsługa interfejsu są toporne, wiele poczynań sztucznej inteligencji napotkanych postaci jest nielogicznych, nie brak też błędów technicznych. Na pocieszenie – oprawa wizualna oraz klimat gry mogą przypaść do gustu graczom szukającym niecodziennych inspiracji. Wszystko ma mdły, wyblakły, sterylny klimat, co o dziwo wzbudza zainteresowanie, podobnie jak ścieżka dźwiękowa, chociaż z jakiegoś powodu zdarza się jej zamilknąć. Niestety pomimo atmosfery grozy i kilku ciekawych rozwiązań Dead Static Drive to produkt wybitnie niedopracowany i skierowany raczej do miłośników takich kuriozów. ⊗ **Aysnel**

XSX, PC

+ pomysł, styl wizualny, klimat powieści Lovecrafta
– brak wyraźnej fabuły, toporne sterowanie, błędy techniczne

Miłośnicy prozy Lovecrafta może znajdą coś dla siebie.

4

eprasa.pl 79de2a852e

Kirby™ Air Riders

Cena: 297,80 zł Gatunek: wyścigi Deweloper: Bandai Namco Studios, Sora Ltd. Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 7

Mimo że obyty z ekscentrycznością Nintendo, wciąż nie dowierzam, że spośród wszystkich dziwactw ery GameCube'a w Kioto dali zielone światło właśnie dla kontynuacji wyścigów w uniwersum różowej kulki. Zwłaszcza tak krótko po debiucie Mario Kart World. I wiedząc przy tym, że Kirby Air Riders nie ma najmniejszego zamiaru dostosowywać się do gatunkowych trendów, wciąż uparcie forsując osobliwe założenia pierwowzoru. Efekty są... no cóż – osobliwe.

Jednym guzikiem

Podobnie jak ostatnim razem sterowanie ogranicza się więc tutaj do wykorzystania lewej gałki analogowej oraz pojedynczego przycisku, który wbrew logice wcale nie odpowiada za pedał gazu. Urocze pojazdy przyspieszają samoczynnie, gracz może je wyłącznie wyhamowywać bądź wprawiać w poślizg. Pomyli się jednak ten, kto

W NIEPOZORNYCH RAMACH WYŚCIGÓW UPCHNIĘTO PEŁNĄ WYWROTKĘ ATRAKCJI

w związku z tym zarzuci zabawie nadmierną prostotę. Mimo że trudno w to uwierzyć, takie rozwiązanie jest początkowo cholernie wymagające. Takie czynności jak nabijanie paska turbo, zasysanie przeszkadzajek bądź uruchamianie rozmaitych dopałek czy gadżetów za pomocą tego samego guzika odbierają bowiem swobodę w wykonywaniu konkretnych czynności, wymuszając stosowanie ich wyłącznie w przeznaczonych do tego „oknach czasowych". Przeszkadzajkę połkniesz więc i przejmiesz jej cechy tylko na moment przed przejechaniem jej na placek, w tym samym czasie nie nadepniesz jednak hamulca ani nie wystrzelisz gadżetu. Jakby tego było mało, wobec braku możliwości operowania gazem skuteczność w przemieszczaniu się w górę wyścigowej stawki uzależniona jest od opanowania wszystkich pozostałych czynności. I to nie tylko tych już wspomnianych, ale także od zahaczania obszarów dających chwilowe przyspieszenie, wybijania się w powietrze, szybowania i gładkiego lądowania, uruchamiania unikatowych dla każdego zawodnika umiejętności specjalnych czy naparzania przeciwników poprzez intensywne tarmoszenie drążka analogowego. W trakcie dynamicznej jazdy jest więc tak wiele rzeczy do roboty, że dodawanie gazu byłoby w tej całej układance chyba najmniejszym zmartwieniem.

Ni pies, ni wydra

Zabawa stojąca zatem gdzieś na przecięciu wyścigów w tradycyjnym znaczeniu tego słowa i brawlera w typie serii Super Smash Bros. cierpi więc na tę samą przypadłość, co przed laty. Z jednej strony wpisuje się bowiem teoretycznie w definicję gry imprezowej, a z drugiej wymaga dłuższej chwili objaśnienia przekombinowanych zasad i przećwiczenia ich wszystkich w praktyce. Nie ma więc mowy o szybkim wskoczeniu do zabawy przy chęci osiągnięcia satysfakcjonujących rezultatów. Szanuję niezłomną wiarę dewelopera w atrakcyjność swojego pomysłu, ale jak na moje oko nie zyskał on w 2003 r. wielkiej sławy bynajmniej nie tylko przez wzgląd na niską popularność GameCube'a. I tym razem nie wieszczę mu więc wielkiego sukcesu, choć nadal pochwalam i podziwiam odwagę studia w przełamywaniu gatunkowych schematów.

Morze zawartości

Podziw tym większy, że producent upchał w niepozorne ramy kolorowych wyścigów pełną wywrotkę atrakcji. Klasyczne współzawodnictwo uzupełnia bowiem upstrzona przerywnikami filmowymi kampania fabularna złożona z długiej serii błyskawicznych wyzwań o olbrzymim zróżnicowaniu zasad. Jednak nie tylko, bo jest też tryb krótkich wyścigów z perspektywy lotu ptaka upodabniający całość do zabawy sterowanymi samochodzikami czy wreszcie szalona rozwałka na otwartych arenach, gdzie zawodnicy w wyznaczonym czasie gromadzą jak największą liczbę dopalaczy, by potem hurtem wykorzystać je w wieńczącym mecz wyścigu lub wyzwaniu. Znalazło się też tutaj miejsce dla całej masy torów, zarówno tych nowych, jak i powracających z oryginału, całego szeregu odblokowywanych kolejno pojazdów podzielonych na kilka typów operujących według różnych zasad, świeżych zawodników czy pierdyliarda elementów kosmetycznych. Na niedostatek zawartości nie sposób więc narzekać.

Tożsamość Kirby'orna

Kwestią dyskusyjną pozostaje tylko sama jakość idei stojącej za Kirby Air Raiders. W moim odczuciu w całej swojej prostocie zanadto i niepotrzebnie złożona, by utrzymać zainteresowanie na dłuższą metę. Z tych samych powodów odstraszy niezaprawionych w bojach od szybkiej rundki w ramach imprezy. To więc tytuł mający problem z własną tożsamością i zdefiniowaniem konkretnej grupy odbiorczej. Sam bawiłem się przy nim nie najgorzej, ale też wcale nie najlepiej. Nie będę żałował, ale i z pewnością nie będę tęsknił. ⊗ **Komodo**

SWITCH 2

+ mnogość trybów i zawartości, wysoka dynamika zabawy
– mało przystępne zasady, sterowanie, dyskusyjne replayability na dłuższą metę

Po trosze wyścigi, brawler i party game. Niezbyt lekkostrawne połączenie.

6+

eprasa.pl 79de2a852e

Where Winds Meet

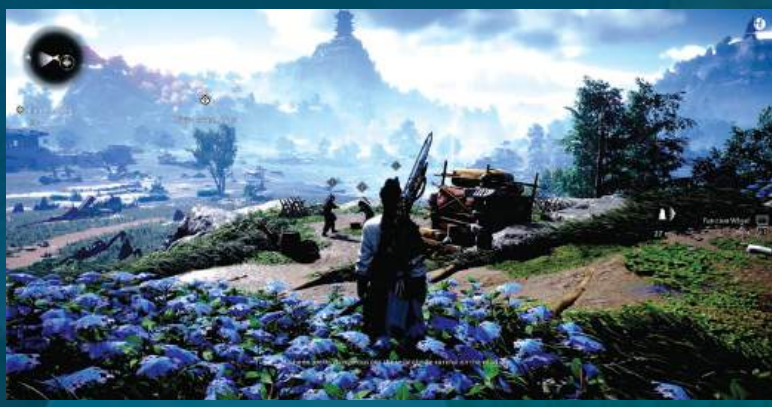
Cena: F2P Gatunek: bijatyka, RPG Deweloper: Everstone Studio Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 12

Są pewne ustalone reguły rządzące tym światem. Na przykład nikt nie spodziewa się hiszpańskiej inkwizycji. I w tę nadrzędną regułę uderza Where Winds Meet. Nie spodziewałem się tego po zwiastunach, nie spodziewałem się po kilkunastogodzinnym playteście, nie spodziewałem się – po już ogranej becie – że pisząc te słowa, już po premierze, będę ponownie zaskoczony. Where Winds Meet dobiło do brzegu, którego nawet najlepsi nawigatorzy nie mogli wcześniej pojąć.

Chiński Wiedźmin?

Zapomnij. Nawet jeżeli w pewnym momencie gra miała tak ustawiony azymut, to, co zresztą przeczuwałem, zboczyła jednak na inną trasę. Zapomnij o rozbudowanych questach, fabule – która po prostu przecieka przez palce i jest niemalże nieistotna – czy rozbudowanej narracji. Action RPG w otwartym świecie, a przy tym... free-2-play?! A jakże! To ścięło mnie z nóg, przynajmniej na początku; własne oczekiwania mogłem włożyć pod pachę. Ale druga pacha, ta władająca bronią, szybko mnie odpowiednio nastawiła.

OK, mamy klimaty samurajskie, takie chińskie Ghost of Tsushima – jakże jednak różniące się od tej szczytnej referencji. Fabuła, jak wspomniałem, z miejsca idzie na bok i nie ma co się nią przejmować, i tak czekają nas starcia ze wskazanymi bossami. Zanim jednak do nich dojdzie, zdążysz ściąć wiele wrażych czerepów (no niemalże, PEGI 12 to jednak ogranicza, nawet przy najostrzejszym narzędziu nie ma dekapitacji czy amputacji kończyn), zaliczyć dziesiątki sub-bossów, misji solo i w co-opie oraz zdobyć masę lootu. Tego przydatnego zarówno do craftingu, zasadniczych broni i ekwipunku, jak i gotowania wedle odnalezionych przepisów czy wędkowania na różne przynęty. Co istotne, można z powodzeniem grać bez mikropłatności. Owszem, koło 20. levelu pojawiają się pewne ograniczenia wymuszające aktywności online (fabuła i akcja momentalnie siadają), a i pewne rzeczy dostępne są tylko na wyższych poziomach doświadczenia. Gra rozwija się szybko właśnie do 20. levelu, gdzie za nic nie musimy płacić ani grać multi, zyskując istotne przedmioty i umiejętności. Poza tym, jeżeli nie jest dla Ciebie istotna kosmetyka i nie czujesz presji na pay-2-win, nie musisz nic bulić, by grać z powodzeniem. Aczkolwiek kosmetyka może jednak kusić. Where Winds Meet ma bardzo rozbudowany edytor postaci, przy którym mimowolnie otworzyłem gębę na oścież, dukając „Nie wiedziałem, że z tylu rzeczy składa się twarz", a poza tym ogrom, często bardzo kuszących elementów stroju głównego bohatera/bohaterki. Tych można bowiem przerobić na ninję pokroju Scorpiona czy Sub-Zero z Mortal Kombat, członka rodu linii Guan Yu z Romance of the Three Kingdoms, od zakapturzonego mistyka po herosa biorącego ciosy na gołą klatę. Szanuję jednak, że ten F2P nie wymaga od nas płatności. Mowa: do żadnej misji fabularnej nie możemy wezwać kompanów. Ci są dostępni w przypadku specjalnych zadań (w tym minigierek) czy „rajdów", które są niezwykle chaotyczne.



Wszystko w zasięgu nogi

Sam świat, nastawiony na eksplorację, stoi przed nami otworem. W okresie dynastii Song lokalsi mogli co najwyżej znać Marco Polo, ale nie Davida Belle'a – francuskiego twórcę sztuki parkour. Jednakże nasz bohater nie tylko swobodnie wskakuje na dachy czy przez okiennice, ale też wprost biega po drzewach czy skałach. Naprawdę rzadko kiedy przeszkody terenowe mogą stanowić dla nas jakiekolwiek wyzwanie, zaimplementowany tutaj wall run ogranicza nas wyłącznie paskiem wytrzymałości, bo wszędzie tutaj możemy dostać się „na piechotę" (mając chody u redaktora Piechoty ;)), niezależnie, czy od

eprasa.pl 79de2a852e

celu oddziela nas spore wzgórze, czy klif. Tutaj łatwo możesz dostać się w wybrane miejsce nawet bez uczęszczania głównym traktami. Inna sprawa, co się dzieje w trakcie misji. Te bowiem zabierają nas w podziemia i inne, zamknięte lokacje.

Pod względem oprawy gra prezentuje się wprost wspaniale. Roślinność poruszana wiatrem, ogrom zniszczalnych elementów i zasięg widzenia po horyzont, wszelkie miejsca, w które możemy dotrzeć, są w zasięgu wzroku (tudzież mapy, jeśli nie jest zbyt mocno zamglona). Animacje i piękne interakcje są bez zarzutów, ale mamy

GRA DOBIŁA DO BRZEGU, KTÓREGO NAJLEPSI NAWIGATORZY NIE MOGLI PRZEWIDZIEĆ

liczne zonki, jak właściwie zaliczyć daną misję. Jest tu jednak odczuwalny pewien wyraźny dysonans. O ile pięknie tniemy tutaj wszelkie kwiaty, bambusy czy drewniane elementy otoczenia, o tyle całe środowisko jest potraktowane dość wybiórczo: co możemy zniszczyć, a co nie. Te same drzewka bambusowe czy też klasyczne skrzynie i beczki czasami pięknie idą na wióry, a czasem nie robią na nich wrażenia nawet największe akrobacje w ataku na padzie, z wykorzystaniem wszelkich dostępnych zdolności i magii.

Nie brakuje tutaj puzzli związanych z otoczeniem, często angażujących, czasem przesadzonych z wyzwaniami (jest quest premiujący osoby znające mandaryński dialekt języka chińskiego), przy których czasem czujemy się zagubieni, próbując znaleźć „trigger" zamykający dane zadanie. O! To zdarzało mi się nazbyt często, dość powiedzieć, że wielokrotnie gubiłem się, mając niby zaliczonego questa, ale nie mogłem go zamknąć. Inna sprawa, że nigdy z żadnym tytułem nie miałem takich problemów w okolicach premiery. Grę pobierałem z pięć–sześć razy, próbując odpalić i odbijając się na błędzie przy logowaniu. W końcu się udało, aczkolwiek gdy już po premierze gra dwukrotnie wywaliła mi się na starcie, to miałem serce na ramieniu, czy nie poszedł z dymem cały mój save. Pierwsze 12 leveli rozgrywałem więc kilkukrotnie. Początkowo brakuje fabularnych misji na horyzoncie i rzucamy się na różne wyzwania online. Albo pogrążamy się w licznych minigierkach, których jest tu bez liku. Od zabawnych i zręcznościowych, jak pijackie rzucanie lotkami do dzbanów, po bardziej zaawansowane, jak mahjong czy karcianki. Niestety wiele z tych zapewne popularnych na Dalekim Wschodzie gier jest dla nas zupełnie niezrozumiałych, a autorzy nie dołączyli do nich jakichkolwiek instrukcji i gracz „leci w ciemno", zazwyczaj przegrywając.

Jednak nie ma co ukrywać, tutejsza eksploracja sprawia radochę, tym bardziej że puzzle są angażujące. Wielokrotnie będziemy obracali różne posągi, latali za świetlikami (łapiąc je bądź podążając za nimi, by odkryły jakieś ciekawe miejsce) czy kotkami, które często mają dla nas specjalne wyzwania, ale najmocniejszym punktem są zagadki środowiskowe w zasadniczych misjach. Tu trzeba się wczytać i często chwilę rozkminić, co powinniśmy zrobić.

Nierówno

W miarę postępów dochodzą dodatkowe zadania, często z wyznaczonym minimalnym poziomem doświadczenia, jak np. dostęp do zleceń Bounty Hunter. Gorzej, gdy trafimy na bossa/sub-bossa, gdy intensywnym wysiłku dostajemy info, że zalecany poziom do tej walki przekracza o kilkanaście albo i więcej poziomów aktualny progres gracza. Zresztą cała gra traci nieco po tych kilkunastu levelach doświadczenia. Fabuła (jaka fabuła?;) gdzieś ucieka, każdy z głównych bossów oznacza ożywienie i wyższy stopień skupienia, zazwyczaj także atrakcje wizualne, tylko całą resztę wrogów siecze się jak w jakimś beat 'em-upie, nie zwracając specjalnie uwagi na uniki i parowanie, tylko odpalając naprzemiennie ataki specjalne.

Ale... dawno nie miałem do czynienia z tak zaskakującym tytułem. Co innego miałem w głowie przed premierą, co innego w głowie przy becie, a już w ogóle co innego, gdy gra wyszła w pełni. To nie „chiński Wiedźmin" ani kolejny soulslike, ale naprawdę apetyczny open world. Za darmoszkę jak najbardziej warto sprawdzić, może solidnie wciągnąć. ⊗ **Kali**

BOLESNY UPADEK

Gra rozgrywa się w okresie dominacji dynastii Song, w czasie jej złotego wieku, gdy Państwo Środka dynamicznie się rozwijało. Tym boleśniejszy był jej upadek – najpierw po zadarciu z Dżurdżenami, by utracić połowę państwa na rzecz Mongołów, którzy po podbiciu Xiangyang (najdłuższe oblężenie w historii Chin) za czasów Kubilaj-chana podbili całe Chiny, jak również większość znanego świata. Ostatni cesarz tej dynastii albo popełnił samobójstwo, albo został do niego zmuszony, a ciało tego trzynastoletniego chłopca Mongołowie wywiesili przed główną bramą do Zakazanego Miasta. Wojska Song w końcowym okresie dynastii były raczej obiektem drwin dla sąsiadów, zwłaszcza na północy.

PS5, PC

+ za darmo, świat i eksploracja
– zaburzony balans i płynność rozgrywki

Where Winds Meet wyszło nad wyraz dobrze! Nie tak, jak przypuszczałem, ale zdecydowanie polecam obadać!

8–

eprasa.pl 79de2a852e

PROJECT MOTOR RACING

Cena: 219 zł Gatunek: wyścigi Deweloper: Straight4 Studios Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 3

Jak już wielokrotnie wspominałem, rynek symulatorów samochodowych jest cokolwiek zabetonowany i gracze zdecydowanie mają w czym wybierać. Wbicie do czołówki to zadanie bardzo ambitne, żeby nie napisać nierealne, ale próbować trzeba. Niemniej dla każdego coś miłego. Szukasz prawdziwych wrażeń symulacyjnych? Bierz iRacing lub rFactor. Chcesz czegoś ciut mniej wymagającego, przystępniejszego, ze świetną oprawą graficzną? Łykaj Project Cars albo Assetto Corsę. A może po prostu zależy Ci na wrażeniach symulacyjnych, ale chcesz się świetnie bawić bez wchodzenia w każdy niuansik ustawień samochodu i wielogodzinną naukę? Gran Turismo i Forza są do Twoich usług. A to przecież tylko wybrane serie ambitniejszych ścigałek.

Napisać więc, że poprzeczka przed Project Motor Racing została zawieszona wysoko, to jak nic nie napisać. I pewnie dlatego twórcy ze Straight4 Studios podeszli do tematu wyjątkowo ambitnie, biorąc sobie na celownik pierwszą i drugą grupę gier, tj. oferujących zaawansowaną fizykę, często mody i momentami bezwzględny model jazdy, który nie wybacza najmniejszych błędów.

Wór pełen łakoci

Do tego content, content i jeszcze raz content, ponieważ mamy tu w czym przebierać, samych klas pojazdów jest co niemiara. Oto i one: GT3, GT, GTO, GT4, N GT, GT1, Group C, LMP, LMDh, ale też specjalne szyte tylko pod Mazdę MX5 czy pod modele Porsche. Praktycznie każda z nich skrywa multum pojazdów, ale od przepychu głowa nie boli, niemniej kudosy dla tych, którym uda się wszystkie te furki zmasterować. Mercedesy, Astony, Acury, Nissany, Chevrolety, BMW, Audi, Lambo, z mniej oczywistych wyborów są nawet Dodge Viper (choć w grze jako Chrysler, bo pod tą marką był sprzedawany na niektórych rynkach) i Ford Mustang GT3, a gdybym miał wymienić wszystkie modele i ich wariacje, to zajęłoby to ćwierć recenzji. Wachlarz zabawek jest jednak szeroki, od niszowych wyścigówek z lat 70., poprzez drogowe bestyjki jak Toyota GR Supra GT4 EVO czy przyziemne BMW M3, supersamochody typu Huracan czy Murcielago R GT, a na niedrogowych hipersamochodach kończąc, że wspomnę tu o Astonie Valkyrie czy niszowej Alpine A424 Beta zaprojektowanej z myślą o długodystansowych wyścigach typu WEC i Le Mans. Dziesiątki wozidełek do wyboru

to nie w kij dmuchał, z istotnych sportowych marek zabrakło chyba w zasadzie tylko Ferrari i McLarenów, załapały się za to nawet Jaguar i Maserati (ze wspaniałym MC12 GT1 z 12-cylindrowym serduszkiem).

Tory? Tu również nie można na nudę narzekać, sam Nürburgring w trzech odsłonach, w tym kultowej Nordschleife, to miejscówka, po której można jeździć tygodniami, łącznie do wyboru mamy zaś 16 lokacji, wliczając w to Daytonę, San Marino, Zolder, São Paulo i wspaniałe belgijskie Spa. Oczywiście wszystkie nawierzchnie zostały zeskanowane laserowo, ale to już taki standard, że zaraz znajdziemy go

POJAZDY PREZENTUJĄ SIĘ GORZEJ NIŻ W GRAN TURISMO 5 NA PS3

i w Mario Kart. Podsumujmy: 70 furek, 13 klas wyścigów, kilkanaście torów, realistyczna fizyka, multik, genialne udźwiękowienie... przynajmniej na papierze wygląda to wspaniale. A jak jest w rzeczywistości?

Plama oleju

Cóż, czar, przynajmniej jeśli chodzi o oprawę graficzną, pryska dość szybko, bo już w menu głównym i garażu. Są jak żywcem wyjęte z gry mobilnej i wcale nie żartuję. Nawet pojazdy prezentują się gorzej niż w Gran Turismo 5 na PS3, choć tu oczywiście są w wyższej rozdzielczości. Twórcy też nie wzięli pod uwagę, że większość ludzi nie podpina konsoli do monitora i nie siedzi pół metra od ekranu. I tak szarpiąc prawilnie na telewizorze, trzeba mieć zoom w oku, bo niektóre teksty są maciupkie.

eprasa.pl 79de2a852e

Nie jest to coś, co przekreśla grę wyścigową, bo nie wielkość fontów jest w niej najważniejsza, ale kryje się tu generalny problem z PMR. UI jest po prostu złe i słabo czytelne. Pomijając totalny minimalizm opcji rozgrywki, do wyboru mamy bowiem podstawową karierę, weekend wyścigowy i tryb wieloosobowy, mam wrażenie, że nikt tu nie myślał o ergonomii. Z drugiej jednak strony większość aspektów jest mocno podstawowa i potraktowana po macoszemu. Wspomniana kariera to tak naprawdę okienka, gdzie rejestrujemy zespół, czyli wpisujemy jego nazwę, imię kierowcy i wybieramy kontynent, decydujemy o modelu sponsoringu, tj. na jakich zasadach wpada do nas hajs. Do tego część opcji jest cokolwiek kuriozalna i oderwana od rzeczywistości, np. kasę dostaniemy za to, że nie uszkodzimy auta. Cóż, z tego, co się orientuję, to sponsorów raczej interesuje ekspozycja ich logo, a nie czy przerysujemy zderzak w ferworze walki. Ponadto w menu kariery ustalamy jeszcze początkowy budżet i to w zasadzie tyle. Skromnie.

Jazda po wybojach

Ale znów powtarzam – liczy się przede wszystkim jazda. Jak więc wygląda zabawa, gdy już zasiądziemy za kierownicą? Niestety też średniawo. Po pierwsze, UI ponownie daje się we znaki i podstawowe informacje upchane są w prostokącie w prawym dolnym rogu ekranu. Poza temperaturą opon, która faktycznie jest czytelna, cała reszta utrudnia obcowanie z grą, bo nawet tak elementarna rzecz jak prędkość, z jaką się w danej chwili poruszamy, jest podana w mało czytelny sposób. OK, w rzeczywistości kierowcy wyścigowi często nawet nie patrzą na prędkościomierz, ale chyba nie o to chodzi.

Kolejny duży minus to niestety oprawa graficzna. Nie oczekujcie żadnych wodotrysków, wysublimowanych efektów świetlnych, głupiej flarki podczas jazdy pod słońce. Tutaj publiczność to zwykłe nieruchome plane'y, a jeszcze gorzej prezentuje się to wszystko, gdy jedziemy w nocy czy w deszczu. Wizualizacja uszkodzeń to zaś przede wszystkim odpadające w całości zderzaki, z kolei przywalenie czołowo w bandę przy prędkości 200 km/h nie robi na aucie większego wrażenia. Mamy też dziwne decyzje designerskie. Dla przykładu, jeśli ustawisz sobie automatyczną zmianę biegów, to i tak wsteczny musisz wrzucać ręcznie. To jednak, raz jeszcze powtarzam, detale, ponieważ stary, poczciwy iRacing, gdy zacząłem w niego szarpać, wyglądał jak kupa, ale co z tego, skoro model jazdy był w nim absolutnie genialny. A jaki jest on w PMR?

Otóż jestem nieco rozdarty. Z jednej bowiem strony produkcja oferuje fun za kółkiem. Auta są nieźle zbalansowane i dobrze oddają swoją charakterystykę, gdy mamy uślizg tylnej osi, to jest wyczuwalny i da się go ładnie skontrować, stabilność podczas hamowania jest należyta, pulsacyjne wciskanie pedału pozwala na uniknięcie zablokowania kół, czuć też wyraźną różnicę, jeśli poruszamy się na rozgrzanych oponach, bo zdecydowanie lepiej łapią wówczas przyczepność. Ale znowuż, nie wszystko dopracowano należycie. Przy niskich prędkościach rzędu 50–60 km/h auta zachowują się zbyt narowiście. Rozumiem, gdyby się to działo przy przekazywaniu dużego momentu obrotowego na tylną oś, ale wystarczy dosłownie muskać gaz, by stracić przyczepność. No nie, bez przesady.

Na osłodę zadbano za to o mnogość ustawień pojazdów, więc każdy z nich możemy dopasować do naszego stylu jazdy i to w najdrobniejszych szczegółach: dyferencjał, balans hamulców, ABS, ba, grzebiąc przy zawieszeniu, mamy 11 modyfikowalnych parametrów dla każdego koła z osobna. Doceniam też, że zadbano o wszystkie przydatne ujęcia z kamery i jest obecny np. mój ulubiony – znad maski.

SI z ChataGPT

Niestety, jak pisałem wcześniej, gra jest nierówna i ponownie po kilku plusach pora na minusy. Udźwiękowienie samych aut jest świetne, słychać wręcz telepiące się śrubki, ale odgłosy uszkodzeń to jakaś farsa. Minimalny kontakt z przeciwnikiem owocuje hałasem, jakby upadła meblościanka z babcinymi kryształami. Sama SI natomiast woła o pomstę do nieba. Zawodnicy wyższych klas nie tylko potrafią się wlec za pojazdami z tych niższych, zamiast je wyprzedzić, ale polecam zatrzymać się na jakiejś prostej, wziąć popcorn i obserwować. W najlepszym przypadku zawodnik SI się przed naszym pojazdem zatrzyma, zwykle jednak wjedzie w nasz kuper, bo nawet z tak prozaiczną rzeczą jak zmiana linii jazdy, gdy natrafią na przeszkodę, mają problem. Za to jeśli wypadną z toru, to wrócą do rywalizacji błyskawicznie, jak gdyby nigdy nic. I teraz znów tradycyjnie pora na pochwałę. Gra doskonale sobie radzi z przekładaniem uszkodzeń na fizykę podczas jazdy, wszelkie defekty są świetnie wyczuwalne, ale nie są przesadzone, jak to w wielu innych produkcjach bywa.

Twardy mam orzech do zgryzienia z tą grą. Grafika jest najwyżej średnia, ale to nie ma dużego znaczenia, przeboleję. SI jest kiepska, UI do poprawy, udźwiękowienie też potrzebuje dodatkowych szlifów. O multiku się nie wypowiadam, bo piszę to przed premierą, więc nie ma z kim rywalizować, jest to wielka niewiadoma, choć tu tradycyjnie też obstawiam miks plusów i minusów. Jednak to, co najważniejsze, czyli model jazdy, w niektórych aspektach jest świetne, w innych nieco słabsze, ale widać tu olbrzymi potencjał. Nie będę więc tej produkcji krzywdził, bo jak sądzę, będzie karmiona masą poprawek i jest spora szansa, że wskoczy ona na wyższy poziom. Chcę obserwować jej rozwój i trzymam za twórców kciuki. Będzie to wyboista droga, ale może nie tak odległa. ⊗ **Ural**

PS5, XSX, PC

+ niezły model jazdy, sporo aut, mnogość ustawień
– bardzo słaba SI, nieprzemyślane UI, przestarzała oprawa

Gra bardzo nierówna, ale z olbrzymim potencjałem.

7–

Cena: 110 zł Gatunek: symulator farmy Deweloper: Giants Software Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 3

Rok temu przy okazji recenzji nowej odsłony Farming Simulator 25 zastanawiałem się, czym programiści mogą nas jeszcze zaskoczyć w grze, która ma „wszystko". Jak się okazuje, pomysłów nie brakuje, efektem czego pierwsze duże rozszerzenie do FM25 pod wiele mówiącym tytułem Highlands Fishing.

Witamy w Szkocji! Nowa mapa, która pojawia się wraz z dodatkiem, wypada okazale – otaczają nas skaliste doliny, rozległe, zielone pastwiska, bardzo klimatyczne budynki (można nawet odbudować zamek!), a do tego woda, która w rybackim miasteczku Kinlaig ma niebagatelne znaczenie, bo wiąże się z nią zupełna nowość w serii – hodowla ryb. Co warto odnotować – ta zmiana objęła również wcześniejsze trzy mapy, tak że wystarczy trochę wody i możemy ruszać na łowy. Samo wędkowanie sprowadza się do dość prostego mechanizmu „walki" z rybą, więc niestety dość szybko się nudzi, ale to tylko część rybnego ekosystemu, bo możemy się też zająć hodowlą łososi i pstrągów (mamy tylko te dwa gatunki), produkować paszę dla ryb i... popływać po wodzie. A gdy już takie atrakcje się pojawiają, to wiadomo, że i park maszyn się rozrósł – wśród 20 nowych sprzętów znajdziemy m.in. motorówkę i statek towarowy. Gorzej, że w tym całym wodnym biznesie marnie wypada... sama woda, która na PS5, zwłaszcza przy starcie silników motorówki, sprawia wrażenie, jakby ktoś przerzucał glebę podczas orki, ale summa summarum można się przyzwyczaić, bo takich umowności w Farmingu mamy wiele i nie są one kluczowe dla rozgrywki.

Na tych, którzy wolą pozostać na ziemi, czeka nowa uprawa w postaci cebuli (i niezbędne sprzęty do tego) oraz przeurocza nowa rasa krów o rudej, kudłatej sierści. Sama rozgrywka fanom jest doskonale znana, a jeśli jeszcze nie mieliście okazji posmakować tego symulatora farmy, a kręcą Was takie klimaty, to próbujcie – ponad 400 maszyn, mnóstwo upraw, zwierząt, łańcuchów produkcyjnych, a wszystko to rozbudowane teraz o spory dodatek, który za nieco ponad stówkę może pochłonąć na kolejny godziny. Inna rzecz, że jak na DLC to cena jest spora, bo aż takiej rewolucji nie ma. ⊗ **Perez**

PS5, XSX, PC

+ nowa mapa w szkockim klimacie, ryby, cebula, nowa rasa bydła
– zbyt proste wędkowanie, woda, cena

Rozbudowany dodatek, ale z pewnymi uproszczeniami. Jak stanieje to warto się zainteresować.

7+

Cena: 89 zł Gatunek: platformowa Deweloper: Screenwave Media Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 18

FUC*! SHI*T! AS*! Angry Video Game Nerd to więcej niż legenda YouTube'a, to gość, który 20 lat temu spopularyzował modę na recenzowanie starych gier w sieci w formie wideo. Mało kto pamięta, że w 2006 r. udało mi się zrobić z nim wywiad do PSX Extreme, zanim stał się megapopularny, ale to bez znaczenia. Dzisiaj James Rolfe nadal kręci filmy, a na konsolach można ograć już drugą grę „na licencji" jego postaci.

Czym mogłoby być Angry Video Game Nerd 8-bit, jeśli nie sięgającą do korzeni NES-a grą akcji? Konkretną inspirację stanowił Mega Man. Nakręcone specjalnie na potrzeby tytułu intro (jest jeszcze filmowa końcówka) pokazuje, z kim musi zmierzyć się tym razem Nerd (postać znana z jego „lore", nie spojluję). Ten ktoś opanował jego NES-a – trzeba ruszyć na ratunek. Sterowany przez gracza AVGN będzie musiał pokonać kilku bossów znanych z jego twórczości (m.in. Pepsimana, F-14 z Top Guna, Festera czy maskę z Dr. Jekylla and Mr. Hyde'a). Niektóre z leveli to ewidentny pastisz znanych tytułów jak chociażby Ghosts 'n Goblins, Castlevania czy Battletoads (dźwięk podczas pauzy!). Ponownie nie chcę zbyt wiele zdradzić, bo odkrywanie wszystkiego plus masa ukłonów dla fanów (pojawia się m.in. Shi* Pickle) to mocna strona AVGN 8-bit. A sama gra?

Na rynku nie brakuje inspirowanych retro tytułów. Ba, jest ich wręcz za dużo – nie ma jak tego ograć. Pod względem mechaniki AVGN 8-bit nie wyróżnia się na tle zalewu innych produkcji inspirowanych ośmiobitowymi czasami chwały. Design plansz, oprócz pomysłu z parodią, nie jest zbyt interesujący. Poziom trudności skacze jak szalony – zazwyczaj przejście etapu nie stanowi problemu, ale boss (jeśli nie mamy power-upów) może nam nieźle napsuć krwi. Dodatkowo po pokonaniu sześciu szefów nie będziemy mieli do zaliczenia kolejnych kilku leveli jak w Mega Manie, ale jeden długi poziom i koniec. Gra jest naprawdę krótka. Po jej przejściu można co najwyżej ponownie odpalić niektóre poziomy i wybrać inną ścieżkę w trakcie ich przechodzenia, ale to nic specjalnego. Wnioski? To tytuł tylko dla fanów AVGN-a. Pozostali miłośnicy retro mogą spojrzeć na tę grywalną wersję youtubowej serii tylko wtedy, kiedy doczeka się solidnej przeceny. FUC*! SHI*T! AS*! ⊗ **Dżujo**

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

+ klimacik filmowej serii, humor, parodia gier
– dziwny poziom trudności, krótka, przeciętny design

„He's gonna take you back to the past..." – zgadza się, ale to będzie podróż tylko dla fanów AVGN-a.

6–

eprasa.pl 79de2a852e

SpongeBob Kanciastoporty: Tytani toni

Cena: 169 zł Gatunek: platformowa Deweloper: Purple Lamp Studios Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 7

Wszystkie znaki na niebie okienka messengerowego z Rogerem wskazują, iż stałem się redakcyjnym specem od platformowych wcieleń SpongeBoba. Dziwne. Ja animację widywałem już tylko post factum, jako efekt memowo-wiralnego szału w sieci, jako część kultury młodszego ode mnie pokolenia. Niemniej jakoś tak wyszło, pewnie przez fascynację samym gatunkiem, że dokładnie obserwuję powolny rozwój w Purple Lamp Studios, które teoretycznie od pięciu lat zajmuje się czystym wyrobnictwem na zlecenie THQ Nordic. Najpierw odświeżali drugoligową „klasykę" szóstej generacji konsol, Battle for Bikini Bottom, później kontynuowali jej dziedzictwo z The Cosmic Shake. Temu drugiemu wystawiłem szóstkę i z tym drugim najłatwiej porównać Tytanów toni (Titans of the Tide), by z pewną satysfakcją móc napisać: ktoś tu naprawdę zaczyna umieć w platformówki.

Per Gąbkera

I nie przeszkadzają tutaj ani odczuwalna drugoligowość (cena dość wymownie to podkreśla), ani zawartość na sześć (by przejść) lub osiem (by wymaksować) godzin, ani techniczne rozklekotanie, które od czasu do czasu coś nam wyłączy czy nadpsuje, ani przedziwna detekcja kolizji, która rozwadnia (heh) wszelkie pojedynki, ani spolszczenie kinowe z bardzo małymi literkami na ekranie. Pamiętajmy, że wciąż rozmyślamy o (pod)marce, którą na brzeg wyrzuciło po dwóch generacjach w niebycie, inspirującą się raczej Sly'em Cooperem niż Astro Botem czy Bananzą. Nie zapominajmy, że to THQ Nordic. Miejmy także na względzie, że chodliwa licencja Kanciastoportego w ogóle nie wymagałaby realnej pracy deweloperskiej, gdyż zwróci ewidentnie niewielki budżet samoistnie, za sprawą rosnącej bazy fanów i odrobiny dobrze zaplanowanego marketingu. Ta gra nie musiała być nawet równa niezłemu The Cosmic Shake, a co dopiero zdecydowanie od niego doskonalsza.

KTOŚ TU NAPRAWDĘ ZACZYNA UMIEĆ W PLATFORMÓWKI!

Tymczasem w Purple Lamp szybko nadrabia się gatunkowe zaległości. Gra ma wyraźny stylistycznie kierunek, konfrontując standardową dla marki scenografię z halloweenowym motywem duchów i piratów (wszystkiemu winny Latający Holender!), a obok poziomów zbudowanych w poetyce PlayStation 2/GameCube'a – jak „włamanie" do pałacu Neptuna, liniowo prowadzące całą przygodę – lubi podrzucić ciekawsze przestrzenie otwarte, pełne zadań pobocznych albo liczących się do czegoś znajdziek. Ba, nawet taką podstawę zrozumiano, że intensywne zbieractwo collectathonów powinno do czegoś prowadzić, wypełniać paseczki postępu, a monetki (w przeciwieństwie do niedawnych żelków) nie mogą resetować się po powrocie do wcześniejszego poziomu. Dzięki temu eksploracja autentycznie ma sens i nawet jeśli nie sprawia tyle frajdy na płaszczyźnie manualnej (to nie Nintendo, by w pełni czuć/kontrolować każdy skok), kręciłem się dookoła nieustannie, by znaleźć brakujące skrzynie ze skarbami.

Weteranom gąbczastego, którzy łykną to niezależnie od gatunkowej jakości, wystarczyć będzie zapewne podstawowy system dwóch pełnowymiarowych protagonistów. Gramy naprzemiennie Sponge'em i Patrykiem, ziomale mogą się wymieniać materialną postacią na jedno kliknięcie – gdy jeden jest „prawdziwy", drugi lata obok jako sterowany automatycznie duch. Kanciastoporty ma ratchetowską „linkę z hakiem" (kopniak karate przyciągający go do określonego obiektu), nieogarnięta rozgwiazda potrafi kopać w ziemi niczym Królik Bugs z PSX-owej dylogii o podróżach w czasie. W miarę postępów obaj uczą się nowych sztuczek, więc zabawa coraz częściej bazuje na nieustannym zmienianiu postaci, często w ramach tej samej sekwencji platformowej. Podstawowe wyzwania rzadko spowodują pot na skroniach, ale autorzy rozumieją, że taka mechanika potrzebowała bonusowych torów przeszkód, które niejednego młodziaka doprowadzą do pierwszej „cholery".

Ad (roz)Astra

Krótko – Tytani toni to widoczny krok naprzód. Wciąż poza wypucowanymi liderami trójwymiarowych zręcznościówek, ale takiemu Yooka-Replaylee czy Pac-Manowi Spongebob może podskoczyć na luziku. Jeżeli Purple Lamp znowu zgodzą się zrobić coś w tym uniwersum – świecie, który rozumieją już niemal podskórnie, patrząc na jakość ich pisarstwa oraz wpasowania do klimatu oryginalnej animacji – i jeszcze mocniej oderwą rozgrywkę od sztywniejszych ram lat zerowych, będą już wymagali uwagi wszystkich graczy. Ja wracam zebrać wszystko. Mam niezmierną frajdę ze słuchania zmieniającej się wraz z postacią ścieżki dźwiękowej (ta sama melodia, ale Gąbek ma instrumenty strunowe, a Patryk dęte), więc nieodległa, lekka platyna jest dobrą wymówką, by spędzić tu dodatkową chwilkę. To pierwszy SpongeBob w tej THQ-owskiej trylogii, któremu wystawiam „szczęśliwą" ocenę. ⊗ **Plechota**

PS5, XSX, SWITCH 2, PC

+ system podwójnego bohatera, otwarte, pełne sekretów lokacje
– trochę archaizmów w liniowych poziomach, techniczne niedociągnięcia

Do trzech razy sztuka!

7

eprasa.pl 79de2a852e

Cena: 89 zł Gatunek: platformowa Deweloper: Spaceboy Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 16

Hannah – produkcja niezależnego studia Spaceboy, wydana przez QUByte Interactive, wygląda na pierwszy rzut oka jak prosta trójwymiarowa platformówka z retrofiltrem VHS. Stylistyka od razu nasuwa też myśl, że ktoś tu szukał inspiracji w Little Nightmares i podobnych tytułach. Pod tą warstwą znajomej estetyki twórcy ukryli opowieść o dziecięcej traumie i pamięci, która nigdy nie wypleni pewnych obrazów i doświadczeń. Jak to jednak z opowieściami bywa – nie ma złych lub dobrych. Są dobrze lub źle napisane. Hannah zdecydowanie należy do tej drugiej kategorii.

W grze wcielamy się w tytułową dziewczynkę, z którą wyruszamy w podróż w głąb świata zbudowanego z urwanych wspomnień i pokrzywionych emocji. Pod względem rozgrywki tytuł jest połączeniem platformówki i gry logicznej. Skaczemy, wspinamy się, przesuwamy elementy i rozwiązujemy proste zagadki w przestrzeni, która co i rusz gubi swoją logikę. Wszystko jest tu przerysowane, surrealne i gargantuiczne wobec małej postaci bohaterki. Historia dziewczynki od samego początku trzyma nas w narracyjnej niepewności aż do finału, w którym zderzamy swoje domysły z założeniami twórców. Trzeba zaznaczyć, że fabuła to najmocniejszy element tej produkcji. W innych aspektach jest niestety zdecydowanie gorzej. Kuleją przede wszystkim gameplay i mechanika. Pod tym kątem Hannah to Little Nightmare by AliExpress. Jest słabo, a dobrze zapowiadający się klimat powinien stanowić fundament rozgrywki. Trudno tu o spodziewany niepokój, a warstwa dźwiękowa… cóż, lepiej wyciszyć. Do tego dochodzą jeszcze liczne bugi i błędy oraz katastrofalna praca kamery. Elementy platformowe z zagadkami środowiskowymi, czyli to, co powinno być solą tego rodzaju produkcji, są powtarzalne i niespecjalnie zapadają w pamięci. Sterowanie i animacja głównej bohaterki również pozostawiają sporo do życzenia.

Hannah robi więc bardzo złe pierwsze wrażenie. To produkcja z rodzaju tych mających potencjał, który został wyhamowany już u podstaw. Mimo że opowiada o bardzo przejmujących aspektach dziecięcej traumy, to prawdziwym koszmarem i zarazem wyzwaniem jest próba jej dokończenia. Próba zdecydowanie niewarta 89 zł. ⊗ **Kochaniec**

PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH, PC

+ kilka zakończeń do zobaczenia, jeśli kogoś to zachęca
– sterowanie, kamera, balans narracji, poziom zagadek, wtórność rozgrywki

Hannah to trudne doświadczenie. Historia traumy, ale pytanie, czyjej – bohaterki czy graczy?

4–

Cena: 89 zł Gatunek: strzelanina Deweloper: Zenovia Interactive Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 16

Zenovia Interactive umie w gry retro, co udowodniło wcześniej kozackim platformerem Steel Assault. Ich najnowsze dzieło ponownie inspiruje się klasykami, ale tym razem z gatunku run'n'gun jak Metal Slug czy Contra. To jednak nie wszystko, bo w ramach urozmaicenia dorzucono także elementy gallery shootera, czyli „celowniczka". To wszystko polane przepięknym pixel artem, który w ruchu prezentuje się obłędnie, przywodząc na myśl automatowy vibe lat 90.

Przenosimy się do Nowego Jorku w 2055 r. i staramy się rozwiązać konflikt między włoską mafią, yakuzą i policją jako Angelo lub Mariana. Niestety różnice między obiema postaciami ograniczają się jedynie do wyglądu, bo gra się nimi identycznie. Zapewne był to jedynie pretekst do umożliwienia zabawy w co-opie, którą ten tytuł oferuje jedynie w formie lokalnej (szkoda). Przed nami sześć misji podzielonych na kilka scenerii, gdzie cel jest zawsze ten sam: bieganie naprzód i naparzanie we wszystko, co się rusza i to nie tylko na pierwszym planie, ale również w to, co znajduje się w tle (strzelanie wymaga zatrzymania się w miejscu i mierzenia celowniczkiem jak w Wild Guns). Bohaterowie mogą się chować za osłonami, turlać się w ramach uniku oraz… odbijać pociski za pomocą walki wręcz. Z początku mechanika ta wydawała mi się dziwaczna, ale w praktyce okazuje się przydatna, bo raz, że można tym sposobem zmienić trajektorię lotu kuli, a dwa – aktywuje się chwilowy bullet time i łatwiej uniknąć wówczas innych zagrożeń.

Mimo że gra oznacza cele, w które trafi wrogi pocisk, to i tak nie jest łatwo ich unikać z uwagi na ich istną burzę panującą podczas rozgrywki. Poziom trudności potrafi dać w kość nawet na najniższym progu. Zwłaszcza w trakcie potyczek z bossami, które są zwykle kilkufazowe, a checkpointy po zgonie cofają na początek walki. Największym utrudnieniem i zarazem wadą tej produkcji jest jednak brak jakichkolwiek power-upów czy przedmiotów uzupełniających energię (z pokonanych ofiar nic nie wypada). Nowe uzbrojenie możemy nabyć jedynie w sklepiku między levelami, ale zdobycie kasy okazuje się piekielnie trudne i często bywa tak, że po ukończeniu misji nie dostaniemy nic, bo zbyt długo przechodziliśmy planszę lub zbyt wiele razy zginęliśmy. Dość powiedzieć, że po ujrzeniu napisów końcowych po około dwóch godzinach udało mi się odblokować ledwie dwie pukawki. Później niestety brakuje bodźców do dalszych zmagań, zostają jedynie wyższe poziomy trudności czy tryb Arcade wymuszający przejście na jednym żetonie. Hardkor. Neon Inferno to dobra, nostalgiczna zabawa, ale tylko na jeden wieczór. ⊗ **Majk**

PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH, PC

+ vibe lat 90., fantastyczny pixel art i animacja
– brak dopałek, krótka, niski replay value

Piękna estetyka arcade shooterów z bezlitosnym poziomem trudności, która zbyt prędko pęka.

7

eprasa.pl 79de2a852e

Japanese Drift Master JDM ジェイディーエム

Cena: 139,99 zł Gatunek: wyścigi Deweloper: Gaming Factory Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 12

Malownicze krajobrazy, piękne samochody, szybkie kobiety. Któż z nas nie marzył o gorącym pobycie w Japonii? Niestety nie każdy jest międzynarodowym playboyem jak redaktor Mazzi. Od czego są jednak gry takie jak JDM? Ikuzo!

Przybysz z Polski podbija w JDM nie tylko zakręcone jak świński ogon szosy Kraju Kwitnącej Wiśni, ale też serca uroczych Japonek. To rzadki przypadek wyścigów, gdzie jazda w konwencji otwartego świata à la Forza Horizon przeplatana jest dialogami z różnymi postaciami.

Słowiańska manga

Cut-scenki w JDM przybierają formę stron czarno-białego komiksu. Ta „słowiańska manga" nie jest może wykonana najlepiej, ale nawet bez głosów w rozmowach nieźle się sprawdza jako motor narracji inspirowanej kultowymi anime „Initial D" oraz „Wangan Midnight". Na kolejnych ilustracjach poznajemy trudną przeszłość Tomka, jego nowych japońskich przyjaciół oraz wrogów. Jest też motyw miłosny; bez pięknych dziewczyn na fotelu pasażera nie mogło się obyć! W kilku misjach wozimy nawet takie dorodne panny, próbując zrobić na nich jak najlepsze wrażenie driftem. Zerkanie w bok, w widoku FPP, na ten falujący spektakl przeciążeń to istna komedia.

WRAŻENIE ROBIĄ REALISTYCZNE DYSTANSE HAMOWAŃ

Oczywiście nie samymi amorami człowiek żyje. Gaijin z Polski musi zarabiać na miskę ryżu, rozwożąc sushi z zaprzyjaźnionego baru. W wolnych chwilach nasz Tomcio bierze natomiast udział w nielegalnych szosowych wyścigach, a bywa, że i w wydarzeniach odbywających się na zamkniętych torach.

Działa to wszystko w stylu Forzy Horizon. Z pokaźnej mapy wybieramy ikonę danego eventu, dojeżdżamy na miejsce, a po wygranej zgarniamy jeny. Następnie hajs wydajemy na prosty tuning startowego gruza oraz na zakup kolejnych samochodów Hondy, Mazdy, Subaru i Mitsubishi od handlarza Mirka z lokalnego komisu.

Krzychu, kadetem tera

Jak to działa na Xboksie? O dziwo bardzo dobrze! Nawet gdy zjedziemy z urokliwych wiosek górskich do wielkiego miasta, Series X nie gubi klatek z zadanego poziomu 60 FPS-ów. Mimo wszystko widoczne są pewne uproszczenia względem wersji PC. Przede wszystkim rażący jest mocno zredukowany ruch uliczny oraz łyse pobocza, kompletnie pozbawione trawy. Na szosach jest tak mało innych kierowców, że można pomyśleć, że jeździmy po radioaktywnej strefie Fukushimy.

Do poprawy jest też system oświetlenia. O ile w nocy obraz jest imponujący (szczególnie podczas opadów deszczu), o tyle w dzień wykręcony w kosmos kontrast, ze zmiażdżoną czernią w dziwnie renderowanych cieniach, psuje końcowy efekt. Gra nie ma natomiast problemów z LOD czy z pop-inem obiektów.

Nie można też narzekać na model i fizykę jazdy. Mimo że samochody nie pracują wyraźnie na zawieszeniach (nurkowanie przodu auta podczas hamowań jest stanowczo zbyt słabe), to gra na simcade'owym ustawieniu imponuje sporym realizmem prowadzenia. Kojarzy się to bardziej z Forzą Motorsport niż z arcade'owymi popierdółkami. Co prawda można się tutaj odbijać bezkarnie od przeszkód czy innych aut, ale to, co najważniejsze – czyli kontrola nadsterowności – jest zrealizowane wybornie. Wrażenie robią realistyczne dystanse hamowań – osoby przyzwyczajone do arcade'owych, ultraskutecznych hebli z Forzy Horizon mogą się zdziwić, że autka z JDM nie zatrzymują się jak zaczarowane w miejscu.

System punktowania za długość i styl poślizgu w wyzwaniach driftowych wymaga przyzwyczajenia, ale generalnie jest to opracowane poprawnie. Do dyspozycji mamy też klasyczne wyścigi, w których ustawiamy auto pod jak najwyższą przyczepność opon. Tutaj też model jazdy robi wrażenie, pomijając momentami nadmiernie agresywnych oponentów, którzy lubią urządzać spontaniczne Destruction Derby.

Cały czas tłukło

Pewne rzeczy wymagają oprawy. Na gwałt potrzebne są w JDM ustawienia czułości lewej gałki kontrolera. Domyślnie wypada to nieźle, ale precyzję kierowania można by podnieść, gdyby autorzy dali nam odpowiednie narzędzia w opcjach. Gaming Factory nie zadbało też na konsolach o obsługę kierownic. Do pracy, rodacy!

To, co udało się natomiast znakomicie, to oprawa dźwiękowa. Niektóre wozy co prawda nie zachwycają syntetycznym, sztucznym audio, ale jest kilka samochodów, które brzmią w JDM fenomenalnie. Tłucząca basem muzyka przebija przy tym nawet to, co oferuje seria Forza Horizon. Brawa za ten wybór j-popu, j-rocka i eurobeatu!

Już teraz JDM jest fajną propozycją – szczególnie dla osób zakochanych w szkole driftu Keiichiego Tsuchiyi i anime „Initial D". Wiem, że polskie studio szykuje już tryb multiplayerowy, więc podczas premiery gry na PS5 w 2026 r. powinno być jeszcze lepiej. ⊗ Zaz

XSX, PC

+ model jazdy simcade, muzyka/audio, inspiracje Forzą Horizon, 60 FPS-ów
– brak obsługi kierownic na Xboksa, przeciętna grafika, drobne bugi

Polskie „Initial D" na XSX. Zadziwiająco udane!

7+

eprasa.pl 79de2a852e

Cena: 299 zł Gatunek: jRPG Deweloper: Square Enix Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 12

Mógłbym napisać, że Dragon Quest 1&2 HD-2D Remake to opowieść o tym, jak sprzedać historię o ratowaniu księżniczki po raz enty i zawinąć ją w ładne sreberko. A skoro już napisałem, to musicie wiedzieć, że to bardzo, bardzo ładne sreberko. Moda na HD-2D trwa wszak w najlepsze. Square Enix znalazło złoty środek między nostalgią a współczesną technologią – wystarczy dodać trochę cieni, parę warstw głębi, dorzucić kilka efektów świetlnych i już można z dumą ogłaszać „remake"! Tym razem padło na Dragon Quest I & II, duet, który pamięta jeszcze czasy, gdy gry RPG mieściły się na dyskietce, w telewizji nie leciały nawet reklamy Polleny 2000, a fabuła była równie rozbudowana, co instrukcja Tetrisa. Tak, mówimy o grach pierwotnie wydanych w latach 80. ubiegłego wieku.

Erdrick & Sons: ratujemy świat od pokoleń

Nowa wersja Dragon Quest I wciąż serwuje najczystszą esencję gatunku: jest bohater (tylko jeden, ale rzuca czary, bije, leczy się, normalnie McGyver), jest smok i jest księżniczka, którą trzeba uratować, bo się obrazi i potomków nie będzie. Zło jest złe, dobro dobre, a rozbudowany teraz nieco scenariusz, w którym jedyny quest poboczny stał się pełnoprawną częścią fabuły, tylko pudruje archaiczną i prostą rozgrywkę. Mimo że zabieg wydawniczy, by najpierw wypuścić trójkę, a potem jedynkę i dwójkę, wydaje się sensowny, wszak pierwsza odsłona przedstawia historię potomka Erdricka, protagonisty z DQIII. Niestety jest tu wciąż sporo archaizmów, a kuleje też balans, bo w oryginale bohater walczył z wrogami 1 na 1, a w remake'u pikselowych wrogów i inne żelki dorzucono niczym w promocji na Temu (buy one, get three). W Dragon Quest II, rozgrywającym się po trójce i jedynce i wprowadzającym kolejną linię potomków Erdricka (jaki prapradziadek, taki syn!), znowu musimy zwalczyć zło, uosabiane przez czarnoksiężnika Hargona, zrzeszając wojowników z różnych królestw. Dwójka robi wszystko, żeby udowodnić, że sequele mogą być większe, dłuższe i głośniejsze. Znacznie większa mapa? Jest. Więcej bohaterów? Jak najbardziej. Więcej losowych walk co trzy kroki? Koniecznie, co chyba irytuje tu najbardziej, bo walki z bossami są tak trudne, że trzeba regularnie grindować i levelować ekipę, wpadając w losowe starcia dosłownie co dwie–trzy sekundy. Trzeba jednak przyznać, że Dragon Quest II fabularnie jest ciekawszy od trójki z racji solidnego rozbudowania tytułu. Tym razem to dwójka zamyka niejako trylogię, choć ukończenie każdej z gier z recenzowanego pakietu zajmuje mniej niż remake'u trójki. Cieszy jednak dodanie nie tylko opcjonalnych dungeonów i questów, ale również nowego, rozbudowanego zadania pozwalającego eksplorować morskie głębiny. A znane z trójki udogodnienia, jak znaczniki wskazujące cel misji, dodanie minimapy czy łatwiejsza szybsza podróż, są mile widziane.

NADAL TUROWY, KLASYCZNIE POWOLNY, ARCHAICZNY I ŻMUDNY

Pojawia się nawet Matylda – siostra księcia, która postanowiła porzucić koronę i zakasała spódnicę, stając się postacią grywalną. I bardzo charakterną. Dodane kwestie dialogowe i scenki fabularne sprawiły, że drużyna wygląda teraz jak coś więcej niż grupa anonimowych wojowników. I choć nadal nie mamy pełnej kontroli nad działaniami drużyny, to przynajmniej możemy ustawić im strategię, a to już prawie jak Football Manager (Perez, polecam!).

Retro na sterydach

No dobra, ale co z systemem walki? Nadal turowy, klasycznie powolny, archaiczny i żmudny, ale można przyspieszyć starcia (nawet trzykrotnie), skorzystać z autozapisu czy zmiany poziomu trudności (jest nawet God Mode na najniższym). Nowością w obu częściach są też zwoje. Sprowadza się to do tego, że postacie mogą się nauczyć nowych czarów i umiejętności, znajdując specjalne zwoje, co zachęca do eksploracji i kombinowania z drużyną, zwłaszcza w dwójce, gdzie mamy jeszcze sigile – pasywne umiejętności znane z oryginału. Nie jest to wprawdzie tak rozbudowany element jak system klas w trójce, ale darowanemu koniowi w zęby się nie zagląda, jak powiedział kiedyś jakiś filozof. Trochę sobie pożartowałem z twórców gry, ale nie ulega wątpliwości, że obie części wyglądają fenomenalnie. Pikselowi bohaterowie biegający po pięknie oświetlonych, wielowarstwowych planszach mają w sobie coś magicznego, co budzi nostalgiczne wspomnienia z czasów świetności gatunku jRPG. Muzyka i dubbing stoją oczywiście na wysokim poziomie – aktorzy japońscy i angielscy dali radę, choć nie każdemu przypadnie do gustu stylizowany na staroangielski akcent bohaterów. Problem leży też w tym, że scen z dubbingiem jest tak mało, że zanim zdążymy się rozmarzyć, leżąc na hamaku i zajadając jajecznicą redaktorki Moniki, gra z powrotem wraca do cichego stukania liter w dymkach. Atutem zestawu jest za to fakt, że obie części można przejść niezależnie i np. zacząć od razu od dwójki.

DQ 1&2 HD-2D to zestaw dla fanów serii, gatunku i kolekcjonerów nostalgii, patrzących z tęsknotą za klasyczną mapą świata wypełnioną miastami i lochami. Mimo że w moim prywatnym rankingu plasuje się ciut niżej niż remake trójki, to pomijając żmudne grindowanie, bawiłem się przednio. Jak na jRPG-owego boomera przystało. ⊗ **Roger**

PS5, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC

\+ przepiękna oprawa, klimat klasycznych jRPG-ów, fabularnie rozbudowana dwójka
– mozolny grind, częstotliwość starć, wyraźnie słabsza jedynka, archaizmy

Odgrzewany kotlet na pozłacanym talerzu. Ale dobrze odgrzany.

8–

eprasa.pl 79de2a852e

Cena: 129 zł Gatunek: point and click Deweloper: Virtuallyz Gaming Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 12

Oj, sprawiła mi ta recenzja problemy. Po pierwsze, co właściwie oceniać w odświeżeniu gry pokrytej patyną nostalgii (problem mający już dekady)? Skupić się na zmianach i badać sposób odrestaurowania, a nie sam tytuł? Podejść do sprawy bardziej holistycznie i przefiltrować wiekowe rozwiązania przez współczesną percepcję? Tylko co zrobić z „sercem", które na złość „szkiełku i oku" wpływa na radość – bądź jej brak – obcowania z grą. Po drugie, Syberia Remastered to mniej niż pełnoprawny remake, a więcej niż leniwy remaster. Nowe rozwiązania mieszają się tu z czołobitnym podejściem do oryginału, co czasami wychodzi grze na dobre, innym razem szkodzi doświadczeniu.

Przewrotnie zacznę od oprawy, bo to ona wydaje się największym novum. Dwuwymiarowe plansze zastąpiono trójwymiarowym środowiskiem, jednak o pełnej swobodzie eksploracji nie ma mowy. Kamera podąża za bohaterką po wcześniej ustalonej szynie, a sposób kadrowania nawiązuje do znanych z pierwowzoru widoków. Nie możemy zmieniać predefiniowanych kątów, na które zdecydowano się przy prezentacji scen, co najwyżej leciutko je korygować. O dziwo spodobała mi się ta decyzja, oddaje ona hołd oryginałowi, nie miesza w zagadkach (obiekty są poukrywane w podobny sposób, co w 2002 r.), wszystko wygląda schludnie i ze smakiem. Zmian jest oczywiście więcej. Dynamiczniejsze stały się dialogi, które zaprezentowano w bardziej filmowy sposób, paletę z wczesnolistopadowych szarości przesunięto w kierunku wrześniowych brązów i żółci, podkręcono tekstury, nieco sterylną przestrzeń z oryginału udekorowano detalami. Dziwi jedynie lekkie rozmycie tła oraz zastosowanie aberracji chromatycznej, ale może miało to podkreślić oniryczny nastrój całości? W ogóle nie rozumiem natomiast decyzji w moim mniemaniu nie do wybronienia, gdy mowa o statycznych grach z gatunku point and click, czyli wprowadzenia trybów graficznych (w obu z dostępnych gra lubi zakasłać), ale to chyba już element zeitgeistu i trzeba przywyknąć. Drażnią również koślawe, robotyczne animacje (co w przypadku Syberii jest wadą połowiczną, że pozwolę sobie na żarcik) oraz problemy z kolizją obiektów.

TYTUŁ STOI W KONKRETNYM ROZKROKU

Nowe szaty automatu

Trzon zabawy, opowieść, zagadki oraz dialogi (nagrane dwie dekady temu głosy, w tym te polskie, przeniesiono z oryginału) to jeden do jednego stara, dobra Syberia. No, prawie, bo okazjonalnie pojawią się nowe łamigłówki – naprawdę nieźle skonstruowane, warto dodać – ale nie ma ich zbyt wiele, więc to bardziej ciekawostka niż realna zmiana. Wprowadzono dwa poziomy trudności – ten łatwiejszy oferuje podpowiedzi w formie wpisów w dzienniku, odświeżono interfejs. Ku mojemu zdziwieniu pozostawiono oryginalne przerywniki filmowe, które nie dość, że są rozmazane i oderwane od odświeżonej geometrii oraz kolorystyki, to jeszcze wyświetlają się w proporcji 4:3. Rodzi to nieprzyjemny dysonans i pachnie bardziej lenistwem czy cięciami budżetowymi niż celowym hołdem dla oryginału.

Frustrują drobne niedoróbki techniczne. Kamera lubi sobie „zatańczyć" przez ułamek sekundy, obiekty miejscami się przenikają, całość potrafi chrupnąć. Głośniczek w padzie mimo wyłączenia go w opcjach gry z uporem maniaka budził mi rodzinę w środku nocy, kiedy to Kate decydowała się odebrać telefon. Zdarzało się także, że tytuł nie chciał zaliczyć kliknięcia przycisku odpowiadającego za interakcję. Znam dobrze oryginał, więc wiedziałem, kiedy próbować do skutku, ale niedoróbka tego typu koliduje z gatunkowymi założeniami gry i może dezorientować nowych odbiorców. Co prawda po pierwszej aktualizacji problem przestał u mnie występować tak często jak na początku zabawy, ale czuję się w obowiązku o nim wspomnieć.

Tytuł stoi w niemałym rozkroku. Z jednej strony wprowadza naprawdę konkretne poprawki graficzne, dorzuca garść zagadek i całkiem sporo rozwiązań z rodzaju quality of life, z drugiej zostawia stare przerywniki oraz odrobinę drętwe, bo nagrane ponad 20 lat temu kwestie dialogowe. A Ty graczu skaczesz sobie między smakującym gumą Turbo początkiem milenium a pachnącym voltarenem i końską maścią rokiem 2025. Chciałoby się więcej odwagi – jak w niedawnym odświeżeniu Amerzone. Kilku znajdziek, dodatkowych małych systemów, rekonstrukcji części łamigłówek, bo te w Syberii akurat wybitne nie były.

Kulinarne porównanie

Wyobraź sobie restaurację, w której za młodu jadłeś wyśmienite danie. Minęło 20 lat, a knajpa wciąż istnieje. Zmieniono szyld, odremontowano wnętrze, ale karta – czym szczyci się właściciel – pozostała bez zmian. Tyle że stary kucharz odszedł. Zostawił przepisy, kulinarne utensylia, więc smak raczej powinien się zgadzać. A jednak! Brakuje tego czegoś, co oddziela rzeczy dobre od wybitnych. No i nowemu kucharzowi czasami coś się źle sypnie, bo albo umiejętności brak, albo zaangażowanie nie na tym poziomie. ⊗ **Adamus**

PS5, XSX, PC

+ materiał źródłowy wciąż dowozi, styl graficzny, kilka nowych zagadek
– błędy i niedoróbki, artystyczny rozkrok

To wciąż kochana przez wielu Syberia, tyle że w nowych, uszytych za smakiem szatach. Trzeba tylko poczekać na łatki.

6

eprasa.pl

Cena: 90 zł Gatunek: przygodowa Deweloper: Sunset Visitor Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 16

Przygodówka narracyjna sci-fi, jaką jest 1000xRESIST, pojawiła się rok temu na PC i konsoli Nintendo Switch, ale pomimo bardzo wysokich ocen i nominacji do kilku nagród nie zyskała szerszego rozgłosu. Teraz, gdy debiutuje na dużych konsolach, jest jednak szansa na zmianę tego stanu. Nie będzie zaskoczeniem fakt, że w rozgrywce to fabuła gra pierwsze skrzypce, przenosząc nas w odległą, postapokaliptyczną przyszłość z krwawym przytupem. W 1000xRESIST ludzkość została niemal całkowicie unicestwiona przez tajemniczą chorobę. Jedynie nastolatka imieniem Iris okazała się na nią odporna, a następnie jako Wszechmatka stała się matką wielu swoich przyszłych klonów.

My natomiast wcielamy się w postać Watcher – jednej z sióstr o specjalnych zdolnościach pozwalających śledzić wspomnienia Iris z czasów dzieciństwa. Pozwala jej to poznać, co tak naprawdę stało się na Ziemi i jakie są ostateczne plany Wszechmatki. W scenariuszu łatwo idzie się pogubić, ale to nieodłączna część całego doświadczenia, podobnie jak radość, którą odczuwamy, gdy szczegóły zaczynają się układać w logiczną całość. Fabuła często nawiązuje do pandemii COVID-19 czy protestów w Hongkongu w 2019 r., nie bojąc się poruszać również innych problemów politycznych i społecznych naszego świata. Rozgrywka składa się głównie z dwóch trybów. W pierwszym chodzimy lub biegamy po jednej z kilku dostępnych lokacji, szukając ukrytych wspomnień i rozwiązując proste zagadki, często też korzystając z podróży w czasie, by dostać się w normalnie niedostępne miejsca. Drugi pozwala na nawiązywanie więzi z innymi siostrami, dzięki czemu mamy wgląd w dawne życie Iris. W grze będziemy prowadzić mnóstwo rozmów, szkoda tylko, że nasze wybory odpowiedzi nie prowadzą do różnych zakończeń.

1000xRESIST to wciągająca opowieść w wyjątkowej stylistyce science fiction, która wykorzystuje wyraziste kolory, zróżnicowane tekstury oraz celowo dobrane oświetlenie i cienie, aby stworzyć sugestywny i poruszający czułą strunę gracza świat. Mimo że nie wszystkie lokacje wykonane są z tą samą dbałością o detale, nadal jest to jedna z najlepszych przygodówek pod względem klimatu, którą naprawdę warto ukończyć. ⊗ **Aysnel**

PS5, XSX, SWITCH, PC

+ fabuła, elementy rozgrywki, styl wizualny
– tylko jedno zakończenie, nierówna grafika, łatwo się pogubić

Dla wszystkich miłośników dramatycznego, mocnego sci-fi.

8

Cena: 134 zł Gatunek: symulator Deweloper: Crazy Rock Studios Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 18

Contraband Police na PS5 od początku komunikuje jedno – tu nie ma miejsca na przypadek. Masz kontrolować granicę, tropić fałszerstwa i utrzymywać porządek w państwie, w którym nadzieja kończy się szybciej niż paliwo w zdezelowanych ciężarówkach. Gdy gra trzyma Cię w roli inspektora, wówczas działa znakomicie. Rygor dokumentów, subtelne różnice w stemplach, przeszukania pojazdów, odkrywanie skrytek i tropienie nielegalnego ładunku tworzą pracę, która wciąga nie dlatego, że jest efektowna, ale dlatego, że jest konsekwentna. Szukamy szczegółów, a przy tym walczymy z gęstą atmosferą i nieustannym poczuciem podejrzenia.

Problem pojawia się tam, gdzie twórcy próbują dodać tej opowieści drugie, zupełnie niepasujące tempo. Strzelaniny są pozbawione wyrazu, pościgi nie wzbudzają żadnych emocji, a AI nie nadąża za graczem czy nawet ambicjami projektu – wszystko to rozluźnia konstrukcję, która opiera się przecież na policyjnej kontroli każdego zakamarka pojazdu. Do tego dochodzi interfejs wywodzący się z wersji PC, nie zawsze współgrający z padem, co w grze wymagającej sporej precyzji i skupienia jest przeszkodą nie tyle irytującą, ile po prostu niepotrzebną. Kiedy jednak wracamy do sedna, czyli do granicy, do kontroli, do analizy, to gra bardzo zyskuje. Każdy pojazd staje się historią do odczytania – tu waga odbiega od deklaracji, tam dane w paszporcie nie współgrają, gdzie indziej ładunek ukryto w akumulatorze albo światło ultrafioletowe ujawniło ślady, które ktoś chciał dobrze ukryć. Ulepszanie posterunku, rozwój narzędzi i drobne dylematy moralne tylko wzmacniają poczucie, że najważniejsze jest tutaj nie to, co efektowne, lecz to, co precyzyjne.

Contraband Police to gra dobra, momentami wyraźnie ponadprzeciętna, choć świadomie rozdarta. Jej siłą jest rutyna granicznej pracy, a słabością – próba udowodnienia, że może być jeszcze czymś więcej. Gdyby twórcy skupili się wyłącznie na policyjnych aspektach, byłoby dużo lepiej. W obecnej formie to tytuł solidny, ciekawy, ale nierówny – błyszczący wtedy, kiedy pozwala wykonać jedno proste zadanie: ocenić, kto może przejechać, a kto musi zawrócić. ⊗ **Zabłocki**

PS5, XSX, PC

+ praca urzędnika, motywy poszukiwań i papierkowej roboty
– pościgi, AI, strzelaniny

Gdyby nie pościgi, strzelanie i rozmienianie gry na drobne, byłoby dużo lepiej.

7-

eprasa.pl 79de2a852e

Cena: 139 zł Gatunek: survivalowo-rzemieślnicza Deweloper: HypeTrain Digital Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 12

Survivalowe gry rzemieślnicze mają oddanych fanów, ale – nie ma co mydlić oczu – takie produkcje potrafią też irytować. Wielu deweloperów lubuje się w zagmatwanym game designie, tak że przeciętny gracz szybko traci orientację. Z Voidtrain jest inaczej – dostajemy tutaj skondensowane doświadczenie bez grindu. Jednak i tutaj nie udało się uniknąć upierdliwych problemów.

W największym skrócie – otrzymaliśmy kolejową wariację na temat Raft. Zasady zabawy rzemieślniczej są tutaj podobne, z tą różnicą, że otwarte morze zamieniamy na liniowe sektory, a drewnianą łajbę na pociąg. Taki pojazd rozwijamy od małej, otwartej platformy napędzanej siłą ramion (drezyny) do wielkiego, opancerzonego składu z potężną lokomotywą na czele.

Rajd Sojera

Schemat gameplayu jest następujący: znajdź niezbędne surowce i stwórz dzięki nim kolejne wagony oraz elementy wyposażenia rozpędzonej bazy na kółkach. Taka zabawa, która odbywa się w dziwnym wymiarze, pozbawionym grawitacji, przerywana jest regularnie przez strzelanie z prostych giwer do zamaskowanych żołnierzy, robali czy latających „rekinów", które podgryzają nasz wehikuł. Broń palną też wzmacniamy i przerabiamy, kierując skład ku kolejnym tajemniczym, niewielkim lokacjom, które można eksplorować po zatrzymaniu pociągu.

WSZYSTKO TO ŚMIGA NA XSX W 60 FPS-ACH

Pochwaliłbym w tym miejscu Voidtrain za przystępność, bo autorzy faktycznie nie zmuszają do długich poszukiwań surowców. Prawie wszystko znajduje się pod ręką – zazwyczaj bardzo blisko torów. Niestety deweloperzy pogubili się w tłumaczeniu zasad rozgrywki. Co tu dużo mówić – pod tym względem jest po prostu źle. Voidtrain oferuje jeden z najgorszych samouczków, jakie widziałem w grach z ostatnich lat. Efekt jest taki, że przez pierwsze sześć godzin rozgrywki co chwilę zacinałem się, próbując zrozumieć, „co poeta miał na myśli".

Jeden przykład z brzegu: podczas kolejowych podróży co jakiś czas spotykamy na stacjach pocieszne małe „dinozaury", które pomagają nam przy różnych upierdliwych zadaniach. By zaprosić takie stworki do pociągu, trzeba najpierw spełnić pewien warunek – umieścić dla nich legowiska w wagonach. Niestety deweloperzy zbyt lakonicznie informują o warunkach, które trzeba spełnić, więc zmuszani jesteśmy do eksperymentowania metodą prób i błędów, by wykonać prozaiczną konstrukcję. Nawet tak oczywiste działania jak wypicie przegotowanej wody czy używanie narzędzi (choćby haków, które wbijamy w lewitujące skały) jest w Voidtrain niejasne przez zagmatwany i mało czytelny interfejs i słabo zaprojektowane konsolowe sterowanie.

Straż Ochrony Kolei

Wątpliwości budzą też walki. Doceniam to, że gracz ma wpływ w opcjach na ustawienia odporności wrogów, dzięki czemu unika się efektu zbyt odpornych, „gąbczastych" przeciwników. To jednak za mało do pełni szczęścia. Starć może nie ma w Voidtrain zbyt wiele, bo do potyczek dochodzi głównie na rzadko rozsianych stacjach i mniejszych „peronach", ale i tak szybko odczuwa się tutaj znużenie. Z prostego względu – adwersarze ciągle się powtarzają, a do tego ich animacje są proste jak budowa cepa. W Voidtrain występuje stanowczo za mało typów przeciwników, co przy raczej wątłym gunplayu sprawia, że te wymiany ognia zamiast podniecać, raczej usypiają.

Dobrze, że chociaż mamy kooperację dla maksymalnie czterech osób, która wprowadza trochę życia do tego statycznego świata. Co warto jednak podkreślić, bawić się tutaj można z powodzeniem samotnie. Nawet na specjalnych arenach bitewnych nie czułem się osaczony podczas samotnych wypraw.

Jeśli chodzi o narrację, to całą kolejową przygodę sci-fi można podsumować dwoma słowami: „mowa trawa". O ile w pierwszych kilku godzinach zabawy autorzy próbują jeszcze snuć jakąś w miarę spójną intrygę, o tyle dalszy ciąg tej opowieści sci-fi jest czystym nonsensem. Z finałem skleconym na kolanie.

Wrażenie robi natomiast świetna muzyka, która włącza się głównie w sytuacjach zagrożenia. Grafika, pomijając sztywne animacje oponentów, też daje radę. Imponujące są estetyczne tekstury i ładne oświetlenie, a wszystko to śmiga na XSX w 60 FPS-ach. Sporadycznie zdarzają się wyraźne przycięcia przy ładowaniu kolejnych „komórek" lokacji, ale gra na szczęście nie łapie lagów podczas samych walk.

Voidtrain jest całkiem przyjemnym i przede wszystkim relaksującym tytułem rzemieślniczym. Gra cierpi jednak na ogólny brak koherencji. W tym projekcie ze słabym interfejsem i kiepskimi tutorialami zabrakło sprawnego kierownika, który wyrzuciłby ze składu zbędny balast i pasażerów na gapę. ⊗ ZM

XSX, PC

+ grafika, przyjemny gameplay, kooperacja
– mało typów wrogów, interfejs, sterowanie, tutoriale, fabuła

Błędy designerskie uprzykrzają tę kolejową wyprawę sci-fi.

6+

eprasa.pl/ebeza852e

EUROPA UNIVERSALIS V

Cena: 274,99 zł Gatunek: strategiczna Deweloper: Paradox Tinto Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 12

Gdy w 2020 r. Johan Andersson, legendarny twórca takich klasyków jak poprzednie części Europa Universalis czy Victoria 2, otwierał studio Paradox Tinto w Barcelonie, nie był to najlepszy okres dla szwedzkiego game directora. Rok wcześniej Johan wydał Imperator: Rome, który okazał się klapą, a pierwszy poważny content stworzony przez nowe studio (EU4 Leviathan DLC) otrzymał rekordowo niskie oceny na Steamie – 11%. W takich właśnie warunkach zaczęła powstawać pięć lat temu Europa Universalis 5. Pracując przez następne lata nad nową odsłoną, Paradox Tinto wydało cztery świetne dodatki do EU4, rozwijając się i dojrzewając jako studio.

„Be Ambitious"

EU5 pozwala na rozgrywkę jednym z 1500 państw na przestrzeni 500 lat – między 1337 a 1836 r. – w symulacji czasu rzeczywistego. Zaczynamy w późnym średniowieczu, gdzie większość krajów bazuje na pospolitym ruszeniu, mongolskie hordy wciąż są postrachem Europy Wschodniej i Azji, a dekadę po rozpoczęciu rozgrywki Czarna Śmierć zabija ponad jedną trzecią naszej populacji. Przez wieki historii gra stawia przed nami nowe wyzwania i szanse: przejście w mniejsze, ale profesjonalne armie, kolonizację Nowego Świata, reformację i wojny religijne, aż po absolutyzm, małą epokę lodowcową i rewolucję.

Ewolucja czy rewolucja?

Fani poprzednich części serii Europa Universalis znajdą tu wiele znajomych mechanik, które ewoluowały: dyplomację oraz koalicje, podbój i wojnę, system kultur i religii czy unikatowe bonusy dla państw. Twórcy EU5 zdecydowali się też na wprowadzenie wielu systemów rewolucjonizujących rozgrywkę. Nie posiadamy już wyimaginowanej many, którą za wszystko płaciliśmy w EU4. Nasze społeczeństwo żyje i ma populację, która zajmuje się rolnictwem, produkcją, wojną, a także ma swoje potrzeby i satysfakcje, którymi musimy zarządzać. System handlu jest dynamiczny, a ceny produktów opierają się na ich podaży i popycie. Większość zadań wewnętrznych, jak integracja nowo podbitych prowincji czy zmiana ich religii, wykonuje nasz gabinet, gdzie zatrudniamy jedną z wielu (nawet setek) postaci w naszym państwie. Te same postacie zajmują się też dowodzeniem armią, flotą, czy odkrywaniem Nowego Świata. Gra odeszła od linearnych technologii, zastępując je drzewkami postępu z około 100 mechanikami i bonusami w każdej

eprasa.pl 79de2a852e

Polska nie ma Pomorza ani Śląska. Na wschodzie nasz sojusznik – pogańska Litwa – toczy wojnę z zakonem krzyżackim oraz Czechami. Czy pomożemy jej i odzyskamy Gdańsk oraz Wrocław? Nawrócimy Litwę na katolicyzm i ustanowimy unię polsko-litewską? A może król Węgier umrze bezdzietnie i przejmiemy jego tron? Gra daje nam ponad 70 historycznych eventów i 20 bonusów pozwalających iść śladem historii lub zmieniać ją według własnego planu. Ustanowimy unię personalną z księstwem halickim czy ruszymy na wschód, podbijając nowe ziemie? Pozwolisz szlachcie – po śmierci Kazimierza – przejąć większość władzy, która narzuci Ci nowe przywileje? A może pokażesz, że Polska mogła stać się mocarstwem z silną ręką króla? Co z ludnością prawosławną? Powinniśmy ją nawracać na katolicyzm czy utrzymać wierność dzięki unii brzeskiej? Użyjesz Uskrzydlonych Husarzy do podboju Moskwy, Berlina, a może Konstantynopola? Pozostaniesz Królestwem Polski czy utworzysz Rzeczpospolitą Obojga (lub Trojga) Narodów? W Europa Universalis 5 możesz przeżyć na własnej skórze bolączki władców Polski na przestrzeni wieków i doprowadzić kraj do potęgi na swój własny sposób.

z sześciu er: Tradycji, Renesansu, Kolonializmu, Reformacji, Absolutyzmu oraz Rewolucji. Tam również znajdziemy wyjątkowe bonusy dla naszego państwa, takie jak jednostki Uskrzydlonych Husarzy czy Spichlerz Europy dla Polski. Gra odeszła też od konceptu drzewek misji, zastępując je zwiększoną liczbą historycznych eventów i kompletnie nowym systemem dla tej serii: Sytuacjami. Dwadzieścia dwie sytuacje pozwalają historycznie kształtować elementy rozgrywki. Dzięki temu będziemy mogli wcielić się w króla Francji próbującego poradzić sobie z wojną stuletnią, w dynastię Osmanów u progu gigantycznych podbojów czy w imperium kolonialne przenoszące uprawę ziemniaków do Irlandii.

Content jest królem

Największą zaletą, jak i bolączką gier wydawanych przez Paradox Interactive jest wieloletnie wsparcie, w ramach którego – poza darmowymi aktualizacjami – pojawiają się płatne dodatki. Dzięki temu gry takie jak Europa Universalis czy Hearts of Iron latami utrzymują, a nawet zwiększają grono stałych graczy. Oznacza to też, że nowa odsłona z tej samej serii staje przed gigantycznym wyzwaniem mierzenia się z poprzedniczką rozwijaną przez ponad dekadę, z kilkunastoma płatnymi dodatkami. Jak pod tym względem radzi sobie nowa Europa Universalis? Poza nowymi systemami, o których wspomniałem wcześniej, mamy ponad 70 mechanik, które były częścią płatnych dodatków EU4. Właśnie pod względem liczby i głębi mechanik EU5 jest zdecydowanie najlepszą publikacją Paradoksu w ostatnich latach. Mamy ponad 7 tys. eventów, z czego 5 tys. to te historyczne. EU4 po 12 latach i ze wszystkimi dodatkami miała ich łącznie 6,3 tys. Czekają na nas 434 unikalne budynki (46 w EU4), 33 Disastery (41 w EU4), 267 unikalnych jednostek, 256 przywilejów (250 w EU4) i 289 reform rządów (617 w EU4).

Do tego mamy 33 organizacje międzynarodowe, 63 akcje gabinetu, 2500 technologii i wiele, wiele innych. Czy to oznacza, że mamy do czynienia z grą kompletną? Contentu jest bardzo dużo i pozwala on na rozegranie setek, jeśli nie tysięcy godzin. Brakuje jednak specjalnej zawartości dla krajów. Obecnie ponad 60 państw posiada własne treści – znacznie więcej niż EU4 w chwili premiery – ale wciąż wyraźnie mniej od EU4 ze wszystkimi dodatkami. To właśnie na contencie związanym z poszczególnymi państwami i regionami z pewnością będą się skupiać przyszłe DLC.

A można zagrać Polską?

W 1337 r. Kazimierz Wielki zaczyna piąty rok swojego panowania,

Zbyt ambitni?

Paradox Tinto przygotowało naprawdę solidną grę. Nie oznacza to jednak, że nie ma ona problemów. Jest tak ambitna, że niekiedy SI nie dojeżdża pod względem odwzorowania historycznych podbojów, bo bardziej jej się opłaca budowa ekonomii. Imperium Osmanów nie wychodzi poza Anatolię, Anglia nie potrafi zjednoczyć Wysp Brytyjskich, a XIV-wieczne hordy potrafią przetrwać aż do czasów rewolucji. UI ma mnóstwo ulepszeń, które wspomagają doświadczonych graczy, ale często nie radzi sobie z pomaganiem nowym. Wymagania sprzętowe są dość wysokie jak na „mapowego excela", a silnik często nie jest w stanie wykorzystać pełnego potencjału mocnych urządzeń. Po wielu latach doczekaliśmy się polskiej wersji językowej, jednak wiele jej jeszcze brakuje do ideału. Mimo wszystko, dwa tygodnie po publikacji, Europa Universalis 5 zebrała 78% pozytywnych opinii na Steamie, co dobrze oddaje balans mocnych i słabych stron gry oraz stanowi bardzo dobrą zapowiedź przyszłości tytułu, w który Paradox Interactive będzie inwestowało przez wiele lat. ⊗ **Zlewikk**

FANI POPRZEDNICH CZĘŚCI SERII ZNAJDĄ TU WIELE ZNAJOMYCH MECHANIK

Bartłomiej „Zlewikk" Zalewski – weteran gier Paradoksu z 23-letnim doświadczeniem, z ponad 10 tys. rozegranych godzin i 1300 filmami na YouTubie.

PC

+ liczba mechanik w podstawce, system populacji, dynamiczny handel
– mało ambitna SI, wysokie wymagania sprzętowe, problemy z tłumaczeniami

Zdecydowanie najambitniejsza publikacja Paradoksu w ostatnich latach.

8+

eprasa.pl 79de2a852e

Cena: 249 zł Gatunek: wyścigi Deweloper: Teyon, Competition Company Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 3

Ścigałek ci jak mrówków, można by rzec. Namnożyło się produkcji z ambicją dzierżenia palmy pierwszeństwa na polu symulatorów samochodowych i z jednej strony to niby dobrze, bo konkurencja to wskazana rzecz, z drugiej cel to cokolwiek karkołomny, bo zasadniczo każda przyzwoita gierka tego typu, czy to będzie Project Cars, iRacing, rFactor, Assetto Corsa, a nawet Gran Turismo (które nie przez każdego jest uznawane za prawilny symulator, moim zdaniem niesłusznie), bazować będzie na dokładnie tych samych elementach – prawdziwych torach i takowych furmankach.

No i masz babo placek, bo w praktyce przecież miejscówki często będą się dublować i taki kultowy Nürburgring, wspaniały Spa-Francorchamp, gdzie nad jedną jego częścią może świecić słoneczko, a druga może być zalana przez deszcz, tudzież moja ulubiona Monza, na której można rozwijać kosmiczne prędkości – wszystkie one będą się różnić w każdej produkcji niuansami. I tu pojawia się pytanie: czy mając taką lokację odwzorowaną już perfekcyjnie w jednej grze, będzie się komuś chciało sięgać po kolejną i sprawdzać, czy zrobili to lepiej, w dodatku często w niższym budżecie?

Nie wiem, to już raczej problem samych twórców, ale śmiem twierdzić, że rynek symulatorów samochodowych jest już z grubsza zabetonowany i próba wbicia się na podium to porywanie się z wysłaną przez Muska w kosmos teslą na Słońce.

Garaż, w którym wicher wieje

I tak RENNSPORT określa siebie jako „przyszłość wyścigowej symulacji" i chwali się laserowo zeskanowanymi obiektami, ale przecież to nic nowego. W dodatku liczba torów nie powala, ponieważ doliczyłem się ich tylko 12, choć plus za to, że przynajmniej dobrał je ktoś z rozeznaniem i są nie tylko zróżnicowane, umożliwiają więc wykazanie się szerokim wachlarzem umiejętności w prowadzeniu aut, ale są też doskonale wszystkim znane i lubiane. Oprócz wymienionych wcześniej znajdziemy też choćby Hockenheim, Daytonę czy Fuji Speedway. Z niezbędnych zabrakło przede wszystkim Monako, ale autorzy wykonali sprytny zabieg, tj. umożliwili tworzenie nowych miejscówek samej społeczności, więc w teorii opcje w tym zakresie są nieograniczone.

Gorzej to wygląda natomiast w przypadku aut. Ich wybór jest mocno ograniczony i nie ma co startować do takiego Project Cars – Porsche 911 GT3R (w kilku wariantach), McLaren 720S, Porsche Mission R, Mercedes-AMG GT3, ale też zwyczajniejsze cztery kółka jak Audi RS3, BMW M2 czy... Hyundai Elantra. O bolidach Formuły 1 zapomnijcie i o wielu wspaniałych markach jak Ferrari, Lambo czy Maserati.

W ogonie stawki

Zawartość to jednak tylko jedna strona medalu, bo nie mam problemu, jeśli jest „mniej", ale „lepiej". A lepiej nie jest. Tory i owszem, są odwzorowane realistycznie, ale jak wspomniałem, to nic nowego, więc nie ma co się nad tym samozaspokajać. Podoba mi się dobór oświetlenia i kolorystyki, nie jest to cukierkowe, rzekłbym, że bardzo realistyczne, ale wrażenia wizualne psuje (przynajmniej na PS5) aliasing i chyba obniżona rozdzielczość.

Najgorsze są jednak tragiczna SI (przeciwnicy zachowują się irracjonalnie) i niedopracowany model jazdy. O ile początkowo nawet miałem go pochwalić, bo zdawało mi się, że auta zachowują się wiarygodnie na zakrętach, o tyle jednak tak nie jest i wszystko zależy od miejscówki, w dodatku dość zabawnie to wygląda, gdy porsche z tylnym napędem i lekkim przodem nie wypada dupką z zakrętu, tylko zachowuje się podsterownie, w dodatku same dzwony (pamiętajcie, by sobie włączyć wizualizację uszkodzeń w opcjach), choć nieźle ukazane, są kartonowe jak śmierć Hanki Mostowiak. Oczywiście kierowcą wyścigowym nie jestem, moje jedyne doświadczenia to karting, symulator DOF Reality w chacie i obcowanie z różnymi furmankami (w tym sportowymi, choć raczej z tych starszych, jak Porsche 986), z racji na to, że zająłem się ich sprowadzaniem, więc żaden ze mnie ekspert jak Kubica, który rozjechał za młodu całą scenę Colina w Polsce, gdy wbił na zawody z przyczajki. Niemniej im więcej w tym siedzę, tym bardziej widzę, jak trudno jest oddać w grze prawdziwe wrażenia i przyjemność z jazdy. Jeśli miałbym wskazać tytuł, który robi to najlepiej, chyba byłby to DiRT Rally 2.0. Przed RENNSPORT jeszcze droga daleka, choć doceniam liczne opcje customizacji, tory społeczności, tryb online, świetną obsługę pada od PS5 i jego ledów, możliwość podpięcia kierownicy, a nawet klawiatury (choć w sumie nie wiem po co), no i supermotyw muzyczny, przywodzący na myśl „Interstellar". Tylko co z tego, skoro nie bije konkurencji nawet o pół długości, liczba torów i aut jest mocno ograniczona, a model jazdy wymaga jeszcze wielu szlifów... ⊗ Bral

NAJGORSZE SĄ TRAGICZNA SI I NIEDOPRACOWANY MODEL JAZDY

PS5, XSX, PC

+ muzyka, ciekawe tory, polska wersja, niezła wizualizacja zniszczeń
– ograniczona zawartość, model jazdy, kiepska SI

Zasadniczo gra, która niczego nie wnosi i nikomu do szczęścia nie była potrzebna.

6–

eprasa.pl 79de2a852e

KALENDARZ GRACZA 2026

Już od **2 stycznia**
wraz ze styczniowym
numerem PSX Extreme

eprasa.pl 79de2a852e

Powtarzam 12. raz ten sam zestaw zakrętów, by złapać chociaż brąz. Licencja wyścigowa A albo jest dużo trudniejsza, niż pamiętam z młodości, albo w ogóle mi obca; mieszam daty, mieszkania, wyścigowe przygody, a tak naprawdę na złotka robiłem wszystkie wyzwania w dwójce – prawdopodobnie najważniejszej gry wyścigowej „mojego" PlayStation obok Crash Team Racing. Zastanawiam się nie tylko nad tym, ile prawdziwych wspomnień z (pierwszym) „życiowym dziełem" Kazunoriego Yamauchiego posiadam, ale też nad wszystkimi możliwymi źródłami jego pulsującej do dziś popularności. Wiedzieliście, że Gran Turismo jest najlepiej sprzedającą się grą z szarej, legendarnej konsolki? Może z perspektywy dzisiejszych uberprzebojów pokroju Spider-Mana czy nordyckiego God of Wara te 10 z okładem milionów na koncie Polyphony Digital (wtedy jeszcze przez chwilkę Polys Entertainment) sprawia wrażenie „przeboju drugiej ligi", lecz do czasów PlayStation 4 (sic!) Sony nie posiadało ważniejszej serii od Gran Turismo. Tak jest – podobnych rekordów nie wykręcało nawet Naughty Dog, do takich wyników zaczął mieć dostęp dopiero Rockstar po wiadomym tytule z 2001 r. Co jest niesamowicie ironiczne przy uwzględnieniu faktu, że Shuhei Yoshida (albo inny decydent z firmy, ale wolę uważać, że akurat Shuhei) przez pierwsze, sekretne lata developmentu nie chciał dać temu projektowi zielonego światła, nie widząc w realistycznych wyścigach żadnej przyszłości dla PlayStation.

Używane cudeńka

Odbębniwszy pańszczyznę w postaci dwu Motor Toonów (patrz: PE#307!) oraz przekonawszy nareszcie swoich przełożonych, Yamauchi i reszta Polys oddali tej grze znaczną część dotychczasowego życia. W ogóle pięć lat developmentu, w latach 90., w latach rokrocznych kontynuacji, brzmi niedorzecznie. Podobnie jak stopień zniewolenia własnymi ambicjami. Legendarne już słowa, które z tej okazji warto przywołać w całości – „Budziłem się w pracy, chodziłem spać w pracy. Robiło się zimno, więc wiedziałem, że przychodziła zima. Szacuję, że w domu spędzałem cztery dni rocznie" – pokazują nam najmroczniejszą cenę sukcesu. Zgodną z japońskim wzorem katorżniczej pracy bez względu na poświęcenia. W tym przypadku bez nadziei zresztą na spektakularne wyniki, bo Gran Turismo powstawało jako produkcja dla niszy motoryzacyjnych świrów, dla tych, którzy chcieliby pościgać się na realistycznym torze samochodem, jakim codziennie jeździli tokijskimi „highwayami" do pracy. Rynek konsolowych gier symulacyjnych praktycznie nie istniał. Chyba że za takie weźmiemy pierwszego Need for Speeda albo pierwszą Tocę. Tę drugą na siłę by jeszcze można i jako taka rządziła już europejskim rynkiem, sprzedając ostatecznie 600 tys. egzemplarzy przez rok na rynku. Ciekawe, czy Yamauchi potajemnie marzył o przekroczeniu połowy miliona.

Grając od kilku tygodni w Gran Turismo (trochę dziwną metodę obrałem, bo na chińskiej konsolce retro Anbernic, niewdzięcznej przy wymagających precyzji manewrach), próbowałem przestawić swój mózg. Zapomnieć, że niemal wszystko, czym są współcześnie duże gry wyścigowe, niezależnie od tego, czy „sim", czy „arcade" – rozbudowane kariery, wewnętrzne waluty, kolekcjonerskie zapędy, możliwości ulepszania pojazdów, podejście „im więcej, tym lepiej", spektakularne powtórki – zawdzięczamy właśnie tytułom Polyphony, czasami nawet od pierwowzoru na nie zerkając. Chciałem znów być mentalnie w latach 90., siorbać z satysfakcją gęstą pomidorową od babci, czytywać wiadomego Kaczora, obserwować gry wideo nie z cynizmem ich badacza, tylko swoistą niewinnością. Kryje się bowiem w Gran Turismo nie tylko prekursorska wizja całego gatunku, ale także specyficzne, niepowtarzalne połączenie kultury, czasu i miejsca, mające później wstecznie definiować całą epokę. Myślę, że wspólnie z Wipeoutem (patrz: PE#334) GT pomagało ustalić, czym miałoby być „wyścigowe" PlayStation oraz jak dorastać będzie fascynująca się nim młodzież.

Kosztowny serwis

Realistyczna ówcześnie oprawa wizualna (to światło odbijające się od karoserii samochodów!) po latach stała się fantastycznym wzorcem low-polygonalnym, raz jeszcze wyznaczając trendy – tym razem na scenie niezależnej, gdzie rokrocznie przybywa podobnie wyglądających produkcji. Myślę, że sekretem graficznej wyjątkowości jest ograniczona paleta barw, pozwalająca na intensywne złota, zielenie, czerni dookoła drogi lub fioletowe mitsubishi wyglądające jak gorączkowy sen kierowcy-malarza. Zestaw kilkunastu tras w kilku trójwymiarowych środowiskach, pozbawiony jeszcze prawdziwych torów ze świata sportów motoryzacyjnych, wybitnie współgrał z powyższym. Licencjonowana ścieżka dźwiękowa, wynik nacisku Sony, firmy walczącej o format CD jak nikt inny (własna wytwórnia zobowiązuje), na wiele lat skleiła niektórych wykonawców – szczególnie zespoły Garbage oraz Feeder, dwie ikony alternatywy lat 90. – z marką Gran Turismo. Trudno mi uwierzyć w tłumaczenia grupy The Cardigans, autorów „My Favourite Game", które ubarwiało intro do dwójki, że tytuł ich płyty „Gran Turismo" (z której pochodzi wspomniany szlagier) nie ma nic wspólnego z grami Polyphony.

eprasa.pl 79de2a852e

Dzieło ekipy Kaza udowodniło, że piąta generacja konsol będzie generacją transformatywną, przełomową. Szykując propozycję dla „określonej niszy", trafili niespodziewanie w ogół. Ludzie chcieli jeździć jak w rzeczywistości, chcieli próbować wygrać antywyścigowymi rzęchami albo czytać entuzjastyczne opisy możliwie najdokładniej odwzorowanych samochodów. Obserwowanie, jak podrzędna honda wyciska 200 km/h na prostej po ulepszeniach silnika było czymś na wzór gogli VR w wyobrażeniach kina ery VHS – zamieniało plastikową zabawkę pod telewizorem w tytuł dla każdego odbiorcy, w doświadczenie, portal przekraczający wymiary, niekoniecznie grę o wygrywaniu pucharu Gran Turismo. Ba, założyłbym się o swój premierowy egzemplarz, że znacząca większość tych 10 mln nabywców nie wgryzła się nawet połowicznie w którąkolwiek karierę.

W drodze po złoto

Jasne, z dzisiejszej perspektywy zabawne mogłoby się wydawać, by tytuł z bardzo umownym modelem fizyki, brykami skaczącymi na zakrętach jak zmieniająca kierunek biegu postać z kreskówki, koszmarnie zepsutym systemem sztucznej inteligencji (sunąca jak czołg „gumka recepturka", uniemożliwiająca zazwyczaj oddalenie się nawet od obiektywnie słabszych pojazdów) oraz poślizgami godnymi Burnoutów kiedyś, zgodnie z podtytułem, uważany był za „prawdziwy symulator jazdy". Tutaj kontekst jest kluczowy. Do takiego wyrafinowania rozgrywki konkurencja nie zbliżyła się przez niemal dekadę. A Polyphony bardzo szybko rozbudowało fundament Gran Turismo do takiej skali, że mało kto pamiętał jeszcze „skromny" początek. Specyficzny, ale z odpowiednim nastawieniem grywalny do dziś.

W końcu cała medytacja się opłaca. Mam to. Demo 1, wersja szósta, ta z motywem podwodnym oraz trójwymiarową rozgwiazdą, z Tekkenem 3, MediEvilem, Kula World. No i z Gran Turismo. Dwa okrążenia na Clubman Stage Route 5, kilka samochodów do wyboru. Siedzę z moim tatą w salonie, tata chce, żeby znowu włączyć Gran Turismo. Razem oglądamy jedną z najbardziej spektakularnych wizualnie tras w historii wczesnego trójwymiaru (światła latarni, okna w wieżowcach, korony drzew wystające zza omurowania po lewej chwilę po wyjeździe z tunelu, ciemnożółte malowania na imprezie WRX). Głównie na powtórce po wyścigu, jasna sprawa. Przez moment przyszłość była wtedy. Chwilowo limit został osiągnięty. I tam, chyba właśnie tam, zasadzono we mnie ziarenko maniaka gier jeżdżonych. ⊗ **Plochota**

KSIĘŻYC NAD ZAMKIEM

Nie ma ostatecznego rozwiązania w muzycznym sporze japońskiego Gran Turismo z wersjami anglojęzycznymi. Tylko „u nas" usłyszymy szlagiery od Ash, Feedera i Garbage, owszem, ale tylko „tam" w intro doznać można progrockową solówkę „Moon Over the Castle" Masahiro Andoha, która stała się poniekąd głównym motywem całej serii. Zresztą oryginał pozbawiony jest utworów licencjonowanych, w całości proponując rzeczy skomponowane specjalnie dla gry. Jest jazzowo, rockowo i bardzo najntisowo, ale w zupełnie inny sposób. Stąd polecam Karierę zaliczyć po naszemu, a tryb Arcade – po japońsku!

RETRO WERDYKT PSX EXTREME

POLYPHONY DIGITAL	WYŚCIGI
GRAFIKA:	★★★★★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	★★★★★★★★★★

PLUSY	MINUSY
▲ WSZYSTKO – NINTENDOWCY MOGĄ NAM TYLKO ZAZDROŚCIĆ!	▼ GDZIE POLONEZ?!

10

PSX

+ arcywzór gatunku, bardzo unikalna aura, zwarta kariera, utwory muzyczne
− fizyka, sztuczna inteligencja, konieczność „grindowania" pieniążków

To nie jest tak, że po dwójce oryginał stał się nierelewantny.

7–

eprasa.pl 79de2a852e

Czy Marathon, którego premierę niedawno przełożono na przyszły rok, podzieli los Concorda?

NAJKRÓCEJ ŻYJĄCE GRY MULTIPLAYER

Zacznę od nieco wstydliwego wyznania. Marzyliście kiedyś o własnej stronie na Wikipedii? Nastoletni ja żywił przekonanie, że obecność w annałach internetowej encyklopedii stanowi najwyższą możliwą formę nobilitacji. Abstrahując jednak od naiwnych przekonań, to charakterystyczna dla wspomnianej strony próba uchwycenia sedna skomplikowanych historii w kilku słowach do dzisiaj wydaje mi się czymś dosadnym i ostatecznym. Tak jak w przypadku gry Concord, którą angielska Wiki w pierwszej kolejności definiuje jako „short-lived". Tylko czy krótki żywot może stanowić najważniejszą cechę danego dzieła? Cóż, niektóre tytuły zaistniały w naszej świadomości właśnie za sprawą... szybkiego wyzionięcia ducha.

TEKST: **BUCZYŃSKI**

W trakcie sierpniowej konferencji dla inwestorów Lin Tao, nowa dyrektorka finansowa Sony Group, przyznała, że w pierwszym kwartale 2025 r. gry-usługi odpowiadały za ponad 40% przychodów wygenerowanych przez wszystkie należące do Sony marki. Mowa tutaj przede wszystkim o Destiny 2, Helldivers 2 oraz serii MLB: The Show. Gdyby debiutujący w 2024 r. Concord przeżył własną premierę, odsetek byłby pewnie dużo wyższy. Przypadek pierwszej i zarazem ostatniej produkcji studia Firewalk jest jednak na tyle ciekawy, że poświęcimy mu osobny akapit. Wracając do referowanego przez Lin Tao raportu: wynik fałszuje nieco fakt, że na początku roku Sony nie wydało żadnego dużego tytułu dla jednego gracza (Death Stranding 2: On the Beach i Ghost of Yotei to odpowiednio czerwiec i październik), ale strategia firmy zakłada, że udział gier-jako-usług powinien tylko rosnąć. Stworzenie udanej produkcji tego typu, która dodatkowo miałaby szansę znaleźć dla siebie miejsce na rynku, to jednak ogromne wyzwanie. Dobitnie świadczą o tym chociażby doniesienia o kasowaniu przez Sony kolejnych prototypów (niezapowiedziane tytuły od Bend Studios oraz Sony Santa Monica) czy przesunięcie na przyszły rok premiery najnowszej strzelanki Marathon od Bungie.

Mimo niepowodzeń Niebiescy nie ustają w wysiłkach i konsekwentnie idą naprzód. Nic dziwnego: liczba 110 mln osób grających przynajmniej raz w miesiącu w Fortnite'a musi przemawiać do wyobraźni. Szacuje się, że w ciągu siedmiu lat od swojej premiery ten darmowy tytuł przyniósł Epicowi 40 mld dol. Swoje robi tutaj demografia: młodsi gracze wolny czas zdecydowanie chętniej spędzają w tytułach wieloosobowych. Nie są one oferowane wyłącznie jako gry-usługi, ale też jako bardziej klasyczne tryby multi. Tylko co obecnie stanowi wyznacznik klasycznej produkcji multi? Mike Kayatta, reżyser kooperacyjnej strzelanki FBC: Firebreak, w rozmowie z serwisem Eurogamer nieco przekornie stwierdził, że tradycyjna gra multi to taka, którą da się włączyć po pół roku przerwy bez uczucia zagubienia. Pierwszy wieloosobowy tytuł w dorobku Remedy Entertainment przywołuję zresztą nie bez powodu. Biorąc pod uwagę, jak długo fińskiemu studiu zwracały się koszty produkcji Alana Wake'a 2, singlowego survival horroru, nie dziwią próby dywersyfikacji przychodów. Problem w tym, że najnowsza gra tego renomowanego studia cieszy się tak nikłym zainteresowaniem, że prawdopodobnie kosztowała Tero Virtalę, wieloletniego prezesa zarządu, posadę. Miejmy nadzieję, że coś mającego być w założeniu nowym otwarciem nie okaże się gwoździem do trumny. Istnieją wszak gry wieloosobowe, które po premierze żyły na tyle krótko, że na tamten świat zebrały ze sobą również swoich ojców. Nie jest to znowuż tak rzadki przypadek. Dziś weźmiemy na tapet kilka bardziej drastycznych przypadków tego typu i postaramy się sprawdzić, co historie tych tytułów mówią o współczesnym rynku.

Muszka owocówka

Kiedy w jednym z rozdziałów Maksa Payne'a 3 tytułowy bohater zmuszony jest uciekać z rodzinnego miasta, mężczyzna postanawia przed wyjazdem ostatni raz odwiedzić grób tragicznie zmarłej żony. Wpatrując się ze smutkiem w nagrobek, Max dzieli się z nami następującym spostrzeżeniem: „Byliśmy razem ledwie przez chwilę. Teraz jest martwa dłużej, niż miałem okazję ją

eprasa.pl 79de2a852e

znać". Nie mogę oprzeć się wrażeniu, że na podobną refleksję w 2024 r. mogło zdobyć się wielu nabywców hero shootera Concord, gdy Sony po dwóch tygodniach od premiery porzuciło produkt i wyłączyło serwery. Powodu łatwo się domyślić: tytuł rozszedł się w zaledwie 25 tys. kopii. Powiedzieć, że przy ośmioletnim okresie produkcji i budżecie szacowanym na 400 mln dol. wypada to dość blado, to jak nie powiedzieć nic. Za katastrofą tego kalibru musi się kryć interesująca historia, prawda? Zwłaszcza jeśli mowa o produkcji, którą wewnętrznie określano mianem „przyszłości PlayStation" z potencjałem równym marce Star Wars.

Historia gry, która okazała się największą wtopą w historii Sony, zaczyna się w 2016 r., kiedy to doświadczone studio Bungie opuszcza pokaźna liczba pracowników. Jednym z powodów tego exodusu było wypalenie pracą nad pierwszym Destiny i niskie morale. Bezpieczną przystanią dla szukających wytchnienia twórców okazała się być firma ProbablyMonsters Inc., której szefował były prezes Bungie. Zamiast angażować się bezpośrednio w tworzenie gier, podmiot postawił na dość specyficzny model działania. Zakładał studia dla ludzi z potencjałem i pomagał im w kontaktach z wydawcami. Zmęczeni życiem pracownicy z Bungie najchętniej stworzyliby grę indie, ale rynek domagał się czegoś innego. Sukces najnowszego wówczas tytułu ze stajni Blizzarda pt. Overwatch objawił światu finansowy potencjał hero shooterów. W głowach weteranów z Bungie wykiełkowała myśl: skoro na strzelankach znamy się jak mało kto, to może spróbujemy czegoś podobnego? Tak narodził się pomysł, który w ciągu ośmiu kolejnych lat stał się Concordem. Pełną parą prace nad grą ruszyły tak naprawdę dopiero w roku 2018, kiedy to z myślą o tworzeniu Concorda powołano studio Firewalk.

Czy The Day Before było tylko środkiem służącym do promocji biznesowej aplikacji à la MS Teams? Chodziły takie słuchy.

Przeskoczmy do roku 2020. Kiedy Firewalk pracowało nad koncepcją gry i prezentacją dla wydawców, konkurencja nie próżnowała. W 2019 r. nastąpił debiut dostępnej w modelu free-2-play gry Apex Legends, a niedługo później swoją część rynku wykroił Valorant. W międzyczasie swoją dominację coraz bardziej zarysowywał wspomniany już Fortnite, bijąc kolejne rekordy popularności. Na rynku dostępnych za darmo gier wieloosobowych zaczęło się robić coraz ciaśniej, ale Firewalk patrzyło w przyszłość z optymizmem. W kotle mocno namieszała pandemia: wymuszony okolicznościami pobyt w czterech ścianach przełożył się na zdecydowanie większe zainteresowanie grami wideo. Rynek wystrzelił. Właśnie w tym momencie na planszy pojawiło się Sony, które pragnęło uszczknąć dla siebie kawałek tortu. W takich okolicznościach pracownicy korporacji trafili na prototyp gry Concord. Oczarowani prezentacją zdecydowali się zainwestować w tytuł. Informację o nawiązaniu współpracy ogłoszono jeszcze w 2021 r., ale tytułu nie ujawniono. Proces produkcyjny Concorda, głównie za sprawą nieudanej premiery, zdążył obrosnąć legendą. Skupmy się na najbardziej wiarygodnych informacjach. Na początku 2023 r., czyli po pięciu latach w piekarniku, gra była jeszcze mocno niedopieczona. Artyści koncentrowali się bardzo mocno na historii, settingu oraz postaciach. Niestety okazało się, że tytuł jest w zasadzie niegrywalny. Już na tym etapie gra pochłonęła 200 mln dol. Nie wszystkie pochodziły z kieszeni Sony, ale ratując projekt,

Urodziłem się zbyt późno, żeby doświadczyć najlepszych twórczych lat Johna Romero, więc branżową gwiazdą rocka został dla mnie Cliffy B. W przypadku LawBreakers mocno przestrzelił.

Dlaczego Sony w obliczu niesatysfakcjonujących postępów prac zdecydowało się dalej inwestować w rozwój Concorda? W psychologii znany jest efekt utopionych kosztów, który zmusza inwestora do trzymania się raz podjętej decyzji ze względu na ogrom poniesionych dotąd nakładów. Na ironię zakrawa fakt, że zjawisko znane jest też jako... efekt Concorda. Nazwa nie pochodzi jednak od gry, tylko historii tworzenia naddźwiękowego samolotu z XX w.

eprasa.pl 79de2a852e

firma wpakowała ponoć w Concorda drugie tyle i pokusiła się o wykupienie tworzącego grę studia. Tylko czemu Niebiescy zdecydowali się docisnąć pedał, zamiast się wycofać i ograniczyć straty? Odpowiedź zabrzmi prozaicznie: Sony naprawdę wierzyło w ten projekt. Wiara w talent pracujących nad grą ludzi była tak głęboka, że nikt wewnątrz nie mógł skrytykować kierunku prac ani ich efektów.

Zderzenie z rzeczywistością okazało się tym boleśniejsze. Kiedy okazało się, że pokaz gry na State of Play w maju 2024 r. spotkał się z chłodnym przyjęciem, część pracowników z Firewalk zamiast przyjąć krytykę, wdawała się w pyskówki na socialach. Fani nie mogli uwierzyć, że tytuł nie będzie dostępny w modelu F2P, tylko trzeba będzie zapłacić pełną cenę. Bolesnym ciosem okazała się też otwarta beta, która nikogo nie obeszła. Sony robiło dobrą minę do złej gry, ale rozmiarów katastrofy nikt nie mógł do końca przewidzieć. Sprzedaż na poziomie 25 tys. egzemplarzy była jednak na tyle wymowna, że wydawca zmienił stanowisko o 180 stopni. Zamknięcie wkrótce potem studia Firewalk przekreśliło spekulacje, jakoby Concord miał wrócić w przyszłości w jakiejś usprawnionej i darmowej wersji. Rynkowa weryfikacja okazała się dość brutalna. Na przepełnionym grami-usługami rynku na produkcję Firewalk po prostu nikt nie czekał. Była zaledwie poprawna, niczym się nie wyróżniając. W kuluarach żartowano nawet, że tak właśnie wyglądałaby gra zaprojektowana przez sztuczną inteligencję. Na marginesie warto zaznaczyć, że mimo sparzenia się na Concordzie Sony wciąż śni o przynoszącej kokosy grze-usłudze.

W rozmaitych zestawieniach gier zabitych krótko po premierze często pojawia się The Culling. Tytuł początkowo radził sobie całkiem nieźle, ale przegrał z większymi graczami (PUBG, Fortnite). Gry-usługi często padają ofiarą kanibalizmu, a złe decyzje biznesowe twórców tylko to uwidaczniają.

MIMO SPARZENIA SIĘ NA CONCORDZIE SONY WCIĄŻ ŚNI O PRZYNOSZĄCEJ KOKOSY GRZE-USŁUDZE

Przekręt

Był taki moment w historii, przynajmniej jeśli wierzyć liście życzeń na Steamie, że najbardziej wyczekiwaną grą na świecie była produkcja o wdzięcznej nazwie The Day Before. Wszystko za sprawą zapowiadającego ją zwiastuna, który na początku 2021 r. pojawił się dokładnie znikąd i z miejsca wywołał niemałą sensację. Krótki fragment rozgrywki prezentował pogrążone w mroku, stylizowane na Nowy Jork miasto, które trapiła plaga zombie. Ekscytację wśród miłośników wieloosobowych gier akcji o przetrwaniu potęgowały ewidentne inspiracje takimi markami jak The Division czy DayZ. Nie brzmi to zbyt oryginalnie, ale pamiętajmy, że konsumenci cenią oryginalność przede wszystkim deklaratywnie. Nie ma przypadku w tym, że kiedy próbujesz sprzedać scenariusz filmowy, producenci na pewnym etapie zawsze zadają jedno i to samo pytanie: „No dobrze, ale do czego to jest podobne?". Odpowiadającemu za tytuł tandemowi braci Gotovtsevów, być może dzięki pozowaniu z psem, udało się wytworzyć wokół tytułu niezwykle pozytywną atmosferę. Co czujniejsi odbiorcy zwracali uwagę, że tworzące grę studio Fntastic nie ma dużego doświadczenia i jest zbyt małe, aby dowieźć dużą grę. Plany były wszak ambitne: mesjasz survivalu i gier MMO w jednym. Czerwone flagi co prawda jakieś były, ale dodanie gry do listy życzeń nic nie kosztuje, prawda? Drugi zwiastun rozgrywki zdawał się jeszcze bardziej imponujący. Był dłuższy i prezentował działania w terenie niezurbanizowanym. Wyglądało to pięknie, niemal jak zaginiona część The Last of Us. Czego tam nie było: przedzieranie się jeepem przez nieprzystępny teren, zakradanie na stację benzynową, naprawa samochodu, ukrywanie się przed przeciwnikami. Cuda.

Na miesiąc przed zaplanowaną na maj 2022 r. premierą twórcy ogłosili, że świadomi spoczywającej na ich barkach odpowiedzialności, zdecydowali się na epokowy krok: przeniosą swoją grę na najnowszy Unreal Engine, stając się jednym z pionierów branży. Oczywiście wiązało się to z opóźnieniem premiery, ale tylko o kilka miesięcy. To żadna cena, prawda? Wszystko w imię rewolucji. Dość szybko okazało się, że bracia Gotovtsevowie, dotąd świetni w sprzedawaniu wizji, tym razem nieco przeszarżowali. Zapowiedź zmiany silnika w tak krótkim czasie brzmiała na tyle brawurowo, że całkowicie zmieniła towarzyszącą tytułowi narrację. Ekscytację zastąpiły pytania o to, czy gra istnieje i w jakiej formie. Na reputacji Fntastic odbiła się negatywnie także informacja, że firma poszukuje wolontariuszy. Sprawa śmierdziała na kilometr. Bracia Gotovtsevowie zachęcając do przesyłania zgłoszeń, jednocześnie tłumaczyli, że każdy pracownik Fntastic w istocie jest wolontariuszem. Był jednak pewien haczyk: ochotnicy dzielili się na dwa rodzaje. Wolontariusze na pełny etat dostawali pensję, a osoby zaangażowane w niepełnym wymiarze godzin kody i gratisy. Wiara w finalny produkt wydawała się upadać, ale o grze ciągle dużo się mówiło. Być może nawet więcej niż zwykle. Bracia Gotovtsevowie, Eduard i Aisen, postanowili to wykorzystać i zapowiedzieli, że odpowiedzą na pytania dotyczące faktycznego stanu The Day Before tylko pod warunkiem, że dziennikarze zgodzą się przy okazji porozmawiać o... aplikacji Continent. Zaraz, że co? Chodziło o oprogramowanie zbliżone funkcjonalnościami do Microsoft Teams, którego tworzeniem na boku zajmowało się Fntastic. Tylko właśnie: na boku czy głównie?

W poświęconym grze materiale dostępnym na kanale Skill Up (YouTube) trafiłem na dość ciekawą interpretację, jakoby Eduard i Aisen po-

eprasa.pl 79de2a852e

stanowili wykorzystać medialną burzę wokół The Day Before do promowania swojego najnowszego dziecka. Ma to o tyle sens, że twórcy w ciągu 1,5 roku prac nad grą nie zadali sobie nawet trudu, żeby zastrzec jej nazwę jako znak towarowy, przez co na pewien czas gra zniknęła z bazy Steama. Atmosfera siadła. Materiały o grze nadal się pojawiały, ale nikt już nie traktował ich poważnie. Promujące tytuł grafiki zamiast wyglądać na silnie inspirowane, zaczęły zakrawać na plagiat. Premiera gry (Early Access), do której doszło finalnie w grudniu 2023 r., okazała się katastrofą. Nie chodziło jednak o brak zainteresowania, ponieważ było ono całkiem przyzwoite (40 tys. jednocześnie bawiących się graczy), ale o wrażenia płynące z rozgrywki. Tytuł nie był żadnym MMO i niedomagał na każdym możliwym polu. Nazwać to amatorszczyzną byłoby obrazą dla amatorów. Gracze momentalnie się odbili. W ciągu trzech dni od premiery tytuł stracił 80% graczy. Według nieoficjalnych danych niemal połowa nabywców zażądała zwrotu pieniędzy. The Day Before jest chyba jedyną grą, która pobiła dwa przeciwstawne rekordy Steama: była najchętniej dodawana na listę życzeń oraz najniżej oceniana. Recykling assetów na niespotykaną w branży skalę jednoznacznie wskazywał, że produkt tworzono na kolanie minimalnym nakładem prac. Jedna z osób pracujących nad tytułem przyznała, że nigdy nie był on projektowany jako MMO, a zapowiedzi braci wywoływały wśród pracowników (wolontariuszy?) powszechną konsternację. Jak bracia zareagowali na porażkę gry? Cóż, wkrótce po premierze pojawiła się informacja o zamknięciu studia, a chwilę później tytuł zniknął ze Steama.

Gangi, spluwy, grawitacja

Na deser zostawiłem epizod z wypełnionego przygodami życia Cliffa Bleszinskiego, który wśród deweloperów zawsze kojarzył mi się z kimś pokroju gwiazdy rocka. Bohatera nie trzeba raczej nikomu przedstawiać, wszak to właściciel jednego z najbardziej znanych nazwisk w branży i ojciec serii, która wydatnie przyczyniła się do początkowej dominacji Xboksa w erze siódmej generacji konsol – Gears of War. Kiedy Cliffy B wkrótce po premierze trzeciej części przygód Marcusa Feniksa poinformował o odejściu po 20 latach z Epic Games, wiele osób przecierało oczy ze zdumienia. Głównym powodem było wypalenie, ale w udzielanych przez twórcę wywiadach z tamtego okresu da się wyczuć przede wszystkich frustrację zmianami w firmie. W odczuciu Cliffa, w którego żyłach zawsze pulsowała zręcznościowa akcja i zamiłowanie do eksperymentów (kto pamięta jeszcze wypełnioną przekleństwami grę Bulletstorm od People Can Fly?), Epic zaczął grać zbyt bezpiecznie. Nie da się ukryć, że późniejsi ojcowie Fortnite'a wymyślali się wówczas na nowo i Cliffy średnio się w tej nowej wizji odnajdował. Odszedł więc, ale na bezrobociu spędził raptem parę chwil i szybko wrócił z buńczucznymi zapowiedziami. Doświadczony twórca tak charakteryzował pomysł na grę, która w 2017 r. ujrzała światło dzienne pod tytułem LawBreakers: „Będzie to doświadczenie, które pozwoli nam wrócić do korzeni i gier, na których zjedliśmy kiedyś zęby (...). Wiele dzieciaków zagrywających się obecnie w Call of Duty nie ma pojęcia, czym tak naprawdę jest porządny arenowy shooter". Skojarzenia? Quake 3 Arena, Unreal Tournament. Stworzeniem gry zajęło się nowe studio Cliffa pod nazwą Boss Key Productions. Według pierwotnych założeń LawBreakers, które sprzedawano sloganem 3G (gangs, guns, gravity) i miało iść mocno pod prąd, planowano udostępnić w formie F2P, ale szybko zdecydowano o zmianie modelu biznesowego na pełną cenę. Tytuł, najpewniej za sprawą estetyki, często porównywany był do Overwatcha, co mocno irytowało Cliffa. Analizując kolejne wywiady, widać, że „rockman" dał się złapać w pewną pułapkę: zamiast skupiać się na swojej grze, dużo czasu poświęcał rzucaniu kamyczków w kierunku konkurencji, np. krytykując nadmierne uproszczenia czy nieświadomość odbiorców. Dało się też wyczuć pewną niespójność, która miała się stać główną cechą finalnego produktu: Cliff z jednej strony narzekał na gameplay oparty na klasach, a z drugiej sam zdecydował się je wprowadzić. Latem 2017 r. odbyły się dwie rundy beta-testów i obie pokazały niepokojący trend: nawet jeśli LawBreakers budziło zainteresowanie, to szybko notowało spadek liczby aktywnych graczy. Ile osób kupiło grę na premierę? Werdykt ze strony rynku był dość surowy: w przypadku wersji PC było to zaledwie 90 tys. nabywców. Jak Cliff to przyjął? Na początku udawał niewzruszonego, ale szybko zaczął krytykować media i samych graczy, których głównym celem miało być... czyhanie na jego porażkę. Wokół LawBreakers szybko wytworzyła się negatywna atmosfera. Ratunkiem miały się okazać aktualizacje, ale nikt na nie już nie czekał. Gra umierała powolną śmiercią do lata 2018 r. Próbowano jeszcze skorzystać z respiratora w postaci usunięcia bariery cenowej i przejścia na F2P, ale było na to stanowczo za późno.

Rynek gier wieloosobowych jest niezwykle trudny. W ostatnim czasie boleśnie przekonało się o tym Remedy przy okazji premiery FBC: Firebreak.

Przesyt i niedosyt

Przykłady do tego artykułu dobrałem według pewnego klucza. Pierwsza gra, Concord, tak bardzo próbowała naśladować rynkowe trendy, że stała się produktem całkowicie pozbawionym tożsamości. Twórcy bardzo chcieli załapać się na imprezę, ale spóźnili się tak bardzo, że przywitały ich zamknięte drzwi. Brak oryginalności nie musi być jednak wcale dużą wadą, co pokazuje przypadek The Day Before. Dobrze skonstruowany zwiastun, wypuszczony we właściwym czasie, ciągle potrafi przykuć uwagę, nawet jeśli prezentuje produkt mocno kopiujący konkurencję. Ostatnia produkcja, LawBreakers, to przykład gry, której twórca postanowił, przynajmniej w sferze deklaracji, że zaufa intuicji i zrobi coś po swojemu. Rynkowych trendów, być może ze względu na naciski wydawcy, nie udało mu się całkiem odrzucić. W efekcie powstał produkt stojący w rozkroku, niezadowalający ani młodszej (shootery oparte na postaciach i ich umiejętnościach), ani starszej (miłośnicy aren) widowni. Gry dla nikogo nie mogą pociągnąć zbyt długo. Pytanie tylko, czy na rynku gier-jako-usług, czy może po prostu wieloosobowych strzelanek jest w ogóle miejsce dla nowego gracza? ⊗

ebrasa.pl 79de2a852e

SATYSFAKCJA CHWILOWEGO BÓLU

znaczenie i wpływ „Psychozy" Alfreda Hitchcocka

„Satysfakcją chwilowego bólu" Hitchcock określał katartyczny stan na przecięciu podenerwowania i ekscytacji, podczas którego człowiek nie wie, czy to, co widzi, go przyciąga, czy odrzuca. Uważał, że widz nie tylko „zniesie cierpienia filmu trzymającego w napięciu", ale jeszcze będzie z tych mąk czerpał przyjemność. Myślę, że powyższe cytaty ilustrujące przekonanie o masochistycznej naturze odbiorcy o wiele lepiej opisują twórczość Alfreda Hitchcocka niż jego rzekome słowa o „rozpoczynaniu dzieła od trzęsienia ziemi".

TEKST: **ADAMUS**

W październiku 1959 r. reżyser w wywiadzie, którego fragmenty można odnaleźć w archiwach BBC, wspominał o swoim najnowszym projekcie: „Planuję nakręcić film psychologiczny. Będzie się nazywał «Psychoza» i będzie miał charakter – powiedzmy – dość łagodnego horroru". Krótko, rzeczowo, powściągliwie. Hitchcock już wtedy wiedział, że stworzy dzieło ciekawe, intrygujące, inne niż wszystko. Być może przeczuwał nawet finansowy i krytyczny sukces. Wątpię natomiast, by choćby w najmniejszym stopniu przewidział skalę rażenia bomby, którą w 1960 r. zrzuci na kina całego świata. By intuicja podpowiadała mu, że zmieni nie tylko kino grozy, ale całą kinematografię. Że wpłynie na środki przekazu, które pełny potencjał narracyjny osiągną długo po jego śmierci. Że „Psychoza" znajdzie się w panteonie kinematografii i wyjdzie poza własne ramy, stając się czymś więcej niż samym filmem, tj. wydarzeniem redefiniującym naszą wrażliwość i przesuwającym granice tolerancji na przemoc w tekstach kultury.

Rezydencja Batesów wzorowana była na obrazie Edwarda Hoppera „Dom przy torach".

Między odświeżoną wersją Silent Hill 2 a „Psychozą" można odnaleźć kilka wizualnych paraleli (za użytkownikiem Reddita o pseudonimie TommyRockbottom).

„Horror należy budzić w umyśle widza"

„Psychozę" oparto na fabule powieści Roberta Blocha o tym samym tytule („Psycho"). Opisany w niej morderca został luźno zainspirowany postacią Eda Geina, którego większość czytelników może kojarzyć z trzeciego sezonu serialowej antologii „Potwory". Warto nadmienić, że domy Blocha i Geina dzieliło niewiele ponad 60 km, co z uwagi na powierzchnię Stanów Zjednoczonych oznaczało niemalże sąsiedztwo. Któregoś dnia Peggy Robertson, asystentka Hitchcocka, przeczytała w New York Times entuzjastyczną recenzję wspomnianej powieści. Słusznie przeczuwając, że mający obsesję na punkcie zbrodni i przestępczości szef będzie nią zainteresowany, pewnego popołudnia kupiła ją i podrzuciła na biurko reżysera. Mistrz suspensu tym razem nie budował przesadnego napięcia – książkę przeczytał w dwa dni i z marszu zapłacił za prawa do ekranizacji (warto dodać, że na swoje nazwisko, nie na wytwórnię filmową), co kosztowało go wówczas 9 tys. dol. Nakazał również Robertson – a przynajmniej tak głosi anegdota – kupić wszystkie możliwe do zdobycia egzemplarze powieści. Chciał, by w razie ekranizacji nikt nie przewidział fabularnych twistów. Na scenarzystę wybrał – po odrzuceniu wersji Jamesa P. Cavanagha, którą uznał za przeciągniętą – Josepha Stefano. Dobra intuicja, bo ów w trakcie pisania sam uczęszczał na terapię, w trakcie której zma-

eprasa.pl 79de2a852e

gał się z trudną relacją z matką, a przy tym nie bał się wprowadzać odważnych zmian względem materiału źródłowego. Dla przykładu Norman Bates u Blocha był postacią odstręczającą, antypatyczną, nieatrakcyjną, uzależnioną od pornografii. Stefano wraz z Hitchcockiem postawili na własną interpretację i wybrali do roli Anthony'ego Perkinsa, aktora przystojnego, charyzmatycznego, z lekka efemerycznego. Dziś decyzja ta może nie szokuje (seriale „Dahmer" czy „Historia Eda Geina" romantyzują zbrodniarzy), ale wówczas mało kto ważył się łączyć wewnętrzne bestialstwo z naprawdę pociągającą fizis.

Na projekt od samego początku krzywo patrzyło Paramount. Wytwórnia nie chciała angażować się w film. Tłumaczyła to lękiem przed ryzykiem finansowym, jednak tak naprawdę decydenci uważali materiał źródłowy za przesadnie kontrowersyjny, niepotrzebnie epatujący okrucieństwem i po prostu niemożliwy do przeniesienia na srebrny ekran. Skoro jednak na stole pojawiła się karta pieniędzy, Hitchcock powiedział: „sprawdzam". Obiecał samemu sfinansować przedsięwzięcie, o ile studio weźmie na siebie ciężar dystrybucji. Zrezygnował przy tym ze swojej gaży wynoszącej zwyczajowo 250 tys. dol. na rzecz 60-proc. udziału w zyskach (dzięki czemu ostatecznie jego osobiste zarobki z filmu przekroczyły 15 mln zielonych, czyli – po uwzględnieniu inflacji – dzisiejsze 160 mln!). Ale wybiegamy za bardzo w przyszłość – najpierw trzeba było nakręcić film i w dodatku zrobić to po kosztach. Reżyser zamiast profesjonalnych filmowców, pracujących na co dzień nad kinowymi hitami, zatrudnił tych, z którymi dłubał przy serialu „Alfred Hitchcock Presents". Ograniczył dzięki temu koszt ekipy do 62 tys. dol. Dodatkowo zdecydował się kręcić w czerni i bieli, co pozwoliło zamknąć się w niecałym milionie. Tak, „Psychoza" była zaskakująco tanim filmem jak na standardy ówczesnego kina. Inny obraz z tego roku, „Spartacus" Stanleya Kubricka, potrzebował 12-milionowego budżetu.

Ograniczenia finansowe mistrz suspensu nadrabiał intuicją i inwencją twórczą. Brak koloru traktował nie jako wizualne upośledzenie dzieła, ale przyczynek do podkreślenia symboliki czerni oraz bieli (zwróćcie uwagę, jaką bieliznę nosi Marion w zależności od podejmowanych przez dziewczynę decyzji). Prawie cały film kręcił kamerami 35 mm wyposażonymi w obiektywy 50 mm, co zapewniało kąt widzenia zbliżony do ludzkiego oka. Zabieg angażował publiczność, zmniejszał dystans między widzem a postacią oraz podkreślał wojerystyczny charakter opowieści. Likwidowaniu bariery między odbiorcą a dziełem służyła także spora swoboda interpretacyjna, którą reżyser zapewniał aktorom. Ci mieli zgodę, a nawet nakaz wprowadzania elementów improwizacji. Bądźmy jednak szczerzy – pewna doza ciekawych zabiegów formalnych i zaufanie względem odtwórców głównych ról to jeszcze za mało, by zmienić kino. Trzeba było czegoś zdecydowanie odważniejszego.

Czas na prysznic

Scenę morderstwa pod prysznicem kręcono między 17 a 23 grudnia 1959 r. Prawie tydzień, co stanowiło kolosalny wycinek z miesiąca, który był potrzebny, by stworzyć cały film. Kulminacyjny punkt opowieści to niespełna 3 minuty, 78 ujęć i 52 cięcia (to zestawienie – filmoznawcy cały czas kłócą się o liczby – dobrze oddaje frenetyzm montażu). Dzieje się dużo, szybko i agresywnie. Hitchcock w obawie przed cenzorskim nomen omen ostrzem postawił na impresjonistyczną sugestię niż naturalizm, wierząc, że czego się nie pokaże, to odbiorca sobie „doogląda" we własnej wyobraźni. „Uważam, że horror należy budzić w umyśle widza, niekoniecznie na ekranie", mawiał reżyser i dodawał: „Wraz z rozwojem fabuły umieszczałem w niej coraz mniej fizycznej grozy, ponieważ zaszczepiłem już strach w umysłach oglądających. W miarę se-

eprasa.pl 79de2a852e

ansu przemocy było coraz mniej, ale napięcie [...] rosło. Przenosiłem to napięcie z filmu do głów. Pod koniec nie było już właściwie żadnej przemocy, a publiczność niemal krzyczała z bólu. I dzięki Bogu!".

Mimo że nie było widać noża w ciele (analizy klatka po klatce sugerują, że coś udało się jednak przemycić, ale wciąż nie ma mowy o zauważeniu tego przez publiczność), ludzie mdleli z przerażenia w kinowych fotelach. Zabawne w kontekście faktu, że za krew robił tu syrop czekoladowy Hershey's, którego konsystencja była o wiele bardziej zbliżona do prawdziwej krwi niż w stosowanej w przemyśle filmowym specjalnej mieszance.

Sama scena wedle początkowych założeń miała być pozbawiona oprawy dźwiękowej, jednak kompozytor Bernard Herrmann tak długo naciskał na Hitchcocka, że ten po przesłuchaniu motywu zgodził się umieścić go w filmie. Później reżyser podkreślał: „33 proc. efektu, jaki wywoływała «Psychoza», wynikało z muzyki". Sam temat, skrzypiący, nieprzyjemny, uparcie powtarzalny, również wynikał z ograniczeń budżetowych. Herrmann mógł pozwolić sobie co najwyżej na zespół smyczków, w żadnym wypadku na pełną orkiestrę symfoniczną. Na szczęście w pozornej przeszkodzie dostrzegł atut – szybko zauważył, że „jednokolorowa barwa ścieżki dźwiękowej" idealnie współgra z czarno-białą paletą filmu.

Kiedy wszystkie elementy układanki – montaż, muzyka, gra aktorska i przede wszystkim tematyka sceny – wskoczyły na swoje miejsce, Hitchcock zorientował się, że na taśmie filmowej utrwalił złoto. Premiera kinowa musiała tylko podkreślić, że widz będzie miał do czynienia nie z kolejnym filmem, ale z arcydziełem zmieniającym jego optykę na kino w ogóle. Przed 1960 r. ludzie mieli w zwyczaju wchodzić w połowie filmu i zostawać na początek kolejnego seansu – dostosowywali akt oglądania do swojego czasu wolnego, lekko traktowali sugerowane godziny pokazu. Hitchcock jako pierwszy reżyser w Ameryce zastrzegł, że tych, którzy spóźnią się na seans, bileter ma nie wpuszczać. Wcześniej, w 1955 r. we Francji podobną kontrowersyjną decyzję podjął Henri-Georges Clouzot w przypadku filmu „Les diaboliques". Kina, w których wyświetlano „Psychozę", zaopatrzono w kartonowe podobizny wymownie wskazującego na zegarek reżysera, a w holach puszczano z rozesłanej przez studio płyty informację o tym, ile minut zostało do filmu. Tajemnicza otoczka, władcze traktowanie widza (który nagle z pana sytuacji i konsumenta treści stał się posłusznym wykonawcą woli artysty) oraz szokująca tematyka bez wątpienia wpłynęły na sukces kasowy. Był to drugi po „Spartakusie" najbardziej dochodowy film 1960 r.

OGRANICZENIA BUDŻETOWE MISTRZ SUSPENSU NADRABIAŁ INTUICJĄ I INWENCJĄ TWÓRCZĄ

Co z dzisiejszej perspektywy ma prawo dziwić, to fakt, że zdania krytyków były podzielone (z lekkim wskazaniem na malkontentów). Hitchcockowi szczególnie mocno obrywało się w Wielkiej Brytanii, gdzie właściwie każda z recenzji była w najlepszym wypadku niepochlebna, w najgorszym – miażdżąca i sarkastyczna. Dick Richards z Daily Mirror określił dzieło „dość zwyczajnym, miejscami absurdalnym melodramatem". Na szczęście nie przeszkodziło to tłumom szturmować kas biletowych.

Przecież gwiazdy nie giną!

Od pierwszego cięcia Hitchcock wiedział, że chce stworzyć film trudny: dla cenzury, dla krytyki, dla widza. „W ogóle nie obchodzi mnie treść", mówił w wywiadzie dla BBC. „Film może dotyczyć czegokolwiek, o ile sprawi, że publiczność zareaguje w określony sposób na to, co pokażę na ekranie". Podrażnić społeczny nerw, tylko tego pragnął. Jednocześnie w życiu osobistym był – proszę nie palić mnie za te słowa na stosie – kimś w rodzaju piekielnie inteligentnego, ale upartego złośliwca z obsesją kontroli i makiawelistycznymi zapędami. W kinie owocowało to ustanowieniem nowego poziomu przemocy i przekonującego obrazowania odstępstw od norm społecznych. W pracy z aktorami – artystycznym sadyzmem, mającym na celu łamanie gwiazd i składanie ich w nowe, pożądane przez reżysera kształty.

Monitorował życie prywatne aktorów i aktorek, a zdobytych informacji używał, by wpływać na ich stan psychiczny. Wykorzystywał romanse w pracy w celu podkreślenia chemii między bohaterami. W trakcie kręcenia „39 kroków" skuł parę odtwórców głównych ról kajdankami i udawał, że zgubił kluczyk, tylko po to by zbudować między nimi więź. Podczas organizowanych przez siebie kolacji potrafił dodać do wszystkich potraw niebieski barwnik. Żarty te miały być i zabawne, i wyrywać gwiazdy ze strefy komfortu. Przed zdjęciami do „Vertigo" zaprosił aktorkę Kim Novak do swojego domu na wspólny posiłek i – wiedząc, że ta ma robotnicze pochodzenie – całą noc celowo rozprawiał o sztukach pięknych oraz winie. Do Perkinsa na planie „Psychozy" zwracał się per „Mistrzu Bates", a w garderobie Janet Leigh chował różne wersje rekwizytu zwłok matki, czym wprowadzał aktorkę w stan nieustannej nerwowości. Z rozkoszą brał do swoich dzieł gwiazdy kina i obsadzał je w nieoczywistych rolach bądź wbrew oczekiwaniom wszystkich uśmiercał w początkowych sekwencjach dzieła.

Wywoływanie szoku było tym, na czym Hitchcockowi szczególnie zależało. Nie tego taniego, bulwersującego, ale

Hitchcock celowo w roli „potwora" obsadził aktora przystojnego, elektryzującego, budzącego zaufanie. Podkreślał tym, że monstrum może czekać uśpione w każdym z nas.

zmuszającego do refleksji. Mit „bezpiecznego, komfortowego kina" odczarowywał tak wielkimi obrazami, odważnymi pomysłami, jak i z pozoru nieważnymi decyzjami. Śmiałą sceną na przykład – co z dzisiejszej perspektywy może budzić rozbawienie – była ta, w której Marion spłukiwała w toalecie podarte notatki. Żaden program czy film w Ameryce nie odważył się wcześniej na taką pauperyzację kina (kolega Buczyński, któremu przesyłam podziękowania, przypomniał mi o „Człowieku z tłumu" w 1928 r. i „Going Wild" z 1930 r., ale jak sam zaznaczył, skala rażenia tych obrazów była niewspółmiernie mniejsza). Już początek „Psychozy", gdzie zasugerowano, że para niebędąca w usankcjonowanym prawnie związku uprawiała seks, budził konsternację widowni i był niejako ilustracją erozji kodeksu Haysa, nakazującego ukazywanie w pozytywny sposób instytucji małżeństwa oraz piętnowanie zdrady. Szok budził również angaż Perkinsa, o którego orientacji seksualnej krążyły pikantne plotki, oraz poruszenie tematu płynności płciowej tonowane pod koniec filmu poprzez uspokajający, wyjaśniający całe to zamieszanie z przebierankami monolog psychiatry.

Artystyczna krytyka amerykańskiego, zatęchłego według reżysera podejścia do relacji rodzinnych (symbolizowała je w końcu groźna, łypiąca ślepiami okien rezydencja z poprzedniej epoki) oraz motyw przypominającej trójkąt miłosny dynamiki chłopak–matka–dziewczyna czyniły z „Psychozy" pierwszy horror psychoanalityczny. W eseju pt. „Psychologiczna teoria «Psychozy» A. Hitchcocka" czytamy: „W przypadku Normana, zgodnie z medycznym wyjaśnieniem jego choroby, zabójstwa były dla niego sposobem na radzenie sobie z cierpieniem, które odczuwał za każdym razem, gdy wspominał działania i słowa matki". Z kolei Krzysztof Loska w pracy „Alfred Hitchcock – problem tożsamości" zauważa: „Przekonujemy się, że sekrety rodzinne wywierają przemożny wpływ na tożsamość, że piętno przeszłości zawsze znaczy teraźniejsze działania".

Najbardziej szokowała i przerażała jednak koncepcja, że za tymi wszystkimi tak obrazowo przedstawionymi zbrodniami nie stał demon, potwór czy pozawymiarowa siła, ale człowiek, jego choroba i sytuacja rodzinna. Że to wszystko było o nas. „Sprofanowanie" kina toaletą czy przedmałżeńskim seksem tylko wzmocniło efekt, udowadniając, iż tak naprawdę po obu stronach ekranu istnieje ta sama rzeczywistość. Że wszyscy, jak mówił Norman Bates, „od czasu do czasu wariujemy". Że równie dobrze możemy otrzymać cios nożem podczas kąpieli, jak i – o zgrozo – ten cios zadać.

Drugi z dni zapłaty w rezydencji zła na Cichym Wzgórzu

Do „Psychozy" bezpośrednio odwoływały się takie gry jak Psycho (mało znana i kiepsko oceniana przygodówka oparta na systemie komend, którą wydano w 1988 r. na systemy DOS i C64, rok później zaś na Amigę i Atari ST) oraz point-and-click pt. Alfred Hitchcock Presents: The Final Cut z 2001 r. Oba tytuły były co najwyżej przeciętne, oba dość lekko podchodziły do materiału źródłowego, oba zostały zapomniane. Znacznie ciekawsze wydają się te gry, które z „Psychozy" czerpią, nie zaś na niej żerują.

Dziełom Hitchcocka dużo zawdzięcza seria Resident Evil. Mimo że za jej główną inspirację zwykło się uważać Sweet Home (tak grę, jak i film), wprawne oko dostrzeże kilka elementów, które złowrogą rezydencję wiążą – czasem bezpośrednio, czasem pośrednio – z magnum opus reżysera. Pewne podobieństwo widać już w fasadach prezentowanych budynków. Zastanawia również fakt, że i w Resident Evil, i w „Psychozie" pierwszym, co rzuca się w oczy po wejściu do wnętrz domostw, są przykuwające uwagę schody zwieńczone galerią. Inspiracje czuć także w kadrach, które wybrano na tło akcji gry. Spencer Mansion, podobnie jak wnętrze gniazda rodzinnego Batesów, prezentowane jest z użyciem nieoczywistych kątów, wysoko zawieszonych „kamer" oraz poprzez częste łamanie symetrii. Wizualna dziwność rodzi uczucie niepokoju oraz pomaga – przez ograniczenie widoczności – budować suspens. Spotkałem się także z teorią, jakoby na związek japońskiego survival horroru z „Psychozą" wskazywał... Beethoven. W dziele Hitchcocka czarny charakter umieścił w gramofonie „Eroicę" niemieckiego kompozytora. W Resident Evil inny utwór Beethovena, „Sonata księżycowa", otwiera sekretny pokój. „Sonatę księżycową" gra również Norman Bates w drugiej części „Psychozy" (1983).

Oczywiste nawiązanie do koszmaru zrodzonego w wyniku zaburzonej rodzinnej dynamiki można dostrzec w Code Veronica, gdzie pojawia się wątek Alfreda Ashforda, niestabilnego psychicznie mężczyzny, który przebiera się za własną siostrę, oddaje jej część siebie. Późniejsze części zombiaczej serii również puszczały oko w kierunku mistrza suspensu. Siódma odsłona na przykład prezentowała budynek zbliżony bryłą do tego filmowego, co szczególnie dobrze

„PROTOSLASHER"

„Psychoza" przez wielu uważana jest za pierwszy (bądź drugi po również nakręconym w 1960 r. „Podglądaczu") slasher w historii kina. Nie powinno dziwić zatem, że w najważniejszych „filmach chlastanych" lat 70., 80. i 90. znajdziemy bardzo dużo ukłonów w kierunku mistrza suspensu. „Piątek, trzynastego" ma ścieżkę dźwiękową inspirowaną tą Bernarda Herrmanna, a sama fabuła odwraca wątki znane z historii Batesa – tu zabójcą okazuje się matka, która wierzy, że przemawia przez nią syn. W „Carrie" z 1976 r. znaną z powieści Stephena Kinga szkołę Thomas Ewen Consolidated High School przemianowano na Bates High School. W „Krzyku" (1996) nazwisko Billy'ego to Loomis (zupełnie jak jednego z ważniejszych bohaterów „Psychozy"). Chłopak sięga również po słowa Normana Batesa podczas ujawnienia swojej tożsamości. W „Halloween" Johna Carpentera, wielkiego fana filmu Hitchcocka, także pojawia się bohater o nazwisku Loomis. W dodatku kilka scen montażem i ruchem kamery bezpośrednio cytuje „Psychozę", a w główną bohaterkę wciela się Jamie Lee Curtis, córka... Janet Leigh, gwiazdy, której nieśmiertelność zapewniła słynna scena pod prysznicem. Nie można również pominąć w tym zestawieniu „Teksańskiej masakry piłą mechaniczną", luźno inspirowanej – tak samo jak protoslasher Hitchcocka – historią Eda Geina.

Motel Normana w Silent Hill – przypadkowa zbieżność imion czy mrugnięcie okiem?

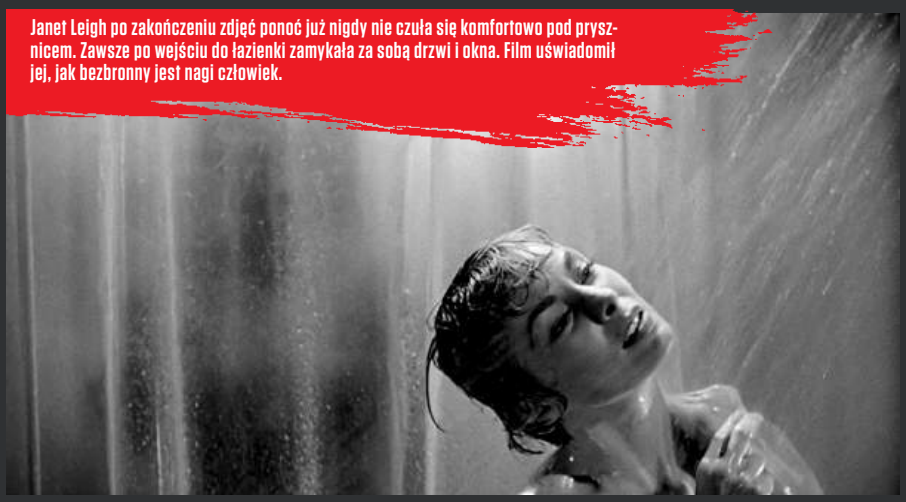
eprasa.pl 79de2a852e

widać, gdy przyjrzymy się dodawanemu do edycji kolekcjonerskich modelowi.

Weźmy pod lupę inny cykl survival horrorów, czyli Silent Hill. W pierwszej części pojawia się Motel Normana Younga – zbieżność imion może być oczywiście przypadkowa, choć ja dopatrywałbym się tu zawoalowanej referencji. W kontynuacji psychologicznego horroru jedno z zakończeń – In Water – sugeruje samobójstwo bohatera wynikające z konfrontacji z prawdą o losach swojej żony. W „Psychozie" Hitchcocka woda również okazuje się zwiastunem nieszczęścia, śmierci. Jest związana z podróżą Marion i za każdym razem sygnalizuje coś złowrogiego. Mord pod prysznicem wydaje się najsilniejszym akcentem tej metafory. Podążając tym tropem, warto wspomnieć też o Silent Hill: Downpour, gdzie rzęsista ulewa zastąpiła ikoniczną dla serii mgłę. Silent Hill 2: Remake ma nieco więcej wizualnych nawiązań do filmu z 1960 r., takich jak charakterystyczne obrazy ptaków na ścianach (kolejny ze złych omenów u Hitchcocka) czy łóżko z wyraźnym wgłębieniem po zalegającym w nim ciele. Ponownie – można mówić o przypadku bądź nadinterpretacji, zważywszy jednak na fakt, że oba teksty kultury dotykają problemów zdrowia psychicznego, winy i odpowiedzialności za nieuświadomioną zbrodnię, zaryzykowałbym tezę o celowym działaniu.

Nieco zaskakujące jest połączenie dzieła Hitchcocka z… Final Fantasy VII.

Specyficzna fasada dołączanego do edycji kolekcjonerskiej Resident Evil 7: Biohazard budynku i pudełko z postacią wyglądającą zza okna. Motyw opuszczonej (czy aby na pewno?), odizolowanej od cywilizacji rezydencji to dziedzictwo „Psychozy".



Janet Leigh po zakończeniu zdjęć ponoć już nigdy nie czuła się komfortowo pod prysznicem. Zawsze po wejściu do łazienki zamykała za sobą drzwi i okna. Film uświadomił jej, jak bezbronny jest nagi człowiek.

KTO TWORZY HORROR, TEN ZAWSZE – W CHOĆBY NAJMNIEJSZYM STOPNIU – Z „PSYCHOZY" CZERPIE

A konkretniej ze ścieżką dźwiękową gry. Nobuo Uematsu w specjalnym dodatku do fizycznego wydania animacji „Final Fantasy VII: Advent Children" jako jedną z inspiracji utworu „One-Winged Angel" wskazywał właśnie temat „Psychozy".

Na marginesie dorzucę jeszcze broń dodaną w aktualizacji do PAYDAY 2, czyli Psycho Knife. Na bocznej stronie ostrza widnieje napis „Norman B. & Chucky's", a sam nóż po „naładowaniu" odtwarza słynny skrzypcowy motyw.

Mówiąc o punktach stycznych między filmem sprzed ponad pół wieku a grami, poruszamy się raczej w rejonach wpływów i inspiracji, rzadziej bezpośrednich zapożyczeń. Bo przecież „Psychoza" to nie zbiór kilku ciekawych zabiegów formalnych i scen do popkulturowego przemielenia, ale redefinicja grozy. Kto tworzy horror, ten zawsze – w choćby najmniejszym stopniu – z „Psychozy" czerpie. Czy to poprzez konstrukcję bohatera bądź potwora, czy podejście do prezentowanej przemocy, próbę psychologizowania czynionego zła, czy – wreszcie – sposób budowania napięcia.

Cięcie!

Przyglądanie się tekstom przełomowym z perspektywy współczesnego badacza ma w sobie coś magicznego. Odbiorca podczas seansu jakby uczestniczył w schizofrenicznym omamie. Jest świadom kulturowego wpływu danego tekstu, satysfakcję czerpie jednak nie z fabularnych twistów, które doskonale zna, ani z przeżywania skrajnych uczuć – wszak wrażliwość na przestrzeni kilku pokoleń radykalnie się zmieniła – ale z wyłuskiwania sensów. Dzieło odbiera przede wszystkim na poziomie intelektualnym, a nie – jak pragnął tego autor – emocjonalnym. Bądźmy szczerzy, kogo „Psychoza" dziś jest w stanie autentycznie przerazić? Rozkładamy więc film na czynniki pierwsze, analizujemy ujęcia, dobudowujemy konteksty, oceniamy przez pryzmat biografii reżysera i kierunku, w którym podążyła kinematografia. Z każdym cięciem analitycznego skalpela odkrawamy jednocześnie część tego, czym horror miał w istocie być. Paradoks, którego chyba nie da się uniknąć.

Być może dziś nikt nawet nie piśnie czy nie zaśmieje się nerwowo podczas oglądania sceny pod prysznicem, ale trzeba mieć na uwadze, że bez niej nie byłoby wielu zapadających w pamięć momentów, które znamy z kultowych i z nowszych gier. Że poszczególne kadry „Psychozy" silnie wpłynęły na medium, które narodziło się wiele lat po jej premierze. Gdy patrzymy w ten sposób, jawi się ona – „Psychoza" – jako jedna z matek komputerowej grozy. A przecież, jak zauważył Norman Bates: „Najlepszym przyjacielem chłopca jest matka". ⊗

eprasa.pl 79de2a852e

Twój kod dostępu to 0451

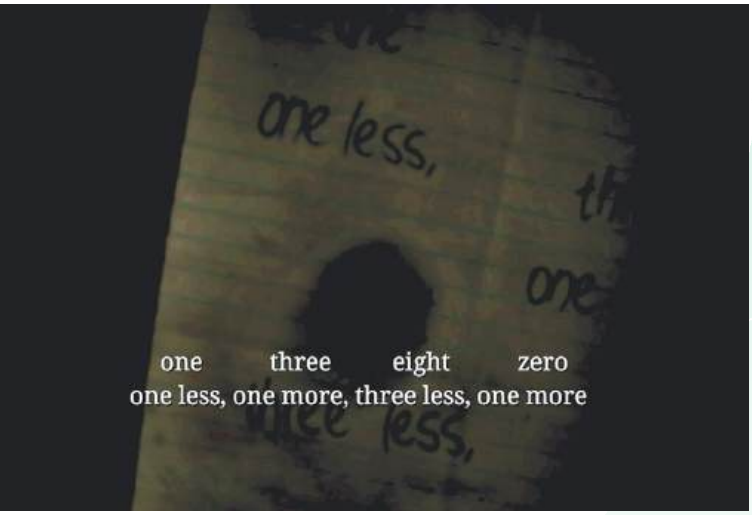
Gdybym miał wskazać jedną z fundamentalnych cech definiujących dobry tytuł, bez wahania wybrałbym ten rodzaj gameplayu, który łączy w sobie wyszukaną, a zarazem zaskakująco prostą w istocie mechanikę – coś, co przyciąga, nie pozwala o sobie zapomnieć i jako mały trybik stanowi istotny element większej całości. A co w tej materii może być lepszego niż otwieranie zamków albo szukanie kodów dostępu?

TEKST: CZERNIAWSKI

W trakcie gatunkowych ewolucji trwających od dekad twórcy zaoferowali graczom wiele ciekawych rozwiązań dotyczących postępu fabularnego oraz szeroko rozumianej eksploracji. W kontekście tzw. lockpickingu możemy mówić o latach 80., gdy produkcje pokroju Hillsfar (1989) zawierały prymitywne minigry polegające na otwieraniu zamków. Oczywiście level design nigdy nie ograniczał się jedynie do mechanicznych sejfów, toteż różne tytuły, w zależności od settingu, proponowały zadania lub łamigłówki związane także z systemami zabezpieczonymi biometrią, kartami czy kodami składającymi się z kilku cyfr. Mechaniki te, wzbogacone o dodatkowe aktywności, takie jak łączenie kabli zasilających w celu otwarcia wybranych drzwi (niektóre gry z serii Alien) lub wsłuchiwanie się w pracę terkoczącego zamka (The Last of Us), zazwyczaj świetnie wpływają na immersję, zwłaszcza gdy wykonujemy daną czynność pod presją czasu.

Historia zamków zabezpieczających przejścia jest w otaczającym nas świecie dość obszerna i sięga już drugiego tysiąclecia

eprasa.pl 79de2a852e



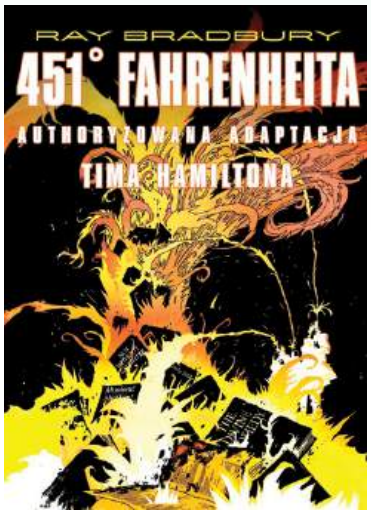
przed naszą erą, stąd lockpicking i związane z nim proste łamigłówki znajdują się w zasadzie w każdym możliwym uniwersum. Grzebanie wytrychami w ciasnych otworach to de facto znak rozpoznawczy między innymi serii The Elder Scrolls, gdzie wypracowano solidny model będący istotną częścią doświadczenia. Nie trzeba sięgać daleko po przykład – w odrestaurowanej wersji Obliviona możemy, tak jak w oryginale, majstrować przy zablokowanych drzwiach. Mamy wtedy rzut na przekrój całego mechanizmu i naszym zadaniem jest precyzyjne dociskanie zastawki wałeczkowej, aby znajdujące się wyżej sprężyny zablokować w jednakowej pozycji. Są to jednak najpowszechniejsze zamki bębenkowe, z którymi spotykamy się na co dzień, a bardziej złożone są zabezpieczenia szyfrowe. Układy te, funkcjonujące w sejfach, składają się z około 20 elementów ze stali nierdzewnej, wśród których kluczowa jest oś z nałożonymi krzywkami, nylonowymi przekładkami oraz tarcza cyfrowa ze sprężyną na czele. Samo otwieranie, które odbywa się podczas wprowadzania właściwej kombinacji ruchów, jest dość złożone i nie ma potrzeby wchodzić w detale. Pisząc zaś nieco przewrotnie, dla nas kluczowym elementem jest jednak kod – jeden taki funkcjonuje w przestrzeni elektronicznej rozrywki od dekad i wiąże się z nim bardzo ciekawa historia.

W hołdzie dla Raya Bradbury'ego

W wyprodukowanej przez Arkane Studios grze Deathloop (2021) już w pierwszych minutach przygody otrzymujemy urządzenie hakujące i musimy przedostać się do pomieszczenia strzeżonego kodem dostępu. Jeśli wpiszemy pin 0451, zostanie on odrzucony, lecz gracz otrzyma osiągnięcie Old Habits Die Hard. Brzmi nieco enigmatycznie, a brak widocznej logiki wydaje się zaskakujący, prawda? A jednak kryje się za tym pewna historia, gdyż mamy tu do czynienia z jednym z najbardziej zakorzenionych easter eggów w branży, którego autorami są byli członkowie nieistniejącego już studia Looking Glass. Firma ta, założona w 1990 r. przez Paula Neuratha i Neda Lernera, znana była początkowo jako Blue Sky Productions, by w latach 1997–1999 trafić pod skrzydła Intermetric i działać już pod właściwą nazwą do końca swojego istnienia. Jej wkład w rozwój elektronicznej rozrywki jest nieoceniony, zwłaszcza dzięki wydanej w 1992 r. Ultimie Underworld: The Stygian Abyss, która w przyszłości zainspiruje twórców z Valve czy Bethesdy. Na jej kanwie powstały legendarne serie, takie jak System Shock, BioShock czy Deus Ex. Wszystkie mają kilka wspólnych mianowników, a jednym z nich jest właśnie kod 0451.

The Stygian Abyss zyskało kultowy status nie tylko ze względu na innowacje wynikające z 3D oraz funkcje oferowane w tamtych czasach, ale także jako action RPG stało się protoplastą immersive simów, które w tej opowieści odgrywają szalenie istotną rolę. Fabuła była przekazywana głównie poprzez tekst, nie zaś statystyki czy rzuty kośćmi, co wtedy było popularne w gatunku. Walka obejmowała także broń dystansową, choć nie stanowiła priorytetu. Gra stała się dla ekipy solidną bazą pod kolejny projekt, czyli wspomniany System Shock z 1994 r., przy którym pracował między innymi Harvey Smith. Zanim został lead designerem odpowiedzialnym za Deus Ex, a później Dishonored i Prey (w tych dwóch ostatnich już jako creative director), zaczynał jako członek zespołu kontroli jakości w Origin Systems, pomagając przy System Shocku. W rozmowie z Warrenem Spectorem, który prowadził kursy Video Master Class na Uniwersytecie Teksańskim w 2007 r., Harvey przywołuje anegdotę ze swojej rozmowy o pracę w Looking Glass Studios. Pewnego dnia po lunchu ekipa wracała do biura, a jeden z pracowników zatrzymał Smitha przy wejściu i zapytał o pin – instynkt podpowiedział mu, by nacisnąć kolejno cyfry 0, 4, 5, 1. I ku jego zdziwieniu udało się – elektrozaczep odebrał impuls elektryczny i zwolnił trzymany rygiel.

Ale dlaczego akurat te cyfry? Wszystkie spekulacje są dosyć proste: to bezpośrednie nawiązanie do powieści Raya Bradbury'ego „451 stopni Fahrenheita", której fabuła zakłada, że w takiej temperaturze następuje samozapłon papieru. To ważne dzieło literackie miało wielu fanów wśród członków ekipy. Kombinacja ta pojawiła się zatem nie tylko w kolejnych tytułach, lecz stała się także kodem do drzwi firmy, co potwierdzają zarówno Harvey Smith, jak i wspomniany Warren Spector (który wspomina o tym w swoim Let's Playu z okazji piętnastolecia Deus Ex).



eprasa.pl 79de2a852e

Nie tylko immersive simy

Pin 0451 stał się czymś więcej niż prostą kombinacją do wpisania na klawiaturze. To symbol spinający klamrą wszystkie najważniejsze immersive simy wywodzące się z dziedzictwa Looking Glass Studios – tytuły oferujące graczowi swobodę i możliwość dowolnego korzystania z zaimplementowanych systemów, pełnych wzajemnych zależności. Ich cechą charakterystyczną są światy, które pozwalają podchodzić do problemów na wiele różnych sposobów, gdzie nie liczy się kolejność wykonywania zadań, a efekty działań graczy często zaskakują samych twórców. W praktycznie każdej liczącej się produkcji tego gatunku pojawia się moment wpisania kodu i niemal zawsze są to cyfry 4, 5 oraz 1 (czasami bez 0 na początku). Spotkamy to w pierwszym BioShocku, otwierając przejście na samym początku gry, a także w sequelu, choć w odwróconej kolejności. Z kolei w Dishonored przy sejfie – od razu po ucieczce z więzienia.

Jeśli spojrzymy szerzej, wszystkie te gry mają podobną strukturę, nawet uwzględniając różnice tematyczne i narracyjne. Kod 0451 w sejfach i zamkach elektronicznych nie tyle przywodzi na myśl pojedyncze tytuły Looking Glass Studios, ile stanowi żywe odniesienie do doświadczeń płynących z tych gier ogółem. Ten nietypowy easter egg łączy różnorodne cechy tych tytułów, mimo że reprezentują one odmienne gatunki, zaś pewne aspekty nie są od razu oczywiste. Największe podobieństwa zauważalne są w immersive simach, ale to nie wszystko – praktycznie każda z tych produkcji dzieje się w fantastycznym, wyimaginowanym świecie, często dotkniętym apokalipsą. Tak jest w BioShocku, gdzie utopijne miasto Rapture pogrążone jest w wojnie domowej po odkryciu substancji ADAM. Podobnie w The Last of Us: Part II z pasożytniczym grzybem na czele (swoją drogą przy punkcie kontrolnym Gate West 2 znajduje się sejf zabezpieczony dobrze znanym kodem). W Dishonored natomiast mamy fikcyjne miasto Dunwall, pochłonięte przez epidemię, z olbrzymimi szczurami roznoszącymi wirusy. Często opowieści te łączą elementy technologii i człowieka, gdzie dominują zgubne ideologie, a nierzadko też konflikty o podłożu religijnym.

PIN 0451 STAŁ SIĘ CZYMŚ WIĘCEJ NIŻ PROSTĄ KOMBINACJĄ DO WPISANIA NA KLAWIATURZE

Kult niewinnego easter egga

Te cztery cyfry nie popadły w zapomnienie i z czasem zaczęły żyć własnym życiem. Obecnie można próbować na ślepo wpisywać pin 0451 wszędzie tam, gdzie ujrzycie panel sterujący lub inny sejf – najczęściej będzie to miało sens. Temat regularnie wraca w elektronicznej rozrywce, podejmowany przez deweloperów z różnych studiów. Aby zobrazować skalę fenomenu 0451, warto przywołać takie

gry jak Transistor lub Gone Home (pierwszy znaleziony kod odblokowuje dostęp do szafki na dokumenty). W trzeciej części Mafii cut-scenka przed misją Tony'ego Derazio zawiera wyraźną referencję, a w Firewatchu klucz otwiera jedną ze skrzyń z zapasami. Prawdziwy hołd oddał natomiast Bloober Team, odświeżając legendarnego Silent Hilla 2 – jedna z notatek w motelu zawiera zapis cyfr 1, 3, 8, 0 oraz adnotację do wykonania prostego rachunku matematycznego, którego wynik już świetnie znacie. Kod ten stał się nie tylko symbolem dziedzictwa nieistniejącego już studia, lecz także etykietą gatunkową definiującą projektowanie gier i zamysł twórców. Ojcowie System Shocka stworzyli wzorzec łączący ich dzieła, a jednocześnie pozostawili otwartą furtkę dla kolejnych pokoleń deweloperów, którzy dzięki easter eggowi hołdują klasyce.

Zacząłem się zastanawiać, czy podobne zjawisko istnieje z użyciem innych liczb, może kojarzących się z naszą kulturą, i oczywiście wpadłem na nieszczęsne 2137, które stanowi gotowy materiał na prymitywny żart – liczba nawiązująca do śmierci papieża pojawia się w interaktywnych elementach gier wideo. U nas takie nawiązania są obecne od dawna – sprawdźcie pin do drzwi podczas zadania „Chciwość nie popłaca" w Cyberpunku 2077. A może mieliście okazję obadać demo Holstina i pokombinować z kłódkami? To i tak łagodniejsze nawiązanie niż kontrowersyjna wpadka Bloober Teamu z Bestią z Wadowic w The Medium, po której firma zdecydowała się na autocenzurę gry. Nie zdziwiłbym się, gdyby nawiązań tego typu było znacznie więcej, lecz jeszcze nie zostały odkryte. Tutaj duże pole do manewru ma głównie bogaty segment indie – może znacie więcej przypadków tego nietypowego nawiązania do klasyki? ⊗

ZABÓJCZA BROŃ

Takich trzech jak ich dwóch to nie ma ani jednego

TEKST: OSTASZ

Świąteczny klasyk, świetny film akcji i początek cyklu, który odcisnął piętno na całym gatunku. Właściwie wszystko to, z czym kojarzy nam się „Szklana pułapka", nie tyle można, ile wręcz trzeba przypisać także „Zabójczej broni". Przecież Martin Riggs i Roger Murtaugh spędzali święta Bożego Narodzenia, walcząc z przestępczością, zanim John McClane uczynił z tego tradycję!

Z zalewającej ekran czerni zaczynają dobiegać dźwięki świątecznego przeboju „Jingle Bell Rock". Po chwili dołącza do nich nocna, niekończąca się panorama skąpanego w światłach Los Angeles. Śnieg? Nie ma po nim ani śladu. Kamera robi najazd na górujący nad miastem strzelisty budynek. Zbliżenie na apartament z jednego z najwyższych pięter ujawnia, że podkład muzyczny nie był przypadkowy. Jednak to nie stojąca na balkonie udekorowana choinka intryguje najbardziej, tylko leżąca za nią roznegliżowana, blondwłosa piękność. Wyraźnie rozemocjonowana młoda kobieta nagle wstaje, ale tylko po to, by zanurkować w stronę szklanego stolika z usypanym na nim kokainowym kopczykiem.

Zaledwie jedno pociągnięcie nosem później tajemnicza ślicznotka ze wszystkich możliwych dróg prowadzących na parter wybiera tę najkrótszą – prowadzącą przez barierkę loggii. Odziany w biel anioł szybuje majestatycznie, ale nie zdąży rozłożyć skrzydeł. Tam gdzie w dramatycznych okolicznościach kończy się jedno życie, zaczynają się wielka przyjaźń, obiecująca kariera i trwająca ponad dekadę filmowa przygoda.

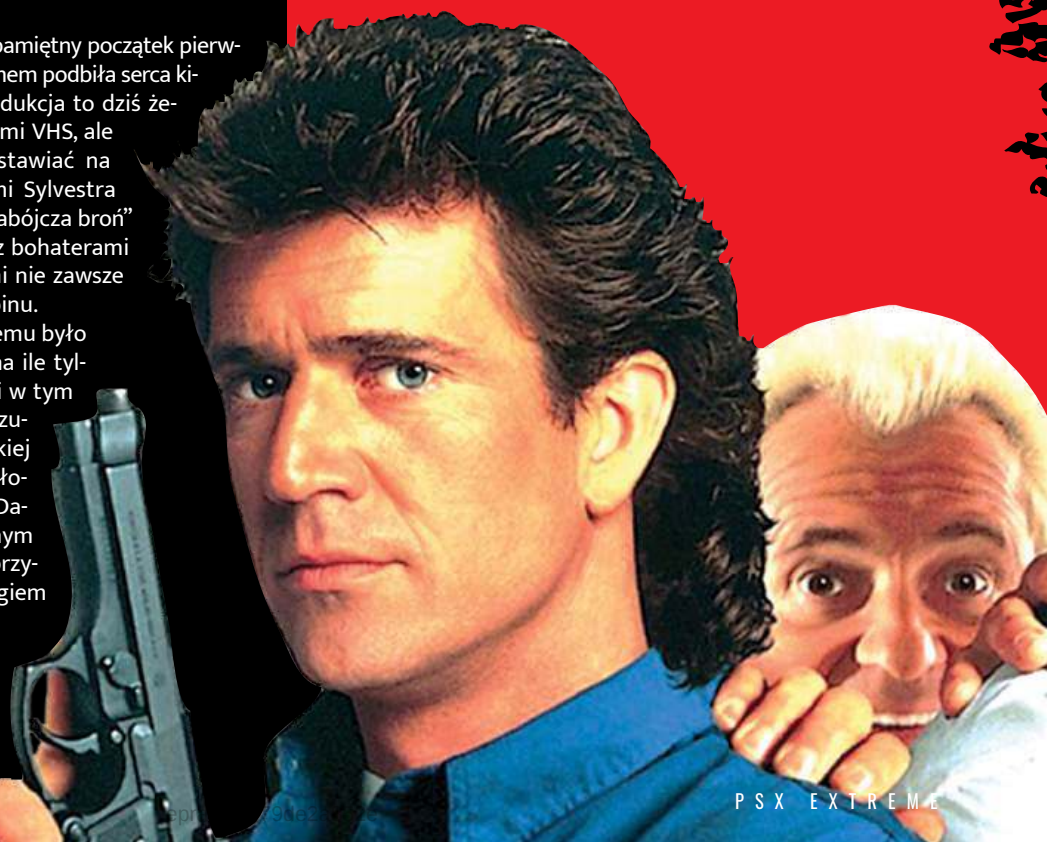
To nie taki film

Opisana przed chwilą scena to oczywiście pamiętny początek pierwszej „Zabójczej broni", która w 1987 r. szturmem podbiła serca kinomanów z całego świata. Rzeczona produkcja to dziś żelazny klasyk epoki utożsamianej z kasetami VHS, ale jednocześnie film, którego nie należy stawiać na jednej półce z ówczesnymi dokonaniami Sylvestra Stallone'a i Arnolda Schwarzeneggera. „Zabójcza broń" była zwiastunem nowej ery kina akcji – z bohaterami z krwi i kości, z rodzinami i z problemami nie zawsze dającymi się rozwiązać celną serią z karabinu.

Shane Black napisał scenariusz, któremu było tak daleko do „Komando" i „Rambo II", na ile tylko pozwalały na to granice gatunku. Jeśli w tym miejscu spodziewacie się historii o niezrozumianym geniuszu i producentach z wielkiej wytwórni, których decyzje zniszczyły młodego filmowca, to... sięgnijcie po historię Davida Finchera, opisaną przeze mnie w jednym z poprzednich numerów PSX Extreme. W przypadku „Zabójczej broni" największym wrogiem jej autora... był on sam.

Dwudziestotrzyletni Shane Black dopiero co ukończył college. Absolwent kierunku „teatr, film i telewizja" na prestiżowym University of California nie opuścił jednak murów uczelni z zaklepaną ofertą pracy w Hollywood. Miał on co prawda jedną wtyczkę w Fabryce Snów, ale po zdobyciu dyplomu jego praca „w branży" polegała na... sprzedawaniu biletów do kina. Wymarzona przez Blacka kariera aktora lub scenarzysty oddalała się z każdym dniem spędzonym w kasie. Przyszły autor takich hitów jak „Kiss Kiss Bang Bang" i „Iron Man 3" w końcu zaryzykował i podjął wyjątkowo trudną decyzję: poprosił o wsparcie finansowe swoich rodziców.

Pozyskana w ten sposób poduszka finansowa miała mu wystarczyć na sześć miesięcy. W tym czasie Black napisał scenariusz do filmu „Shadow Company", thrillera z elementami horroru (i to takiego z gatunku „nadprzyrodzony"). Nigdy nie słyszeliście o tym tytule, bo nigdy go nie nakręcono. Niemniej skrypt, za sprawą wspomnianej wcześniej wtyczki – czyli kumpla Blacka, Freda Dekkera – trafił w ręce ludzi z kilku wytwórni. Dzięki temu chłopak, który wkrótce zostanie okrzyknięty złotym dzieckiem Hollywoodu, otrzymał propozycję wprowadzenia poprawek do paru innych scenariuszy. Drzwi do sławy i kariery nie były jeszcze otwarte na oścież, ale też nikt nie chciał ich chamsko zamknąć mu przed nosem. Do czasu.



Riggs i Murtaugh. Bez nich kino akcji nie byłoby takie samo.

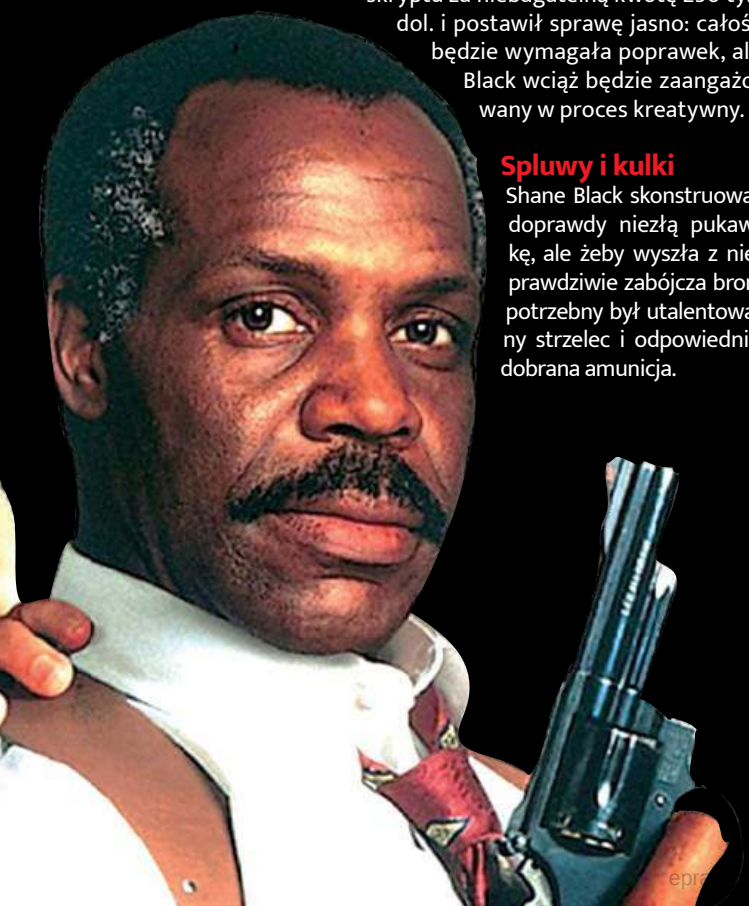
Postać Leo Getza grana przez Joego Pesciego stała się nieformalną maskotką całej serii.

Z kosza do Hollywoodu

Black postanowił kuć żelazo, póki gorące. W zaledwie sześć tygodni napisał scenariusz do czegoś, co sam określił „miejskim westernem". Nie był to jednak okres, w którym natchnienie popychało go we właściwym kierunku, a słowa same wychodziły spod palców prosto na kartkę. W połowie prac nad skryptem do „Zabójczej broni" Black był z niego tak niezadowolony, że wyrzucił go do kosza na śmieci.

„Wmawiałem sobie, że jestem oszustem i że nie potrafię niczego napisać. Byłem bardzo przygnębiony i bliski łez. Stwierdziłem jednak, że wyciągnę scenariusz ze śmietnika i dam sobie ultimatum: albo skończę to pisać, albo wyskoczę przez okno" – wyznał Shane Black w podcaście The Writer's Panel.

Pierwsza wersja scenariusza do „Zabójczej broni" liczyła aż 140 stron. Historia była o wiele mroczniejsza od tej, która finalnie została sfilmowana, a sam Black nie ukrywał, że jego główną inspiracją był „Brudny Harry". Wyciągnięty wcześniej ze śmieci scenariusz zaczął krążyć po Hollywoodzie, aż wpadł w ręce Joela Silvera, producenta z wytwórni Warner Bros. Kupił on prawa do skryptu za niebagatelną kwotę 250 tys. dol. i postawił sprawę jasno: całość będzie wymagała poprawek, ale Black wciąż będzie zaangażowany w proces kreatywny.



Spluwy i kulki

Shane Black skonstruował doprawdy niezłą pukawkę, ale żeby wyszła z niej prawdziwie zabójcza broń, potrzebny był utalentowany strzelec i odpowiednio dobrana amunicja.

Joel Silver poszukiwania reżysera rozpoczął od Ridleya Scotta. Był to jego pierwszy wybór, gdyż Brytyjczykowi nieobce były zarówno kino akcji, jak i dramat, którego w skrypcie Blacka – wbrew pozorom – nie brakowało. Reżyser „Blade Runnera" grzecznie jednak odmówił, gdyż po drodze przez mękę, jaką była realizacja tego filmu dla Warner Bros., nie miał on najmniejszej ochoty na powtórkę (więcej na ten temat w PE#333). Propozycję stanięcia za kamerą odrzucił także Leonard Nimoy, czyli sam Pan Spock z serii „Star Trek". Nimoy chwalił scenariusz, jednak nie uważał się za kandydata zdolnego do kręcenia scen akcji. Wybrał spokojniejszy projekt – „Trzech mężczyzn i dziecko" – który okazał się najbardziej kasowym filmem 1987 r.

Do trzech razy sztuka? Oczy Silvera zwróciły się w stronę wszechstronnego reżysera Richarda Donnera. Miał on na swoim koncie trzy megahity: „Omen" (1976), „Superman" (1978) i „Goonies" (1985). Było tylko jedno „ale": Donner nie ukrywał, że scenariusz „Zabójczej broni" był dla niego zbyt mroczny. Wynegocjował, że podejmie się reżyserii tylko pod warunkiem wprowadzenia zmian do pierwotnej wersji tekstu Blacka.

Zgodnie z zawartą wcześniej umową Joel Silver zlecił wdrożenie zmian samemu autorowi oryginalnego skryptu. Black „rozjaśniał" swój tonący w smutku scenariusz i modyfikował sceny akcji tak, aby całość dało się nakręcić za przyzwoitą, ale nie zawrotną kwotę 15 mln dol. Trzon historii pozostawał ten sam: policjanci, będący swoimi totalnymi przeciwieństwami, muszą połączyć siły, by rozwikłać zagadkę kryminalną, robiąc przy tym niemałą rozróbę w Mieście Aniołów. W pakiecie znalazło się również kilka żartów, charakterny przeciwnik i temat na czasie, bo w końcu chodziło o handel narkotykami. Blackowi marzył się też finał z pościgiem, w którym biorą udział helikoptery służb mundurowych, oraz wybuch ciężarówki wypełnionej kokainą. Ten ostatni miał sprawić, że w Hollywoodzie faktycznie spadłby śnieg, tyle że kolumbijski. Na takie cuda zabrakło jednak pieniędzy. W „Zabójczej broni" po raz pierwszy pojawił się natomiast znak rozpoznawczy scenarzysty, czyli motyw świąt Bożego Narodzenia (więcej na ten temat w ramce).

Mimo starań Blacka Donner wciąż uważał scenariusz za niepasujący do jego stylu. „[Donner] wiedział, że ludzie kupują bilet do kina przede wszystkim po to, żeby dobrze się bawić. Nie wstydził się tego, że jego filmy cuchnęły popcornem" – napisał o nim celnie James McMahon na portalu NME. W efekcie zdecydowano się na radykalne rozwiązanie – zatrudnienie innego autora do wprowadzenia poprawek. Nie dowiecie się tego ani z czołówki filmu, ani z napisów końcowych, ale ostateczny kształt „Zabójczej broni" nadał Jeffrey Boam („Interkosmos", „Straceni chłopcy", a później także „Indiana Jones i ostatnia krucjata"). Podobnie jak reszta osób pracujących nad przygodami duetu Riggs i Murtaugh, nie zdawał on sobie jeszcze sprawy, że zostanie z tą serią na znacznie dłużej.

Hideo Kojima naprawdę nie ukrywał, czym inspirował się przy tworzeniu gry Policenauts.

„Zabójcza broń" w 2016 r. doczekała się rebootu w formie serialu. To jednak nie było to samo.

Wybuchowa para

Zadaniem Jeffreya Boama było wypełnienie scenariusza humorem i „rozpogodzenie" całości. Według założeń historia miała nie stronić od mroczniejszych motywów, ale też nie zapominać, że ma być przede wszystkim przyjemnym kinem akcji. Koniec końców proporcje między komedią a tragedią wyważono z iście aptekarską precyzją. Najlepszym tego dowodem jest to, że na ekranie widzimy zarówno wywołującą autentyczny niepokój próbę samobójczą Riggsa, jak i „scenki rodzajowe" rozgrywające się w domu Murtaugha. Całość przyprawiono sporą dawką świetnie nakręconych sekwencji akcji oraz przepychankami słownymi między dwoma głównymi bohaterami, których słucha się z nieskrywaną przyjemnością.

Całość nie działałaby, gdyby nie odtwórcy głównych ról – Mel Gibson i Danny Glover. Nawiązując do tytułu filmu, napisałem wcześniej, że w obsadzie potrzebna była ostra amunicja. Lepszym określeniem – i to takim, którego używał sam reżyser – jest jednak dynamit. Bo chemia, jaką mają między sobą ci dwaj panowie, to mieszanka wybuchowa.

Zanim Gibson i Glover usiedli razem w jednym pomieszczeniu, by przeczytać wspólnie scenariusz, do roli Riggsa przymierzano właściwie każdego znanego w latach 80. ubiegłego wieku aktora. W wytwórni rozważano takie nazwiska jak Sylvester Stallone, Michael Douglas, Patrick Swayze, Pierce Brosnan, Kurt Russell, a nawet Bruce Willis. Ten ostatni zdążył nawet zapoznać się ze skryptem, ale uznał go... za zbyt brutalny. Swój błąd naprawił kilka lat później, wchodząc w buty (no, przynajmniej na samym początku filmu) Johna McClane'a w „Die Hard" („Szklana pułapka"). Swoją drogą tytuł tego filmu to również zasługa Shane'a Blacka. Pierwotnie nosił go jego kolejny projekt, czyli „The Last Boy Scout" („Ostatni skaut"), ale Joel Silver wybłagał utalentowanego autora o użyczenie czegoś, co brzmiałoby lepiej niż zaczerpnięte z książkowego oryginału „Nothing Lasts Forever" („Nic nie trwa wiecznie").

Wróćmy jednak do „Zabójczej broni". Richard Donner bardzo chciał współpracować z Melem Gibsonem, który już miał na swoim koncie rolę Maksa Rockatansky'ego w trylogii „Mad Max". Dyrektorka castingu, Marion Dougherty, zasugerowała, by sparować australijskiego gwiazdora z Dannym Gloverem, który zachwycił widzów swoją kreacją w „Kolorze purpury" Stevena Spielberga. W końcu w scenariuszu nie było nawet jednej linijki, która sugerowałaby, jaki kolor skóry miał mieć ekranowy partner Riggsa.

„Wspólna próba zajęła im około dwóch godzin, a kiedy skończyliśmy, byłem w siódmym niebie. [Gibson i Glover] znaleźli śmiech i łzy w scenach, w których nawet ich nie było, ale co najważniejsze – znaleźli w scenariuszu prawdziwą, łączącą ich relację. Casting był magiczny. To było jak dynamit" – rozpływał się Richard Donner. I miał ku temu wszelkie powody. W końcu chemii między tymi aktorami starczyło jeszcze na trzy kolejne filmy, mimo że już w jedynce grany przez Glovera Murtaugh przekonywał, że „jest już na to za stary" (ciekawostka: mówiąc te słynne słowa, Glover miał „zaledwie" 41 lat!).

SHANE BLACK W POŁOWIE PRAC NAD SCENARIUSZEM DO „ZABÓJCZEJ BRONI"... WYRZUCIŁ GO DO ŚMIECI

Headshot

Świąteczny film Blacka pojawił się w kinach w... marcu i zarobił aż 120 mln dol. Oficjele studia Warner Bros. zacierali ręce i z miejsca zaczęli myśleć o produkcji sequela – oczywiście według sprawdzonej zasady: więcej, głośniej i bardziej. Dwójka miała być letnim blockbusterem, więc budżet wzrósł dwukrotnie. Na stołku reżyserskim ponownie zasiadł Richard Donner, a przed kamerą stanęli Mel Gibson, Danny Glover oraz wszyscy najważniejsi odtwórcy ról drugoplanowych. Shane Black, który za sprawą swojego debiutu stał się jednym z najbardziej rozchwytywanych nazwisk w Hollywoodzie, został poproszony o napisanie scenariusza kontynuacji. W tym miejscu historia zatoczyła koło. Black tym razem nie wyrzucił scenariusza do kosza, ale mimo ogromnego sukcesu „Zabójczej broni" wciąż nie czuł się pewnie. Wręcz przeciwnie.

„Byłem przerażony perspektywą tego, że muszę dorównać sukcesowi swojego poprzedniego dzieła" – powiedział scenarzysta w rozmowie z Los Angeles Times. Black zarzucał sobie, że powodzenie w branży filmowej przyszło mu zbyt łatwo. Innymi słowy – zmagał się z syndromem oszusta. Mimo to nie dał za wygraną i napisał scenariusz zatytułowany „Play Dirty" (ostatecznie taką nazwę nosi jego najnowszy film z 2025 r.). Skrypt ociekał mrokiem. I to do tego stopnia, że nie kończył się happy endem. Riggs ginął bohaterską śmiercią, a w całej historii na próżno było szukać lżejszych momentów.

Propozycja Blacka była świetnym tekstem, ale reżyser i fani spodziewali się po kontynuacji czegoś innego. Do akcji znowu wkroczył Jeffrey Boam. Tym razem nie chodziło o wprowadzenie poprawek, tylko o napisanie historii właściwie od nowa. W scenariuszu ostała się dosłownie jedna scena autorstwa Blacka (ta, w której Riggs niszczy

dom na palach za pomocą samochodu). Cała reszta to inwencja Boama, który wprowadził do fabuły luz, humor i wątek polityczny dotyczący apartheidu w Republice Południowej Afryki. Biorąc pod uwagę to, że „Zabójcza broń 2" nie była ostatnią odsłoną cyklu, łatwo się domyślić, że postać Martina Riggsa spotkał los znacznie przyjemniejszy od tego, co chciał zrobić z nią Black. Nie jest to jedyna zasługa Boama, którą warto odnotować. To za jego sprawą grany przez Joego Pesciego nie-do-końca-uczciwy-księgowy Leo Getz – z kogoś pojawiającego się w historii tylko na moment – został „maskotką" całej serii.

Co dalej?

W dyskusjach o najlepszych sequelach w dziejach kina najczęściej padają takie tytuły jak „Obcy: Decydujące starcie", „Terminator 2: Dzień sądu" i „Ojciec chrzestny II". Jestem przekonany, że do tego zestawienia powinno się dołączyć drugą „Zabójczą broń". Czy sequel jest lepszy od jedynki? Można debatować, ale moim zdaniem obie możliwe odpowiedzi są poprawne. To najlepszy rodzaj dylematu, którego nie można niestety mieć podczas rozmowy o odsłonach oznaczonych numerami „3" i „4". Bynajmniej nie oznacza to, że są to złe filmy! Przecież za nie też odpowiadali Richard Donner i – przynajmniej częściowo – Jeffrey Boam. Dostaliśmy po prostu więcej tego samego, tyle że błysk w oku Mela Gibsona nieco przygasł. Czyżby za sprawą wycofania się Shane'a Blacka?

W 1992 r., przy okazji premiery „Zabójczej broni 3", do sklepów trafił multiplatformowy tytuł Lethal Weapon – do dziś jedyna gra na podstawie tej cieszącej się ogromną popularnością serii. Za produkcję odpowiadało Ocean Software – wyrobnicy, choć z kilkoma sukcesami na koncie, którzy specjalizowali się w tworzeniu gier na licencjach kinowych przebojów. Jeśli już sięgać po platformówkę Lethal Weapon, to w wersji na SNES-a (gra ukazała się także na NES-a, Atari ST, C64 i Game Boya), będącej portem tytułu z automatów. I jak na konwersję z maszyny zjadającej monety przystało, całość była krótka, ale za to cholernie trudna. Gra pozwalała wybrać, czy wcielimy się w szybciej strzelającego Riggsa, czy wyżej skaczącego Murtaugha. Lista „ciekawych" zabiegów kończy się na tym, że w scenkach przerywnikowych mogliśmy oglądać skompresowane do niskiej rozdzielczości klatki z trzeciego filmu z serii.

Związków „Zabójczej broni" ze światem gier wideo było więcej, tyle że w formie „twórczych zapożyczeń" lub easter eggów. Grając lub chociażby oglądając screenshoty z Policenauts, nie sposób nie zauważyć, jakim cyklem filmów inspirował się Hideo Kojima. Równie daleko posunęli się twórcy Grand Theft Auto V. W misji finałowej Marriage Counseling dokonujemy rozbiórki domu w dokładnie taki sam sposób, w jaki wydarzyło się to w „Zabójczej broni 2". Z kolei głównemu bohaterowi Dying Light zdarza się powtórzyć za Murtaughem, że jest już za stary na stanowiące przecież trzon rozgrywki elementy parkouru. Cytatem tym posługuje się także narzekający na nowego, niezrównoważonego partnera Gibbsa (sic!) pracownik RobCo Industries w grze Fallout 4.

Wtręt o grach wideo nie jest przypadkowy, gdyż to właśnie w interaktywnej formie najchętniej zobaczyłbym kolejną odsłonę „Zabójczej broni". Może kooperacyjna gra akcji w stylu A Way Out, tyle że z większą ilością strzelania? FPS pokroju niedawnego RoboCop: Rogue City? Albo chociaż nostalgiczny sidescroller niczym Terminator 2D: No Fate. Pomysły na gry piszą się same, w przeciwieństwie do scenariusza piątego filmu z serii. W Hollywoodzie plotki o powrocie Riggsa i Murtaugha na wielki ekran chodzą już od dobrych kilku lat. W projekt zaangażowani byli zarówno Gibson i Glover, jak i reżyser wszystkich części Richard Donner. Ten ostatni zmarł w 2021 r., a pozostali panowie – piszę to z przykrością – są już „too old for this shit". My, widzowie, musielibyśmy mieć naprawdę dużo szczęścia, żeby nowa „Zabójcza broń" nie okazała się kapiszonem... ⊗

SHANE BLACK A BOŻE NARODZENIE

„Zabójcza broń", „Ostatni skaut", „Długi pocałunek na dobranoc", „Kiss Kiss Bang Bang", „Iron Man 3", „Nice Guys. Równi goście" – akcja prawie wszystkich filmów, przy których pracował Shane Black, rozgrywa się podczas świąt Bożego Narodzenia. Powód? W rozmowie z Den of Geek reżyser i scenarzysta wyjaśnił swoją obsesję następująco: „W Boże Narodzenie samotni ludzie robią się jeszcze bardziej samotni, kiedy widzą, jak świętują ich przyjaciele i rodziny. To tło, na którym mogą rozgrywać się różne rzeczy, ale dzięki temu mają jeden wspólny motyw przewodni. Z jakiegoś powodu zawsze to lubiłem, zwłaszcza w thrillerach. To odrobina magii".

A czym jest dla Blacka rzeczona magia świąt? Opowiedział on o tym w Entertainment Weekly. „Boże Narodzenie jest krótką przerwą, chwilą ciszy, w której mamy okazję ocenić i podsumować nasze życie (...). Poza tym te święta są po prostu czymś wspaniałym. Zwłaszcza w Los Angeles, w którym nie są one czymś oczywistym i ich śladów trzeba szukać niczym skarbów. Pewnej Wigilii przechodziłem obok meksykańskiego food trucka serwującego tacos i spostrzegłem wiszącą na sznurku małą plastikową figurkę Maryi Dziewicy z zepsutą żarówką w środku. Te małe symbole są dla mnie tak samo piękne jak gigantyczna choinka stojąca na trawniku przed Białym Domem".

sadfsadfsdfsfsdfsdf

epresa.pl/9dezal

ACE COMBAT

Asy w rękawie Namco

Ace Combat nie bez powodu już od ponad 30 lat wyznacza standardy w gatunku combat flight sim. To jedna z niewielu serii gier wideo utrzymująca przez cały czas najwyższy poziom, a turbulencje, jakie zwykle uziemiają większość IP, tylko ją wzmocniły.

TEKST: **KUBICA**

Pas startowy na automacie

Nie mogłem się powstrzymać od tej gry słów. Nawiązuję, oczywiście, do maszyny arcade Namco System 21, na którą wyszło m.in. Air Combat, niejako protoplasta całej serii. Imponujący w 1993 r. grafiką 3D z polygonami sprzęt przykuł uwagę całej branży. Start był skromny – sterując F-16C, musimy zniszczyć sześciu przeciwników w limicie czasowym. Po walce mieliśmy bonusową misję wylądowania na lotniskowcu i jeśli nam się to udało, odblokowywaliśmy bonusowego bossa. Trzy poziomy trudności dodawały wyzwania. Air Combat zdobyło kilka nagród za najlepszą grafikę i najlepsze arcade ogólnie. Jego popularność opierała się na prostocie i intuicyjnych controlsach. Namco wspierało automaty aż do roku 1997. Nawet po wydaniu w 1995 r. znacznie bardziej rozbudowanego sequela Air Combat 22, nazwą nawiązującego do Namco Super System 22. W tej grze do wyboru mieliśmy już trzy maszyny, F-14, Su-35 i YF-22 mieliśmy też kilku przeciwników jednocześnie przed sobą, podczas gdy w jedynce ścigaliśmy naraz jednego. Zestrzelona wroga maszyna wydłużała czas rozgrywki, a w grze były cztery tryby i dwie bonusowe rundy – tankowanie i lądowanie. W trybie Expert misje rozgałęziają się w zależności od pozostałego czasu, a w trybie Dogfight gra kończy się po ukończeniu 32 etapów. Ta część też odniosła sukces dzięki łatwej do zrozumienia rozgrywce i świetnie skonstruowanym joystickom.

Misja PlayStation

Zlecenie stworzenia portu Air Combat na konsolę Sony Namco złożyło w zasadzie zaraz po premierze gry arcade. Zespół programistów pod przewodnictwem producenta Kazumiego Mizuno i designera Masanoriego Kato szybko się zorientował, że przeniesienie gry z maszyn arcade na konsolę domową jest niemożliwe. Ograniczenia sprzętowe były po prostu za duże i uniemożliwiły zespołowi wdrożenie różnych pomysłów, w tym oglądania powtórek z gry oraz rozwidlenia misji. System startu/lądowania został dodany zaledwie tydzień po złożeniu gry do zatwierdzenia, a trzy tygodnie później był w większości sprawny. W rezultacie kopie z takimi sekwencjami były dostępne tylko dla... zespołu programistów. Dlatego Air Combat, w Japonii znane jako Ace Combat, wydane w roku 1995 na PS jest rozwinięciem i połączeniem pomysłów ze wspomnianych wcześniej tytułów na automaty. Wiele elementów poszło do kosza, ale te dodane i rozbudowane powstały z myślą o ówczesnych graczach konsolowych i telewizorach CRT. Żywe kolory gry, w tym barwy maszyn, były celowym wyborem projektantów, mającym na celu podkreślenie jej nowego charakteru, w przeciwieństwie do sztywnego gameplayu z maszyn arcade. To także tutaj pierwszy raz pojawiły się zalążki świata Strangereal, a dokładnie stworzona dla wersji konsolowej fabuła o walce z terrorystami ze Skully Islands w fikcyjnym państwie Usea. Swój debiut miał także powracający później w serii motyw wielkiej latającej fortecy. AC na PSX okazał się sukcesem komercyjnym, w Japonii gra sprzedała się w ponad 246 tys. egzemplarzy w pierwszym tygodniu. W hangarze kołował sequel.

Fox Two

Ace Combat 2 było dziełem małego, nowego zespołu. „Kiedy po raz pierwszy tworzyliśmy AC, wciąż nie opanowaliśmy wszystkich technik programowania PlayStation", mówił w wywiadzie dla CVG autor Masanori Kato. „Od samego początku AC był świetną grą, w którą łatwo się grało. Chcieliśmy to zachować i jak najlepiej wykorzystać zarówno oprawę wizualną, jak i wrażenia z lotu. Aby to osiągnąć, musieliśmy wykorzystać 100% możliwości konsoli". Sony i Namco w tym momencie były pewne sukcesów i wypiły niepisanego brudzia, który miał oczywiście na celu zwiększyć zyski firm, ale także ułatwić odkrywanie nowych horyzontów. To zaowocowało Tekkenem, Ridge Racerem i właśnie AC. Dwójka wspierała gałki analogowe nowego kontrolera do PS, pojawiała się na płytach z demami i na materiałach promocyjnych – stała się marketingowym pupilem Sony. Twórcy przeanalizowali masę danych, przeczytali mnóstwo książek i poświęcili dużo czasu na naukę. Przeprowadzili badania techniczne na temat tego, ile wielokątów konsola może wyświetlić, i uzyskali grafikę o znacznie

eprasa.pl 79de2a852e

„Strange, real world", nazwa alternatywnego wszechświata, w którym rozgrywa się większość części Ace Combat. Strangereal jest niemal identyczny z naszym prawdziwym wszechświatem, ale jego wersja Ziemi charakteryzuje się zupełnie innymi lądami i wydarzeniami historycznymi. Pamiętajcie, wszystko wina Belki.

wyższej jakości niż w większości innych gier, a nawet udało się im wreszcie dodać replaye. Zespół również zadbał o dużą różnorodność misji, fabuła kontynuuje wątki z jedynki i wprowadzono różne zakończenia! Zachęcało to do powrotów do gry.

To, co zostało zachowane względem oryginału, to arcade'owy klimat. Nie chciano, by gracz frustrował się zbytnim realizmem. „Kiedyś rozważaliśmy użycie prawdziwych modeli samolotów, ale przy użyciu takich danych gra stałaby się zbyt trudna. Ostatecznie zdecydowaliśmy, że powinna wykorzystywać prosty model praw fizyki". I był to bullseye, dzięki któremu seria odnosi wciąż takie sukcesy. Nawigowanie przez burze i wrogie drony? Misja „stealth" w kanionie, podczas której musimy unikać szperaczy, radarów lub ogromnych eksplozji? Serii AC bliżej do bijatyki lub RPG-a niż do symulatora – tak jak np. w Tekkenie postać wstaje i walczy dalej po łamaniu nogi czy jak w Ridge Racerze po zaliczeniu dzwonu z prędkością 180 km/h kontynuujemy wyścig, tutaj myśliwce o niekończącym się paliwie potrafią załadować dziesiątki pocisków, widowiskowe manewry w rzeczywistości rozrywające kadłub są sposobem na stylowe zakończenie zwycięskiej kawalkady po zniszczeniu tuzina innych myśliwców. To wszystko zaczęło się właśnie w drugiej części.

Od tego się zaczęło. Air Combat, Namco System 21.

Bingo!

Ścieżka dźwiękowa do gry, skomponowana przez Kohtę Takahashiego przy współudziale Hiroshiego Okubo i Tetsukazu Nakanishiego, była silnie inspirowana filmem „Top Gun" i w dużej mierze opierała się na muzyce funkrockowej. W soundtracku znajduje się również garść utworów drum'n'bass i techno. „Odzwierciedlamy atmosferę gry. Uczucie napięcia, gdy próbujesz uniknąć radaru wroga, czy orzeźwiający lot po niebie lub nad morzem – wszystko to jest zawarte w stymulującej muzyce. Stworzyliśmy OST po zapoznaniu się z misjami. Podczas nich atmosfera może się szybko zmieniać – lecisz nisko nad ziemią, prawie jej dotykając. Nagle pojawia się wrogi samolot, więc wzbijasz się w powietrze i zaczynasz walkę powietrzną. Muzyka ma podkreślać tego rodzaju sceny!", mówili podekscytowani kompozytorzy. Jeśli chodzi o pozostałe dźwięki, twórcy podzielili się z rozbrajającą szczerością ciekawostką: „Większość odgłosów eksplozji, pocisków itp. w grze pochodzi z płyty CD z efektami specjalnymi. Dodaliśmy do tego nowe dźwięki, ale nie próbkowaliśmy żadnych efektów dźwiękowych z prawdziwych źródeł. Po prostu kierowaliśmy się zdrowym rozsądkiem (śmiech)". Ta niewielka grupa pasjonatów tworzy muzykę do bestsellerów Namco do dzisiaj.

Nemo

Może macie wśród znajomych lub rodziny takiego osobnika, który bez przerwy ględzi na jeden temat. Moim jest Ace Combat 3: Electrosphere. W skrócie: ta gra na Zachodzie została okrojona z ponad połowy zawartości względem omawianego japońskiego oryginału.

Po ogromnym sukcesie Ace Combat 2 reżyserzy Takuya Iwasaki i Atsushi Shiozawa oraz producent Takashi Fukawa zostali wy-

eprasa.pl 79de2a852e

Gry z serii Ace Combat z każdą nową częścią wprowadzają coś nowego, np. Return Line, czyli powrót do bazy w trakcie misji w AC04. Są i powracające elementy gameplayu i fabuły: walka z gigantycznymi, latającymi fortecami, rzeczywiste samoloty prototypowe lub zupełnie fikcyjne i najbardziej charakterystyczne – loty z zawrotną prędkością w bardzo wąskim tunelu. Finałową misję w AC5 skończyłem, pierwszy raz w życiu wiwatując przed TV.

znaczeni do kierowania zespołem, który w większości pracował już przy tej części. Za cel obrali sobie stworzenie gry, która nie tylko będzie wyróżniać się na tle innych AC, ale także gier wideo w ogóle, i promowali projekt słowami „To zmienia wszystko". Postawiono na futurystyczną estetykę i o wiele ambitniejszą fabułę, jak i prezentację. Gra była tak wielka, że musiała zostać wydana na dwóch CD, a konsola nadal miała problemy z renderowaniem wielkich map! Programista Kenji Nakano znalazł genialne obejście tego problemu, renderując odległe obiekty z dużo mniejszą liczbą polygonów niż w ich pobliżu. Zajęło mu to dwa miesiące, ale efekt jest fenomenalny. Fun fact: wykorzystując swoją metodę, stworzył później... Katamari Forever na PS3.

Seria Ace Combat sporo czerpie z anime, zwłaszcza jeśli chodzi o postacie i scenariusz. Największą inspiracją były produkcje z gatunku mecha, w których bohaterowie często rozwijają swoje wątki, rozmawiając przez komunikatory w kokpitach maszyn – zabieg znany dla kogokolwiek oglądającego „Macrossa", „Gundama", „Mazingera" lub „Expanse" Amazonu (wąska i szeroka wiązka). W przypadku trójki zespół skupił się przede wszystkim na uczynieniu z tego motywu oraz z fabuły kluczowych elementów, ponieważ jest to gra... nieliniowa! Zależnie od postępów i decyzji gracza fabuła rozgałęzia się, odblokowując nowe maszyny, misje i zakończenia, z czego jedno jest jednym z najmroczniejszych, jakie kiedykolwiek widziałem. W AC3 to wrażenie grania w anime jest punktem wyjścia. Dlatego do stworzenia cutscenek zaproszono Production I.G, które dało nam „Patlabor", „Ghost in the Shell", „FLCL" i „End of Evangelion", a obecnie produkuje np. „Kaiju no. 8". Nie był to pierwszy raz, gdy studio tworzyło coś dla gier wideo – sekcje anime z Xenogears czy kultowe filmiki z Tekkena 3 są również ich dziełem. Ówczesne Namco było na fali. Ich produkcje ociekały wręcz stylem, który trudno zdefiniować. Nie inaczej jest w przypadku OST do AC3, łączącego gatunki muzyki elektronicznej, by stworzyć coś absolutnie niepowtarzalnego. Odpowiedzialni za niego byli ponownie Nakanishi i Okubo, ale w zespole znalazł się młody Go Shiina. Muzyk ten, dziś znany głównie z pracy nad „Demon Slayer"/„Kimetsu no Yaiba", w 1999 r. użył dla Namco specjalnego rodzaju modułu syntezatora zwanego arpeggiatorem, dzięki czemu nuty melodii „płyną", tworząc hipnotyzującą atmosferę, idealnie współgrającą z cyberpunkową fabułą. „Bywały chwile, że korzystanie z niego sprawiało mi tak dużą przyjemność, że musiałem się zmuszać do oderwania się od pracy", wspomina kompozytor.

SERIA ACE COMBAT SPORO CZERPIE Z ANIME, ZWŁASZCZA JEŚLI CHODZI O POSTACIE I SCENARIUSZ

Kobrą do serc fanów

Przy okazji Ace Combat 3 Namco przyjęło bardzo dziwną taktykę i czekało z informacjami dla fanów do ostatniej chwili. Dodatkowo sytuacja z wersją zachodnią doprowadziła do niższych niż oczekiwano liczb sprzedaży. Zupełnie inaczej sprawa się miała w przypadku AC04: Shattered Skies, które hype'owane było obok Tekken 4. Czwórkę reklamowano jako soft reboot serii, ale nad grą pracowały te same osoby, co wcześniej i nie chciano tracić bogatego dorobku. Dlatego też zdecydowano się na prequel. Ta filozofia projektowania znalazła odzwierciedlenie w sloganie marketingowym „To znów wszystko zmienia". Postawiono na powrót do arcade'owych korzeni Air Combat, ale przy jednoczesnym rozwinięciu świata przedstawionego. Dzięki temu skrystalizowały się pojęcia, chronologia i postacie, a scenariusz Sunao Katabuchiego kipiał od dramatycznych momentów. Fani pokochali to podejście i ta część stała się punktem zwrotnym dla późniejszych projektów. HORI we współpracy z Sony i Namco stworzyło nawet dla gry dedykowany kontroler. Także muzyka nieco się zmieniła – do drużyny dołączył Keiki Kobayashi, który od tego momentu został z serią, a jego kompozycje potrafią postawić włosy na sztorc. „Muzyka ma moc, by zmienić ludzi i świat" – to jego słowa i, o rany, gość naprawdę komponuje, trzymając się tej dewizy. Nie bez powodu jego kawałki nazywane są „FF z samolotami". Z kolei stara gwardia muzyków postawiła na orkiestralne, epickie kawałki i rockowe riffy, a dzięki mocy PS2 mogli użyć nagrań prawdziwych maszyn stacjonujących w bazie wojskowej Hyakuri w mieście Omitama. AC4 było jednym z największych hitów Namco – sprzedało się obłędnie, wystawiano mu najwyższe noty, chwalono za fabułę, którą stawiano nawet obok FFX wydanego też w 2001 r. Na rozgrzanym silniku nadlatywał więc następca.

Pod przewodnictwem Kazutokiego Kono, wygi w szwadronie Namco, seria obrała nowy kurs, który trwa do dziś. AC5: The Unsung War (Squadron Leader w PAL) było większe, głośniejsze i ambitniejsze, a także miało o wiele większy budżet. Wprowadzono mechanikę wydawania prostych poleceń naszym skrzydłowym, co uatrakcyjniło misje jak nigdy wcześniej. Fabuła ponownie chwytała za serca, a dzięki strategicznemu elementowi czuliśmy odpowiedzialność za naszą drużynę. Graficznie gra zjadała gałki oczne, a twórcy uzyskali zgodę od producentów samolotów na osobiste zbadanie maszyn, które miały pojawić się w grze. Zespół otrzymał także zdjęcia satelitarne Japan Space Imaging Corporation do tworzenia środowiska gry. Muzyka ponownie podkreślała epicką historię o wielkiej skali i jeszcze większej stawce, a pomogła w tym Filharmonia Warszawska, która wykonała po łacinie tytułową uwerturę dla najważniejszego momentu rozgrywki! Pierwszy raz użyto licencjonowanego utworu i był to „Blurry" kapeli Puddle of Mudd (OK?), a utwór „The Journey Home" zaśpiewała aktorka Mary Elizabeth McGlynn.

Równocześnie z AC6 na PS2 powstawało AC Zero: The Belkan War, eksperymentalna część stanowiąca prequel do całej serii.

Była to pierwsza gra po scaleniu Bandai i Namco. Powróciła opcja komend, a dla fanów największą nowością była możliwość celowania gałką, co można było zmienić, ale pomysł spodobał się odbiorcom. Wgniatającą w fotel muzykę napisał Junichi Nakatsuru, kompozytor Soulcalibura. W fabule pojawia się fikcyjne państwo Ustio, do złudzenia przypominające Polskę, a w hangarze znajdziemy nawet PZL-230F Skorpion, polski projekt samolotu szturmowego, który został anulowany w 1994 r.

Warning – pull up

Od momentu premiery AC6: Fires of Liberation nic nie było już takie samo. Exclusive na X360 przedstawiał ponurą wizję świata, widzianą z różnych perspektyw, w tym cywilów, którym piekło wojny odebrało wszystko. Gameplay, korzystając z mocy nowej generacji konsol, wzbijał się na nowe wyżyny, rozpierducha na ekranie nigdy nie była tak przyjemna, a tempo tak zawrotne. Bandai Namco w latach 2007–2015 wydało największą liczbę gier AC, od portów, przez spin-offy (Assault Horizon), aż po mobile i gry na handheldy (Joint Assault). W 2014 r. wyszło najbardziej kontrowersyjne AC: Infinity, częściowo darmowa wersja gry nastawiona na pojedynki online. To zapoczątkowało pewne problemy, fani byli skonfundowani, a korporacja motała się w decyzjach. Wydawać by się mogło, że to będzie katastrofa w przestworzach, kończąca wielką markę. Nic bardziej mylnego, ponieważ w 2019 r. premierę miała AC7: Skies Unknown.

Engage

Siódemka to najlepiej sprzedająca się część serii i nie bez powodu. Doskonała grafika, jeszcze lepsza muzyka, uzależniający i wymagający gameplay, zróżnicowane misje, dziesiątki maszyn, ogromne drzewko rozwoju, długa, wielowątkowa fabuła, szereg update'ów, DLC, opcja VR, kolaboracji – w tym spełnienie marzeń twórców, czyli dodatek z „Top Gun: Maverick". Wersja na Switcha pokazała, jak doskonale zoptymalizowana jest to gra i jak programiści zaklinają kod. A wisienką na torcie jest wciąż żywy multiplayer online.

Co następnego pojawi się na nieboskłonie – remake mojego ulubionego AC3? Nowy świat? Powrót do korzeni? Cokolwiek by to było, możemy być spokojni. Ace Combat to jedna z najmocniejszych marek gier wideo, o długiej historii, mająca na pokładzie największe talenty branży. To arcyciekawy przykład zrozumienia swojej bazy fanów, niezwykłej relacji z Sony, dbania o najwyższą jakość wykonania, doskonałej muzyki, rozległego lore'u, ale przede wszystkim przystępnego gameplayu. ⊗

Pies Cossette, ulubiony mem fanów i autora. Tak zwany JPG Dog, grany przez śp. Torajiego, golden retrievera jednego z devów, był tak grzeczny podczas nagrywania wideo, że wyglądał jak nieruchomy.

PS2 TM

PlayStation®2

ROK 2000 I PROBLEMY Z EMOCJAMI

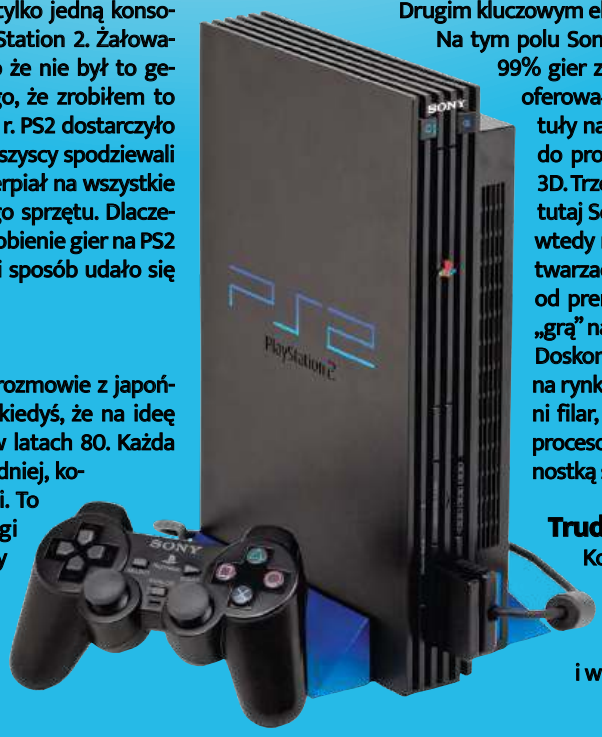
Z końcem listopada minęło 25 lat od premiery PlayStation 2 w Europie. Najpopularniejsza konsola w historii marki to kult, ale jej debiutowi w 2000 r. towarzyszyły różne problemy i wyzwania – od grafiki pierwszych gier na psujących się czytnikach kończąc. To jubileuszowa historia warta opisania.

TEKST: DŻUJO

Szczere wyznanie: kupiłem tylko jedną konsolę (prawie) na start – PlayStation 2. Żałowałem przez lata, nie dlatego że nie był to genialny sprzęt – był. Dlatego, że zrobiłem to za wcześnie. Zanim w 2001 r. PS2 dostarczyło niezapomniane hity, rok wcześniej wszyscy spodziewali się mesjasza. Tymczasem „PSX 2" cierpiał na wszystkie problemy wieku dziecięcego nowego sprzętu. Dlaczego z technicznego punktu widzenia robienie gier na PS2 było początkowo tak trudne i w jaki sposób udało się rozwiązać ten problem?

Cztery filary PlayStation 2

Ken Kutaragi, ojciec PlayStation, w rozmowie z japońskim serwisem PC Watch wyjaśnił kiedyś, że na ideę kolejnych generacji wpadł jeszcze w latach 80. Każda iteracja miała być lepsza od poprzedniej, korzystając z innowacyjnej technologii. To nie były puste słowa, bo Kutaragi trzymał się swojego pomysłu przy projektowaniu PS2 i PS3, za każdym razem dostarczając potężny, ale niełatwy do okiełznania przez programistów sprzęt.



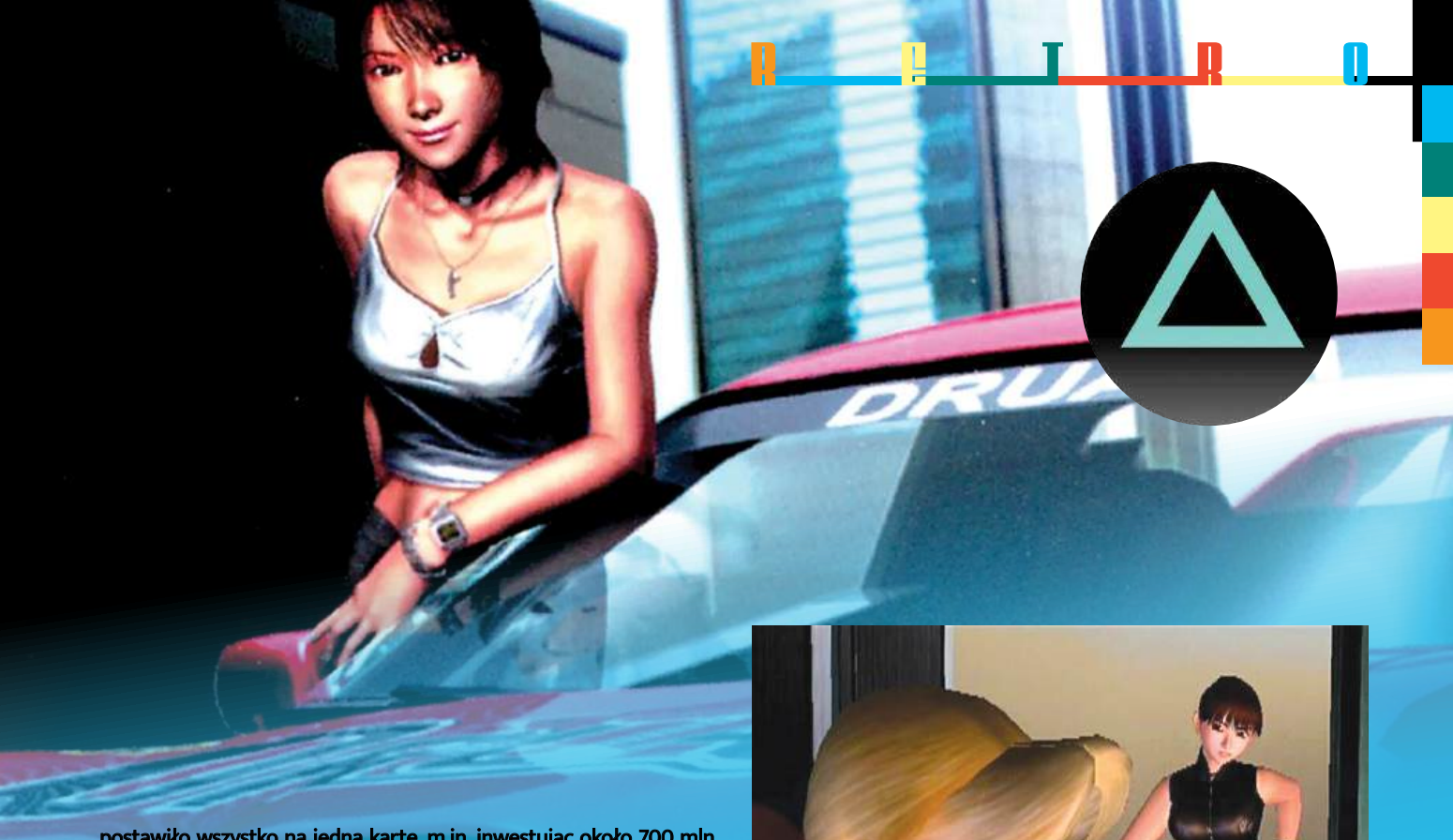
Według Kutaragiego PS2, jak czytamy w książce „PlayStation 2 Anthology Vol. 1", miało się opierać na czterech filarach. Pierwszym była telekomunikacja, czyli możliwość podłączenia PS2 nie tylko do internetu, ale również możliwość parowania sprzętu z kamerami czy telefonami dzięki (innowacyjnym w tamtych czasach) portom USB. Do PS2 rzeczywiście można było podłączyć m.in. kamerę, ale mało kto z tego skorzystał. Jak pamiętamy, wizja modemu (i twardego dysku) oraz podłączenia PS2 do sieci okazała się dla Sony sporym wyzwaniem. Początkowa wizja była rzeczywiście futurystyczna, nawet materiały prasowe towarzyszące polskiej premierze PS2 mówiły o tym, że w przyszłości konsola „będzie mogła służyć jako platforma świadcząca usługi sieciowe: przeglądanie stron WWW, zakupy w internecie lub importowanie (pobieranie – przyp. Dżujo) gier". Pomysł podłączenia PS2 do sieci na premierę nie został zrealizowany . Co z innymi filarami?

Drugim kluczowym elementem była wsteczna kompatybilność. Na tym polu Sony dowiozło, oferując wsparcie dla ponad 99% gier z Szaraka i większości akcesoriów. Ba, PS2 oferowało przyspieszenie loadingów (niektóre tytuły na tym skorzystały, w innych prowadziło to do problemów) i wygładzanie tekstur w grach 3D. Trzecim filarem był odtwarzacz DVD. Również tutaj Sony wygrało wszystko, co mogło. Nie było wtedy na rynku wielu tańszych i tak dobrych odtwarzaczy DVD. Historie o tym, że przez tygodnie od premiery w Japonii najlepiej sprzedającą się „grą" na PS2 był film „Matrix", są znane do dzisiaj. Doskonały ruch, który zapewnił Sony dominację na rynku. Nas jednak najbardziej interesuje ostatni filar, a zakładał on stworzenie rewolucyjnego procesora centralnego napędzającego PS2. Tą jednostką stał się Emotion Engine.

Trudne do okiełznania emocje

Koncepcja Kutaragiego była następująca: zaprojektować procesor, którego architektura będzie się różnić od tych istniejących na rynku. Miał on być „agresywny i wydajny". Sony, ufając ojcowi sukcesu PSX-a,

eprasa.pl 79de2a852e



postawiło wszystko na jedną kartę, m.in. inwestując około 700 mln dol. w budowę nowej fabryki w Nagasaki z dwiema liniami przeznaczonymi do produkcji nowych układów. O samej architekturze PlayStation 2 można napisać osobny tekst, ale skupmy się na najważniejszych faktach. Kluczowymi elementami PS2 był wspomniany Emotion Engine (nazwijmy go głównym CPU) oraz Graphics Synthesizer, pełniący rolę procesora graficznego. Wokół nich pojawiło się jeszcze wiele dodatkowych rozwiązań, ale zapomnijmy o nich na potrzeby uproszczenia przekazu. Kluczowa kwestia polegała na tym, że PS2 tak naprawdę nie miało procesora dedykowanego do renderowania 3D. Zamiast tego postawiono na równoległe działanie całej architektury, na przepływ dużej ilości danych między różnymi komponentami. Aby wyciągnąć z PS2 jego moc, potrzebne było umiejętne wykorzystanie EE i towarzyszących mu komponentów oraz koprocesorów. Deweloperzy musieli nauczyć się programowania na nowe PlayStation od zera.

Najgorsze, że samo Sony nie pomagało twórcom. Pierwsze dev kity nie były odpowiednio zoptymalizowane, a dostarczona dokumentacja miała około 5 tys. stron i nie została przetłumaczona z japońskiego na angielski (problem dla zachodnich deweloperów). Największym wyzwaniem była jednak sama nowa architektura, która wymagała pisania własnych bibliotek od zera, gdyż nikt nie dostarczył gotowych rozwiązań. Do tej pory modele 3D na PSX-a generowano za pomocą wielokątów. Tymczasem PlayStation 2 mogło wykorzystywać równania do tworzenia modeli 3D, tworząc „prawdziwie" wyglądające kule czy chociażby nachylenia drogi w grze wyścigowej. Ale najpierw twórcy musieli opanować tę sztuczkę.

NA OSTATNIM ETAPIE RIDGE RACER V, PO NOCACH, BYŁ KOŃCZONY PRZEZ 55-OSOBOWY ZESPÓŁ NAMCO

Aby wyjaśnić problemy deweloperów, musimy zajrzeć do środka EE. Znajdziemy tam kilka komponentów, w tym dwie jednostki wektorowe (Vector Units). To właśnie one okazały się kluczowe do płynnego generowania grafiki bez konieczności oglądania loadingów. Innymi słowy, dzięki opanowaniu jednostek wektorowych mogło powstać Liberty City w GTAIII (oraz innych grach open world), światy takie jak ten w Jaku II, poziomy w Ratchet & Clank czy niesamowita architektura God of War. Patent Sony z jednostkami wektorowymi był bardzo dobry, jednak deweloperzy potrzebowali kilkunastu miesięcy, aby jesienią 2001 r. dostarczyć takie hity jak wspomniane GTAIII, MGS2, Silent Hill 2 czy Final Fantasy X (w Japonii). Tymczasem premiera PS2 odbyła się w marcu 2000 r. i jesienią 2000 r. w Europie i USA – Sony potrzebowało zatem gier, a deweloperom brakowało czasu. To oznaczało kłopoty.

Problemy roku 2000

Jesienią 1999 r. podczas targów TGS pokazano zwiedzającym nadchodzące tytuły na PS2, wśród których można było obejrzeć m.in. Gran Turismo 2000, Dark Cloud i The Bouncer. Trzy szlagiery, które dobrze obnażyły, z czym mierzyli się twórcy na początkowym etapie produkcji gier na PS2. Pierwszy tytuł, mający być szlagierem nowej konsoli, trafił do sprzedaży dopiero w kwietniu 2001 r. jako Gran Turismo 3: A-Spec. Stał on się w pełni zasłużonym hitem, ale zaliczył wielomiesięczne opóźnienie. Dark Cloud, gra reklamowana jako konkurent Zeldy, integralny element każdej prezentacji nowej konsoli pokazującej możliwości PS2 dotyczące m.in. renderowania efektów wody i oświetlenia, też zaliczyła opóźnienie. Finalnie, kiedy tytuł pojawił się w grudniu 2000 r., okazało się, że to fajna, ale uproszczona pod kątem mechaniki pro-

eprasa.pl 79de2a852e

dukcja, w której główny nacisk położono na budowanie, a nie świat niczym z gry Nintendo. No i The Bouncer, superprodukcja Squaresoftu, gwiazd PSX-a, prowadzona przez dream team tego studia. Tytuł, którego kilkusekundowe fragmenty działały na wyobraźnię graczy marzących o PS2. Współtwórca The Bouncera, Takashi Tokita, przyznał w rozmowie z magazynem GamePro, że największym problemem jego gry było PS2 i konieczność przestawienia się na nowy sposób kodowania i tworzenia. Ostateczny efekt? Debiutująca w grudniu 2000 r. pozycja, która wyglądała dobrze, ale oferowała mniej niż godzinę zabawy (odliczając czas trwania scenek). Nawet mistrzowie ze Squaresoftu nie dawali sobie na początku rady z PS2. Skoro zatem tak mocno promowana trójka tytułów nie dotarła na start w 2000 r., na placu boju pozostali inni. Oni też nie mieli łatwo.

Debiut PS2 4 marca 2000 r. w Japonii był gigantycznym komercyjnym sukcesem. Do sklepów równocześnie trafił m.in. Ridge Racer V. Analogicznie jak w grudniu 1994 r. w przypadku PSX-a PS2 też debiutowało z kultowymi wyścigami. Rzeczywistość nie była jednak tak różowa. Główny programista gry w rozmowach z mediami przyznał, że zespół chciał użyć antyaliasingu, „ale z powodu różnych ograniczeń nie udało się tego zrobić tak, jak chcieliśmy" (jeszcze wrócimy do tego wątku). Jak się okazało, Namco nie otrzymało wszystkich narzędzi programistycznych od Sony w trakcie robienia debiutanckiego tytułu, bo te zwyczajnie nie były gotowe. Gra nieustannie mierzyła się z różnymi błędami i problemami w trakcie produkcji, a zespół miał na głowie szefostwo wymagające ukończenia projektu przed premierą konsoli. Na ostatnim etapie Ridge Racer V, po nocach, był kończony przez 55-osobowy zespół Namco. Finalny efekt był udany, biorąc pod uwagę presję czasu i problemy techniczne. Jednak ta gra doskonale (i dosłownie) obrazowała jeden z największych problemów pierwszych tytułów na PS2 – aliasing (bardziej „poszarpany" obraz, obiekty z „wyszczerbionymi" powierzchniami).

KUTARAGI CHCIAŁ PROCESORA, KTÓREGO ARCHITEKTURA BĘDZIE SIĘ RÓŻNIĆ OD DOTYCHCZAS ISTNIEJĄCYCH NA RYNKU

Raz jeszcze będziemy musieli się skupić na technikaliach, ale warto. Oprócz wymagającej architektury związanej z procesorem EE „wąskim gardłem" PS2 okazało się tylko 4 MB pamięci VRAM (wideo). Musiała ona być dzielona między samo wyświetlanie gry, tekstury i bufor Z (zarządzający głębią 3D). Inżynierowie, szczególnie na początku, mieli problem, aby sobie z tym poradzić. Zamiast stosować frame rendering (rendering ramki), korzystali z field renderingu (renderowanie pola). Już wyjaśniam. Frame rendering działa tak, że konsola tworzy obraz i wysyła go do telewizora w odpowiedniej rozdzielczości. Powiedzmy, że jest to pełnoprawny obraz 480 (może być 480p lub 480i) w przypadku PS2. Do telewizora dociera cały obraz (są dwa sposoby, zależnie od „p" lub i", ale to bez znaczenia) i na ekranie nie mamy zniekształceń. Wyzwanie z VRAM sprawiło, że twórcy zastosowali obejście w postaci field renderingu. W tym przypadku zamiast 480 linii do TV docierała tylko połowa ramki, a konkretnie PS2 wysyłało najpierw pierwszą połowę (np. parzyste linie), a podczas następnego odświeżenia renderowano drugą połowę (np. nieparzyste linie). Dzięki temu udawało się sztucznie oszczędzić połowę pamięci VRAM, czyli dużo. Paradoks tego rozwiązania polegał na tym, że działał on wizualnie prawidłowo tylko wtedy, kiedy gra miała 60 klatek, a jednocześnie łatwiej było osiągnąć 60 klatek, bo do takiego renderowania („na pół") było potrzeba mniej mocy konsoli. Niestety minusy były duże.

Ponieważ obraz był renderowany za pomocą opisanej sztuczki, na ekranie widzieliśmy obiekty z większym aliasingiem. Dodatkowo wystarczyło, że gra zgubiła nawet jedną klatkę animacji, a cała iluzja zaczynała się sypać, bo obraz jakby drgał. Na telewizorach CRT, jeśli nie doszło do spadku płynności, a programiści mieli talent, mniej wprawne oko tego nie widziało, ale problem istniał. Wystarczyło jednak podpiąć PS2 do telewizora HD (w 2000 r. mało kto mógł, ale kilka lat później już tak), aby ujrzeć potężną pikselizację. Odbiło się to na grach startowych.

Z field renderingu skorzystał Ridge Racer V, co sprawiało, że niektórzy gracze już wtedy widzieli, że coś „było nie tak".

To samo rozwiązanie zastosowano również w Tekken Tag Tournament w japońskiej wersji. Jednak najlepiej różnice pomiędzy oboma renderingami było widać na przykładzie japońskiej odsłony Dead or Alive 2. Gracze mieli do czego porównać DoA2, a mianowicie do portu na Dreamcasta. Różnica była widoczna gołym okiem. Co więcej, ponieważ Tomonobu Itagaki, twórca serii, miał niecałe dwa miesiące (!) na zrobienie portu na premierę konsoli, gra miała masę różnych dodatkowych błędów. Nalegał on, aby przełożyć premierę, ale Tecmo go oszukało – udając, że tylko pożycza kopię gry, zaniosło ją do tłoczni i wypuściło na rynek. Itagaki był do tego stopnia załamany, że myślał o odejściu z firmy. Różnice w wersji DoA2 dały fanom Dreamcasta amunicję, aby krytykować rzekomą moc PS2.

Problemy graficzne i produkcyjne z pierwszymi grami debiutującymi w okresie premiery PS2 w Japonii dobrze pokazały, że twórcy nie byli w pełni gotowi na start nowego sprzętu. Na szczęście do czasu premiery PS2 w USA i Europie udało się rozwiązać niektóre z tych problemów, ale nie wszystkie.

Europa i USA – premiera w wersji 1.1

Za sprawą zaprezentowanego w maju 2000 r. na targach E3 pierwszego, zwalającego z nóg, trailera MGS2 amerykańscy i europejscy gracze byli napaleni na PS2. Dzięki ponad sześciu miesiącom różnicy od premiery w Japonii deweloperom (szczególnie tym japońskim) udało się lepiej poznać nowy sprzęt Sony. Namco zmieniło rendering w TTT na ten odpowiedni, dzięki któremu gra prezentowała się lepiej na start na Zachodzie. Niestety nie zrobiono tego samego z RRV. Odpowiedniej aktualizacji doczekało się również DoA2 – różnica w porównaniu do wersji japońskiej była znacząca. Premiera oczywiście była sukcesem, ale jesienny pakiet gier na start i tak pozostawiał pewien niedosyt.

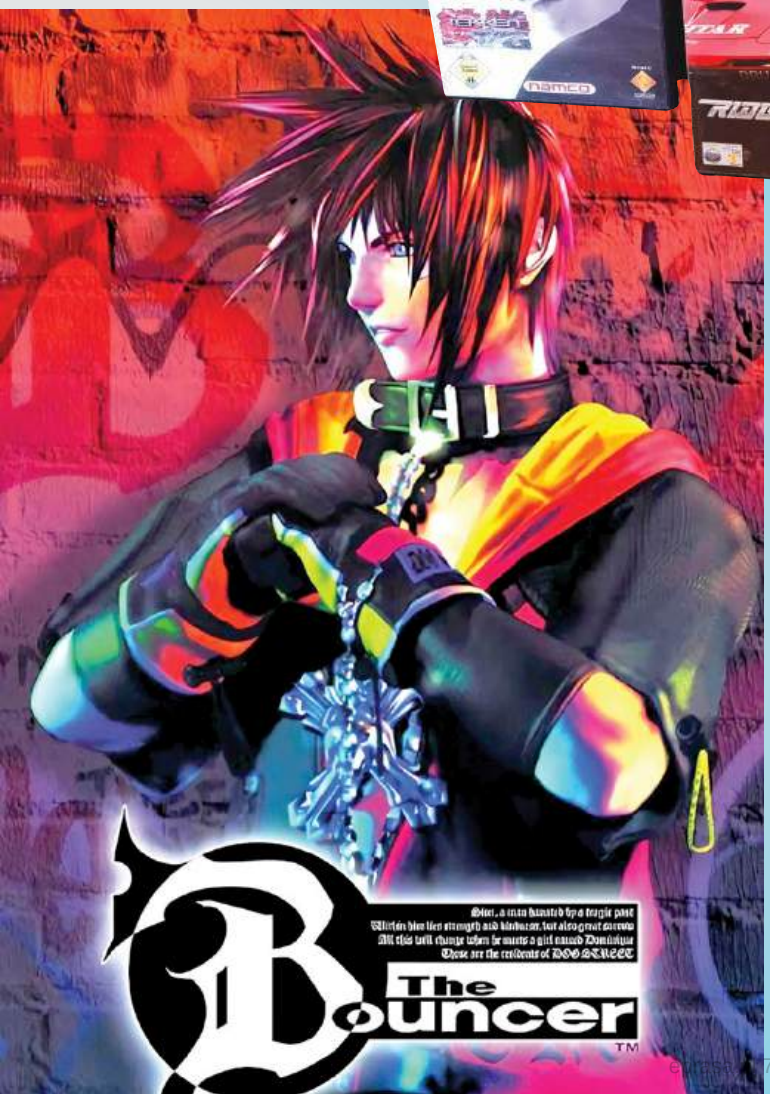
eprasa.pl 79de2a852e

Około 35 gier – tyle tytułów pojawiło się w sumie w okienku startowym jesienią w USA i Europie (w Stanach 29, w Europie około 33, nie wszystkie gry się pokrywały). Jednak wiele z tych pozycji tkwiło nadal jedną nogą w poprzedniej generacji (kilka zapomnianych tytułów startowych opisałem w osobnej ramce). Na swój sposób mieliśmy do czynienia z takim PSX-em 1.5, czymś, co pozornie wyglądało jak sprzęt na poziomie Dreamcasta. PSX robił wrażenie, bo grafika 3D była wtedy nowością. Ludzie byli też gotowi wybaczyć debiutującemu Szarakowi, że mają przed sobą automatową „grę na godzinę". Epoka PS2 nie mogła już być taka łaskawa, szczególnie że konsola kosztowała na start 2699 zł (średnia miesięczna pensja wg GUS wynosiła wtedy 1923 zł), a do tego trzeba było kupić grę i nową memorkę. Czy to oznaczało, że PS2 prezentował się aż tak źle po premierze?

PlayStation 2 już na początku pokazało nowe możliwości graficzne. Dosłownie na starcie. Po wejściu do menu konsoli (pamiętny „zegar") można było zobaczyć efekt głębi ostrości, wykorzystywany potem w wielu grach. Ktokolwiek rozumiał efekty graficzne, ten po odpaleniu Tekken Tag Tournament zobaczył takie cuda jak pełne modelowanie powierzchni, renderowanie odbić światła, a nawet efekt odbić obiektów w kałuży wody – poprzednia generacja nie potrafiła robić sprzętowo takich cudów. Większość gier na start chodziła w 60 klatkach, co robiło wrażenie, ale było (w niektórych przypadkach), jak już wiecie, spowodowane maskowaniem problemu z renderingiem ramki. Trzeba też uczciwie przyznać, że sam nośnik DVD, a raczej jego odpowiednie wykorzystanie, też robiło wrażenie. Intro takiej gry jak chociażby Armored Core 2 powalało swoją jakością obrazu, podobnie jak multimedia towarzyszące strategii Kessen. Natomiast wiele z gier premierowych (w tym RRV i TTT) sprzedawano na CD, których warstwa z zapisanymi danymi była niebieska. Czyżby w ten sposób próbowano zaoszczędzić trochę kasy? Bardzo możliwe, bo płyta DVD-ROM była wtedy znacznie droższa niż CD-ROM.

Z napędem wiązała się jeszcze jedna smutna historia. Niektóre z konsol z pierwszych partii PS2 miały wadliwe zespoły laserowe, co prowadziło do problemów z czytaniem gier CD (częściej) i gier DVD. Osoby, które napotkały ten problem, otrzymywały komunikat Disc Read Error. Sprawa była na tyle poważna, że w USA, za sprawą ugody zbiorowej z 2005 r. (tak, dopiero wtedy), gracze dostali 25 dol. w formie kuponu. Wyobraźcie sobie taką sytuację po premierze – kupiliście sprzęt za kupę kasy, a on przestaje działać.

Tytuły startowe przyniosły niespodzianki niepochodzące z Japonii, jak strzelanka FPP TimeSplitters autorstwa byłych pracowników z Rare czy SSX, dający początek kultowej w tej epoce marce gier sportowych EA BIG. Szczególnie ta druga pozycja momentalnie stała się jedną z najbardziej udanych premier PS2. Tytuł łączył świetną oprawę graficzną (doskonałe efekty świetlne, długie trasy) z udaną mechaniką i klimatem jak z najlepszych gier arcade. Był to zarazem najciekawszy z tytułów umieszczonych na demie sprzedawanych z konsolą. Samo demo, no cóż, było rozczarowaniem. Po pierwsze, była to płyta CD, co w przypadku dema oznaczało mniej gier na krążku. A konkretnie trzy. Obok SSX umieszczono tam jeszcze Fifę 2001 i Wild Wild Racing. Dało się tam jeszcze znaleźć demko techniczne zatytułowane Find My Own Way, które co prawda dobrze pokazywało techniczny potencjał PS2, ale nie miało klimatu T-rexa. W pewnym stopniu perfekcyjnie pasowało ono do premiery PS2 – pokazywało potencjał konsoli, dając przedsmak niesamowitych doznań, jakie miały nadejść w 2001 r., ale samo w sobie jeszcze nie zwalało z nóg.



Początek legendy

Jeden z menedżerów w oddziale PlayStation dobrze podsumował sytuację przed startem konsoli: „Jeśli PSX był sukcesem, to prawdziwym dowodem na nasze zwycięstwo będzie, jeśli nowa maszyna poradzi równie dobrze lub nawet lepiej niż poprzednik". Tak się stało, przede wszystkim dzięki temu, że marka miała ogromny kredyt zaufania. Innowacyjna architektura Emotion Engine też miała z tym sporo wspólnego, ale na to trzeba było poczekać. Sony ryzykowało, wierząc Kutaragiemu, stawiając wszystko na jedną kartę i tworząc sprzęt od podstaw. Zaufano deweloperom, licząc na ich talent i zaangażowanie, zarazem prosząc graczy o cierpliwość. Dzisiaj nie do pomyślenia. ⊗

79de2a852e

ZAPOMNIANE GRY STARTOWE

EUROPA I USA

Patrząc na zachodnie (USA i PAL) gry wydane w okolicach premiery PS2, znajdziemy trochę zaskoczeń, jak aż cztery bijatyki (TTT, DoA2, Street Fighter EX3 i Ready 2 Rumble Boxing: Round 2), aż cztery RPG-i (Eternal Ring, Ever Grace, Orphen: Scion of Sorcery i zachodni Summoner), różne gry wyścigowe (RRV, Smuggler's Run, Wild Wild Racing, Midnight Club, F1 i Moto GP), dwa FPS-y (TimeSplitters i Unreal Tournament), dwie gry z mechami (Armored Core 2 i Gungriffon Blaze), dwa tytuły Koei (Dynasty Warriors 2 i mocno promowaną w mediach strategię Kessen), a nawet dwie gry snowboardowe (SSX i ESPN Winter X-Games Snowboarding). Oprócz tego mieliśmy takie kurioza jak Fantavision pokazujące możliwości graficzne konsoli, jeśli chodzi o elementy cząsteczkowe. EA miało swoje tradycyjne gry sportowe i ponadto wydało nieudany klon Syphon Filtera pod tytułem X-Squad. Tymczasem Konami dostarczyło jeszcze konwersję automatowej strzelanki Silent Scope oraz port Gradius III & IV. To i tak nie wszystkie gry, ale jak widać, rozstrzał był ogromny. Skupmy się na kilku, o których (słusznie lub niesłusznie) zapomniał czas.

Armored Core 2

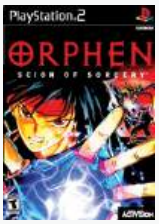
Mało osób pamięta, że „prawdziwy" sequel Armored Core pojawił się na PS2, trafiając do USA wraz z nową konsolą. Z jednej strony było to „tylko" to samo, co na PSX, ale w lepszej wersji, z drugiej jednak PS2 potrzebowało rozbudowanych gier, które nie były prostymi shooterami jak z automatów.

Eternal Ring

Debiut nowego PlayStation bez King's Field? Nie do końca. Eternal Ring co prawda nie był oficjalną kontynuacją King's Field, ale gra pożyczała bardzo wiele z kultowej dzisiaj serii FromSoftware. Jako młody adept magii musieliśmy zgłębić tajemnice pewnej wyspy, korzystając z tytułowego pierścienia (jego magii).

Ever Grace

Po raz trzeci FromSoftware (jak oni to zrobili!). Tym razem RPG, który powstawał początkowo z myślą o PSX (trochę widać). Jako jeden z dwóch herosów walczyliśmy tutaj w grze przypominającej trochę połączenie Zeldy z Diablo (to pewne nadużycie). Interesująca fuzja, która ma swoich fanów do dzisiaj.



Orphen: Scion of Sorcery

Erpeg akcji debiutujący wraz z konsolą w USA i Europie. Bazująca na mandze, zrobiona przez mało znane studio gra tak naprawdę była bardzo uproszczoną produkcją – eksplorację ograniczono do minimum, podobnie jak walki. Pewnie takie uproszczenia sprawiły, że wyrobiono się na premierę.

Street Fighter EX3

Jaka była pierwsza bijatyka na PS2? Właśnie Street Fighter EX3, startujący wraz z japońskim PS2 4 marca (TTT wyszedł pod koniec miesiąca). Była to odrobinę odświeżona wersja poprzednich odsłon tej konkretnej serii z opcją tag-team. Dla fanów w sam raz. Co ciekawe, wersja PAL wyszła dopiero w marcu 2001 r. Za późno.

Unreal Tournament

Oczywiście wszyscy kojarzą Unreala, ale ile osób wie, że UT towarzyszył zachodniemu debiutowi konsoli? W czasach kiedy nie było jeszcze Halo, koncepcja FPS-a na konsolach (nie licząc epoki N64) nadal była egzotyczna. Port na PS2 był, jak na debiut, niezły, ale graliśmy tylko lokalnie (boty lub podzielony ekran).

eprasa.pl 79de2a852e

Flashback KONSOLE

COFNIJ SIĘ W CZASIE I ZAGRAJ JAK ZA DAWNYCH LAT!

FLASHBACK KONSOLE TO PODRÓŻ DO ŚWIATA OD RETRO GAMINGU PO WSPÓŁCZESNY, OD ELWRO TVG AŻ PO PLAYSTATION 5

WYNAJMUJEMY KONSOLE NA EVENTY, IMPREZY FIRMOWE I FESTIWALE POPKULTURY

ZAPRASZAMY NA
FACEBOOK: FLASHBACK KONSOLE I GRY
ORAZ **YOUTUBE: FLASHBACK KONSOLE**

ZOBACZ, JAK MOŻESZ DODAĆ ODROBINĘ NOSTALGII DO SWOJEGO WYDARZENIA!

STAY RETRO!

epresa.pl/9de2a852c

HANDLUJĄC CUDAMI

Przegląd jesiennych seriali z kategorii mystery

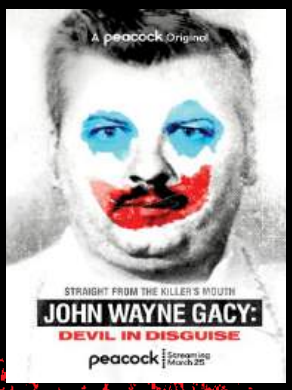
TEKST: **MYSZAQ**

Idziemy w mniejsze miejscowości. Poza główny szlak. Tak na jesień. Zebrałem kilka seriali, które zapraszają Cię do zamkniętych miasteczek i społeczności, budując lokalną tajemnicę. Coś dziwnego dzieje się tu z ludźmi... Albo z całym światem... A może tylko z głową głównego bohatera? Zależy, jak interpretować ciąg zdarzeń. To łączy wszystkie cztery dzisiejsze propozycje. Do tego w każdej z tych historii pojawia się odrealniona, pstrokato wyglądająca postać. Klaun, fanatyk, outsider. Jak zwał, tak zwał. No to jedziemy...

Pożeracz światów

Na początek solidne zaskoczenie – nowy serial twórcy „Breaking Bad", czyli Vince'a Gilligana. Ale z kosmicznie innej bajki. Mowa o serialu **„Jedyna"** (2025), który rozpoczyna się dziwnym sygnałem wyłapanym przez stację analizującą dane... A później te ziemskie dane zostają zresetowane w bardzo ciekawy sposób. Tematyka science fiction to korzenie Vince'a – facet współtworzył „Z Archiwum X". I widać, że świetnie sobie radzi z żonglerką sprawdzonymi, inwazyjnymi motywami i zupełnie świeżymi wtrąceniami. Główną oś narracji niesie dobrze znana z jego produkcji Rhea Seehorn – tym razem w roli inteligentniejszej Blanki Lipińskiej, czyli pisarki rozerotyzowanych romansów chętnie zaglądającej do kieliszka. Carol w czasie kolejnej z promocyjnych podróży doświadcza najgorszego dnia w życiu. Wali jej się cały świat – w kwestii ukochanej osoby, ale też per se, w kwestii świata jako takiego. Wszyscy dookoła dostają dziwnego paraliżu, zapaści... A później nastaje zupełnie nowy rozdział. To, co jest najgorszym dniem dla Carol, w globalnej perspektywie ma być najpiękniejszym. Tylko czy to nie jest tak, że za fasadą takiej utopii zawsze kryją się najgorsze okrucieństwa? No właśnie.

„Jedyna" zaprasza w niebagatelną podróż – przez nowy koncept społeczny, technologiczny... Ale też starą dobrą walkę ideologiczną „lewa kontra prawa strona", „dobro wyższe kontra dobro jednostki". I jak to u Vince'a – nie ma zero-jedynkowych podziałów, tych dobrych i tych złych. Po obu stronach barykady czają się najgorsi. Po obu stronach panuje przekonanie, że tylko my mamy rację. I że trzeba zniszczyć aktualny porządek rzeczy. Wprawdzie w środku pierwszej serii historia nieco zwalnia, ale na szczęście widać, że Gilligan ma więcej niż jeden główny pomysł. Wie, dokąd chce z tym jechać. Jakie konsekwencje budować – jako thril-



ler, jako science fiction, jako historię przepracowywania traumy. Ale też jako bardzo celną, czarną komedię. Zapowiedziano już kolejne dwa sezony. I coś czuję, że tak jak w „Breaking Bad" i „Better Call Saul" tutaj też będzie tylko coraz lepiej i mocniej.

Pożeracz dzieci

Druga propozycja na jesienne wieczory to rozszerzenie kinowego uniwersum „It" o serial **„Welcome to Derry"** (2025). Opowieść wyjaśniającą genezę losów Pennywise'a i terenów, na których wybudowano tytułowe miasteczko. Akcja serialu rozgrywa się w 1962 r. w ulubionym stanie Stephena Kinga – Main i w stanie zaburzonej poczytalności ludzkiej. Tu przecinają się losy majora Leroya Hanlona i jego rodziny oraz trójki dzieciaków z lokalnej szkoły, którzy z różnych powodów nie są specjalnie akceptowani w środowisku. Wszyscy zaczynają odczuwać obecność czegoś złego. Czegoś, co żywi się strachem, ludzką podłością, prześladowaniem. Zaczyna się od niepokojących, drobnych wizji. Od aktów agresji rasowej, klasowej, zawodowej. Dość szybko subtelna rzeczywistość eskaluje w odrywane kończyny i rozpruwanie głów. Serial stawia na dwa zabiegi straszące – klimat czegoś czającego się w mroku, detali, narastającego niepokoju. I na uderzenie sztachetą między oczy, mocną groteskę, bez oszczędzania kobiet czy dzieci.

Dobrze oddano stylistykę lat 60. w USA. Trafnie zderzono zmiany kulturowe, polityczne i upodobana ludzkie. Niestety robi się trochę kanciasto, kiedy serial za bardzo tłumaczy wątki znane z „It", wyjaśnia za pomocą grubo ciosanych porównań. Podobnie ma się sprawa w przypadku warstwy straszącej. W momentach, kiedy scenariusz bawi się konwencją, oczekiwaniami, niedopowiedzeniami – wszystko gra. Gorzej, gdy na ekran wlatują personifikacje strachów – od piekielnych noworodków, przez szalonych księży, po zmutowane potwory. Jakieś to za oczywiste, miejscami trącące kiczem… Więcej małomiasteczkowego terroru i ludzkiego knowania, mniej festynu straszydeł – to by tylko temu serialowi wyszło na dobre. „Welcome to Derry" sprawdza się w wątkach pobocznych, w wydarzeniach pokazujących, że ludziom niewiele trzeba, by stali się potworami… W motywach rozwijających postać Pennywise'a trochę kręci się w kółko, nawet mimo świetnego Billa Skarsgårda. Wizualnie jest jednak kilka mocnych momentów – trzymajcie głowy i dłonie przy sobie.

BĘDZIE TROCHĘ HORRORU, TROCHĘ CZARNEJ KOMEDII, TROCHĘ DRAMATU. DO TEGO DWA KLAUNY, JEDEN DEMON I SPORO SCEN JEDZENIA… POŻERANIA NAWET

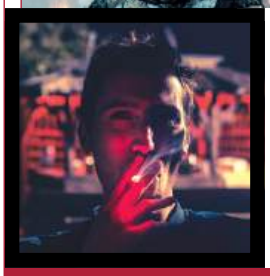
Pożeracz zabobonów

To teraz serial mniej znany, operujący na oparach absurdu, demonologii i schematów znanych z „Z Archiwum X", czyli cztery sezony **„Evil"** (2019–2024). Coś z pogranicza horroru, thrillera psychologicznego i kryminalnego proceduralu. Oto śledzimy losy trójki bohaterów – psycholożki sądowej, seminarzysty przygotowującego się do kapłaństwa oraz twardo stąpającego po ziemi inżyniera. Wspólnie badają przypadki, które Kościół uznaje za potencjalnie nadnaturalne – objawienia, nawiedzenia, cudowne poczęcia. Największą siłą „Evil" jest jego niejednoznaczność. Mamy tu odcinki na poważnie, o kryzysie wiary, traumach dzieci… Mamy niemal komediowe, o absurdalnych zachowaniach głęboko wierzących ludzi… Mamy horror, gdy nagle pojawiają się rogate demony czy zakonnice o nadprzyrodzonych mocach. Serial umiejętnie to wszystko łączy, trzyma ten miszmasz w ryzach (może kilka razy jest zbyt kiczowato czy nudno, ale to szybko mija). Jak to możliwe? Otóż dlatego, że daje widzowi sporo wolności interpretacyjnej – czy zło to coś nadnaturalnego, czy bardzo organicznego, płynącego prosto z nas? Czy świat wierzeń, rytuałów, obrządków to coś naprawdę poważnego, czy absurdalna bajka? A kiedy pojawia się Michael Emerson, to „Evil" naprawdę pokazuje pazur. Potrafi być obleśny i fascynujący zarazem. Slapstickowo kiczowaty i przerażający jednocześnie. A to duża sztuka.

Pożeracz nadziei

Na koniec coś cięższego, poważnego, opartego na faktach. **„Devil in Disguise: John Wayne Gacy"** (2025) to bardzo dobra odtrutka na nierealnie podaną, fikcyjnie napisaną i teatralnie wystylizowaną biografię Eda Geina. Portret Gacy'ego jest zgodny z udokumentowanymi wydarzeniami z lat 70. z małego miasteczka Waterloo w stanie Iowa. Ma realistyczną, brutalną narrację, ale nie popada w przesadę. Pokazuje Gacy'ego w sposób złożony – jako drobnego przedsiębiorcę, który pragnął być wpływowym, szanowanym obywatelem. Jako dwukrotnie żonatego faceta, którego kręcili młodzi chłopcy. Jako dobrze wychowanego socjopatę, który zawsze potrafił usprawiedliwić brutalne gwałty i mordy na swoich ofiarach. Do tego ma zaciskającą się na szyi widza pętlę – w postaci rosnącej liczby odkrywanych ofiar i zeznań głównego bohatera, który z przedziwną beztroską i błahością opowiada o zabijaniu i rozczłonkowywaniu ciał. Mocna rzecz – i jako portret bestii ukrytej w fizjonomii otyłego miśka, i jako ukazanie mozolnej, brudnej, często bardzo niewdzięcznej pracy śledczych tamtych lat.

No i bardzo przekonujący Michael Chernus w tytułowej roli. Warsztat aktorski to jedyny wspólny mianownik biografii Gacy'ego i Geina. ⊗



SOBEK: Jeśli jakimś cudem przegapiliście wieści, to 5 grudnia staraniami polskiego Plaiona na rynku ukazał się „Cyberpunk: Edgerunners" w kolekcjonerskim wydaniu Blu-ray, a Kojima Productions ujawniło prace nad anime „Death Stranding: Isolations", więc w oczekiwaniu odświeżam sobie „Berserka" i „Neon Genesis Evangelion" i pozdrawiam Jutrzena z forum PSX, bo właśnie teraz tym słowem pobiłem rekord 51 słów w zdaniu wielokrotnie złożonym i choć masz rację, Jutrzenie, że czasem pisanie wymyka mi się spod kontroli i przesadzam wielokrotnie, to nie mogłem się powstrzymać, by nie podjąć wyzwania. Pozdrawiam Cię!

KINO

Predator: Strefa zagrożenia / Predator: Badlands

Dek próbuje udowodnić, że zasługuje na szacunek klanu i przemierzając najpaskudniejszą znaną planetę w poszukiwaniu mitycznego potwora, znajduje słodziaśnego stworka. Pomimo sukcesu streamingowego brudnego „Prey" Dan Trachtenberg zasiedlił tytułową strefę gwiezdnowojennymi maskotkami. I wiecie co? To nie jest problem, a napotkany na toksycznej planecie android korporacji Weyland-Yutani też tylko wzmacnia nasze zainteresowanie łowami, bo nie wiemy, skąd się tam wziął i jakie ma ukryte cele. Krytyka toksycznych wzorców męskości w klanie Predatorów też nie przeszkadza, bo od tego zaczęła się ta marka: od grupy zagubionych w dżungli, przerysowanych imbecyli ejakulujących nabojami. I tylko Dutch przetrwał jako ten inteligentny ludzki okaz. Problem „Strefy zagrożenia" tkwi w tym, że komiczne relacje i słabiuteńkie żarty między Dekiem a androidką brzmią tak żenująco, że film od razu traci oczko, a nawet i dwa, bo dialogi rodzą wstyd u widza. A to, że Dek niejako zamienia się w trakcie filmu w Predatora – Druida szanującego lokalną florę i faunę, by wykorzystać ją przeciwko złej korporacji? Ta fantazja o „Strażnikach Galaktyki" w uniwersum Predatora rodzi wiele możliwości na wielu planetach, ale bez infantylnych dialogów i rozmyślań emocjonalnie upośledzonych androidów – od tego mamy „Obcego: Ziemię". „Diuna" czy „Grzesznicy" nie musiały być infantylne, by zgromadzić widzów.

Ocena: 6

Reżyseria: Dan Trachtenberg Występują: Elle Fanning, Dimitrius Schuster-Koloamatangi Rok produkcji: 2025 (USA) Gatunek: SF

NETFLIX

Frankenstein

Jeśli lubicie filmy Guillermo del Toro przede wszystkim za hołdowanie staremu i niememu kinu, to jego „Frankensteina" włączcie sobie od razu bez czytania recenzji, gdyż fiksacja w odtwarzaniu tamtych narracji nie znajduje mej sympatii, a już w zdaniu otwierającym zaszyłem opinię antyfana. Tę wersję klasyki del Toro nakręcił równie modelowo, a jedynie środek ciężkości przenosi z grozy na dramat Victora Frankensteina, zwykłego dupka z boskimi aspiracjami kreacjonistycznymi zaspokajającymi ego i leczącymi duszę ze wspomnień o toksycznym ojcu. Oświetlenie i scenografia filmu od razu kojarzą się z pierwszą połową lat 90., co akurat wypada ładnie, ale już prostota i naiwność dzieła przywodzą na myśl nudnego i kiepsko zrealizowanego, lecz kultem otoczonego „Cronosa" i dla fanów tegoż właśnie nakręcono tego oto „Frankensteina". Żebrzący o klasykę w ujęciach przewrotnych odejdą bez jednego marnego miedziaka w kubeczku swych potrzeb. Chyba że potraktują nieco baśniowy aspekt tej ekranizacji jako nową wartość, a przyznaję, że „Pinokio" del Toro mógłby rozgrywać się w tym samym uniwersum i przechodzić gdzieś na drugim planie, nie wzbudzając zdziwienia. O Frankensteinie opowiadają lepiej „Ex Machina" czy „Her" i jeśli warto obejrzeć tę ekranizację powieści Shelley, to wyłącznie dla nostalgicznego nastroju filmu pasującego do sobotniego, wieczornego pasma „jedynki" o dwudziestej.

Reżyseria: Guillermo del Toro,
Występują: Oscar Isaac, Jacob Elordi, Christoph Waltz
Rok produkcji: 2025 (USA)
Gatunek: dramat

Ocena **5**

AMAZON PRIME

Złodziej z przypadku / Caught Stealing

Charlie Huston jest amerykańskim pisarzem, o którego istnieniu nie miałem pojęcia do czasu seansu „Złodzieja z przypadku". To Huston napisał scenariusz dla Darrena Aronofsky'ego na podstawie własnej powieści. Oglądając perypetie pogrążonego w alkoholowym ciągu barmana z nowojorskiej knajpy, który wpada w kłopoty, bo nie pamięta, co nawywijał po pijaku, można posądzić duet twórców o ukryty sens na dnie kolejnej wychlanej butelki burbona. To schemat wypracowany dawno temu przez alkoholików pokroju Bukowskiego, więc Aronofsky na pewno zaszył tu coś więcej niż esperal. Prawda? Barman Hank rozbił w młodości auto po pijaku i zniszczył sobie karierę. Jego obecne życie wygląda na czyściec, a seria konfliktów z mafią rosyjską, południowoamerykańską, policją i chasydami przypomina raczej pijacki sen lub metaforę jak w „Drabinie Jakubowej", gdzie bohater przepracowuje traumę po stracie syna, balansując na granicy piekła – stąd się wziął Silent Hill, ale to pewnie wiecie. No więc Aronofsky zdaje się sugerować, że wszystkie chwilami oniryczne i nierealne wydarzenia ekranowe, czasami kojarzące się z odlotami bohatera „Vanilla Sky", to taka metafora wychodzenia z traumy powypadkowej. Tyle że chyba jednak nie. Moim zdaniem wyszła niedopracowana gangsterska komedia w stylu wczesnego Ritchiego. Za to wspaniale osadzona w realiach Nowego Jorku 1998 r. w pakiecie ze ścieżką muzyczną epoki.

Reżyseria: Darren Arronofsky
Występują: Austin Butler, Zoe Kravitz, Matt Smith
Rok produkcji: 2025 (USA)
Gatunek: sensacja

Ocena **6**

Wielki marsz / Long Walk

Rozmowa w trasie czasem ważniejsza od celu wycieczki. W „Wielkim marszu" dyskusje prowadzi się dodatkowo pod lufami karabinów, żeby nie było za łatwo. Taki wymyślono konkurs w zniszczonej wojną domową Ameryce, gdzie zwycięzca marszu zdobywa ogromne pieniądze i symbolizuje determinację motywującą Amerykanów do ciężkiej pracy na rzecz odbudowy kraju. W tej dystopii maruderzy dostają czerwoną kartkę. A po niej kulę w łeb. Maszerujący młodzi chłopcy dyskutują, a naokoło nich padają kolejne trupy wymęczonych marszrutą kolegów i w końcu załapałem, również po ubraniach czy nieśmiertelnikach z numerkami, że to metafora wojny w Wietnamie, gdy jeden z bohaterów odpalił muzykę rockową w radyjku, a ekipa zaczęła się buntować. Mniejsza o metaforę – co bardziej mnie zdziwiło, to kilka dni chodu bez snu. Ten kompletnie nierealny aspekt filmu skutecznie wybija z rytmu, dopóki nie wyguglujesz, że w październiku tego roku Polak, Adrian Kostera, wybiegał prawie 570 kilometrów w ciągu 86 godzin. I zrobił to dla chorej dziewczynki tak jak bohaterowie filmu pragnący polepszyć los bliskich. Godząc się na bezsensowny marsz śmierci jak rekruci wietnamscy, których w powieści pod tym samym tytułem sportretował Stephen King. Konkluzja „Wielkiego marszu" zawodzi, a może tak zamierzono? Cała przyjemność w podsłuchiwaniu rozmów? One z kolei brzmią zbyt literacko. Wychodzony, wymęczony moralitet.

Twórca: Francis Lawrence
Występują: Cooper Hoffman, David Jonsson
Rok produkcji: 2025 (USA)
Gatunek: SF

Ocena **5**

eprasa.pl 79de2a852e

CYBERPUNK: EDGERUNNERS MADNESS

Studio JG

Wracamy do Night City, a dokładniej do bohaterów, których poznaliśmy w serialu platformy Netflix „Cyberpunk: Edgerunners". Jak dobrze pamiętacie, nie jest to najprzyjemniejsze miejsce na ziemi. Tu dosłownie wszyscy każdego dnia walczą o przetrwanie. Na ulicach co i rusz ścierają się różne gangi, a nikt nie może czuć się w pełni bezpiecznie. W tych realiach spotykamy dobrze nam znaną Rebeccę oraz jej starszego brata, Pilara. Wspólnie próbują spełnić swoje marzenie, by pójść w ślady ojca i zostać edgerunnerami. Mimo że przez swoje ekscentryczne charaktery i wyjątkową zdolność do pakowania się w kłopoty są skuteczni głównie w sianiu zamętu i zniszczenia, nie spoczną, dopóki nie wyrobią sobie pozycji w branży. Autorem scenariusza jest Bartosz Sztybor, człowiek, który na Cyberpunku 2077 zjadł zęby. Dostarczył nam już tyle znakomitych historii z tego świata, że biorę w ciemno wszystko, co tylko stworzy. A że stał także za sukcesem serialu, wiedziałem, że to tylko kwestia czasu, zanim dostaniemy mangę zgłębiającą wcześniej opowiedzianą historię. I tak się stało. „Cyberpunk: Edgerunners MADNESS" to klasyczny prequel ze świetnymi planszami autorstwa Asano. Utrzymany jest w znacznie lżejszym tonie niż poprzednie komiksy Sztybora. Opowieść jest dynamiczna, pełna humoru, momentami wręcz absurdalna, ale ja ten klimat kupuję w całości. Zwłaszcza że scenarzysta wspaniale rozwinął bohaterów, dając samej Rebecce jeszcze większą głębię. Ten tom czyta się znakomicie. Szkoda tylko, że urywa się w taki sposób, ale to daje nadzieję, że historia będzie jeszcze rozwijana. A ja? Na razie czuję się, jakbym nie był nawet w jej przedsionku, lecz dopiero stał na wycieraczce przed otwartymi drzwiami. **Muszyński**

9

BATMAN ARKHAM: PINGWIN

Egmont

Batman i jego przeciwnicy z Arkham istnieją już od wielu dekad. Nic więc dziwnego, że wielu twórców stara się na nowo zdefiniować tych bohaterów. Jedne przemiany się udają, inne niestety nie. Jednym z bohaterów, którym udało się nowe otwarcie, jest Pingwin, o czym pisałem kiedyś na naszych łamach przy okazji premiery serialu HBO Max. W antologii „Batman Arkham: Pingwin" widać, co definiowało tę postać przez dekady. Dawniej charakterystyczne „kwa kwa", cylinder czy monokl były tak samo ważne jak zagadki dla Riddlera. Dziś to już raczej symbole, ale wciąż stanowią fundament budujący jego wizerunek. Cobblepot nadal jest królem półświatka, lecz pod maską pewnego siebie gangstera kryje się odrzucony dziwak, który zamiast ulec Gotham, nauczył się nim rządzić. Twórcy jak John Ostrander czy Doug Moench nadali Pingwinowi psychologiczną głębię i uczynili z niego postać nie tylko śmieszną, lecz także niebezpieczną. Antologia jest też pokazem zmian stylu graficznego na przestrzeni lat. Kelley Jones przedstawia Pingwina z przymrużeniem oka. Trochę groteskowego, a trochę przerażającego. Jason Pearson widzi go jako mrocznego i nieprzewidywalnego drapieżnika. Don Kramer łączy klasykę z dynamiką współczesnego komiksu. Nie brakuje również prac Billa Fingera czy Norma Breyfogle'a. To legendy, które współtworzyły całe uniwersum Gotham. Mimo zmian Pingwin pozostaje sobą: elegancki ekscentryk z parasolką, który nie zawaha się przed niczym. Chętnie przyjmę więcej takich pozycji na naszym rynku. **Muszyński**

8

PUNISHER: DZIENNIK WOJENNY

Egmont

Wciąż nie wiem, jak to się stało, że w dobie ogromnej popularności TM-Semiców postać Punishera nigdy nie zyskała u nas takiej rozpoznawalności jak Batman czy Spider-Man. Wydawało się, że ten bohater ma ku temu wszelkie predyspozycje. Na szczęście to nie powstrzymuje Egmontu przed dostarczaniem nam takich rarytasów jak „Punisher: Dziennik wojenny". W tym opasłym albumie znajdziemy 19 zeszytów wydanych w 1988 ., gdy popularność Punishera w USA była ogromna. Scenariusz napisał Carl Potts. W jego historiach Frank Castle działa jak żołnierz na misji: planuje, analizuje, stosuje taktykę i korzysta z ogromnego arsenału. Potts z upodobaniem zagląda do militarnego zaplecza Pogromcy, pokazując, że nie jest to zwykły żołnierz, ale człowiek wyszkolony do wojny. Podoba mi się, jak ta seria zatapia się w świat Marvela, stawiając na drodze naszego bohatera innych herosów z tego świata. Pojawiają się tutaj chociażby Daredevil, Czarna Wdowa czy Spider-Man. Jednak mnie najbardziej ucieszyło pojawienie się Wolverine'a. Jak można się domyślić, najpierw jest on przeciwnikiem Franka, by później walczyć u jego boku. Świetnie napisaną historię z rysunkami Jima Lee możecie właśnie kojarzyć z wydawanych u nas w latach 90. komiksów. To podróż wstecz, pełna akcji, brudu i adrenaliny. Jeśli lubisz komiksy z Punisherem albo chcesz sprawdzić, skąd wziął się jego fenomen, ten tom powinien trafić na Twoją półkę. **Muszyński**

8

X-MEN: WOJNA W ASGARDZIE

Mucha Comics

Mimo że to Stan Lee i Jack Kirby powołali X-Menów do życia, dopiero Chris Claremont ukształtował ich jako drużynę i nadał kierunek ich rozwojowi. Uczynił z nich ikony Marvela. Co jakiś czas mutanci wychodzą poza swoją piaskownicę, by zderzyć się z innymi przeciwnikami z uniwersum komiksowego. I tak jest w tomie „X-Men: Wojna w Asgardzie", gdzie mutanci wplątują się w konflikt z samym Lokim i światem nordyckich bogów. Jak do tego doszło, pytacie? X-Meni wraz z drużyną Alpha Flight wyruszają, by odnaleźć zaginiony samolot Cyclopsa i Madelyne Pryor. Zamiast wraku odnajdują na mroźnym pustkowiu magiczną twierdzę. Okazuje się, że wszyscy pasażerowie katastrofy żyją i otrzymali wyjątkowe moce, przewyższające umiejętności mutantów. Cyclops nie potrzebuje już okularów do kontrolowania swojego promienia, a Madelyne potrafi uzdrawiać jak cudotwórca. Dar ten ma jednak swoją cenę. W rysunkach widać mocny wpływ Jacka Kirby'ego. Jego stylistyka wciąż unosi się nad projektem Asgardczyków. Plansze autorstwa Arthura Adamsa i Paula Smitha są dynamiczne i efektowne; szczególnie zapada w pamięć Storm dzierżąca Mjolnir. Oprawa graficzna jest solidna, choć nie rewolucyjna. Asgard świetnie współgra z mutantami, a stylistycznie czuć już czające się za rogiem lata 90. „X-Men: Wojna w Asgardzie" to klasyczna, lekka, przygodowa historia, pokazująca, że Claremont potrafił swobodnie poruszać się poza główną linią fabularną serii. Nie jest to przełom w historii mutantów, ale wciąż czyta się z przyjemnością. Większą niż obecne przygody X-Menów. **Muszyński**

7

eprasa.pl 79de2a852e

Sanda

Reżyseria: Tomohisa Shimoyama Scenariusz: Kimiko Ueno Studio: Science Saru Liczba odcinków: 12 Gdzie oglądać: Amazon Prime

KONSOLITE: Ho, ho, ho, wesołych świąt i tym podobne, yada, yada, yada, coś tam, coś tam, święta. Odcinki świąteczne są już tradycją, jednak studio Science Saru postanowiło zabrać się za adaptację mangi, której każdy odcinek będzie mieć w klimatach świątecznych.

Przyszłość, mamy rok 2080, Japonia kona z powodu spadającego wskaźnika urodzeń. Rząd wprowadził mnóstwo rozwiązań mających na celu uratowanie sytuacji, od planowanych małżeństw i przymusowego pożycia w celu przyniesienia na świat nowych potomków po dość specyficzne jak zmiana statusu. Dzieci i młodzież do momentu ukończenia pewnego wieku są wyżej w hierarchii niż dorośli. Dziecko może nawet zabić dorosłego i następnego dnia zwyczajnie iść na zajęcia – bez jakichkolwiek konsekwencji. Motto „dzieci są naszą przyszłością" w krzywym zwierciadle. Całość to dość specyficzna metafora i przestroga, a biorąc pod uwagę, co się obecnie dzieje w Kraju Kwitnącej Wiśni, trudno nie oprzeć się wrażeniu, że sztuka po raz kolejny imituje otaczającą nas rzeczywistość.

W tym ponurym świecie, pełnym depresji oraz ciągle spadającego dobrobytu, Shiori Fuyumura morduje innego ucznia ze swej klasy, który myślał, że relacja między nimi jest czymś więcej. Jak się okazuje, Sanda Kazushige krył w sobie tajemnicę – gdy nóż przebił jego ciało i koszula zrobiła się czerwona od jego krwi, została złamana prastara klątwa, która uwolniła Świętego Mikołaja, którego chłopak jest potomkiem. Od tego momentu, gdy tylko Sanda założy coś czerwonego lub jego ubranie się zaczerwieni, przechodzi transformację. Czy ma to sens? Absolutnie. Czy to bawi? Zadziwiająco tak.

Struktura anime jest prosta i typowa dla tego typu gatunku. Główny bohater zyskuje niesamowite moce, które odkrywa stopniowo i oczywiście musi ich użyć w walce z jakimś pierwotnym złem. W Sanda złem jest cały świat pozbawiony świątecznego ducha oraz dorośli, konkretnie pewna grupa nauczycieli oraz w zasadzie cała reszta. Intryga jest przeplatana dziwacznymi sytuacjami oraz typowym, choć nie do końca trójkątem miłosnym. Nie jestem jednak pewien, czy „miłosny" to poprawne określenie na to, co momentami ma tu miejsce. Pewne sytuacje to żarty odnośnie do dorosłości, inne to bawienie się formułą ustalonego z góry związku małżeńskiego i cała masa innuendo. Muskularny dorosły z brodą biegający na golasa przez szkołę i wbijający z gołą dupą na pogrzeb uczennicy ma swój urok. Jednak momentami trudno oprzeć się wrażeniu, że scenariusz kolejnych odcinków to trzymanie się formuły bez formuły. Bez planu czy konsekwencji.

Jakość animacji jest dość stabilna, co jest miłą odmianą. Z drugiej strony tempo jest rozwlekłe, sporo tu oszczędności na odcinkach bez większej ilości akcji, natomiast gdy pojawia się ona na ekranie, to wiadomo dlaczego. Jednak nie obraziłbym się za większy jej pierwiastek. Humor oraz młodzieżowe problemy będące metaforą dorosłości szybko stają się przewidywalne, choć jest kilka zwrotów akcji, którym zabrakło miejsca na dodatkowy oddech. Założenia serii i to, co miało być jej motorem napędowym, stają się dodatkiem do aluzji na temat otaczającej nas rzeczywistości, wyrafinowanej niczym opinie studenta pierwszego roku psychologii. Do tego pewne odcinki odstają poziomem brutalności – raz mamy niewinne, zabawne walki, by w kolejnym jucha lała się na lewo i prawo.

Jako anime na świąteczny okres „Sanda" miało potencjał, choć poziom przyjemności z oglądania zależy od tego, czy przetrwamy nudniejsze momenty i częste powtarzanie zasad tego świata. Można lepsze i gorsze rzeczy wygrzebać do oglądania w święta. „Sanda" raczej nie zostanie „Kevinem" dla fanów animacji, ale kto wie? Może wystarczy nieco świątecznej wiary w cuda? ⊗

6/10

Michał Pisarski

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

Powolne wymieranie

O tym, że konsole do gier błyskawicznie wymrą, a kolejna generacja będzie już ostatnią, słyszę regularnie od mniej więcej 15 lat. Tak naprawdę konsole faktycznie umierają, ale bardzo, bardzo powoli.

Czym właściwie jest bowiem konsola? Kiedyś to była konkretna skrzyneczka od jednego producenta, uruchamiająca napisane specjalnie na jej potrzeby gry na fizycznych nośnikach, z tytułami na wyłączność. Niewielka, prosta w obsłudze, bez instalowania i konieczności używania kombinacji ALT + CTRL + DEL.

Teraz maszynki do grania przesiąkły nowoczesną ideologią, że niby każdy może być, kim chce, wystarczy tylko marzyć czy tam inne „fake it 'til you make it". Te wszystkie chińskie handheldy z emulatorami ludzie nazywają konsolami. Xboksa Ally, czyli przenośnego peceta z Windowsem na pokładzie, konsolą nazywa sam producent. Valve pokazało ostatnio miniaturowego kompa ze SteamOS-em. I kij z tym, że sami dużymi literami nazywają go ciągle komputerem, skoro gracze już ochrzcili go nie tylko konsolą, ale nawet pogromcą konsol Sony i Microsoftu.

Bo tak po prawdzie, w czym właściwie Steam Machine jest mniej konsolowe od nowego przenośnego Xboksa albo od nadchodzącej generacji sprzętu Zielonych, o której Microsoft mówi już oficjalnie, że będzie dość otwartą hybrydą peceta z konsolą? Właściwie to gadżecik Valve jest nawet bardziej konsolowy. Tradycyjny system operacyjny, taki z małymi ikonkami, pulpitem i płaczący o sterowniki czy inne bzdury, ukrywa się znacznie lepiej za SteamOS-em niż za gamingowym wcieleniem Windowsa. Czasami używałem Steam Decka podłączonego do monitora i serio było to niemal konsolowe doświadczenie. Tylko oczywiście konsolowe wedle aktualnej, dość szerokiej definicji.

Gambit Gabena

Ale a propos – to jest dopiero piękny gambit Gabena! W Valve zrobili mniej więcej to, co planuje podobno Xbox, tylko wcześniej, taniej i prawdopodobnie lepiej. Steam ma mnóstwo fanów, świetną atmosferę wokół niemal wszystkich swoich ruchów i wszystkie gry od Xboksa we własnej bibliotece. Microsoft zalicza zaś ostatnio wpadkę za wpadką i wielu dotychczasowych wielbicieli traci już do niego cierpliwość. A przynajmniej do niego jako do producenta sprzętu, bo na brak niezłych gier akurat trudno narzekać.

Oczywiście na osiągnięcie wyników sprzedażowych na poziomie PlayStation czy Switcha Steam Machine nie ma raczej szans, ale na wykopanie Xboksa z podium – jak najbardziej. Nie zdziwię się, jeżeli w najbliższych latach to właśnie produkt Valve stanie się domyślnym brakującym ogniwem między konsolami a komputerami. I super, że coś takiego powstaje, bo gdy sam budowałem sobie peceta, nazywałem go roboczo „kompsolą" i miałem nadzieję, że stanie u mnie w salonie pod telewizorem, a nie przy monitorze, z klawiaturą i myszką. Spoiler: nie wyszło. Ale może kupię to maleństwo od Valve.

Każdy gra na siebie

Wracając do darwinizmu: konsole nie umierają jak dinozaury, zmiecione z planszy przez niespodziewane uderzenie planetoidy. Wykańcza je ewolucja.

W CZYM WŁAŚCIWIE STEAM MACHINE JEST MNIEJ KONSOLOWE OD NOWEGO PRZENOŚNEGO XBOKSA?

I co wy na to, kreacjoniści? Każda kolejna generacja staje się coraz mniej „konsolowa" w tradycyjnym rozumieniu tego słowa i chyba w końcu zbliżamy się do momentu krytycznego. Bo skoro pecet w ładnej obudowie jest już „prawie jak konsola" i powstał z myślą o mieszkaniu na szafce RTV, to co pozostaje z konsol?

Powoli zanika nawet tradycyjna konkurencja wielkiej trójki, bo każdy gra w swojej lidze. Sony pozostaje na placu boju jako twórca dość zwyczajnych mimo wszystko stacjonarek, Xbox promuje abonament i usługi, a sprzęt spycha na nieco dalszy plan. Nintendo jako jedyne trzyma się mocno gier na wyłączność, a wyścig technologiczny omija szerokim łukiem.

Która generacja jest ostatnią?

Jednak swoje za uszami też mają – jak wszyscy. Dotychczas byli ostoją wydań fizycznych, a od początku generacji intensywnie promują Game Key Cardy, czyli kartridże właściwie bez danych, które wymagają pobrania całej gry z sieci. I jak zarzekali się wcześniej, że ich gry nie będą z tego systemu korzystały, tak teraz niebezpiecznie się do tego zbliżają. Na Game Cardzie ukaże się Pokémon Pokopia – niby nie do końca gra first party, ale z marki należącej po części do Nintendo i z Nintendo jako dystrybutorem. Ech.

PlayStation 5 jest duże, wciąż dość drogie, najlepsza wersja jest sprzedawana domyślnie bez napędu optycznego, sukces zapewniają mu raczej reputacja marki i tytuły multiplatformowe niż eksy. Bliżej mu do tych wspomnianych na początku Anberniców czy handheldów z Windowsem niż kiedykolwiek. Xbox? A co ja się będę o nim rozpisywał, skoro już nikt właściwie nie wie, czym ten Xbox jest.

Nie wiem, czy kolejna generacja będzie tą ostatnią. Może i nie. Według mnie jednak pytanie powinno brzmieć raczej: która generacja to ostatnia generacja KONSOL? Marzą mi się jeszcze wojny na gry na wyłączność. Granie bez pobierania niczego z sieci. Urządzenia z ładniejszą grafą niż na pecetach mimo niższej ceny. A jednocześnie rozważam w pełni cyfrowe i pecetowe Steam Machine, „bo wygodne". Wygląda więc na to, że mnie też już ugotowali… ⊗

Odśwież klasyka – Bloody Roar 2 (PSX)
Bijatyka zawsze w cieniu Tekkena czy Mortala, a co jest bardziej cool od bohaterów zmieniających się w krwiożercze hybrydy zwierząt i ludzi? Nadal bawi!

Grat do kolekcji – ModRetro Chromatic
Game Boy Color dla elity! Czyta oryginalne gry, ma fenomenalny podświetlany ekran i obudowę ze stopu magnezu. Odnowił moją miłość do gier z handhelda Nintendo.

eprasa.pl 79de2a852e

Bartosz ZAX Dawidowski

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

Recenzent niemile widziany

Gamingowy zeitgeist zmienia się na naszych oczach. Od śledzonego z przejęciem bożka w postaci średniej na Metacriticu nastroje przesuwają się w kierunku braku zaufania recenzentom, którzy zapracowali sobie na złe opinie.

Komu są jeszcze dziś potrzebni recenzenci? To pytanie nie jest wcale tak absurdalne, jak może się początkowo wydawać. Żyjemy bowiem w epoce rosnącego braku zaufania do dziennikarzy i zmieniającego się nastawienia wydawców do wyników na Metacriticu.

Coś, co było dawniej śledzone z wręcz sekciarskim fanatyzmem (bywało tak, że od średniej na Metacriticu zależały nawet premie wypłacane deweloperom), dziś staje się tylko niezbyt istotną ciekawostką. To fenomen, którego już nie sposób zbywać milczeniem. Hollow Knight: Silksong odniósł gigantyczny sukces komercyjny bez ani jednego tekstu tzw. zawodowego krytyka. Nikt nie czekał na zdanie IGN-ów i GameSpotów. Gra sprzedawała się jak ciepłe bułeczki jeszcze przed pojawieniem się pierwszych recenzji.

Olane redakcje

Ta sytuacja już inspiruje kolejnych wydawców, którzy wypinają się na branżowe redakcje. Gdy piszę te słowa, od premiery Inazuma Eleven: Victory Road mija tydzień, a w sieci wciąż próżno szukać recenzji. Z zakładki gry na Metacriticu nadal zionie przejmująca pustka. Przyczyna jest prosta: Level-5 nie rozesłało nikomu kopii swojej produkcji, polegając wyłącznie na ocenach użytkowników. I najwyraźniej taka strategia się sprawdza, bo tytuł zyskał już ponad 52 tys. graczy bawiących się równocześnie w szczycie frekwencyjnym na Steamie. To wynik, o którym zachwalany przez krytyków Metal Gear Solid Delta: Snake Eater, i wiele innych nowości, może tylko pomarzyć.

Przykładów wielkich sukcesów gier bez wyników na Metacriticu było ostatnio więcej. Myślę tutaj chociażby o PEAK, RV There Yet czy Escape from Duckov. Nawet ARC Raiders potwierdza ten trend. Recenzenci dorwali się do gameplayu późno – równocześnie z innymi graczami. Tutaj jednak też początkowy brak ocen w niczym nie przeszkodził, bo już po pierwszych dniach od premiery Raidersi wykręcili kosmiczny rezultat sprzedażowy, przebijając się przez granicę ponad 4 mln kopii.

Jak na dłoni widać zatem zmianę branżowego zeitgeistu. Konsumenci zerkają jeszcze czasem na Metacritica, ale patrzą ze zdecydowanie większą uwagą na średnią ocen wystawianych przez samych użytkowników popularnych platform. I w zasadzie trudno się tej postawie dziwić. Po wielu wywołujących osłupienie werdyktach recenzentów gracze tracą wiarę w „profesjonalną" krytykę gamingową.

Tu jedna ważna uwaga, bo nie chciałbym podsycać teorii spiskowych. Nie uważam, żeby działała tutaj korupcja, czyli oferowanie różnych „dealów" za wyższe oceny. Sam nie spotkałem się z takimi propozycjami przez 20 lat pisania, a nawet jeśli jacyś wydawcy coś dawniej kombinowali, to dziś wydaje mi się to totalnie nieprawdopodobne. Tak jak podkreślałem wcześniej, branżowe firmy coraz częściej mają recenzentów w trąbie. Wydawcy większą uwagę przykładają dziś do youtuberów z dużymi zasięgami niż do gryzipiórków. Zarzuty o to, że ktoś kupił sobie wysokie oceny, uważam więc za fałszywy trop. To nie ta branża i nie te realia. Bo fakty są takie, że wydawcom coraz częściej nie chce się nawet podesłać nam kopii gry do recenzji. I nie mówię tu tylko o PSX Extreme, lecz o całym polskim rynku dziennikarstwa growego.

NIKT NIE CZEKAŁ NA ZDANIE IGN-ÓW I GAMESPOTÓW

Skąd zatem biorą się dziwne oceny, czasem specjalnie zaniżane lub wyciągane za czerwone jak burak uszy? Uważam, że najczęściej działa tu jakieś obyczajowe zacietrzewienie poszczególnych redaktorów. Chodzi najczęściej o sprawy kompletnie niemerytoryczne lub mające minimalne znaczenie dla jakości rozgrywki z perspektywy przeciętnego gracza.

AI Raiders

Żeby znaleźć przykłady takiego odklejenia, nie trzeba daleko szukać. Czytałem już wypociny amerykańskich redaktorów o tym, jak złą grą jest Days Gone, bo główny bohater jest zbyt męski, o tym, że Starfield jest gniotem, bo Bethesda podobno nie szanuje transseksualnych pracowników, a ostatnio oddałem się lekturze tekstu oburzonego pismaka, który w swojej recenzji zdemolował ARC Raiders, bo twórcy odważyli się skorzystać z głosów wygenerowanych przez AI.

Każdy ma oczywiście prawo do swoich osądów. Nie sądzę jednak, by jakość wykonania głosów kilku NPC-ów w extraction shooterze, który nie jest przecież fabularną przygodą czy RPG-iem, była na tyle ważna, by wpłynąć na ocenę końcową. Mój werdykt na temat ARC Raiders nawet by nie drgnął, gdyby tych głosów nie było w grze w ogóle. Wystarczyłby przecież sam tekst tak jak w masie innych fenomenalnych tytułów pokroju Elite Dangerous czy Mount & Blade 2 Bannerlord, w których dubbingu jest albo tyle, co kot napłakał, albo nie ma go w ogóle. I nikt nie robi z tego problemu, bo gry to na całe szczęście nie hollywoodzkie filmy.

Tu chodzi o coś więcej niż merytoryczne zarzuty. Kolejny raz recenzenci uprawiają w swoich tekstach coś na modłę aktywizmu, działając najczęściej dosyć dyskretnie, bo wykorzystując tendencyjne zarzuty o „częste loadingi" czy „kiepską SI wrogów" do okładania pałką projektów, z którymi nie jest im po drodze. Na tej samej zasadzie działała jeszcze niedawno klika amerykańskich krytyków związana z firmą „konsultingową" Sweet Baby Inc. Mimo że nie mam na to dowodów, to odniosłem wrażenie, że wydawcy, którzy nie podporządkowali się wytycznym obyczajowym narzucanym przez Sweet Baby, byli karani niższymi ocenami w tekstach. Natomiast współpracujące z nią firmy mogły liczyć na znacznie większą przychylność krytyków.

Komu są zatem dziś potrzebni recenzenci, którzy zamiast dbać o rzetelną ocenę rozgrywki i interes konsumentów, prowadzą swoje osobliwe wojenki? Na pewno coraz mniej samym graczom. Nie dziwi więc rosnąca niechęć do profesji, której reputację może uratować dziś tylko powrót do gameplayowej merytoryki. ⊗

eprasa.pl 79de2a852e

foto: Bartek Barczyk

Michał Walkiewicz

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

Platynowe Kloce 2025

Wybiła godzina! Nikt nie czekał. Nikt nie prosił. Ale i tak są. Platynowe Kloce. Możecie ruszać dalej z życiem.

To był dobry rok. Musiał być, skoro jakość pucharków udało się przedłożyć nad ilość. Upłynął mi pod znakiem nostalgicznych skoków w otchłań (po trzykroć Ninja Gaiden, po tylesamokroć Devil May Cry), powrotów do miejsc dawno nieistniejących (BioShock!), a także intensywnego podążania za trendami (Clair Obscur: Expedition 33 prawie zostało moją grą roku). Kolejne 12 miesięcy, w trakcie których nie splatynowałem Baldur's Gate 3, to również rok zaskakujących porażek – z Forzą Horizon 5, nową odsłoną Fatal Fury oraz… Ghost of Yotei (wybaczcie, ale wieje nudą, no pun intended). Co zatem się udało?

PLATYNOWY BEŁT: Piekło, dalej piecze

Zdaję sobie sprawę, że brzmię jak zdarta płyta, lecz moja pogarda dla gry Hell is Us nie zna granic. I jeśli piekło faktycznie jest w nas, to moje polega na wbijaniu tej platyny w koło Macieju, aż po kres wieczności. Pal licho obezwładniającą nudę, która każdą minutę zamieniała w 120 sekund orki na ugorze. Order z ziemniaka należy się ludziom, którzy uparli się na pucharek polegający na ponownym czyszczeniu całych hektarów bagien i lasów ze WSZYSTKICH przeciwników. Nie wiem, czy da się fizycznie umrzeć z nudów, ale jeśli tak, to byłem blisko.

PUCHAR DRUŻYNOWY: Josef Fares ma wielkiego…

W teorii dwóch gości siedzących przez 15 godzin na kanapach i wymyślających wierszyki o rozmiarze przyrodzenia Josefa Faresa to dziwna sytuacja. W praktyce – organiczny sposób wyrażania podziwu oraz desperacka próba objęcia umysłem fenomenu, jakim jest Split Fiction. Nie wiem, czy kiedykolwiek grałem w tak ekscytującą grę – w tym sensie, że średnio raz na kwadrans któryś z nas wydawał z siebie okrzyk nieskrępowanego zachwytu. Konceptualnie, narracyjnie, estetycznie, a nawet „mechanicznie" to najlepsza gra roku. Dziwnym nie jest. Z tak wielką knagą nie dało się zejść poniżej arcydzieła.

PUCHAR Z KUPKI WSTYDU: Dante tu był

Ponieważ Rok Pański 2025 spędziłem w królestwie hardkorowych slasherów, nie mogło zabraknąć wśród nich oryginalnej trylogii Devil May Cry. Powrót był niczym Proustowska magdalenka, zaś same gry, choć miejscami wymagające, stanowiły odświeżającą nostalgiczną wycieczkę. Na gotycki wdzięk pierwszej części oraz adrenalinopędną akcję z trójki byłem gotowy. Sentyment zatarł jednak krawędzie wspomnień na tyle mocno, że Devil May Cry 2 brutalnie sprowadziło mnie na ziemię. To nieprawdopodobne, że w czasach tak gwałtownego rozwoju medium jak przełom wieków jeden z największych graczy na rynku puścił swojego flagowca na wzburzone wody z marnym kapitanem i niedoświadczoną załogą. Ale znać wypada. To wciąż kawał historii gier wideo.

DEATH STRANDING KOLEKTYWNE DOŚWIADCZENIE PANDEMII ZAMIENIŁO W MAŁE ARCYDZIEŁO

PUCHAR, KTÓREGO NIE BĘDZIE: Dziękuję, postoję

Podwójna zasłona – milczenia oraz miłosierdzia – nie pomogłaby dziś Call of Duty. Do siódmej (sic!) odsłony cyklu Black Ops trzeba było mnie ciągnąć wołami. I dość powiedzieć, że nie pamiętam sekundy, która nie byłaby naznaczona tęsknotą za „starymi, dobrymi czasami". Nie wiem, czy zadecydowało bliskie sąsiedztwo Battlefielda 6 w kalendarzu premier, czy może jakość samej gry, która z przedświątecznej landrynki zamieniła się w ciężkostrawnego ratatuja sprzecznych ambicji. Tak czy owak, choć nie siedzę w okopach razem z review bomberami, to nie zamierzam niczego pudrować – może dla Activision to czas na dwa kroki wstecz, przerwę, ewaluację i powrót z lepszymi kartami w garści. Marzenie ściętej głowy.

PUCHAR ROLNIKA: Kurier jest w twojej okolicy

Pierwszą część Death Stranding kolektywne doświadczenie pandemii zamieniło w małe arcydzieło. Druga porzuca bujną metaforykę kłączy, splotów i węzłów (społecznych) na rzecz stymulującej emocjonalnie i dojrzałej intelektualnie opowieści o żałobie. W jakiś niewytłumaczalny sposób – to cud, który zdarza się tylko w grach wideo! – udało się nasycić ową melancholią całą rozgrywkę. Innymi słowy – choć platynowanie Death Stranding to wciąż żmudna i niewdzięczna robota, całość ma, nazwijmy to, terapeutyczny wymiar. No i można robić questy dla Hani Rani oraz braci RackaRacka. Ci ostatni dają nawet w podzięce demoniczną „rączkę" z filmu „Mów do mnie". How cool is that?

PUCHAR ŚMIERCI: Gotowy! Gotowy?

Nominalnie – pogrobowiec serii SWAT i wspomnienie po martwym gatunku taktycznych shooterów. W praktyce – najlepszy horror tego roku. Ready or Not pojawiło się na konsolach w idealnym momencie – akurat wtedy, gdy moje życie było zbyt proste. Ewidentnie brakowało w nim podróży do jądra ciemności, darcia mordy w poduszkę, rozwalonych padów i stresu związanego z faktem, że światem rządzi przypadek. Jestem dumny z tej platyny tak samo jak z faktu, że obejrzałem „Nieodwracalne" i „Cannibal Holocaust". Nie jest to natomiast pozycja, do której będę wracał po świątecznym obiadku.

PUCHAR ŻYCIA: Ja, ninja

Dokładnie kilka lat temu, będzie ze dwadzieścia, „waniliowa" odsłona Ninja Gaiden II powstrzymała mój zwycięski acziwmentowy pochód na Xboksie (tak, byłem na tyle dziwnym osobnikiem, że grałem do pierwszej porażki z maszyną). Teraz, już jako dojrzały człowiek ze znacznie gorszym refleksem i krótszym lontem, pomściłem sam siebie. Trofea nie za jedną, ale za aż trzy odsłony serii (Ninja Gaiden 2 Black, Ninja Gaiden: Ragebound, Ninja Gaiden 4) wylądowały na wirtualnej półce i cóż – o Blacku będę opowiadał wnukom, swoim albo cudzym. To nie tylko najważniejsza i jedna z najtrudniejszych platyn w mojej kolekcji. To również optymistyczna lekcja życia. Starzejemy się szybko. Ale nie aż tak szybko. ⊗

eprasa.pl 79de2a852e

Michał MIELU Mielcarek

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

GameCube

Valve pokazało swój nowy komputer do grania. Komputer Świat zaproponował nazwę „kompsola", ale szanujmy się. Ekipa Gabena już dekadę temu próbowała wystartować ze Steam Machine, jednak to były czasy, w których było trzech mocnych graczy na rynku konsolowym, a oni sami nie mieli doświadczenia w sprzedaży hardware'u, jakim mogą pochwalić się dzisiaj, po kilku latach od wypuszczenia Steam Decka. Czy jako gracze konsolowi powinniśmy się cieszyć, że w obliczu słabości Xboksa pojawia się szansa, że Sony jednak nie zostanie bez bliskiej konkurencji (Nintendo gra w trochę innej lidze) i nie wróci do bucówy z czasów PS3? A może to powód do zmartwienia, ponieważ to kolejny gwóźdź do trumny konsol?

Steam Machine nie zachwyca specyfikacją techniczną. Nie musi. Valve doskonale wie, jakimi sprzętami dysponuje większość graczy. Generalnie zarówno konsolowcom, jak i większości pecetowców nienależącej do memowej PC Master Race nie przeszkadza, że nie doświadczają gier w najwyższej jakości. I o to chodzi, bo moc sprzętu nie jest wyznacznikiem dobrej zabawy. Skoro Sony przyznaje, że nie śpieszy im się z wejściem w kolejną generację i jeszcze trochę pogramy na PS5, to Valve nie ma potrzeby tutaj prężyć muskułów. Zwłaszcza przy wysokich cenach podzespołów. Żyjemy w dziwnych czasach, gdy pięcioletnie konsole nie tylko nie tanieją, ale wręcz są droższe, niż gdy wchodziły na rynek. Nie ma co szaleć. Jeśli ktoś chce hi-endowego grania, to sobie kupi kompa za 20 koła.

Ekipa Gabena jest wyraźnie zainteresowana promowaniem SteamOS-a i ekosystemu wykorzystujących go sprzętów. Widać to choćby po zapowiedzi, że bardzo łatwo da się przenosić gotowe do odpalenia gry na karcie SD pomiędzy stacjonarką, Steam Deckiem i nowymi goglami VR. A w ogóle to nie tylko Valve będzie produkować Steam Machine. Inni producenci hardware'u też dostąpią tego zaszczytu. To wygląda jak odpowiedź na ruchy Microsoftu, który coraz mocniej kładzie nacisk na usługę Play Anywhere i wchodzi ostro z buta z Game Passem, gdzie się da. A także, przy pomocy ASUS-a, próbuje konkurować z Valve na rynku pecetowych handheldów.

Patrzę na to wszystko i brakuje mi jednego maleńkiego detalu, który sprzedałaby mi Steam Machine jako konsolę. Producenci takich sprzętów zawsze (choć z tym u Microsoftu ostatnio słabo) dostarczali soft. Valve tworzy gry, więc poproszę o killer app, który będzie dostępny tylko na pecetach, żebym miał czego zazdrościć. Tak, dzisiaj gracze nie lubią exclusive'ów, ale ja doskonale rozumiem, że to właśnie dla nich przez ostatnie 30 lat kupowaliśmy konkretne konsole. Poproszę Half-Life 3 albo proszę nie truć mi du… Do następnego! ⊗

JAK KTOŚ CHCE HI-ENDOWEGO GRANIA, TO SOBIE KUPI KOMPA ZA 20 KOŁA

Marcin MARCELLUS Sikora

Foto. /1/ Violeta Muszyńska

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

Trzeba się zrzeszać

Robienie gier jest drogie, pracochłonne i długotrwałe. Takie GTAV wyszło w 2013 r., a Wiedźmin 3 już dekadę temu. Nawet od Red Dead Redemption 2 minęło już siedem lat! Szmat czasu, kiedy uświadomimy sobie, że taki sam okres upłynął między GTAIII z 2001 a GTAIV z 2008 r., a w międzyczasie dostaliśmy GTA: Vice City i GTA: San Andreas oraz Liberty City Stories i Vice City Stories. Od czasu GTAV i Online w 2013 r. w serii nie ukazało się nic! Jeżeli tak dalej pójdzie, to na GTAVII będziemy czekać ze dwie dekady! Najwyraźniej jednak nie jest to już problemem dla graczy, którzy mają biblioteki na Steamie i GOG-u przepełnione grami nowymi i starymi. Coroczne blockbustery też coraz częściej słabo radzą sobie w dniu premiery – takie nowe Call of Duty nie osiągnęło nawet 100 tys. graczy jednocześnie na Steamie.

W ogóle robienie gier czy innych rzeczy to wysiłek, który coraz mniej się kalkuluje, zwłaszcza korporacjom, które nieustannie szukają sposobów, żeby zarabiać więcej, wytwarzać taniej i płacić mniej. Próby ucieczki w treści generowane przez duże modele językowe skazane są chwilowo na porażkę – już teraz za mało jest na świecie taniej i łatwo dostępnej energii, żeby zasilić wszystkie nowo powstające centra obliczeniowe. Dla kogoś tego prądu i mocy obliczeniowych zabraknie. Rośnie więc presja na pracowników kreatywnych, którzy nadal mają robić gry tanio i szybko, a koszty życia rosną nieubłaganie, pożerając korzyści, jakie ludzie mają z pracy. To konflikt stary jak kapitalizm, czyli w sumie nie jakoś bardzo, ale ludzie w branży muszą być przygotowani, że będzie się on zaostrzał. Przykładem może być tu amerykańska branża filmowa, w której konflikty między zarządami wielkich wytwórni a pracownikami – od reżyserów i scenarzystów, przez aktorów, aż po obsługę techniczną – toczyły się na przestrzeni długich dziesięcioleci. Zaczęły się już w latach 20. zeszłego wieku i trwają do dziś. Nawet w tym roku związki zawodowe aktorów i scenarzystów stoczyły kolejne starcie w sprawie uregulowania stosowania AI. Na szczęście bezkrwawe, choć w przeszłości wcale nie było to takie oczywiste. Wytwórnie w obronie swoich zysków często posiłkowały się pomocą mafii lub rządu Stanów Zjednoczonych. Doszło nawet do wsadzania działaczy związkowych do więzienia, że o zwalnianiu z pracy nie wspomnę. Przez pewien czas w mocy była także czarna lista, na której znajdowali się nierzadko także zdobywcy Oscarów, którzy musieli pracować pod pseudonimami. I pod pseudonimami współtworzyli oscarowe filmy, jak choćby „Rzymskie wakacje" czy „The Brave One", za którego scenarzysta Dalton Trumbo otrzymał złotą statuetkę jako Robert Rich. Dopiero w 1960 r. Kirk Douglas odważył się podać nazwisko Daltona Trumbo w napisach do filmu „Spartakus" o krwawo stłumionym powstaniu gladiatorów i niewolników w starożytnym Rzymie, z którymi walczył na czele legionów jeden z ówczesnych miliarderów Marek Licyniusz Krassus.

Rockstar jeszcze nie posunął się do stosowania metod mafijnych rodem z GTA, ale już zwolnił za działalność związkową kilkadziesiąt osób w Kanadzie i Wielkiej Brytanii, choć oficjalnie podaje inne powody. Ale to nic nowego, „union busting" zawsze tak wyglądał. Czy to zagrozi dacie premiery GTAVI? Oby, bo skutek odnoszą tylko zdecydowane strajki, jak ten w Disneyu na początku lat 40 XX w., gdy „Królewna Śnieżka" przyniosła korporacji fortunę, którą nie zechciała się podzielić z zarabiającymi grosze animatorami, którzy własnoręcznie ten kultowy film stworzyli, pracując na trzy ośmiogodzinne zmiany siedem dni w tygodniu i rysując w tym czasie około miliona grafik. ⊗

ROBIENIE GIER CZY INNYCH RZECZY TO WYSIŁEK, KTÓRY CORAZ MNIEJ SIĘ KALKULUJE

eprasa.pl 79de2a852e

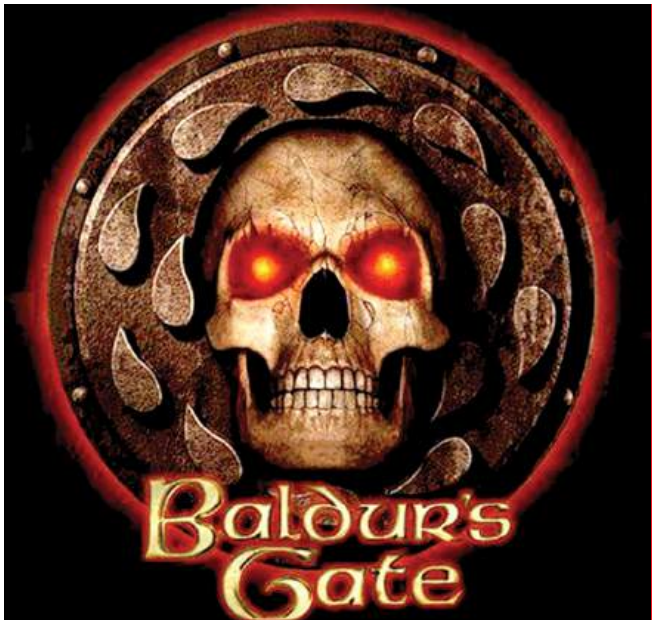
Kacper Adamus

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

No cześć

Adam oddał miesiąc temu głos do studia, „studio" natomiast czuje się trochę jak pierwszego dnia w nowej szkole: „Przywitajmy nowego kolegę, Kacpra. Kacprze, może powiesz coś o sobie?".

Jasne, nie drży mi dziś głos, ale ręka coś zbyt długo wisi nad klawiaturą. Bo, musicie wiedzieć, ta strona od lat była moim cichym marzeniem. To po pierwsze. Po drugie, dziedziczę ją po więcej niż dobrym redaktorze, więc nie będę udawał, że presja jest zerowa. Dobra, wypada się przedstawić. Pozwólcie, że podzielę się z Wami kilkoma migawkami.



Mam dziewięć lat. Wakacje. Całe dnie spędzam z bratem na odkrytym basenie w Andrychowie. Wstęp – trzy złote. Nie pływam. Po co pływać, gdy ma się plecak wypchany „gazetkami o gierkach", a lekturę można zagryźć ciepłym cebularzem za złoty pięćdziesiąt? Czytam po 10 razy te same recenzje, gram w screeny, wymyślam zasady na podstawie rozmazanych znaczków pocztowych, rysuję pod powiekami mapy do tytułów, których mechaniki, a nawet gatunki są mi obce.

Mam dwanaście lat. Amiga kurzy się pod telewizorem. Służyła wiernie, ojciec sprzeda ją niedługo za 50 zł. Na razie jednak sprzęt odpoczywa po setkach potyczek z wrażymi wojskami, kosmitami, potworami. Obok myszka z pękniętym klikiem i reklamówka połamanych dżojstików. Pożółkły plastik przestał nęcić młodociany umysł, gdy w domu pojawił się PC. Gram jak oszalały w Baldura. No, może nie „jak oszalały" – z bratem mamy wydzielone tylko po pół godziny dziennie i uczymy się surowego kapitalizmu, handlując minutami. Zbliżam się do końca przygody, ale brat nadpisuje moją grę swoją. W złości kasuję jego sejwa. Nie gadamy ze sobą tydzień. Grę ukończę tak naprawdę lata później.

Młodość górna i durna

Mam „naście lat". Wbrew namowom wszystkich wybieram liceum o profilu humanistycznym. Jestem naprawdę niezły z matmy, ale zacząłem czytać dobre wiersze i pisać te złe. Coś mi się chyba pomieszało pod kopułą, nie można mnie przekonać. Szybko odnajduję się w paczce nerdów-przegrywów. Odkrywam papierowe RPG-i. Oczywiście wciąż zachłannie pochłaniam te cyfrowe. Jestem raczej wierny gatunkowi, choć pozwalam sobie na skoki w bok.

JESTEM NAPRAWDĘ NIEZŁY Z MATMY, ALE ZACZĄŁEM CZYTAĆ DOBRE WIERSZE I PISAĆ TE ZŁE

Długi sus na osi czasu. Tuż po studiach. Paskudny, chaotyczny okres. Sypię się mentalnie. Zostaję w Krakowie, nie wracam do Bulowic. Kasa się kończy, o robotę ciężko – polonistyka to jedno, czasy to drugie. Jakieś nieprzyjemne ruchy w sferze romantycznej, wynajmowanie z obcymi ludźmi mieszkania o karaluszym standardzie. Chwytam pierwszą lepszą fuchę na słuchawkach. Płacą kiepsko, atmosfera taka, że żyć się odechciewa. Wieczorami wypijam ośmiopak tatry za ośmiopakiem i uciekam w komputerowe oraz konsolowe światy. Niskie rozdzielczości i rozmyte tekstury wydają się lepsze niż szary i zimny Kraków.

Mija parę miesięcy. Kraków znów jest kolorowy i ciepły! Od ówczesnej dziewczyny – dziś żony – dostaję moją pierwszą (później szybko nadrobię braki) konsolę przenośną – 3DS-a. Piękną mydelniczkę. Zakochuję się z marszu w serii Fire Emblem. Coraz więcej też czytam i oglądam o grach wideo, samo katowanie padów to już za mało. Okazuje się, że to, co całe życie uważałem po prostu za rozrywkę, może bez kompleksów stawać obok starszych sióstr-muz. I że narzędzia intelektualne z teorii literatury czy krytyki literackiej całkiem nieźle przystają do analizowania cyfrowych doświadczeń. Wsiąkam, ale tak na maksa. Następne miesiące to badania, dużo klepania w klawiaturę i decyzja o napisaniu czegoś do PSX Extreme. Akurat zmienił się naczelny, zdaje się, że szuka paru nowych twarzy. A co mi tam, klikam: „wyślij". Na skrzynce pojawia się odpowiedź.

Mam 36 lat. Na imprezie redakcyjnej w „willi" Pereza lekko pijany podbijam do Rogera. Od razu wyczuwa pismo nosem. „Co ty masz z tym felietonem? Co tak ciśniesz? Ja, powiem ci, czasami morduję się z tym, co tam wymyślić". Odpuszczam. Mija rok – jest „dziś". Robię to, co kocham. Książki z moimi tekstami stoją na półce w salonie (o ile można w ogóle mieć salon w mieszkaniu o powierzchni 50 mkw.), co jest spełnieniem dziecięcych marzeń. A ta strona? Ostatnia cegiełka, kropka na końcu zdania.

Tak że tego... Cześć! To ja, Adamus. Wyciągam do Was rękę złożoną z może zbyt małej liczby polygonów i o słabej teksturze, ale – mogę zapewnić – modelowaną z pasją, po godzinach. ⊗

eprasa.pl 79de2a852e

GRACZPOSPOLITA

NR 238 Rok 2025 Redaktor prowadzący: **Mazzi** Cena: bezpłatna wrzutka do warszawskiego wydania PSX Extreme Cena benzyny: **5,86 zł**

Trendy:

REMAKI NA CZASIE

Z remake'ami jest jak z dobrym powrotem po latach – niby znasz każdy zakręt tej drogi, ale asfalt gładki jak nigdy, a silnik ryczy, jakby dopiero wyjechał z salonu. I właśnie za tę jakość gracze płacą. Dużo. Według najnowszego raportu Ampere Analysis w ciągu ostatnich dwóch lat globalne wydatki na remaki były ponad dwukrotnie wyższe niż na remastery, aż 2,2 raza więcej pieniędzy na jeden tytuł. Łącznie 1,4 mld dol. przepłynęło przez ręce graczy na rzecz odświeżonych klasyków, z czego zdecydowana większość poszła właśnie na te pełnoprawne, budowane od podstaw powroty. Wygląda na to, że nostalgia działa, ale tylko wtedy, gdy ubrana jest w coś więcej niż wyższa rozdzielczość. Gdy FFVII Remake pokazało, jak opowiadać starą historię na nowo, gracze nie pytali o cenę, a sprzedaż poszła jak burza. To samo z Resident Evil 4, które wróciło z takim rozmachem, że trudno było oderwać się od ekranu. Jasne, remastery nadal mają swoje miejsce – są szybsze, tańsze i mniej ryzykowne, ale też mniej porywające. Zdarzają się jednak wyjątki, jak Oblivion Remastered, który rozbił bank i przypomniał, że nie każda odświeżka musi być letnia. Tylko że to wyjątek, a reguła jest inna: chcemy wysokiej jakości, nie tylko wspomnień. I jeśli mamy wracać do starych światów, to niech te światy będą budowane z takim rozmachem, by nie czuć, że ich premiera miała miejsce 15 lat temu. Dane nie kłamią – remaki to większa inwestycja, ale też większa szansa na hit. Szczególnie teraz, gdy nowe IP coraz trudniej się przebijają, a każdy budżet musi się spinać. Lepiej postawić na sprawdzone tytuły z całkiem nową duszą, a skoro gracze już wybrali, teraz ruch należy do wydawców.

Badania:

Grasz po pracy? Doskonale spędzasz czas!

Wracasz po dniu ciężkiej pracy do domu i odpalasz konsolę? Jesteś naprawdę dobrym pracownikiem, bo dzięki temu podnosisz swoje kwalifikacje! Nowy raport ESA pokazuje, że gry to nie tylko chill po godzinach, ale też całkiem niezły upgrade mózgu – szybkie decyzje, elastyczne myślenie, ogarnianie chaosu, a to przecież codzienność w korpo. Blisko połowa badanych graczy mówi wprost: granie pomaga im ogarniać życie zawodowe, a 43% twierdzi, że miało realny wpływ na ich ścieżkę kariery. I nie są to tylko wynurzenia fanów Zeldy czy Fortnite'a – podobne rzeczy wychodzą w badaniach naukowych. Gracze mają lepszą pamięć roboczą, lepszy refleks, są szybsi w analizie sytuacji i rzadziej panikują pod presją. W szpitalach lekarze uczą się na symulatorach, sportowcy trenują mental z grami, a retail robi onboarding przez aplikacje z lootboksami. To nie znaczy, że każda runda w Warzone równa się MBA, ale serio, w 2025 r. granie to już nie ucieczka, tylko rozszerzona rzeczywistość kompetencyjna. A że przy okazji poprawia humor i pozwala nie krzyczeć na ludzi w windzie? Tym lepiej. Zwłaszcza że wypalenie zawodowe łazi po biurach jak zombie po Raccoon City i może właśnie kontroler w dłoni to Twoja pierwsza linia obrony. Graj więc dalej i nie słuchaj tych, którzy chcą Cię od tego odciągać. A szefowi mów bez wahania, że Twoje KPI rosną, bo wbiłeś platynę w Elden Ring.

Kontrowersje:

Sega zaskakuje obsadą w remake'u Yakuzy 3

Remake Yakuzy 3 zapowiada się na duże wydarzenie: rozbudowana fabuła, technicznie dopracowany powrót jednej z bardziej niedocenianych części serii. Największe poruszenie wywołało jednak coś innego: postać Goh Hamazakiego, jednego z antagonistów gry, otrzymała nie tylko nowy model twarzy, ale i głos... Teruyukiego Kagawy. Aktora, który kilka lat temu przyznał się publicznie do molestowania seksualnego. To zaskakujący ruch, nie tylko dlatego że fani spodziewali się powrotu oryginalnego głosu, lecz również dlatego że Sega i RGG Studio mają już na koncie precedensy odwrotne. W 2019 r., gdy Pierre Taki został aresztowany za posiadanie narkotyków, jego postać w Judgment została zastąpiona nowym aktorem. Tutaj mamy sytuację do góry nogami: kontrowersje są większe, a mimo to postać Hamazakiego została silnie powiązana z wizerunkiem Kagawy. Co więcej, cały nowy trailer skupia się właśnie na nim. Gracze szybko zareagowali, a w sieci pojawił się hashtag #REMOVEKAGAWA. Tymczasem fragmenty archiwalnych nagrań aktora znów zaczęły krążyć w mediach społecznościowych. Sega i RGG Studio nie komentują sprawy – brak komunikatu, brak reakcji, mimo że podobne przypadki w przeszłości rozwiązywano szybko i jednoznacznie.

Polityka:

Trump, Master Chief i memy

W którym momencie świat skręcił tak ostro, że prezydent USA wrzuca AI-generowany obrazek siebie w zbroi Master Chiefa, salutującego do flagi z 40 gwiazdkami, i ogłasza koniec konsolowych wojen? I czemu to w ogóle się wydarzyło? W 2025 r. nie tylko memy przenikają do polityki – polityka sama stała się jednym wielkim memem. ICE (Amerykańska Agencja ds. Imigracji i Ceł) wrzuca halo-tematyczne grafiki, żeby rekrutować agentów, a wideo o imigrantach montuje się do muzyki z Pokémonów. I to wszystko dzieje się naprawdę, z oficjalnych kont rządowych. Młodzi ludzie, popkultura, viral, no i oczywiście „beka". Tyle że pod tą beką kryje się całkiem poważna machina. Trump dba o swój image w oczach generacji Z, stylizując się na bohatera gier przy pomocy syna Barrona i doradców. W tle tymczasem deportacje bez nakazu, przemianowanie Departamentu Obrony na Departament Wojny, propaganda ubrana w pixel art i shitposty. To wszystko śmieszy do momentu, aż człowiek się zorientuje, że granica między trollingiem a autorytaryzmem właśnie się zatarła. Gdy memy stają się polityką, polityka przestaje być rozliczalna. A jeśli faktycznie „zakończenie konsolowych wojen" ma być symbolem jedności narodowej, to może warto się zastanowić, co jeszcze próbuje się ukryć pod hologramem z Halo.

eprasa.pl 79de2a852e

Michał MAZZI Mazur

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

W oczekiwaniu na Gordona Freemana

Pewnych rzeczy się nie robi. Nie zostawia się rozgrzanej patelni na gazie, nie wchodzi się do windy z kimś, kto ewidentnie płakał, i nie przerywa się opowieści tuż przed jej finałem. A jednak Valve to zrobiło. Porzuciło Half-Life'a.

Zanim jednak zacznę się użalać, chciałbym przypomnieć, że Half-Life nie był tylko grą. To był rytuał przejścia. Rzecz, która uczyła, że FPS-y mogą mieć fabułę, że fizyka to coś więcej niż kule odbijające się od ścian i że łom to najwierniejszy towarzysz człowieka w sytuacjach kryzysowych. A potem przyszedł Half-Life 2, z City 17, Combine'ami, Alyx i G-Manem, który do dziś śni mi się po nocach jako personifikacja „nieodczytanej wiadomości na Messengerze". Gra urwała się dramatycznie, jakby Valve krzyczało „ciąg dalszy nastąpi!", tylko potem… nic nie nastąpiło. Nie zrozumcie mnie źle. Wiem, że były epizody. Wiem, że był Half-Life: Alyx – czyli wspaniałe, ale nieco ekskluzywne (czytaj: droga zabawka dla wybranych) spojrzenie wstecz. To trochę tak, jakby po latach czekania na nowy sezon ukochanego serialu ktoś dał Ci książkę kucharską z przepisami na dania, które bohaterowie mogli jeść między scenami. Fajnie, ale nie o to chodziło.

Zdrada przy świetle księżyca

Valve, jak wiadomo, nie jest już firmą od robienia gier – od kiedy zaczęli zarabiać krocie na sprzedaży cudzych tytułów, własne przestały być priorytetem. Steam rozrósł się do cyfrowego supermarketu z promocjami w stylu „za 1,99 zł dostaniesz trzy gry i wymasujemy ci stopy". W tym czasie Gabe Newell zamienił się z wizjonera w postać niemal mitologiczną – coś pomiędzy Świętym Mikołajem a senatorem Palpatine'em. Czasem się pokazuje, coś powie, zrobi update do Dota 2, a Half-Life? „Half-Life 3 ma się pojawić… kiedyś. Może…" – słyszymy raz po raz.

Aż tu nagle końcówka 2025 r. i pojawiają się iskry. Kilka wycieków z plików aktualizacji Steama, które szybko analizują fani i data minerzy, rozgrzewa społeczność do czerwoności. Najpierw mówi się o powrocie na Xen, z nowymi stworami i dziwnymi zjawiskami atmosferycznymi. Potem o poziomie osadzonym w obozie pracy Combine'ów na innej planecie. Wspomina się nawet o hucie metalu, pełnej dziwnych urządzeń i fragmentów rebelianckiej komunikacji. Do tego pogłoski, że gra nie będzie w VR – czyli nie kolejna zabawka pod headset, tylko pełnoprawna kontynuacja. Taka, jaką pamiętamy. Z miotaczem grawitacyjnym, zagadkami fizycznymi i tym specyficznym napięciem. Może to nie jest prawda, ale dla żyjących od lat w nadziei fanów cień nadziei wystarczy, bo dla nich każda plotka staje się świętem. Zresztą może właśnie o to chodzi? Czasem mam wrażenie, że Half-Life 3 lepiej działa jako mit. Jako wieczny żart, który jednocześnie boli i bawi. Valve może i zapomniało o swoim dziecku, ale fani nie. My żyjemy dalej wiecznymi nadziejami, że tym razem to naprawdę długo oczekiwana informacja. Bo przecież w końcu musi.

DO DZIŚ PAMIĘTAM MOMENT, GDY WALCZYŁEM Z HELIKOPTEREM NA ZRUJNOWANYM WIADUKCIE

Niezapomniane przebłyski geniuszu

Pamiętam, jak grałem w pierwszego Half-Life'a. Był rok bodajże 1999 – czasy, gdy każde pudełko z grą pachniało nowością, a modem 56k wydawał z siebie dźwięki jak wycie dochodzące z drugiej strony rzeczywistości. Grałem na pożyczonym komputerze kuzyna, który wciąż miał tapetę z Need for Speed III, ale to już była maszyna z kartą graficzną 3Dfx. Inny świat. Potem wróciłem do serii na Xboksie 360, grając w pakiecie Orange Box. Niby ta sama gra, ale tym razem na kanapie, z padem w dłoni i otwartym piwkiem na podłodze, jakby Freeman był częścią domowego rytuału. I znów – ta sama magia.

Jednak to, co najlepiej pamiętam, to była stacja Black Mesa. Tylko tyle i aż tyle. Niby prosta, liniowa mapa – ot, korytarz do laboratorium – ale sposób, w jaki Valve to zorganizowało, był mistrzowski. Jechałeś kolejką, mijałeś różne działy badawcze, inne laboratoria, szyby wentylacyjne, kontenery, nawet automaty z napojami. Ten efekt – iluzja ciągłości – był dla mnie objawieniem. Half-Life miał level design, który był zakręcony jak klatka schodowa w labiryncie Eschera, a jednocześnie zawsze wiedziałeś, dokąd iść. Nie było znaczników, mapy, waypointów. Zamiast tego – subtelne światło, urwany kabel, otwarta krata wentylacyjna. Gra prowadziła Cię za rękę, ale robiła to tak, że czułeś się, jakbyś sam odkrywał ścieżkę. Każdy poziom był logiczną kontynuacją poprzedniego. Z laboratorium do ścieków, z podziemi do powierzchni. Nie skakało się między lokacjami – wędrowało się.

Do dziś pamiętam moment, gdy walczyłem z helikopterem na zrujnowanym wiadukcie. Albo gdy trzeba było prześlizgnąć się obok zaprogramowanych min – wolno, krok po kroku, a serce wyrywało się z piersi. Nie mówiąc już o tych momentach, gdy żołnierze z H.E.C.U. rzucali granaty pod moje nogi, a ja z łomem w ręku uciekałem przez okno wentylacyjne niczym MacGyver. To była gra, która nie potrzebowała przerywników filmowych, żeby opowiedzieć historię. Nie musiała się zatrzymywać, żeby coś Ci wyjaśnić. W Half-Life wszystko działo się obok Ciebie – naukowcy uciekali, systemy się zawieszały, G-Man snuł się w tle jak widmo z HR-u. I Ty, jako gracz, nie byłeś żadnym wybrańcem. Nie miałeś pancerza z Vibranium, nie ratowałeś świata z łopoczącą peleryną. Byłeś fizykiem. Gordonem w okularach, który przypadkiem przeżył i teraz musi się wydostać.

Być może Half-Life 3 nigdy nie powstanie. A może powstanie i okaże się genialne. Jeśli jednak kiedyś zobaczę logo Half-Life 3 na ekranie, to nie wiem, czy nie zapłaczę. Tylko nie z radości – z ulgi. ⊗

eprasa.pl 79de2a852e

NR 86

GŁOS LUDU

16 października – 15 listopada

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

SVEN FROOST Granie na emeryturze – tak czy nie?
MEVEK No jasne! Nie widzę siebie w innej roli. Byle tylko dożyć tego wieku emerytalnego.
DARKSTAR Oczywiście, jeżeli tylko będę w stanie. Natomiast nie wiem, czy granie będzie dalej istniało i w jakiej formie.

DUD.EK Najlepsze Poksy na Switcha?
SHEN Żadnych nie mogę polecić, ale gdyby ktoś mi kazał wybrać najmniejszego szrota, to pewnie Sword/Shield z dodatkami.
MUSTANG Brilliant Diamond są OK – klasyczny klimat ze strawniejszą oprawą.
HANZA71 Jak Switch to Legends: Arceus.
PIERRE DECK Arceusy fajny eksperyment, ale za mało zawartości.

DAFFY Absolum > Hades2

DAHAKA Zostało mi tylko 9 gier w backlogu. Powtarzam, DZIEWIĘĆ gier.
KRYCHU_89 Ostatnio zjechałem do 9 też, ale już jest 16 :/
JOSH U mnie równiutkie zero. Z jednej strony fajne uczucie, z drugiej czuję się jak Saitama, pozbawiony celu w życiu, bo ograłem wszystko, co chciałem.

CZOPERRR Pamiętacie Uncharted?
KUBA0101 1-3 tak, 4 taka sobie.
SŁUPEK Jedna z najlepszych serii w historii gamingu.
ZWYRODNIALEC Uncharted 2 nadal najlepsza gra ND.

ALE NUMER!

czytelnicy o PSX Extreme

PIOTREKP: Takiej okładki chyba „żodyn się nie spodziewał".
ŁUKASZ MICHALSKI: Dobra okładka, już dawno żadna mi się tak nie podobała.
KAMIL RAJMAN: W tym roku o tytuł „dziadowskiej okładki" będzie walczyć kolejny numer ;)
ADOLFO: Wampir Maskarada Bloodlines 2 jeśli nie będzie miał 7/10 (lub więcej) to zaczynam szyć laleczkę voodoo dla recenzenta :) [Perez: Szyjesz już? ;)].
KEN ADAMS: Spoko numer z gatunku takich, których zapowiedź nie zelektryzowała, ale za to jak zwykle lektura była przyjemna, sporo ciekawych artykułów na tematy, o których nie wiedziałem nic i full recenzji fajnych gierek. Na minus – nudne felietony.

POPISALIŚCIE SIĘ!

liczba aktywności na Facebooku i postów na forum (16.10-15.11)

facebook.com/PSXExtremePL – 6 776 aktywności
forum psxextreme.info – 9 487 postów

TOMASZ ŁUKASZEWICZ: Chyba artykułu o historii Ace Combat z okazji 30-lecia się nie doczekam. [Perez: Chwilę nam to zajęło, odkąd Tomek zaczął wspominać o takim tekście, ale w końcu jest – strona 96!].
SADIKER: Znowu nie ma Ściery. Ile to już będzie od zapowiedzi? Pół roku? Powiedziałbym, że to rekord spóźnienia tekstu, ale słyszałem legendy o Kalim. [Perez: Za rok 350. numer...].
BZDURAS: Konsolite i dwie tak wysokie oceny w jednym numerze? Jakiś błąd w matriksie.
SŁUPEK: Rysunek z Komodem i pokemonami mistrz!
KĄCIK KMIOTA: 29 364 znaki recenzji numeru. I o ile zazwyczaj zbieramy plusy za zawartość, tak tym razem wybitnie nie podeszła. Nie banujemy Kmiota, przynajmniej jeszcze... Zobaczymy jak oceni wydanie grudniowe... ;)

Quake96 i jego xboksowa kolekcja: „Z biegiem lat nazbierało mi się trochę konsol. Wszystko dlatego, że naprawdę lubię ten sprzęt, a nadal można go kupić za dosłownie grosze".

WŁAŚNIE UKOŃCZYŁEM

drozdu7

CRONOS: THE NEW DAWN

Bardzo dobry przedstawiciel survival horroru TPP czy też gier akcji lub strzelanek – jak kto woli. Bloober po raz kolejny świetnie wrzucił do gry „polski" klimat miejscówek – bardzo mi się to podobało w Medium, nie inaczej jest w Cronosie. Mam nadzieję, że w kolejnych projektach również zabiorą nas do znajomo wyglądających miejsc.

Na pierwszy ogień idzie trudność gry, czyli coś, z czym gracze, a przede wszystkim recenzenci, mieli problem. Szczerze? Dawno nie grałem w tytuł, który tak dobrze balansuje wyzwanie, satysfakcję z szukania itemów, amunicji, a na walce kończąc. Generalnie gra prawie

zawsze nam pomoże, ale nie na tyle, by czuć się zbyt pewnie. Jak w jakimś starciu polecimy „na Rambo", to potem mamy kawałek pod górkę. Nawet jak z czasem wyczaiłem jak prowadzić starcia, to i tak ginąłem wielokrotnie. Poziom trudności jest świetnie wyważony.

Co poza tym? Mamy w Cronos: The New Dawn standard tego typu gier: strzela się dobrze, walki są fajne, również te z bossami. Jest ciekawe uniwersum, niejasna fabuła, którą rozpracowujemy krok po kroku. Dobrze to wyszło, jedynie mam nadzieję, że nie będzie sequela, tylko całkiem nowy projekt. Nie wiem jak wy, ale w tych czasach mam trochę dość czekania na kontynuację 5 lat, która nie wprowadzi niczego nowego. Wiem, że zawsze tak było, po prostu teraz to trwa za długo…

Samą grę mocno polecam. Nie jest to półka REmake 2 lub 4 czy Dead Space, ale jednak bardzo dobry przedstawiciel gatunku – 8+/10.

eprasa.pl 79de2a852e

Dzięki Wam

jedziemy wspólnie do przodu

A_Bogush
Adam Sitek
Adam Warda
adashko
Alan Miller
Andrzej Brzozowski
Andrzej Chabera
Andrzej Rajfura
Antoni Okniński
Artur Isbaner
Artur Brzezicki
Artur Osiński
Artur Piątek
Bart ER
Bartek Kiljański
Bartłomiej Balcerzak
Bartłomiej Dębski
Bartłomiej Feruś
Bartłomiej Wołk
Bartosz Banach
Bartosz Lisek
Black Order
Bogusław Szawara
BrodatyGnom
Bzduras
Chad Davski
Damian Buczyński
Damian Kajzer
Damiancio
Daniel „landus666" Landowski
Daniel Czaja
Daniel Drucis
Daniel Kocon
Daniel Trzeciński
Dariusz Łękawa
Dariusz Dyrda
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 Kaluzny
Grzegorz Krupa
Grzegorz Mizielski
Grzegorz Mrowicki
Grzegorz Orłowski
Grzegorz Wątroba
Grzegorz Zalewski
Igor Janiel
Igor Staszewski
ILLum
Jacek Jagodziński
Jacek Ozimek
Jacek Rusek
Jacek Sklepowicz
Jacek Wójcik
Jakub Choiński
Jarosław Rybacki
Jarosław Żochowski
Jerzy Skałecki
Kacper Marciniak
Kajetan Kałużyński
Kamil Ciszewski
Kamil Świstoń
Karol Machnicki
Karol Zywert
Kmiot
koczeh
Konrad Skibiński
krukuk
Krzysztof „Eskimos" Studziński
Krzysztof Banaskiewicz
Krzysztof Kaczorowski
Krzysztof Kornacki
Kuba Sudor
Lukasz Mickaniewski
Łukasz Dworniczuk
Łukasz Chmielewski
Łukasz Engler
Łukasz Fidurski
Łukasz Grzywiński
Łukasz Strumiński
Łukasz Uczkiewicz
Łukasz Wasielewski
Łukasz Zbrzeźniak
Maciej Suchanecki
Maciej Szewczyk
Maciej Szulc
Maciej Tylski
Maciej Wolny
Maciej Wróblewski
Maciej Zabłocki
Marcin „Eddie2032" Biernat
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 Szydło
Marek Włodasz
Marek Zaton
Mariusz „Marian" Malec
Mariusz Urbaniak
Mateusz Jarzyński
Michał „Schemat" Wierzbicki
Michał Burak
Michał Gieraltowski
Michał Goszczyński
Michał K
Michał Kulawczyk
Michał Przeździecki
Michał Ruta
Michał Wrocławski
Michał Wrześniewski
Mieszko Krajewski
MiKaa Wojcieszek
Mirek Długosz
Na Piechotę. Podcast
kulturalny
NanekGro
Patryk Głażewski
Paweł Pytel
Paweł Usinowicz
Piotr „Gmeru" Gmerek
Piotr Adamus
Piotr Chrupek
Piotr Czacharowski
Piotr Gliźniewicz
Piotr Jaskółka
Piotr Karnaś
Piotr Pociągiel
Piotr Sujka
Piotr Świątek
Piotr Warczak
Piotrek Grabowski
Piotrek Nowosad
piotros
Przemysław Piotrowicz
Przemysław Endzel
Przemysław Masłowski
Radca Prawny Bartosz Stasik
Radomir Obrębski
Radosław Żuk
Rafał Grodek
Rafał Cichoń
Rafał Kohlbrenner
Rafał Najdul
Rafał Pieczynia
Rafał Ślebioda
RafaU
rickenbacker
Robert Jurski
rozyk83
s3quel
Sebastian Frączkiewicz
Sergiusz Furmaniak
siniak Dominik
Slippin82
Sławomir Piekut
smallv86
Szczotula
Szermac
Szymon Skrzypczak
Tomasz „noktv" Powała
Tomasz Czerwiński
Tomasz Deptuła
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 23 listopada)

PSX EXTREME
www.psxextreme.pl

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

ZASTĘPCA REDAKTORA NACZELNEGO
Misiek

GRAFIK (PROJEKT MAKIETY)
Roman Tobjasz

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

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

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

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

RYSUNKI
Adam Bańkowski

KOREKTA
Marek Kowalik

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

KONTO BANKOWE
mBank
91 1140 2004 0000 3402 8465 3856

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

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

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

eprasa.pl 79de2a852e

LISTY Z DOPISKIEM „DO HIVA" itp.:

listy@psxextreme.pl

HIV: Microsoft coraz śmielej poczyna sobie na kursie prowadzącym ku zagładzie. To znaczy nie dosłownie, bo firma ma się relatywnie świetnie, szczególnie że wywaliła na zbity ryj tysiące pracowników, jednak w moich oczach marka Xbox dąży do potężnego rebrandingu (i tak nic nie pobije samochodowego Jaguara). Handheldy ROG Xbox Ally są świetne w kwestii hardware'u, jednak pod pręgierzem Windowsa uginają im się nogi. Ceny są wygórowane, a problemy typowe dla Windowsa, tyle że rozwiązuje się je znacznie trudniej (myszka + klawiatura BT są niezbędne, co kompletnie rujnuje konsolowe doznania). W sumie to bardziej PC niż konsole. Nie chcę strzępić języka, zmiana polityki firmy może wyjść nam na dobre, ale ja już teraz żałuję, że tak się to potoczyło. Patrzę w przyszłość konsolową z niepokojem, ale cholernie się cieszę z ruchów Steama – firma zapowiedziała nową rodzinę sprzętu, który zawalczy o serducha graczy. Może to i PC – kwatera główna demona, lecz design i doświadczenie tej zbójniczej firmy mają sporą siłę rażenia. A jeśli Steam doda do premiery swojej „konsoli" ekskluzywną kontynuację Half-Life'a w postaci trzeciej odsłony serii, najlepiej ze wsparciem VR, to... W całym tym zamęcie stawiam po raz kolejny to samo pytanie: Apple, zamiast skarpet dla iPhone'a, kiedy, do cholery, zaprezentujesz swoją konsolę? Na kompach Apple'a nie da się grać po ludzku, więc wkroczcie na ten rynek, bo aż się o to prosi. Tymczasem premiera GTAVI została przesunięta o kilka kolejnych miesięcy, co może mieć wpływ na termin launchu PlayStation 6. Dziwne, nieprawdaż? Prawdaż, ale mowa o fenomenie popkulturowym; ja również nie mogę się doczekać tej gry, na szczęście cierpliwości mi nie brakuje w gierkowych kwestiach. Skoro zahaczyłem o PS6, coraz częściej mówi się o handheldzie towarzyszącym premierze kolejnej konsoli Sony. Byłby to świetny ruch, gdyby ekosystem solidnie zintegrować. Raz, że taka moda, dwa – Switch 2 to cudeńko, a trzy – wspomniany ROG Xbox Ally to potwierdzenie tej tezy. PSP oraz PS Vita były w swoich czasach niesamowitymi kozakami, a ja nadal doskonale się z nimi bawię. Nie mam pojęcia, skąd brać na wszystko szmal, ale potencjał tkwiący w naszym hobby jest ogromny. No i będzie drogo, bo do rozwijania AI potrzeba procesorów, pamięci RAM oraz dysków, a moce przerobowe producentów są ograniczone. Dokonywanie trudnych wyborów to nasz chleb powszedni, na szczęście nagroda zawsze jest wysoka: radocha na maksa. A skoro o niej mowa, wracam do szarpania w Black Ops 7 – samo się nie ogra. (...) Jako że zaliczyliście wakacyjne wypady, zasypaliście mnie fotkami ze swoich podbojów, dlatego publikuję większą niż zwykle galerię miejsc, w które zaciągnęliście ze sobą Szmatławca. (.v.) Żegna się HIV dumny niczym paw, w grach zasuwający wpław.

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

Z PE WOKÓŁ ŚWIATA

Piotrek napisał: „Cześć HIV, wrześniowy numer przyszedł w samą porę – dokładnie dzień przed wylotem do Włoch. Cztery dni w Rzymie były bardzo intensywne – niemalże 120 tys. kroków! Zwiedziliśmy wszystkie najważniejsze punkty, więc śmiało możemy rzec: «Przybyliśmy, zobaczyliśmy, zwyciężyliśmy». Pozdrowienia dla całej redakcji i czytelników PSX Extreme od Kasi, Rafała i Piotrka. Wspólnie brnijmy do #500!".

Mario na żywo

„(...) Cześć HIV, pozdrowienia z Japonii! Miałem pochwalić się wcześniej tym wyjazdem, ale jak zaraz po tym, gdy zarezerwowałem swój wyjazd, zobaczyłem zalew zdjęć z Japonii w Twoim dziale, to zmieniłem zdanie. Wyglądało na to, że teraz każdy czytelnik pojechał do Japonii. Właśnie leżę sobie na tatami w tradycyjnym domku w Kioto, po zwiedzaniu lasu bambusowego, po wczorajszym męczącym maratonie w Universal Studios Osaka. Nie udało się zaliczyć wszystkiego, bo kolejki za długie i człowiek już trochę strachliwy. Większość z tego, co chcieliśmy, zaliczona. Nie udało się odbyć przejażdżki Donkey Kongiem, bo najpierw padało, to wyłączyli, a jak już wyłączyli, to kolejka się ustawiła na trzy godziny. Odpuściliśmy po 10 minutach, bo po całym dniu nogi odpadały nam od tego ciągłego stania. Jak wyszliśmy z kolejki, to już zamknęli nawet dostęp do atrakcji, żeby więcej ludzi już nie podchodziło. W tym czasie zaliczyliśmy dwie superatrakcje i wyszliśmy wcześniej. Świetne Szczęki i równie fajna przejażdżka w zamku Harry'ego Pottera. Świat Super Nintendo robi robotę, choć przejażdżki średnie, ale sam dział z Mario i melodyjki, odgłosy itd. – supersprawa. Banan na buzi gwarantowany i to nie tylko Konga. Poszła kupa kasy, bo jedzenie i napoje. Dzieci zachwycone. Syn najbardziej zafascynowany był Mario i Minionkami. Poza tym parkiem zaliczyliśmy sporo komisów z grami. Figurki jak za darmo. Dla siebie wziąłem gejsze w wersji manga. Plus parę gierek, których nie dorwę w Europie. Mam dwie Densha de Go! – na Switcha i DS. Mam też trzy inne japońskie symulatory pociągów. Jeszcze poszukam kontrolera do Switcha do nich. Było więcej gier o pociągach, ale chyba tych pięć, które kupiłem, starczy na jakiś czas. Ceny gier niższe niż u nas. Nawet używanego Switcha OLED widzieliśmy chyba poniżej 100 zł. Wszystko jak w stanie nowym. Oni tu dbają o sprzęt. Jutro jedziemy zwiedzać dzielnicę gejsz – Gion. Parę dni w Kioto, a potem na koniec Tokio. Może jeszcze się skuszę na jakiegoś RPG-a czy coś innego

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.

Maciej napisał: „Witam! Oto maszyneria, jaką udało się pozbierać w dwa pokolenia. Przekrój od PS2 do PS5. Pozdrawiam!".

eprasa.pl 79de2a852e

na PS5 w wersji pudełkowej premium. 8 tys. jenów to jak u nas normalna wersja. Tylko gdzie to wszystko upchnąć? Pozdrawiam! (...)". **Wojtek**

HIV: No tak, typowe dylematy gracza: kupiłem tylko pięć gier, a mogłem osiem! I co ja teraz z tym wszystkim zrobię? Hłehłe! W ramach podsumowania – zazdroszczę na maksa! Nintendo robi najlepszą robotę w kwestii wychodzenia poza wirtualne światy, opychając masę gadżetów, a także zapraszając gości do swoich parków Super Nintendo World. Napisałem w liczbie mnogiej, bo jest ich kilka: w Japonii, Hollywood oraz Orlando. W przyszłości powstanie kolejny w Singapurze (miał zostać otwarty w 2025 r., ale nie pykło). Firma trzepie kapuchę, a fani są wniebowzięci. Dość powiedzieć, że jeździłbym bez opamiętania. Co prawda miałem do czynienia z wielkimi, „poważnymi" rollercoasterami i ubawiłem się po pachy, ale Donkey i Mario brałbym bez opamiętania. Czuję w kościach, że dostałbym tam małpiego rozumku, na miarę DK, przebierając godzinami w ciuszkach i pluszakach. Oglądałem kilka wycieczek na YT i wychodzi na to, że Nintendo robi to dobrze (stylizowane dania w restauracjach wywołują opad szczeny). Może Nintendo otworzy kiedyś park w Europie? Byłoby pysznie, tymczasem musimy się cieszyć ze wsparcia języka polskiego systemu Switcha 2 (który na razie nie istnieje) i z nadchodzących lokalizacji. Lepszy rydz niż Rydzyk.

Na co ja czekam?

„(...) Witam w tym chwilami pięknym świecie. Pięknym na przykład, gdy jakiś czas temu gra oczekująca przeze mnie na zakup dostała przecenę na 12 zł na PS5, co nie jest codziennością. Aczkolwiek – uwaga! – była to „jedynie" podstawka. Przecież najlepiej jest łapać edycję ze wszystkim za jednym razem, nieprawdaż? A więc, po paru sekundach researchu, w najniższej cenie kosztowała ona... 302 zł więcej. To był ten moment. Zadałem sobie pytanie: jaki jest sens? Zacząłem rozmyślać nad tym, jak obecnie wyglądają moje praktyki zakupowe. Zrozumiałem wtedy, iż sam siebie wrzucam w klatkę, gdzie zza krat nie mogę sięgnąć po upragnioną rzecz, leżącą tuż obok. Na podeście, w świetle reflektorów, śmieje mi się w twarz. Wszystko dlatego, że mój problem sięga znacznie głębiej. Nie dość, że wielokrotnie zlewałem zimnym moczem ultratanie gry, bo nie były to wersje GOTY, to w wielu przypadkach ja wciąż czekam". **Patryk D.**

HIV: Proponuję nie czekać w nieskończoność na «najlepszą promocję w historii», tylko łykać okazję, gdy intuicja podpowiada, że cena jest satysfakcjonująca. W najgorszym przypadku stracisz kilka groszy, świat się nie zawali. Grać trzeba w to, co nas kręci. Tanio już było.

List miesiąca

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

Regulamin dostępny na psxextreme.pl/listy

Pudełka nie umarły, część 2137

„(...) Witaj, nie odzywałem się od bardzo dawna. Ostatnio gdy pisałem, to trafiłem do «listu miesiąca». Wtedy opisywałem swoje podróże po sklepach z grami, giełdach, muzeach i innych nerdowskich miejscach. Podróże, które mnie ubogacają. I był to ostatni numer poprzedniego wydawcy, pełen bubli, wydawany na oparach. I także na listach to się odbiło, gdzieś tam ucięło załączone zdjęcie, a z nagrodą też był problem... Na szczęście nowy wydawca wszystko połatał, bo pewnie bym się obraził i już więcej nie czytał gazetki i nie pisał. A jest czym się dzielić. Wciąż kontynuuję to, co robiłem, czyli podróżuję po świecie i sprawdzam nerdowskie punkty na swojej drodze. I wciąż mnie to ubogaca. Jestem świeżo po wyprawie do miasta miłości i to, co tam zobaczyłem, wstrząsnęło mną. Pozytywnie, oczywiście. Chcę oficjalnie ogłosić wszystkim, że wersje pudełkowe gier we Francji mają się dobrze. Nie tylko dobrze, wręcz fenomenalnie. I nie tylko wersje pudełkowe, tam cała branża nerdowska ma się więcej niż świetnie. Już robiąc research na podróż, zdumiałem się, że mam bardzo gęsto zapaćkaną pinezkami mapkę Google. Wiedziałem już, że będzie dobrze. Zacznę od Micromanii. Jest to GameStop pod inną nazwą. I jest ich zadziwiająco wiele. Praktycznie w każdej dzielnicy. Już przed wyjazdem kolega, który ma rodzinę w Alpach, kazał mi rzucić okiem na te sklepy, bo jest ich wuchta i jest tam sporo do oglądania. Tak było. Jednak w Paryżu wszystko układa się strefowo. Większość sklepów komiksowych (Francja kocha także komiksy) jest pod katedrą Notre-Dame. Dobre miejsce, pogranicze turystyczne i studenckie. Sklepów z komiksami na jednej ulicy więcej niż żabek na całym mym fyrtlu, niesamowita sprawa. Nawet jeden sklep z grami tam mijałem. I jeśli chodzi o gry... Tu dominującym miejscem jest teren pod placem Republiki. Co ciekawe, nie ma tam żadnej Micromanii. Za to... Wciąż jestem w szoku. Wspominam szybką pumpkin spice latte wyłojoną w narożnikowym Starbucksie i wejście do pierwszego sklepu z brzegu, jakiś Trader Games. Zostałem powalony liczbą gier, jaką me oczy ujrzały. Od nowości po retro. Z miejsca zacząłem wyciągać pudełka ze stosiku gier z ciekawymi horrorami indie (takie uwielbiam) i zostawiłem tam sporo bejmów. Wyszedłem z tego jednego sklepu z uczuciem spełnienia. Co prawda amatorem nie jestem, widziałem już sklepy na podobnym, nawet minimalnie wyższym poziomie. W tym rzecz, że to był dopiero pierwszy sklep na ulicy! Obok były także nerdowskie punkty z figurkami, mangami i dużo ich tam. Ale za chwilę mi się zrobiła cała seria sklepów z grami. Jeden po drugim! I wszystkie genialne! Już pod koniec mnie męczyło wchodzenie do każdego i staranne eksplorowanie. A sklepiki znajdowały się także przy bocznych ulicach. Do tego, jak wspominałem, także inne biznesy, w tym jeden cały poświęcony papierowym kartom, głównie z Pokémonami. Francuzi także mają świra na tym punkcie. Lubią fizyczne towary. Podobnie jak ja, więc wpasowałem się idealnie. Oprócz wymienionych stref ciekawie jest także w dzielnicy 11, za Bastylią. Są także pojedyncze sklepiki, samotne, rozproszone w mieście i czekające na nerdów gotowych je odwiedzić. Nigdzie w Europie nie widziałem aż takiego zagęszczenia sklepów dla fanów popkultury. Byłem przekonany, że muszę wyjechać do Japonii i Akihabary, żeby coś takiego doświadczyć. Jak widać, nie musiałem zapuszczać się aż tak daleko. Skoro teraz Francja wciąż ma takie podejście do fizycznych dóbr, to aż się boję pomyśleć, jak to mogło wyglądać 25 lat temu, gdy cyfrowe sklepy oferujące licencje na gry były co najwyżej ciekawostką na komputerach. Dzięki takim krajom Sony nie odważy się porzucić fizycznej dystrybucji. Miasto miłości ma teraz dla mnie także inne znaczenie – miłości do popkultury. Zwane jest ono także miastem szczurów – metaforycznie mogę być takim szczurem, buszującym w tamtejszych rupieciarniach. Jeśli ktoś w końcu nazwie je miastem nerdów, to też się nie obrażę. Po takim doświadczeniu jeszcze bardziej się szanuje nasze lokalne sklepy z grami, które, mam nadzieję, przetrwają przynajmniej z dekadę. Jeśli Żabojady potrafią zadbać o fizyczne dobra kulturowe, to my także potrafimy. Jestem optymistą. (...)" **Tomasz Kawka**

HIV: Czołem, imienniku! Dobrze, że wszystko skończyło się pozytywnie i nie straciłeś wiary w nas – starych pierdzieli. Dzięki za opisanie swojej francuskiej eskapady. Wprawdzie dawno nie zwiedzałem „Napoleonii", ale roztoczona przez Ciebie wizja kojarzy mi się z turystycznym szałem. Nie chce mi się wierzyć, że lokalsi aż tak ochoczo żonglują płytami. A tym bardziej poza miastem miłości. Oczywiście im bardziej zamożny kraj, tym więcej legalnych treści konsumują jego mieszkańcy, więc Polska jest nadal nieco w tyle, ale nie ma dramatu. I ja również nie potrafię się opanować: muszę wejść do każdego sklepu z growym badziewiem, gdziekolwiek jestem. Nie potrafię. Muszę. Nawet jeśli niczego nie potrzebuję lub widzę ciasną klitkę z co najwyżej 100 grami – wchodzę i głęboko zaciągam się powietrzem, szukając zapachu ośmiu bitów. (...) Jako że Twoje wypociny uhonorowałem tytułem Listu Miesiąca, dostajesz nagrodę w postaci bonu o wartości 100 zł do wykorzystania w wirtualnym sklepie PlayStation. Nagrodę w postaci kodu prześlemy e-mailem.

eprasa.pl 79de2a852e

Roger Żochowski

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

Giełda ocen

W ostatnich felietonach przelało się sporo goryczy i westchnień za przeszłością, w której „kiedyś to były czasy, a teraz... czasów nie ma". Dlatego tym razem pozwólmy sobie na lekki oddech. Ale tylko lekki.

Gdy zaczynałem swoją przygodę z branżą gier wideo i regularnie pisałem już recenzje, szybko się przekonałem, że początek nowego milenium to dzikie czasy i okres wytężonego działania „Januszy PR-u". To właśnie w tamtej dekadzie spotkałem się z mechanizmami, które w mniej lub bardziej inwazyjny sposób próbowały wpływać na oceny dziennikarzy. Klauzule, że można opublikować recenzję wcześniej, jeśli gra dostanie nie mniej niż 8, a nawet 9, nie były niespotykane, ale nikt w tamtych czasach głośno o tym nie mówił.

Zdarzało się też, że gdy ogrywałeś tytuł w siedzibie wydawcy, jego pracownicy mówili, że „zagraniczni dziennikarze grę też ogrywają i dają same 9 i 10", dając jasno do zrozumienia, że Ty, mały Polaczek, racji nie masz, jeśli narzekasz, że w grze coś nie bangla. Telefony od PR-owców, którzy wręcz zamęczali pytaniami o ocenę, a jeśli była za niska, próbowali udowodnić marnymi argumentami, że zasługuje na wyższą, wcale nie sprawiały, że inaczej patrzyłem na dany tytuł. One mnie totalnie irytowały i wyprowadzały z równowagi. Przy całej frajdzie z możliwości zarabiania na pisaniu o grach i swojej pasji było to jedno z niewielu niefajnych zderzeń z branżowymi nawykami. Mam małe grzeszki na sumieniu, bo zdarzało się, że przez deadline nie dałem rady ukończyć do recenzji jakiejś gry, a napisy końcowe widziałem już po oddaniu tekstu, ale nigdy nie zmieniłem oceny, bo wydawca tak chciał czy sugerował.

Afryka dzika

Myślę, że w przypadku części z tych sytuacji problemem nie były firmy odpowiedzialne za gry, ale ludzie. Ludzie, którzy robiąc raport z recenzji w polskiej prasie i serwisach, chcieli po prostu wypaść dobrze, składając pełen laurek dokument do centrali. A cel uświęcał środki. Pamiętam doskonale, ile jadu wylał jeden z PR-owców polskiego dewelopera na redakcję rodzimego Eurogamera za to, że ocena redaktora zaniżyła średnią na Metacriticu. Takie klimaty były wpisane w naszą branżę, choć oczywiście nie ma co generalizować, nie każda firma stosowała takie tanie zagrywki. To wciąż były wyjątki, ale częstsze niż dzisiaj. Te dziwne czasy nie były bynajmniej domeną tylko naszego lokalnego rynku.

Pamiętacie jeszcze aferę z GameSpotem, gdy redaktor Jeff Gerstmann został w 2007 r. zwolniony za rzekomo zbyt niską ocenę gry? Sprawa dotyczyła Kane & Lynch: Dead Men – Gerstmann wystawił 6/10 (czas pokazał, że była to ocena jak najbardziej wiarygodna), ale w chwili publikowania recenzji serwis miał dużą kampanię reklamową feralnej gry. Spekulowano, że wydawca, Eidos Interactive, był niezadowolony z recenzji i miał zagrozić wycofaniem reklam, co najprawdopodobniej doprowadziło do zwolnienia Gerstmanna. Potwierdził to zresztą w wywiadzie sam poszkodowany. Inny przykład? Swego czasu Microsoft poprzez Machinimę (sieć partnerską YouTube'a) uruchomił kampanię marketingową, w której twórcom płacono za pozytywne wzmianki o Xbox One. W umowie z influencerami znajdowały się jednak zapisy, że nie mogą mówić nic negatywnego o konsoli ani o grach. Twórcy nie mogli przy tym ujawniać, że… są opłacani przez Microsoft/Machinimę.

SAM CZASEM SPIERAM SIĘ Z REDAKTORAMI O OCENY

Patch prawdy

Sam czasem spieram się z redaktorami o oceny. Gdy wyszedł remaster The Last of Us pozbawiony trybu multiplayer, kłóciłem się z Butcherem, że fakt usunięcia tak ważnego elementu powinien automatycznie obniżać ocenę. Butcher uważał, że nie ma to znaczenia, bo singleplayer to wciąż przykład dla innych deweloperów, jak powinno się tworzyć gry. Każdy miał swoje argumenty, ale ocena pozostała taka, jaką wystawił recenzent. Bywa, że trollujemy się nawzajem z recenzentami, zwłaszcza z Komodem, któremu sugerowałem choćby, że dodanie minusa do oceny Silent Hill f to ujma na jego fascynacji serią. Ale to wszystko żarty – finalnie recenzja idzie w stanie, w jakim odda ją recenzent, chyba że Romek coś pomiesza. Ale on miesza nieświadomie, zwłaszcza gdy przed składem zarywa kolejne cztery noce w Path of Exile 2.

Cieszy mnie, że w dzisiejszych czasach nacisków na redakcje jest po prostu mniej albo są bardziej zakamuflowane i niebezpośrednie. Jak w dostarczonych poradnikach recenzenta, gdzie wymieniane są ewentualne bugi, które nie powinny być brane pod uwagę w recenzji, bo zostaną usunięte w Day One patchu. Oczywiście są deweloperzy, którzy zazwyczaj dbają, by słowa dotrzymać, ale bywa i tak, że patche zamiast naprawiać wypisane błędy, jeszcze je pogłębiają. Wydaje mi się również, że w dzisiejszych czasach, gdy o wiele łatwiej jest nagłośnić w internecie i social mediach nieczyste zagrywki Januszy PR-u, funkcjonowanie takich jednostek jest znacznie utrudnione.

Nie mówię, że branża jest już krystalicznie czysta. Na przykład nie tak dawno temu twórcy gry Marvel Rivals wprowadzili w umowie z influencerami klauzulę zakazującą „subiektywnie negatywnych recenzji" w zamian za wcześniejszy dostęp do gry, co w sumie niewiele różni się od „jeśli dacie 9, możecie puszczać reckę przed innymi". Nie wspominając już o bardzo świeżej sprawie i zarzutach, że BioWare z Electronic Arts wybiórczo rozdawały kody recenzenckie do Dragon Age: The Veilguard redakcjom, co do których miały pewność, że wystawią wysokie noty. Stąd tak duża dysproporcja między ocenami mediów na premierę a opiniami fanów. Mimo wszystko – patrząc na to z perspektywy czasu – dziś naciski na prasę to wyjątek od reguły. Ale kto wie, może środek ciężkości przeniósł się po prostu na influencerów? Jeśli kiedyś nim zostanę, to na pewno Wam o tym opowiem. ⊗

eprasa.pl 79de2a852e

G-MASTER™
by iiyama

WIĘKSZY OBRAZ. ZERO OGRANICZEŃ.

G-MASTER G4380UHSU to 43 cale mocy, która robi różnicę!

Wykorzystaj w pełni Twoją konsolę i odblokuj płynność Twojego PC.

Odkryj więcej na
gmaster.iiyama.com

Kup pizzę
i zgarnij monitor!

Weź udział w konkursie King's Pizza
- co tydzień do wygrania monitory G-Master™!

Kup pizzę ›› zbieraj kody ›› walcz o nagrody!

Szczegóły: kinguin.net/pizza

eprasa.pl 79de2a852e

TERAZ NA PLAYSTATION