347 CD-ACTION® 02/2026 LAT

☐ TOP 30 FPS-ÓW ☐ RESIDENT EVIL REQUIEM ☐ NIOH 3 ☐ MARATHON ☐ CAIRN ☐ INTERFEJSY ☐ NINTENDO 3DS ☐ WOJNA W GRACH ☐ THE LEGEND OF ZELDA

30 LAT MAGAZYNU

CD-ACTION®

NR 02/2026 (347), CENA: 35 ZŁ
W TYM 8% VAT



ISSN 1426-2916 INDEX 334561
NUMER W SPRZEDAŻY DO 01.06.2026

TOP 30 FPS-ÓW

GRAMY
- RESIDENT EVIL REQUIEM
- MARATHON
- NIOH 3
- REANIMAL
- METROID PRIME 4: BEYOND
- CAIRN
- CARMAGEDDON: ROGUE SHIFT

TECHNOLOGIE
- MEGATEST SŁUCHAWEK

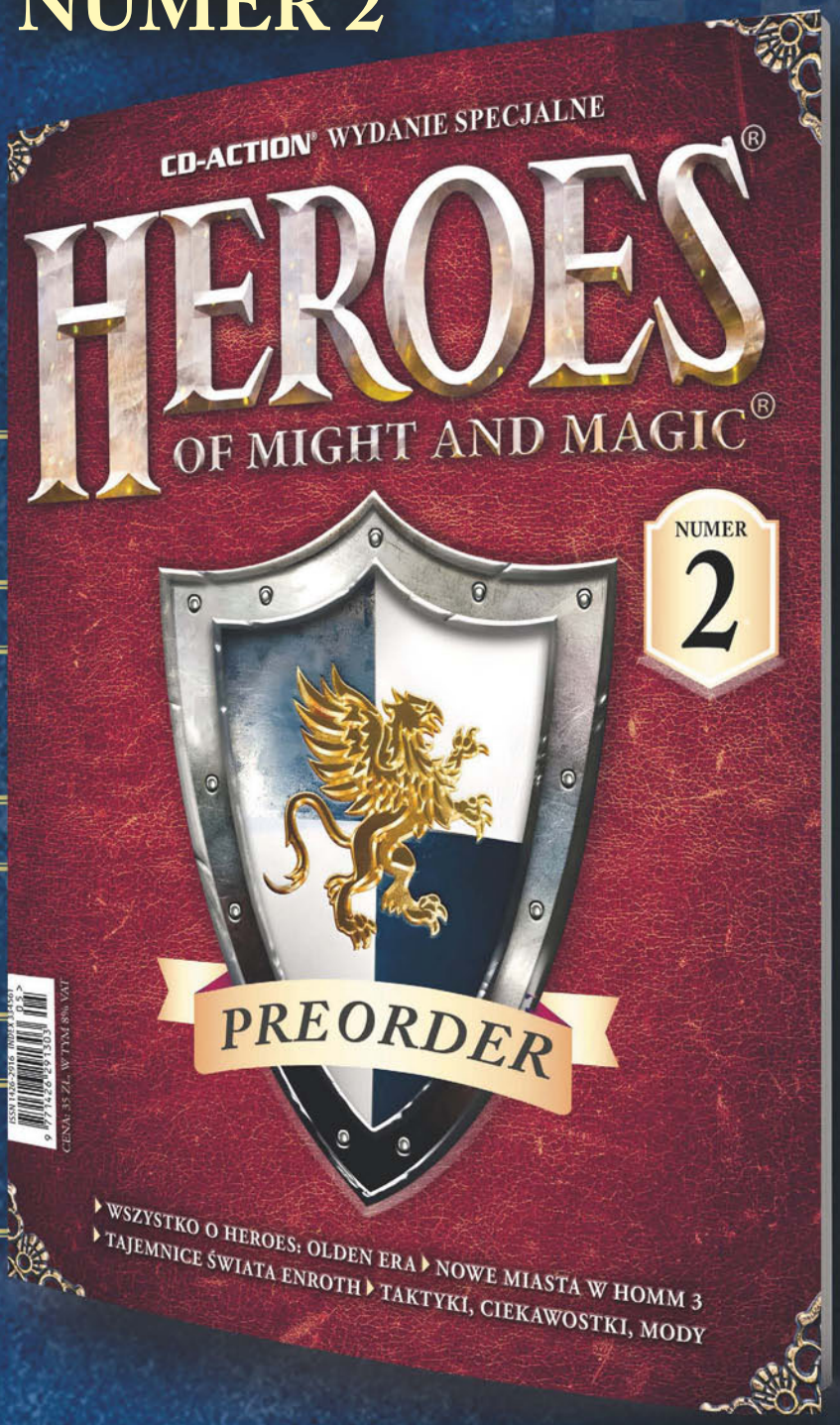
PUBLICYSTYKA
- INTERFEJSY
- WOJNA W GRACH
- NINTENDO 3DS
- STARDEW VALLEY
- OD 2D DO 3D
- THE LEGEND OF ZELDA
- PANIKA W GRACH TUROWYCH

eprasa.pl

HEROES OF MIGHT AND MAGIC. NUMER 2

144
strony o kultowej marce

- Kompendium wiedzy o HoMM: Olden Era
- Nowe miasta i najlepsze mody do HoMM III
- Barwny i tajemniczy świat serii Might and Magic
- Oficjalna planszówka, karcianka oraz gra RPG



TO NIE JEST OSTATECZNA WERSJA OKŁADKI.

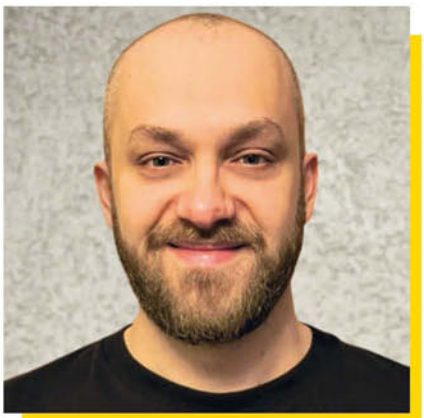
PREMIERA: 22 LIPCA 2026

KUPISZ NA SKLEP.CDACTION.PL
ORAZ NA ALLEGRO

Sklep CD-Action

epipasa.pl e6c85a3bba

30 lat minęło jak... 30 lat

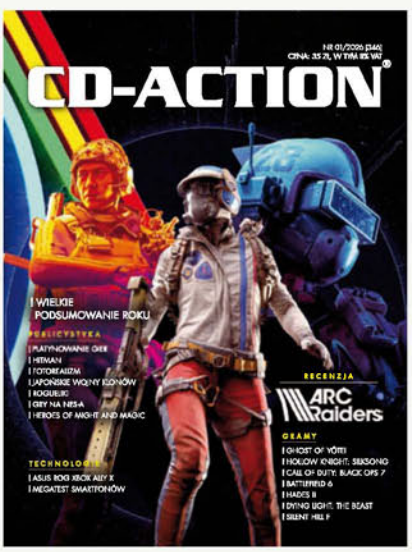


Czytałem ostatnio *Władcę Pierścieni* i było tam takie zdanie... Nie pamiętam jakie, ale brzmiało ładnie. Poruszyło mnie do głębi i zmusiło do rozważań. Nie pamiętam, nad czym. W głowie dźwięczała mi bowiem tylko jedna myśl: *CD-Action* obchodzi w tym roku 30-lecie! Dacie wiarę? Cóż, ja dam, bo to od zawsze był bardzo dobry magazyn. I nadal taki jest. ~~Ba, napisałbym, iż obecnie czyta się go jeszcze lepiej, ale że należę do ludzi skromnych, to tego nie zrobię.~~

A skoro taka ładna rocznica, to wypadałoby poświętować, co? I poświętujemy, ale jeszcze nie teraz, dopiero w kolejnym wydaniu. Tak na pełnej pompie! Zapewniam Was, drodzy czytelnicy, że warto czekać, bo szykujemy sporo niespodzianek – zarówno w magazynie, jak i podczas naszego Expo, które tym razem odbędzie się 30-31 maja w hali Expo Łódź.

Nie oznacza to jednak, że na razie całkowicie olewamy temat. Może i zbieramy siły do prawdziwego ataku (wiecie, takiego sympatycznego, nie że z mieczami w dłoniach), niemniej już teraz w Intro przygotowaliśmy dla was zestawienie 30 najlepszych FPS-ów, które trafiły do sprzedaży po debiucie *CD-Action* na rynku. Trochę obawiałem się tego rankingu i jego odbioru, ale uważam, iż ostatecznie wyszedł naprawdę nieźle. Pod kątem zarówno doboru tytułów, jak i poświęconych im opisów. No i przeznaczyliśmy na niego aż 15 stron, więc jest co czytać! Patryk lubi korekcić tak długie teksty. Prawda? ...Patryku, schowaj ten nóż!

<*pisze z ukrycia*> Naturalnie nie zaniedbaliśmy przy tym innych działów. Nieurodzaj dużych premier w ostatnich trzech miesiącach wykorzystaliśmy do tego, aby przedstawić wam więcej mniejszych tytułów, które normalnie pewnie zostałyby pominięte. Dlatego choćby Gruby AL przetestował *Skate Story*, Karol Laska rzucił się na *MIO*, a Alicja Wojciechowska (debiutująca na łamach kwartalnika!) rozpływała się nad *Cairnem*. DaeL natomiast w tekście o *Pathologic 3* ponownie udowodnił swój kunszt pisarski. Hmm, czy to w ogóle jeszcze kogoś zaskakuje? Mam również nadzieję, że przypadnie wam do gustu recenzja *Metroida Prime 4* mojego autorstwa. Pobawiłem się w niej formą i spróbowałem czegoś nowego, co od dawna chodziło mi po głowie. A potem nasza graficzka Karolina Kurek pięknie odtworzyła to, o czym myślałem. W ogóle jaka nam się zmontowała ekipa detepowców... Wow! Zerknijcie w stopkę redakcyjną i zapamiętajcie te nazwiska.



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

Dział z publicystyką też wyszedł bardzo soczysty. Jest mięsko, są też ziemniaczki. I masa innych smakowitości. Karol poleciał do Chin i choć nie przywiózł mi żadnego podarunku, to wybaczam mu, bo przygotował świetny reportaż o tamtejszej branży gier oraz jej odbiorcach. Cezary Marczewski skupił się za to na innym azjatyckim państwie, a mianowicie Japonii. Ale nie pisał o gamedevie, tylko o jednej z ważniejszych marek pochodzących z tego kraju. Jego artykuł poświęcony *The Legend of Zelda* pokazuje, jak istotna jest to seria i jak wielki wpływ miała na całą elektroniczną rozrywkę.

Nie mogło oczywiście zabraknąć tekstu Bartłomieja Kluski, który tym razem opowiedział, jak twórcy przedstawiają wojnę w grach wideo. Paweł Kicman natomiast napisał o innych konfliktach: tych wewnętrznych, tych z toksyczną społecznością, tych z własnymi przerośniętymi ambicjami, tych z korporacyjnym wyzyskiem. Tytuł *Gry niszczą życia... twórców* raczej nie wymaga komentarza. A z takich przyjemniejszych rzeczy to mamy wspominki o *Dreamfallu: The Longest Journey* (debiut Zhabiego, witamy!), *Bitwie o Śródziemie II* oraz szóstej odsłonie *PES-a*. Jest w czym wybierać, a podałem tu przecież tylko kilka przykładów.

No i tak to się kula, moi mili. My siedzimy godzinami, aby przygotować te wszystkie treści, a potem Wy siedzicie godzinami, żeby je przeczytać. I to jest bardzo fajne, i niech to trwa w najlepsze. Kolejne 30 lat, powiadacie? Pasuje mi to!

Miłej lektury, dobrej zabawy!
Łukasz „Moraś" Morawski

eprasa.pl e6c85a3ba8

SPIS TREŚCI



032

Capcom przygotował nie lada gratkę dla fanów survival horrorów. *Resident Evil Requiem* to prawdziwy hit.



046

Kolejny świetny exclusive na Switcha 2? Gramy w *Metroida Prime 4: Beyond*.



006

Wybraliśmy 30 najlepszych FPS-ów ostatnich 30 lat! Sprawdź, czy wygrała Twoja ulubiona strzelanka.

INTRO

30 najlepszych FPS-ów ostatnich 30 lat 006
Opcje Dialogowe 022

GRAMY

Marathon 026
Mario Tennis Fever 028
Resident Evil Requiem 032
Pathologic 3 038
Marvel Cosmic Invasion 042
High on Life 2 044
Metroid Prime 4: Beyond 046
Carmageddon: Rogue Shift 050
Octopath Traveler 0 052
Styx: Blades of Greed 054
Dragon Quest VII Reimagined 058
Reanimal 060
Code Vein II 062
Cairn 066
Skate Story 068
Nioh 3 070
Yakuza Kiwami 3 & Dark Ties 074
MIO: Memories in Orbit 076
Świeże, Dobre, Niezależne 078

PUBLICYSTYKA

2D albo 3D. Oto jest pytanie 082
Don Mattrick.
Człowiek, który zabił Xboksa 088
Felieton. OnlyMeows 090
Gry niszczą życia... twórców 092
Legenda, która od dekad zmienia świat gier.
The Legend of Zelda 096
Gry Wiecznie Żywe:
Władca Pierścieni – Bitwa o Śródziemie II 102
Przyczajony gamedev, ukryty pieniądz.
CD-Action odwiedziło Chiny 104

CD-ACTION

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

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

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

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

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

eprasa.pl e6c85a3ba8

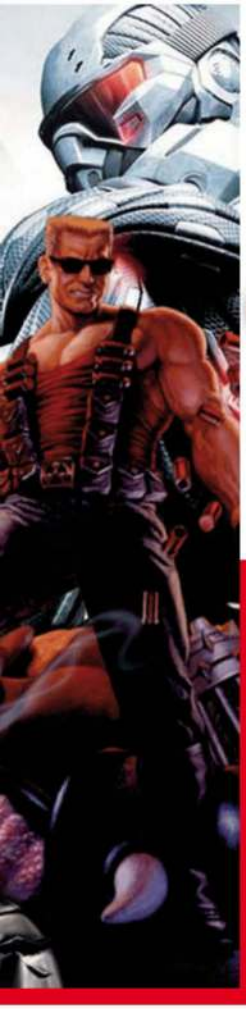
youtube.com/cdaction

SPRAWDŹ NASZ KANAŁ W SERWISIE YOUTUBE

x.com/cdaction

NA X TEŻ JESTEŚMY

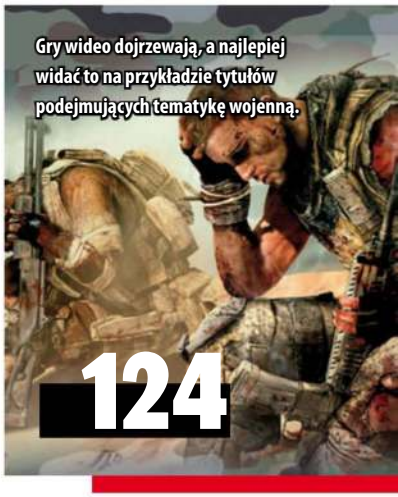
DOŁĄCZ DO NASZEJ SPOŁECZNOŚCI NA DISCORDZIE!











Społeczność jaka jest, nie każdy widzi.
Stardew Valley ... 108
Dwa ekrany, trzy wymiary.
Nintendo 3DS ... 110
Panika rośnie z każdą turą ... 114
Tyrania minimalizmu. Interfejsy w grach ... 118
Felieton. To już nie te same FPS-y? ... 122
Gry w wojnę ... 124
Niesłusznie Zapomniane:
Dreamfall – The Longest Journey ... 128
Od zwykłej rozrywki do posthumanizmu ... 130
MVP gier piłkarskich. Pro Evolution Soccer 6 ... 134
Tak gra Wielka Brytania.
Europejskie pole position ... 136
Magazyn Kulturalny ... 140

TECHNOLOGIE
Kontrapunkt: Granie na PC luksusem? ... 144

TESTY
Megatest. Jakie słuchawki do grania? ... 146
Myszka Logitech G Pro X2 Superstrike ... 151
Procesor AMD Ryzen 7 9850X3D ... 151

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

gamingtech esportsmedia

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



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

SKLEP.CDACTION.PL



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

CDACTION.PL

eprasa.pl e6c85a3ba8



30 najlepszych FPS-ów ostatnich 30 lat

Nie kryje zachwytów: **Redakcja**

Najlepszy shooter to *Superhot*, *Borderlands* czy *Crysis*? A może jakiś inny tytuł? Sprawdźcie!

CD-Action istnieje już od trzech dekad. Dacie wiarę?! Od tego czasu wiele się wydarzyło nie tylko na świecie, lecz także w samej branży gier. Jedne gatunki umierały, drugie się rodziły, a inne ewoluowały. Widać to doskonale na przykładzie pierwszoosobowych strzelanek, te bowiem bardzo mocno zmieniły się na przestrzeni lat. Postanowiliśmy więc sprawdzić, które tytuły szczególnie zapisały się w naszej pamięci. W związku z tym zorganizowaliśmy redakcyjne głosowanie (wzięło w nim udział ponad 20 osób!), co pozwoliło nam na wyłonienie 30 najlepszych FPS-ów.

Żeby jednak było nieco przewrotniej, **braliśmy pod uwagę wyłącznie tytuły wydane między 1996 (debiut *CD-Action*) a 2025 rokiem**. Na liście nie znajdziecie zatem takich klasyków jak *Star Wars: Dark Forces*, *Doom*, *Wolfenstein 3D*, *Descent*, *Hexen* czy *Heretic*. Ale nie obawiajcie się – nie zabrakło miejsca dla całej masy fantastycznych produkcji! Ba, nawet te, które zgarnęły za mało punktów, trafiły do tekstu – poczytacie o nich w ramkach tematycznych. Kandydatów do pierwszej trzydziestki było bowiem tylu, że siłą rzeczy z porażką musiało pogodzić się wiele cenionych przez nas strzelanek.

MIEJSCE 30. FARCRY3



TRZECIĄ odsłonę cyklu *Far Cry* można opisać dwoma słowami: Vaas Montenegro. **Ożywiony przez Michaela Mando psychopata z ciętym językiem to jeden z najbardziej zapadających w pamięć antagonistów w historii gier.** Co ciekawe, Ubisoft nie przypuszczał, że postać ta aż tak się uda, nawet nie była naszym głównym przeciwnikiem. „Trójka" słynie też z tego, że zapoczątkowała modę na produkcje z otwartym światem, w których cel gracza polega na stopniowym niszczeniu potęgi jakiegoś pstrokatego indywiduum. Niby jest dość schematycznie, mamy tu misje fabularne, odbijanie posterunków, zbieranie przedmiotów kultu, polowania, ale wszystko zostało świetnie skomponowane, z kolei złożony z aż dwóch rajskich wysp świat zaprojektowano tak, że zwykle można wybierać pomiędzy otwartym podejściem a skradaniem się. Do tego dostajemy bardzo dobrze zrealizowany crafting, całą masę broni oraz przyjemną mini kampanię do co-opa. *Far Cry 3* tak bardzo podniósł poprzeczkę, że jego sequele wydają się tylko ubogimi kuzynami osadzonymi w innych realiach. ***[Otton]***





eprasa.pl e6c85a3ba8



MIEJSCE 29. LEFT 4 DEAD 2



PRAWDZIWYCH przyjaciół poznaje się w biedzie. Powiem więcej, prawdziwych przyjaciół poznaje się w trakcie apokalipsy zombie! *Left 4 Dead 2* był (bo niestety dzisiaj już nie bardzo jest ze względu na dużo mniejsze zainteresowanie) doskonałym miejscem, żeby w ogniu walki nauczyć się współpracy. Rzeczywiście dzielona niedola potrafiła zjednoczyć. Szczególnie że produkcja Valve rzucała od początku na głęboką wodę, zmuszając do przemyślanych działań i ścisłej kooperacji. Nie dało się przelecieć przez kolejne misje „na pałę", zostawiając kamratów na pastwę losu – zwłaszcza że AI Director, a więc system sztucznej inteligencji, czuwał nad dostosowywaniem warunków gameplayu do poczynań grających.

Ale **istotą *Left 4 Dead 2* były zawsze emocje, a nie kwestie techniczne**. Do dzisiaj pamiętam, jak kumpel przypadkiem obudził wiedźmę, bo wylał sobie napój na biurko, czy jak się przeraziłem, kiedy zostałem zaatakowany przez Tanka podczas opuszczania wychodka w grze (mój pisk można znaleźć gdzieś na jednym z youtube'owych nagrań). ***[Kicman]***



MIEJSCE 28. WOLFENSTEIN II THE NEW COLOSSUS



PRZYGODY Williama Blazkowicza w stylu współczesnej strzelanki, wymagające chowania się za osłonami i mocno bazujące na scenariuszu? *The New Colossus* dopieściło formułę poprzedniej części, przenosząc nas do okupowanych przez nazistów Stanów Zjednoczonych z 1961 roku. Podobać się może zwłaszcza fabuła, rzecz stanowiąca raczej drugorzędny element w starszych odsłonach. Historia zahacza o Manhattan, Nowy Orlean czy Roswell, czyli miasteczko znane za sprawą rzekomego wypadku z udziałem UFO.

Scenarzyści nie tylko wyśmiewają szkodliwą ideologię (oprócz nazistów pojawia się m.in. Ku Klux Klan), ale też sięgają po wiele mitów zakorzenionych w kulturze popularnej. Nie każdemu musi przy tym odpowiadać groteskowy, nieco tarantinowski klimat – ale to wyłącznie pozory, spod których szybko wyłania się mrok. Lokacje stały się znacznie rozleglejsze względem *The New Order*, a **dzięki całej masie pomniejszych usprawnień gameplayowych strzela się tu kapitalnie**. Mimo lepszych ocen sequel sprzedał się gorzej od „jedynki" i cieszy się mniejszą estymą wśród fanów – o czym zresztą świadczą pozycje obu tytułów w tym rankingu. Cóż, może zabrakło efektu świeżości. ***[Otton]***

Strzelanki *Star Wars*



MOŻE i znak rozpoznawczy Gwiezdnych Wojen stanowią miecze świetlne, jednak uniwersum doczekało się kilku bardzo dobrych shooterów. Pierwszym było ***Star Wars: Dark Forces***, które nie wymyślało strzelania na nowo, zamiast tego budowało na fundamentach położonych parę lat wcześniej przez *Dooma*. Choć ciepło przyjęte przez krytyków i graczy, na zawsze pozostanie w cieniu sequela, reprezentującego zresztą tę markę na naszej liście.

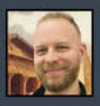
Miejsca na tejże zabrakło dla ***Republic Commando***, czyli starwarsowego taktycznego shootera. To jedna z tych produkcji, które pomimo dobrych ocen nie doczekały się statusu prawdziwych klasyków. Może powodem był średni tryb wieloosobowy. Wszak to właśnie on zadecydował o sukcesie serii ***Battlefront*** – pierwsza, wydana w 2004 roku, część pozwalała na zabawę solo, jednak to walka z innymi osobami dostarczała najwięcej frajdy. Wypuszczona po kilkunastu miesiącach kontynuacja naprawiała wiele bolączek poprzedniczki, a także zapewniała zdecydowanie lepszą kampanię dla jednego gracza.

Mimo to na kolejną odsłonę czekaliśmy dekadę – reboot serii, nazwany po prostu ***Star Wars Battlefront***, na premierę czarował przede wszystkim oprawą. Stworzony przez DICE tytuł skupiał się na multiplayerze i choć mógł pochwalić się świetnymi mapami, to koniec końców brakowało mu zawartości. Wydaną dwa lata później „dwójkę" zapamiętano z kolei głównie z powodu kontrowersji związanych z lootboksami. Z biegiem czasu EA odkupiło mikrotransakcyjne winy, naprawiło błędy i odratowało tę produkcję – dzięki temu multi ***Battlefronta II*** pozostaje aktywne do dzisiaj. ***[Ninho]***

eprasa

MIEJSCE 27.

METRO 2033



PIERWSZA część kultowej serii strzelanek stworzonej przy udziale rosyjskiego pisarza Dmitrija Głuchowskiego. W 2013 roku świat, jaki znamy, uległ zagładzie w wyniku wojny nuklearnej. Apokalipsę przetrwała jedynie garstka ludzi, walczących o życie w tunelach moskiewskiego metra. Wcielamy się w Artema – młodego chłopaka, który wyrusza w podróż mogącą przynieść zbawienie nie tylko jemu, lecz także innym ocalałym.

„Jedynka" **zasłynęła sugestywnym klimatem, elementami survival horroru oraz wciągającą fabułą**, prowadzącą zarówno przez najciemniejsze korytarze metra, jak i na powierzchnię opanowaną przez promieniowanie i potwory rodem z koszmarów. Tytuł oferuje też sprytnie ukryty system moralności – jeżeli wykonujemy drobne dobre uczynki i powstrzymujemy się od zabijania przeciwników, możemy odblokować alternatywne zakończenie.

Co ciekawe, *Metro 2033* było debiutanckim projektem ukraińskiego studia 4A Games, które wkroczyło na scenę z przytupem, serwując surowe, wschodnioeuropejskie postapo na miarę *Pikniku na skraju drogi* braci Strugackich czy *Stalkera* Andrieja Tarkowskiego – zamiast mocno zamerykanizowanej, momentami wręcz pociesznej wizji znanej z ostatnich odsłon *Fallouta*. ***[Dawid Sych]***



MIEJSCE 26.

Unreal



KAMERA powoli lewituje nad mostem, na którego wypolerowanej powierzchni odbija się majestatyczna budowla. Przyspieszamy i zaczynamy się wznosić, płynnie okrążając mury i baszty tajemniczego zamku. Widzimy zachmurzone niebo rozświetlane błyskawicami, odległe fruwające stwory, skaliste klify. To właśnie intro *Unreala*, trwająca zaledwie pół minuty sekwencja mówiąca nam prawie wszystko o ambicjach twórców tego tytułu.

Z jednej strony mieliśmy bowiem do czynienia z przełomem technologicznym. Gra demonstrowała niesamowite wówczas kolorowe, dynamiczne oświetlenie, szczegółowe tekstury i odbicia. Ale istotna jest nie tyle sama technologia, co jej wykorzystanie. **Nowe podejście do języka designu FPS-ów. Jasna deklaracja, że świat strzelanek może oferować coś więcej niż zbiór aren lub labirynt.** Starożytne świątynie, szerokie doliny, wraki statków i mroczne ruiny opowiadały swoją historię poprzez architekturę i nastrój – atmosferę pełną niesamowitości, zachwytu i... melancholii.

Z drugiej strony – zupełnie przy okazji – *Unreal* to też po prostu znakomita strzelanka. Model walki łączył szybkość z wyczuwalnym ciężarem broni. Przeciwnicy byli agresywni i nieprzewidywalni, uzbrojenie charakterystyczne i potężne, a potyczki często rozgrywały się w dużych przestrzeniach nagradzających ruch i orientację w terenie. Wszystko to razem sprawiło, że *Unreal* to coś więcej niż FPS. To manifest definiujący grę wideo. ***[DaeL]***





TITANFALL 2

MIEJSCE 25.



DOROBEK Vince'a Zampelli nie kończy się ani na *Call of Duty*, ani na *Medal of Honor*, ani nawet na *Battlefieldzie*. Jednym ze sztandarowych dzieł legendarnego projektanta FPS-ów pozostaje *Titanfall 2* – **strzelanka, która udowodniła, iż w gatunku jest miejsce na akrobacje pokroju biegania po ścianach i podwójnych skoków**, a nad wyraz mobilny protagonista stanowi źródło frajdy.

W trakcie samotnej zabawy wcielamy się w Jacka Coopera, który w mało przyjemnych okolicznościach został pilotem Tytana, czyli potężnego mecha. Nie jest to jednak bezmyślne urządzenie o wyłącznie bojowym zastosowaniu. Z biegiem czasu żołnierz oraz wspomniana maszyna, BT-7274, nawiązują bliską relację i stają się przyjaciółmi. Historia, choć krótka (ok. sześciu godzin zabawy), zapada w pamięć i warto jej doświadczyć osobiście.

W produkcji Respawn Entertainment nie zabrakło również trybu dla wielu graczy. Mierzący się ze sobą piloci wykonują susy z platformy na platformę i wzajemnie się ostrzeliwują, z kolei wyposażeni w różnorodny oręż Tytani stanowią nieocenione wsparcie na placu boju. Największym rozczarowaniem w kontekście *Titanfalla 2* jest zaś to, że... trzeciej części serii prawdopodobnie nie zobaczymy. ***[Jaqp]***



MIEJSCE 24. SUPERHOT



POLSKI *Superhot* udowodnił, że w segmencie pierwszoosobowych strzelanek jest jeszcze miejsce na innowacje. W tym dziele nie uświadczymy ni paska zdrowia, ni walających się po kątach paczek z amunicją. **Gra stawia na czystą, niczym nieskrępowaną akcję, acz z pewnym twistem – czas płynie jedynie wtedy, gdy się poruszamy.** Pozwala to wykonywać widowiskowe manewry, takie jak omijanie lecących w naszym kierunku kul, wyrywanie broni przeciwnikom lub siekanie ich ostrzami.

Tytuł ten wyróżnia się na tle konkurencji nie tylko gameplayem. Oprawa wizualna, gwarantująca maksymalną przejrzystość za sprawą ograniczonej palety kolorów, sprawia, że żaden wróg nie umknie naszej uwadze. A nawet jeśli tak się stanie i sięgnie nas zbłąkana kula, wystarczy jeden przycisk, aby szybko zrestartować poziom i ponownie rzucić wyzwanie niemilcom, tym razem będąc uzbrojonym w wiedzę co do planowanych przez nich posunięć.

Co prawda tryb fabularny nie należy do najdłuższych, niemniej gra rekompensuje to obszernym zestawem zróżnicowanych wyzwań oraz trybem nieskończonym, w którym mierzymy się z nacierającymi na nas falami wrogów. *Superhotowi* zdecydowanie warto dać szansę – choćby dlatego, że jest tani i uruchomimy go nawet na leciwym sprzęcie. ***[Jaqp]***





MIEJSCE 23. STAR WARS JEDI KNIGHT DARK FORCES II



PIERWSZE *Dark Forces* stanowiło udaną odpowiedź na *Dooma*. Nie tylko pozwalało wskoczyć do uwielbianego uniwersum Gwiezdnych Wojen, ale też wprowadzało ogromne, wielopoziomowe mapy, o jakich produkcje id Software mogły pomarzyć. Kontynuacja wrzuciła jeszcze wyższy bieg. **Aby przedstawić dalsze losy Kyle'a Katarna, LucasArts zdecydowało się przenieść akcję na nowy, w pełni trójwymiarowy silnik**, a także – zgodnie z ówczesną modą – nakręcić mnóstwo wstawek FMV. Sama historia zaś przybrała formę epopei poświęconej rycerzom Jedi i Sithom.

To właśnie pojedynki na miecze świetlne i Moc stanowiły główną atrakcję *Dark Forces II*, które jednocześnie zapoczątkowało markę *Jedi Knight*. Do dziś w sieci można spotkać fanatyków zbierających się na wspólne granie, ale i kampania singlowa wciąż dostarcza mnóstwa emocji. Na uwagę zasługują przede wszystkim ogromne poziomy pełne pomysłowych rozwiązań (ucieczka z wybuchającego statku!). *Dark Forces II* pozostaje pozycją obowiązkową dla miłośników Star Wars, szczególnie tych tęskniących za Expanded Universe i lubujących się w reliktach lat 90. ***[rajmund]***

MIEJSCE 22. CRYSIS



PÓŁGRA, półhappening. Produkcja, po której szalony wyścig graficznych zbrojeń gwałtownie wyhamował. Turecko-niemiecki Crytek najpierw zaserwował zwalającego z nóg *Far Cry'a*, by w 2007 zaszokować świat *Crysisem*. Strzelanką niebiańsko ładną, operującą zaawansowaną fizyką obiektów i kozackimi umiejętnościami bohatera. Tropikalna wyspa – stanowiąca miejsce akcji tego dzieła – wydawała się wówczas dosłownie fotorealistyczna, zużywanie energii na supersiłę czy superprędkość było czymś niespotykanym w FPS-ach, a nad wszystkim górowała totalnie nieliniowa formuła gameplayu. Idziesz, dokąd chcesz i jak chcesz. Eliminujesz po cichu albo wpadasz „na Rambo", rzucasz beczkami, rozwalasz pięściami ściany itd.

Jednocześnie nie ma tu mowy o wydmuszce przygotowanej pod widowiskowe zwiastuny, w *Crysisie* faktycznie robiło się użytek z tej swobody oraz całego lekko futurystycznego entourage'u. **Strzelanie było przyjemne, tak samo jak fabuła osnuta wokół tajnej misji oddziału specjalnego i zjawisk paranormalnych.** Gorzej, że mało kto mógł zaznać wizualnych efektów na sensownym poziomie. Do wysokich ustawień graficznych produkcja wymagała kosmicznego sprzętu, na lata stając się benchmarkiem i... zniechęcając innych twórców do podążania jej śladem. ***[b-side]***





eprasa.pl e6c85a3ba8



MIEJSCE 21. BATTLEFIELD BAD COMPANY 2



NIESAMOWICIE udana odsłona serii, i to pod każdym względem. Jeśli chodzi o kampanię dla samotnego gracza, po dziś dzień *Bad Company 2* jest przykładem tego, że misje solowe mogą z powodzeniem uciec od sztampy i heroicznego obciachu. Humor, nietuzinkowi bohaterowie z dobrze zarysowanymi charakterami, do tego wyśmienita polska wersja językowa z udziałem m.in. Cezarego Pazury – to zapadało w pamięć.

A w sieci? ***BC2* rozwinęło pokazany w poprzedniej części system destrukcji, pozwalający zwalać na głowy przeciwników nawet piętrowe budowle.** Wówczas to było coś niesamowitego, a zabawa materiałami wybuchowymi dawała zupełnie nowe możliwości. Gra trzymała się przy tym charakterystycznego dla serii schematu ról na polu bitwy, dzięki czemu od początku „leżała" jak ulał, z kolei zróżnicowany arsenał i skala bitew nie pozwalały się nudzić. Przede wszystkim jednak wrażenie robiła daleko posunięta swoboda – mogliśmy wręcz przebierać w nietypowych setupach i uzbrojeniu.

Patrząc zaś szerzej, *Bad Company 2* ma niesamowite zasługi dla serii, zwłaszcza już w edycji pecetowej. To właśnie ten tytuł przypomniał „blaszanej" braci, że *Battlefield* jest zjawiskowy. I tym samym przygotował grunt pod nadejście „trójki". ***[Krigor]***



MIEJSCE 20. BORDERLANDS



PO DE FACTO pięciu odsłonach estetyka serii mogła się przejeść – ale cofnijmy się do roku 2009, kiedy pomysł na tę markę ociekał magią i świeżością. Po pierwsze **„*Diablo* z karabinami" było koncepcją tyleż banalną, co genialną**. Snajperki i rewolwery zyskały parametry oraz perki, dzięki czemu strzelanie stało się sportem, a nie powtarzalnym klikaniem. Po drugie sobel, czyli przetwarzanie grafiki pozwalające na uzyskanie komiksowego efektu. Niby patent wcześniej pokazał shooter *XIII*, lecz dopiero tu temat tak naprawdę „siadł". Po trzecie świat. Postapokalipsa, trzy czwarte żartem i ćwierć serio, pełna świetnych enpeców, bardzo złych złoli i z genialnym Claptrapem. Tu po prostu chciało się przebywać, odkrywać i zastanawiać, co historia przyniesie dalej. Do pakietu wspaniałości dorzuciłbym pięknie niepokojącą muzykę.

Za sukcesem stało więcej składowych, jednak na pierwszy plan wysuwa się strzelanie samo w sobie. To nie *Call of Duty*, gdzie wszystko nam wychodzi, tu nieraz celownik kiwał nam się na boki, a długi czas przeładowania irytował, ale to był właśnie ten świetny element na styku erpega i FPS-a – możliwość wybrania swojego stylu walki i dopalania go poprzez system rozwoju postaci. W tym temacie kolejne odsłony robiły to jeszcze lepiej. ***[b-side]***

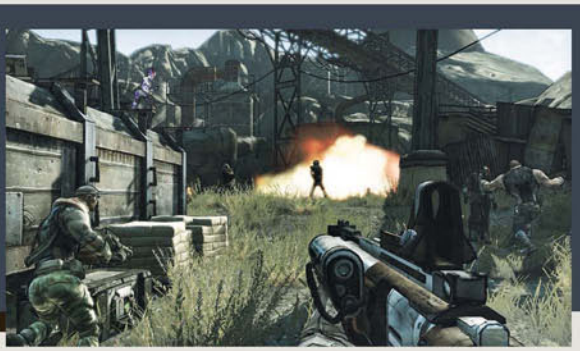
Seria *Battlefield*



W 2002 roku wirtualne pole bitwy zmieniło się na zawsze – ***Battlefield 1942*** przeniósł starcia online na ogromne mapy, na których walczono zarówno na lądzie, jak i w powietrzu oraz na morzu. W dodatku był to jeden z pierwszych FPS-ów kładących tak duży nacisk na współpracę między członkami zespołu. Nic więc dziwnego, że produkcja okazała się ogromnym sukcesem i zapoczątkowała serię do dzisiaj stanowiącą główną konkurencję dla *Call of Duty*.

Na „dwójkę" przyszło nam czekać trzy lata (a rok wcześniej dostaliśmy nieco zapomniany ***Vietnam***), jednak było warto – gra rozwinęła założenia poprzedniczki, przenosząc przy tym akcję do teraźniejszości, i przebiła jej sprzedaż. Następca – futurystyczny ***Battlefield 2142*** – nie został tak pozytywnie przyjęty, lecz niezrażone DICE planowało już przyszłość serii. W 2008 roku dostaliśmy ***Bad Company***, czyli pierwszego *BF-a* z trybem singleplayer. Jego kontynuacja uznawana jest za jedną z najlepszych odsłon cyklu – trafiła zresztą do naszego rankingu. Niedługo później wróciły numerowane części: „trójka" i „czwórka" oferowały stosunkowo wysoki poziom, czego natomiast nie można powiedzieć o nieudanym ***Hardline***, skupiającym się na ulicznych starciach policji z grupami przestępczymi.

Wielki powrót serii nastąpił w 2016 roku, wraz z premierą ***Battlefielda 1*** – sceneria I wojny światowej i solidna rozgrywka zaowocowały świetnymi ocenami oraz sprzedażą. Wydana dwa lata później „piątka" też traktowała o historycznym konflikcie, jednak daleko jej było do poprzedniczki. Nie zmienia to faktu, że to dopiero ***BF 2042*** okazał się prawdziwym zawodem. Zawodem, który w pamięci fanów cyklu zatarł na szczęście ubiegłoroczny ***Battlefield 6***. ***[Ninho]***



eprasa.pl e6c85a3ba8

MIEJSCE 19. Wolfenstein THE NEW ORDER



BEZ wizji trudno namieszać w marce, która liczy sobie z górą trzy dekady i zajmuje specjalne miejsce w sercach graczy. Szwedzkie studio MachineGames bez wątpienia taką wizję miało – i zaserwowało nam istną jazdę bez trzymanki. W *Wolfensteinie: The New Order* po raz kolejny wcielamy się w Blazkowicza. Nasz bohater podczas jednej z misji zostaje ciężko ranny i zapada w trwającą 14 lat śpiączkę. Budzi się w 1960 roku – w świecie, w którym Trzecia Rzesza rządzi niemal całym globem. Jednak Terror Billy nie załamuje rąk i postanawia wypowiedzieć nazistom krwawą wojnę.

Dzieło MachineGames zaskarbiło sobie uznanie graczy ciekawym scenariuszem, w którym powaga miesza się z klimatem wyjętym ze stronic pulpowych magazynów. Oko przyciągała retrofuturystyczna stylistyka, a ucho cieszyła znakomita ścieżka dźwiękowa skomponowana przez Micka Gordona, wzbogacona o niemieckie covery hitów z lat 60. **Produkcja chwalona była również za dynamiczną rozgrywkę, ciekawe projekty poziomów i elastyczny system walki**, pozwalający nie tylko na krwawą jatkę, lecz także na ciche eliminowanie niczego niepodejrzewających przeciwników. Nie zabrakło też polskich akcentów, dzięki czemu nad Wisłą w tytuł grało się szczególnie przyjemnie! ***[Dawid Sych]***



MIEJSCE 18. PAINKILLER



W CZASIE, gdy FPS-y coraz bardziej skręcały w stronę skryptowanych sekwencji, mechanizmów osłony i starannie reżyserowanego tempa, *Painkiller* wybrał przemoc. I to całkiem dosłownie, polska gra postawiła na chaos, dynamikę i brutalną rozwałkę, stając się spadkobierczynią klasycznych strzelanek.

Liczy się jednak nie tylko to, z jakich – dominujących w erze posthalf-life'owej – mechanizmów ojcowie *Painkillera* zrezygnowali, lecz także to, jak rozwinęli klasyczną formułę. Dzieło People Can Fly nie było bowiem po prostu epigonem pochodzącej z poprzedniej epoki filozofii designu. Ono ją naprawdę twórczo przekształciło. Weźmy choćby mapy, fantastyczne z punktu widzenia architektonicznego. Zostały zaprojektowane jako serie dużych aren wymuszających nieustanną mobilność: krążenie wokół wrogów, uniki, czytanie trajektorii pocisków. A samych przeciwników były – zupełnie jak w *Serious Samie* – tysiące.

Najistotniejsze novum stanowił wszakże arsenał. **Każde z narzędzi zniszczenia w *Painkillerze* jest równie funkcjonalne, co szalone i daje ogromną satysfakcję z naciskania spustu.** Kultowa kołkownica przybija przeciwników do ścian ogromnymi... kołkami, a spawara pruje w piekielne hordy shurikenami i... elektrycznością. Mamy tu nawet – choć zabrzmi to dość absurdalnie – połączenie chainguna z wyrzutnią rakiet. *Painkiller* sprowadził istotę FPS-a do prostych fundamentów gatunku i zbudował na nich coś prawdziwie zwariowanego. I za to pozostaje do dziś uwielbiany. ***[DaeL]***





Polskie strzelanki



CHOĆ do naszego rankingu załapały się tylko dwa rodzime FPS-y (***Superhot*** i ***Painkiller***), nie oznacza to, że w kraju nad Wisłą nie mamy więcej dobrych reprezentantów tego gatunku. Ba, nie dosyć, że strzelanek u nas nie brakuje, to jeszcze spora część z nich jest zdecydowanie godna uwagi – nawet teraz, kilka lub kilkanaście lat po premierze. Takim najchlubniejszym przypadkiem bez wątpienia pozostaje ***Call of Juarez: Gunslinger*** (2013), w którym Techland odpiął wrotki i postanowił pobawić się formułą. W tej odsłonie serii twórcom zależało na jak największym przerysowaniu, dlatego znacząco podkręcili tempo rozgrywki, ponadto postawili na oprawę cel-shadingową, co w połączeniu z zabawną fabułą przełożyło się na jeden z kreatywniejszych tytułów z Polski.

Przez wiele lat prym w tworzeniu pierwszoosobowych strzelanek wiodło City Interactive (obecnie CI Games), choć akurat ten developer stawiał bardziej na ilość niż jakość. Niemniej nawet w zalewie kolejnych niskobudżetowych, raczej słabo zrealizowanych FPS-ów zdarzyło mu się wypuścić całkiem niezłe gry. Pierwszy ***Sniper: Ghost Warrior*** (2010) był w porządku, choć nie da się ukryć, że dopiero po kilkunastu latach – przy okazji premiery ***SGW Contracts 2*** (2021) – studio zdołało wycisnąć najwięcej z tego pomysłu. A że dzieł o zabawie w strzelca wyborowego jest niewiele, to nawet obecnie warto sięgnąć po ten tytuł.

Swoich sił w produkcji FPS-ów próbowało też Flying Wild Hog. Warszawiacy przygotowali naprawdę niezłą trylogię ***Shadow Warriora*** (2013--2022) oraz równie grywalnego ***Hard Reseta*** (2011). Nie da się jednak ukryć, że z gatunkiem lepiej poradziła sobie ekipa People Can Fly, która w 2011 roku wypuściła bardzo dynamicznego i pomysłowego ***Bulletstorma***. A jeśli chodzi o współczesne shootery, to w ostatnich latach nienajgorzej radzi sobie krakowski Teyon, mający na koncie dwie solidne produkcje oparte na licencjach filmowych – ***Terminatora: Resistance*** (2019) i ***RoboCopa: Rogue City*** (2023). ***[Morać]***

eprasa.pl e6c85a3ba8

MIEJSCE 17.

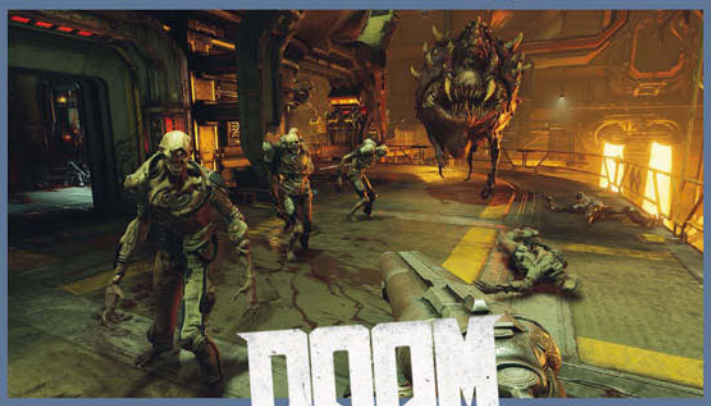


KEN LEVINE nie dostał nigdy szansy stworzenia oficjalnej kontynuacji swojego *System Shocka 2*, postawił więc na tzw. duchowego spadkobiercę. Zamiast kosmicznych stacji podwodne miasto z lat 40. XX wieku. W miejscu szalonej sztucznej inteligencji utopijny magnat Andrew Ryan. *BioShock* ma swój wyrazisty styl (oparty na art déco i filozofii obiektywistycznej), ale u jego podstaw trudno nie dostrzec elementów kultowej produkcji Looking Glass Studios.

Podobnie jak w *System Shocku 2*, tylko od gracza zależy, czy rozwiąże stawiane przed nim problemy metodą siłową, czy jednak pokombinuje ze skradaniem się, hakowaniem lub innymi umiejętnościami. Te ostatnie wymagają natomiast tajemniczej substancji ADAM, zbieranej z trupów przez małe dziewczynki zwane Siostrzyczkami. Można ją im odebrać, ale wtedy trzeba stawić czoła chroniącym je Tatuśkom. Od tego, jak zostaną potraktowane te przerażające dziewczynki, zależy zakończenie opowieści.

BioShock* to wyjątkowa przygoda przepełniona zapadającymi w pamięć postaciami i oryginalnymi sceneriami**, a także kamień milowy w tworzeniu interaktywnych narracji. W dodatku to świetnie wykonany FPS. To co, czy był(a)byś łaskaw(a) zainstalować go ponownie? ***[rajmund]





MIEJSCE 16.



ALEŻ to był powrót! Wygrzebany z czeluści historii „dziadek" *Doom* dostał nowe, współczesne wcielenie, co jednak nie przeszkodziło, by w trakcie zabawy poczuć bardzo mocnego ducha protoplasty gatunku. Dla jednych to udana wycieczka do młodości, dla innych – gameplayowy huragan, który urywa łeb przy pępku. **W szybkiej, brutalnej kampani singlowej liczył się skill i wykorzystywanie możliwości, jakie daje postać.** Dzięki wprawnemu graczowi na pozór chaotyczna strzelanina zamieniała się w krwawy balet. Wyśmienite uzbrojenie, parę pomysłów na „klejenie" rozgrywki i dobrze znany, ale uwspółcześniony garnitur wrogów – wszystko to sprawiało, że przez tytuł płynęło się z gracją właściwą dla najstarszych odsłon cyklu.

Nie bez znaczenia była również ciężka, zawiesista muzyka, która świetnie budowała klimat. Przede wszystkim jednak napędzała rozgrywkę, dorzucając kolejną garść cyfrowych oktanów do i tak już nader wybuchowej mieszanki. *Doom* po prostu na każdym kroku udowadniał, że staroszkolny FPS może konkurować z nowoczesnymi shooterami. Niemniej multiplayer, dla odmiany, wyszedł już tak sobie i został szybko zapomniany. Tyle że nikomu to nie przeszkadzało: odsłona z 2016 roku do dziś jest kwintesencją tego, co dobre w samotnym strzelaniu. ***[Krigor]***

Seria *Halo*



MARKA *Halo* nigdy w Polsce nie cieszyła się popularnością. Zresztą najlepiej odzwierciedla to nasz ranking – nie znalazła się w nim żadna odsłona cyklu, a przecież praktycznie każda może pochwalić się na Metacriticu średnią ocen powyżej 90%. Cóż, niekiedy tak po prostu bywa... Dzieło studia Bungie z naszej perspektywy miało tego pecha, że zostało wydane pierwotnie wyłącznie na Xboksie, kiedy my łupaliśmy w klasyki FPS-ów na komputerach bądź powoli przymierzaliśmy się do shooterów udostępnianych z czasem na PlayStation 2. Obecnie we wszystkie części *Halo* zagramy zarówno na XSX, jak i na PC, ponadto „starocia" z poprzednich generacji dostały całkiem niezłe remastery wydane w ramach ***The Master Chief Collection***. Jeśli więc do tej pory nie mieliście okazji ich nadrobić, a jesteście fanami pierwszoosobowych strzelanek, to... na co jeszcze czekacie?

Pomijając wydane w 2021 roku ***Halo Infinite*** (które ucierpiało na tym, że twórcy zbyt mocno chcieli zrobić grę w stylu *Far Cry'a*), wszystkie odsłony serii, autorstwa zarówno Bungie, jak i 343 Industries, potrafią dostarczyć niesamowitych wrażeń. Powodów jest kilka – nie tylko mamy tu do czynienia z bardzo ciekawym uniwersum science fiction, ale też każda z części oferuje naprawdę nieźle napisany scenariusz. Marka w fascynujący sposób miesza patos z kiczem (np. wygląd przeciwników). Niby wiele elementów do siebie nie pasuje, ale jakimś cudem tworzą niezwykle intrygującą całość.

No ale oczywiście najważniejsze jest tutaj strzelanie – a to za każdym razem zostało zrealizowane na najwyższym poziomie. Nawet jeśli nie interesuje was multiplayer (dopracowany i bardzo popularny na Zachodzie), to sprawdźcie kampanie fabularne. Zazwyczaj nie grzeszą długością, ale w ich trakcie dzieje się tak dużo, że głowa mała, w dodatku oprócz korzystania z szerokiego wachlarza pukawek często przejmujemy kontrolę nad wymyślnymi pojazdami. ***[Moraś]***

MIEJSCE 15. QUAKE II



DLA jednych kontrowersyjny, dla innych – wręcz cudowny. Następca kultowego *Quake'a* przyniósł zmianę klimatu: gotyckie zamczyska zastąpiono scenerią science fiction i starciami z cybernetyczną rasą Strogów, w których część graczy dopatrywała się nawet echa znanego z uniwersum Star Treka kolektywu Borg.

Dzieło studia id Software błyskawicznie „zawojowało" kafejki internetowe, stając się sztandarowym przykładem tytułu kształtującego wciąż krzepnące wtedy potyczki wieloosobowe. Dodane jakiś czas po premierze mapy sieciowe z Q2DM1 na czele szybko wyznaczyły wzór dla kolejnych arenówek. Dość powiedzieć, że wspomniany The Edge do dziś jest jedną z najbardziej kultowych lokacji do zmagań z innymi graczami.

Zadziałało tu wszystko: rewelacyjnie zaprojektowane i zróżnicowane uzbrojenie, znana z poprzednika magia ruchu postaci, a także oprawa wizualna. *Quake II* we wręcz spektakularny sposób pokazywał, że akceleratory grafiki to nie zabawki, tylko nadchodzący wielkimi krokami standard przyszłości. A przyznać to musiał każdy, kto w tamtych czasach choć raz przełączył się z trybu renderowania software'owego na Glide'a. Cóż, ja miałem wtedy łzy w oczach. ***[Krigor]***



MIEJSCE 14. COUNTER-STRIKE



AWP z „diglem", rush „trupem" na B albo przez rampę na garaż? Jest spora szansa, że wiecie mniej więcej, o czym mówię. Bo *Counter-Strike 1.6* to legenda, kulturowy fenomen, rzecz przyciągająca do siebie dzieciaków, nastolatków i dorosłych. Niepozorny mod do *Half-Life'a* stworzony jeszcze w latach 90. stał się podwaliną pod gatunek taktycznych FPS-ów, w których bieganie „na pałę" to proszenie się o łatwą śmierć. **Tu liczyły się spokojne tempo, taktyka, celne oko. Zwłaszcza to ostatnie, bo jeden pocisk w głowę zwykle kończył przygodę przeciwnika w danej rundzie.** A już szczególnie zabójczy byli snajperzy – wspomnianą „awupą", karabinem wyborowym, wystarczyło przestrzelić korpus.

To oraz dwa świetne tryby zabawy – jeden, w którym drużyna terrorystów musi podłożyć bombę, a siły specjalne im to uniemożliwić, oraz drugi, gdzie „Niebiescy" próbują wyrwać ze szponów wroga zakładników i dostarczyć ich na miejsce – potrafiły pożerać całe dnie zakochanym w *CS-ie* graczom. Tytuł wręcz „utrzymywał" kafejki internetowe w latach ich świetności. Do tego nie sposób zapomnieć o potężnej, trzymającej się przez ponad dekadę scenie esportowej czy niezliczonych modach. W niektórych dodano klasy (!) postaci, w innych zaś zaliczało się mapki niczym w platformówkach. ***[Bastian]***



Seria *Counter-Strike*



COUNTER-STRIKE to seria z tak bogatą historią, że wyróżnienie wyłącznie odsłony ***1.6*** stanowiłoby nieporozumienie. Najpopularniejszy na świecie był przecież ***Global Offensive*** (2012), „przekonwertowany" w 2023 roku na ***Counter-Strike'a 2*** (który, wbrew swemu numerkowi, jest tak naprawdę piątą częścią); to w nim Polacy osiągnęli największe sukcesy w zawodowym esporcie (Katowice 2014, pamiętamy!). *CS:GO*, oprócz świetnego gameplayu, wprowadził system skórek. Dało się nimi wymieniać, co sprawiło, że... pojawiły się platformy do handlowania nimi, włącznie z owianymi złą sławą stronami-kasynami. CS-owe skiny to do teraz dobra inwestycja, a za niektóre z nich wciąż trzeba zapłacić i setki tysięcy złotych.

Przed *CS:GO* mieliśmy dwie odsłony serii: ***Condition Zero*** i ***Source*** (obie z 2004). Pierwsza była w rzeczywistości delikatnie – w kwestii mechanizmów i oprawy – odświeżonym *CS 1.6*, z dodanym trybem singleplayer (bardzo marnym, powiedzmy sobie szczerze). Tytuł zapowiadano jako godnego następcę poprzednika, ale niewielkie zmiany głównie rozczarowywały – gracze ani myśleli przerzucać się na tę część.

Prawdziwe nowe rozdanie zapewniło dopiero *Source*, czyli produkcja śmigająca na świeżym, rewolucyjnym silniku Valve. Twórcy zaoferowali przygotowaną od podstaw mechanikę strzelania i poruszania się, piękną oprawę wizualną, a przy tym znajome mapy i zasady. Według mnie jest to najbardziej niedoceniona odsłona – „siadła" mi mocniej niż *CS:GO*. Sam *Counter-Strike 2* to po prostu potężna łatka na *Global Offensive*, dodająca imponujący mechanizm realistycznego dymu, uwspółcześnioną grafikę i zmiany w balansie gameplayu – te wyszły produkcji zdecydowanie na plus. ***[Bastian]***

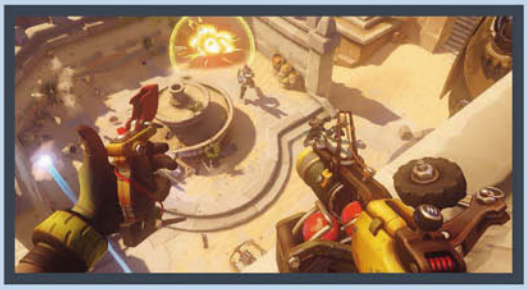
eprasa.pl e6c85a3ba8

MIEJSCE 13. OVERWATCH



CO MOGĘ napisać o grze, w którą pykam – raz mniej, a raz bardziej regularnie – od dekady? Cóż, wiele dobrego, ale i wiele złego. Czy *Overwatch* zasłużył na nagrodę Game of the Year? Czy Blizzard zawiódł nasze oczekiwania po tym, jak obiecywał gruszki na wierzbie? Czy „dwójka" i przejście na model free-to-play rzeczywiście były potrzebne? Można by o tym wszystkim dyskutować i pewnie poskarżyć się na tysiąc innych rzeczy, lecz trzeba przyznać, że mimo potknięć i kontrowersji ten hero shooter do dzisiaj przyciąga przed ekrany masę ludzi. Dlaczego? Prawdopodobnie dlatego, że wciąż kusi rewelacyjnym, pełnym charakteru designem postaci i map, rozbudowanym rosterem i przede wszystkim szalenie wciągającym gameplayem.

Nie powinien dziwić początkowy sukces, bo 10 lat temu po prostu nie było wielkiej konkurencji. **To wszakże *Overwatch* zainicjował modę na hero shootery.** Dzisiaj, kiedy za rogiem czają się *Valorant*, *Marvel Rivals* i wiele innych tytułów, trzeba docenić, że Blizzard nie spoczął na laurach i wciąż stara się rozbudowywać i ulepszać swoją grę. Szczególnie w ostatnim czasie wydaje się, że developer zaczął słuchać fanów, zapewne czując na karku oddech wspomnianych rywali. Lepiej późno niż wcale. ***[Kicman]***



MIEJSCE 12. CALL OF DUTY 2



W 2005 roku *Call of Duty 2* było pokazem siły konsol nowej generacji (Xbox 360). Nie tylko zaprezentowało znakomitą, jak na owe czasy, oprawę wizualną (wolumetryczny dym itp.), ale też tutaj nastąpiła najbardziej kontrowersyjna i istotna zmiana w historii gatunku: usunięcie paska życia i apteczek na rzecz konieczności szukania osłony, by odzyskać zdrowie.

FPS-y przestały być frustrującym polowaniem na apteczki; rozgrywka stała się płynnym filmowym doznaniem, które nie wybijało z rytmu akcji. Do tego *Call of Duty 2* dawało złudzenie nieliniowości, gdyż mogliśmy zdobywać cele w dowolnej kolejności. Możliwość wcielania się w różnych bohaterów pozwoliła doświadczyć kilku teatrów wojny. Misja *Bitwa o Pointe du Hoc* znów przenosiła nas na normandzką plażę, czyniąc to zresztą znacznie lepiej niż *Medal of Honor: Allied Assault*...

Dla historii gatunku *Call of Duty 2* to jeden z kamieni milowych: dzieło studia Infinity Ward na lata zdefiniowało kinową narrację w pierwszoosobowych strzelankach. Tu się nie grało w wojnę. Tu się ją przeżywało... lub nie. ***[Smuggler]***



Współczesne strzelanki sieciowe



CZY da się w tym smutnym świecie znaleźć choć trochę innowacyjne, wciągające współczesne sieciowe FPS-y? Jeszcze jak! Oto krótka lista.

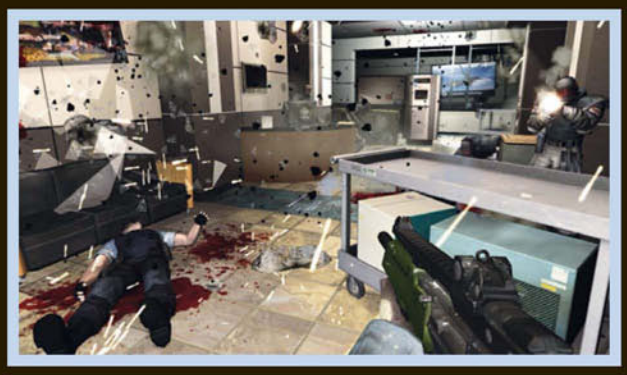
Valorant. To najlepszy reprezentant gatunku taktycznych pierwszoosobowych strzelanek, w jakiego grałem; współczesny *Counter-Strike 1.6* połączony z hero shooterem. Mapy są co najmniej dobre, mechanika poruszania się przyjemnie znajoma, ogień prowadzi się wyśmienicie, a wisienkę na torcie stanowią charyzmatyczni bohaterowie. Każdy posiada unikatowe umiejętności, włącznie z ultem często zmieniającym sytuację na mapie w trymiga. Co więcej, *Valorant* ma fenomenalną fabułę!

The Finals. Łączy dynamikę *CoD-ów* z destrukcją totalną znaną fanom *Battlefieldów*. Po co w kogoś strzelać, skoro można wysadzić mu pod nogami podłogę? Gra wyróżnia się trybem o nazwie *Cashout*. Poluje się w nim na sejfy porozrzucane po mapie – ta ekipa, która dostarczy ich zawartość do specjalnego punktu, zwycięża.

Apex Legends. *Fortnite* w sosie FPS-owym. Tak naprawdę to nie, bo ten (rozgrywający się w uniwersum *Titanfalla*) battle royale to szybka, taktyczna zabawa trzy na trzy. Oprócz znajdowanego na polu walki cennego sprzętu popłoch wśród wrogów siejemy unikatowymi zdolnościami dających się lubić bohaterów, niczym w *Valorancie* czy *Overwatchu*.

Tom Clancy's Rainbow Six Siege X. To mocno taktyczny, dynamiczny FPS z wpływami hero shooterów (unikatowi operatorzy, w których można się wcielić) i... gier typu tower defense. No dobra, to ostatnie to lekka przesada, ale zabawa wygląda z grubsza tak: jedna strona próbuje dostać się do budynku i np. odbić zakładników, a druga może się odpowiednio na to przygotować, choćby się barykadując. W skrócie: to stareńkie *Rainbow Siksy* i *SWAT-y* na esportowych sterydach. ***[Bastian]***

eprasa.pl e6c85a3ba8



MIEJSCE 11. F.E.A.R. FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON



MAJTKI czyste? Nie na długo. Produkcja Monolith Productions ma taki, a nie inny tytuł nie bez powodu. Chociaż mieszanka akcji i grozy nie była w 2005 roku niczym nowym, to właśnie *Fear* pokazał wtedy, jak można oba te gatunki pożenić, tak żeby żaden z nich nie tracił względem drugiego.

Jako FPS bronił się niemal na każdym polu, czy to adaptującą się do naszych poczynań sztuczną inteligencją wrogów (nie dało się przeć bezmyślnie do przodu, używając wciąż tych samych sztuczek), czy to masą różnorodnych pukawek, czy w końcu **bardzo dobrze działającym bullet time'em. Ten ostatni pozostaje wzorem wprowadzenia takiej mechaniki** do produkcji z pierwszoosobową kamerą.

Od strony horroru też trudno się było do czegoś przyczepić, no może poza krawędzią fotela – oskryptowane sceny przerażały mnie tak bardzo, że grę przeszedłem... z kolegą siedzącym obok (i okazjonalnie wyciszając dźwięk). Niepozorna Alma, tylko na pierwszy rzut oka kopiująca Samarę z *The Ring*, szybko stała się grową ikoną tamtych czasów. Dzisiaj niesłusznie już zapomnianą, ale uwierzcie mi – sam zwiastun jej obecności jeżył włosy na głowie. *Fear* to klasyka zarówno strzelanek, jak i horrorów. ***[Kicman]***



MIEJSCE 10. UNREAL TOURNAMENT



WYDANEGO w 1998 roku *Unreala* spokojnie zaliczyć można do najlepszych FPS-ów wszech czasów (pierwsza dycha w historii *CD-Action*!). Tytuł chwalono za niemal każdy aspekt: grafikę, udźwiękowienie, fabułę, atmosferę. Niemal, gdyż skupiająca się na doznaniach singlowych produkcja, mimo iż miała tryb wieloosobowy, przez jego niedociągnięcia nie zdołała skupić wokół siebie szerokiego grona odbiorców. Zupełnie inaczej było w przypadku debiutującego rok później *Unreal Tournament*.

Jego premiera stanowiła dla wielu osób pierwszą okazję do grania przez sieć. Klasyczny deathmatch i team deathmatch, capture the flag, polegający na zdobywaniu punktów kontrolnych domination oraz assault, w którym nacieraliśmy bądź broniliśmy się przed wykonaniem określonych zadań przez drużynę przeciwną – wszystkie tryby szaleńczo wciągały.

Dodajmy do tego spore zróżnicowanie map i bardzo dobrą oprawę wizualną, a otrzymamy jeden z najlepszych tytułów, w które przyszło mi grać. I nie przeszkadzał mi nawet fakt, że przy pierwszej styczności z *Unreal Tournament*... nie miałem dostępu do internetu. Kampania singlowa, pozwalająca wspinać się po drabince turniejowej podczas rywalizacji z botami, w zupełności wystarczała do świetnej zabawy. ***[Gruby AL]***

Strzelanki VR



CHOĆ sama technologia jest wykorzystywana w grach od ponad dekady, to główny nurt wciąż traktuje ją po macoszemu. Do shooterowego mainstreamu przebił się dopiero ***Half-Life: Alyx*** (2020), który pokazał, że VR oferuje możliwości nieosiągalne dla pada czy klawiatury i myszy. Chcesz schować się przed ostrzałem wroga? Kucnij za osłoną. Skończyła ci się amunicja? Wyciągnij kolejny magazynek i samodzielnie przeładuj broń. W wirtualnej rzeczywistości to wszystko nabiera realnego kształtu i powoduje, że znajdujemy się znacznie bliżej pola walki. Robi to oczywiście ogromne wrażenie, jeśli tylko zostało wykonane na wysokim poziomie.

Na szczęście dobrych VR-owych FPS-ów obecnie już nie brakuje. Nie tylko portów gier znanych ze standardowych urządzeń (jak ***Superhot*** czy kolejne odsłony ***Resident Evil***), ale też tytułów stworzonych przede wszystkim z myślą o tej technologii. O ile jej główną domeną pozostają pecety, o tyle PlayStation również zapewniło co najmniej kilka wartych uwagi produkcji posiadaczom swoich konsol – singlowe ***Farpoint*** i ***Blood & Truth*** czy multiplayerową dylogię ***Firewall Zero Hour*** i ***Ultra***.

Wieloosobowe VR-owe strzelanie ma zresztą wzięcie, bo wśród wartych sprawdzenia gier nie brakuje tytułów stawiających na online'owe potyczki (np. ***Pavlov***, ***Contractors***, ***Onward***). Jeśli jednak zależy wam na singlu, przetestujcie choćby umożliwiającego zabawę fizyką otoczenia ***Bonelaba*** czy stalkerowe ***Into the Radius***. Pozostając w „radioaktywnym" klimacie – godny uwagi jest również VR-owy odprysk serii ***Metro*** o podtytule ***Awakening***. ***[Ninho]***





MIEJSCE 9.

GDY *Allied Assault* zadebiutowało w 2002 roku, rynek znał już wojenne shootery, lecz ten był inny niż wszystkie dotąd. To tutaj zerwano z tradycyjnym dla FPS-ów schematem „jednoosobowej armii", czyniąc z gracza nie herosa samodzielnie kopiącego tylko setkom wrogów, tylko trybik w ogromnej wojennej machinie, żołnierza jednego z wielu, po prostu próbującego przeżyć.

To niesamowite połączenie filmowej narracji, autentyzmu historycznego oraz intensywnego tempa akcji. (Efekt? Średnia 91% w serwisie Metacritic). Sposób, w jaki gra budowała emocje, na stałe wszedł do kanonu gatunku. A choć potem robiono to dużo lepiej, to właśnie *Medal of Honor: Allied Assault* zapoczątkował ten trend.

Najbardziej pamiętnym momentem gry niewątpliwie pozostaje lądowanie w Normandii w czasie D-Day, inspirowane kultowym filmem Stevena Spielberga. Walka na plaży Omaha stanowiła przeżycie, które zostaje z człowiekiem na lata. Choć inne misje nie dorównywały temu etapowi, a część z nich była mocno frustrująca (słynna „aleja snajperów", pamiętacie?), ten jeden poziom przesłania wszelkie niedostatki *Medal of Honor: Allied Assault*. Właśnie ten tytuł wytyczył ścieżkę, którą z powodzeniem podążyło *Call of Duty*. ***[Smuggler]***



MIEJSCE 8.



NIE zamierzam kłócić się z demokracją, ale jeśli nie mówimy o całej otoczce, wpływie na gatunek czy fabule, tylko o strzelaniu samym w sobie, to jest to moim zdaniem najlepszy shooter w historii elektronicznej rozrywki. FPS-y jako rodzaj gier stanowią niski próg wejścia dla twórców, ale dojście do perfekcji to szalenie skomplikowane zadanie, wymagające długiego dopracowywania mechanizmów i balansu.

W przypadku *Eternala* do tej roboty zabrali się szaleńcy, bo tutaj po prostu wszystko działa. Nie ma kunktatorskiego strzelania zza osłon, królują wymagające, pełne agresji i dynamiki starcia. Chciałoby się powiedzieć „czyli chaos", ale magią tego tytułu jest to, że ów chaos da się pięknie opanować.

Im dalej w las, tym bardziej walka przypomina tango, a z każdym poziomem uczymy się nowych kroków. Zaczynamy od rozwalania drobnicy, by od połowy kampanii dostawać non stop plansze pełne opancerzonych bydlaków. A remedium na nie to... robienie wszystkiego po trochu: plucie pociskami, podpalanie, walenie wręcz, zadawanie „ciosów chwały", używanie alternatywnych trybów broni, jak i pomaganie sobie elementami otoczenia. Nie ogarniasz tego? Przegrywasz. Ogarniasz? To wiesz, że ludzkość nie wymyśliła jeszcze lepszej mechaniki strzelania w grach. ***[b-side]***

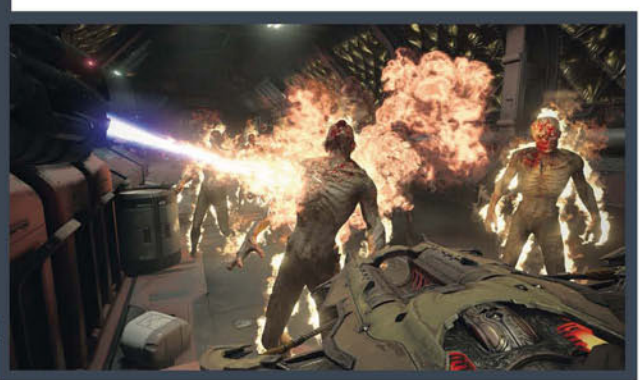
Seria *Medal of Honor*



CZĘSTO początki tej marki są utożsamiane z premierą ***Allied Assault*** w 2002 roku. Zanim jednak ów przełomowy shooter trafił do sprzedaży, trzy lata wcześniej na pierwszym PlayStation zadebiutował ***Medal of Honor***. Rok później DreamWorks Interactive z myślą o tej samej platformie przygotowało ***Undergrounda***. Z racji ograniczeń technicznych sprzętu Sony były to raczej skromne FPS-y, które nie traktowały o bitwach na wielką skalę, tylko o metodycznym infiltrowaniu wrogich baz itp. Dopiero wraz z przejściem na pecety (niemniej konsole nigdy nie zostały porzucone) seria zyskała rozmach i pokazała II wojnę światową z zupełnie innej perspektywy – nie superkomandosa, lecz szeregowego wojaka.

Wojna na Pacyfiku (2004) co prawda nie zrobiła już wokół siebie takiego szumu jak *Allied Assault*, ale w dalszym ciągu była porządną strzelanką, która mogła pochwalić się ciekawym teatrem działań. Zamiast ostrzeliwania Niemców tym razem walczyliśmy z Cesarską Armią Japońską na jej terenie. Przy okazji ***Airborne'a*** (2007) twórcy próbowali wprowadzić powiew świeżości, lecz wyszło tak sobie. Wszystkie misje zaczynaliśmy od lądowania na spadochronie w dowolnym miejscu – pomysł interesujący, ale przez to były one mniej oskryptowane i nie angażowały już tak jak w poprzedniczkach.

Teoretycznie do klasycznego stylu kampanii powrócono w ***Medal of Honor*** z 2010 roku, lecz tutaj również czuć już było zmęczenie materiału. Nie pomogło nawet przeniesienie akcji do współczesności – grę bowiem porównywano z wydanym trzy lata wcześniej *CoD 4: Modern Warfare*, które o wiele lepiej poradziło sobie z tematem. O ***Warfighterze*** (2012) raczej nie ma co pisać, wszakże to on pogrzebał markę. Mimo to warto o niej pamiętać, zwłaszcza że zaczęła z grubej rury i wyznaczyła standardy dla filmowych FPS-ów. ***[Morać]***



eprasa.pl e6c85a3ba8

MIEJSCE 7.



JAK ważna w FPS-ie jest osobowość głównego bohatera? To pytanie, którego do 1996 roku raczej sobie nie zadawano. A potem pojawił się *Duke Nukem 3D*. W czasach, gdy większość protagonistów gier z gatunku sprowadzała się do milczących wydmuszek, tytułowy Książę od razu dał nam do zrozumienia, że mamy do czynienia z gwiazdą. Stanowił prawdziwą karykaturę bohatera filmów akcji lat 80. Ale na szczęście nikt nie kazał nam traktować go serio. I to właśnie ten samoświadomy humor, zakorzeniony w estetyce kina klasy B, cytatach z popkultury i pewnej rubaszności, nadał produkcji wyrazisty ton.

Równie istotny był sposób, w jaki zaprojektowano poziomy. Zamiast abstrakcyjnych labiryntów i futurystycznych korytarzy twórcy postawili na przestrzenie, które – przy wszystkich ograniczeniach silnika – sprawiały wrażenie prawdziwych miejsc, jak kina, kluby ze striptizem, bary szybkiej obsługi, mieszkania i ulice miasta. Lokacje nie robiły wyłącznie za dekorację – wypełniały je interaktywne elementy i sekretne pomieszczenia zachęcające do eksplorowania. Toalety dało się spłukiwać, automaty do gier uruchamiać, a lustra odbijały muskularną sylwetkę Duke'a.



Wreszcie **był to po prostu kawał fenomenalnej, dynamicznej strzelanki, z dobrze zaprojektowanym arsenałem** i prawdziwie niezapomnianą plejadą Obcych. *Duke Nukem 3D* okazał się produkcją anarchiczną, pełną humoru, wyrazistą. A wszystko to osiągnął bez rezygnowania z czystej FPS-owej frajdy z gry. ***[DaeL]***

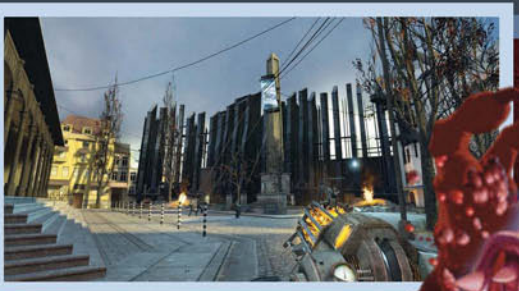
MIEJSCE 6.



„STWÓRZCIE grę, która zredefiniuje FPS-y" – tak błahe zadanie postawił przed swoim zespołem Gabe Newell, gdy rozpoczynano pracę nad kontynuacją nagrodzonego ponad 50 tytułami GOTY *Half-Life'a*. Szansą na spełnienie marzeń szefa był nieograniczony czas i budżet na produkcję. Opłaciło się. Wydany sześć lat po premierze pierwszej części sequel został jedną z najwyżej ocenianych gier w historii.

W *Half-Lifie 2* Gordon Freeman opuścił ciasne korytarze ośrodka Black Mesa i przeniósł się do City 17 – miasta położonego w Europie Wschodniej. Pozwoliło to nie tylko zbudować zachwycające mapy ze znajomą nam architekturą, lecz także korzystać na przeróżne sposoby z zaimplementowanego silnika fizyki Havok. **W ręce graczy oddano kultowe działo grawitacyjne pozwalające przyciągać i odpychać przedmioty**, rzucać nimi w przeciwników czy rozwiązywać zagadki środowiskowe. Dodano też sekcje, w których sterowaliśmy pojazdami. Tym, co nie uległo zmianie względem poprzedniczki, była dojrzała, angażująca fabuła.

Half-Life 2 doczekał się dwóch dodatkowych epizodów kontynuujących historię głównego bohatera. Ostatni, finałowy, jednak anulowano, zostawiając graczy z cliffhangerem. Na oficjalną zapowiedź trzeciej części czekamy już 19 lat... Gabe, zlituj się! ***[Gruby AL]***



Strzelankowe exclusive'y na PlayStation



ODKĄD do sprzedaży trafił pierwszy model gogli PlayStation VR, Sony w zasadzie wycofało się z produkowania tradycyjnych pierwszoosobowych strzelanek. Jeśli obecnie jakiekolwiek wydaje, to są przygotowywane właśnie z myślą o technologii wirtualnej rzeczywistości. Ale może to i dobrze, bo po porażce ***Concorda*** nie wiem, czy chciałbym na PS5 kolejnego FPS-a kopiującego na ślepo wszystkie współczesne trendy, bez krztyny oryginalności. A takowej zdecydowanie nie brakowało w dawnych shooterach na wyłączność dostępnych na sprzętach Japończyków. Wszakże już na pierwszym PlayStation zadebiutowały bardzo dobrze przyjęte dwie odsłony ***Medal of Honor***.

Z kolei na PS2 pojawiło się m.in. bawiące się podróżami w czasie ***TimeSplitters*** (2000), a także pierwszy ***Killzone*** (2004). Szczególnie dobrze wspominam ten drugi tytuł, bo choć nie był jakiś wyjątkowy, to zapoczątkował serię, o jakiej potrafię myśleć wyłącznie w superlatywach (no dobra, może z wyjątkiem słabego ***Shadow Falla***). Na uwagę zasługuje zwłaszcza ***Killzone 2*** (2009), ponieważ stanowił przykład tego, że na konsolach da się stworzyć FPS-a, który nie musi mieć kompleksów wobec pecetowych strzelanek. Tytuł oferował świetny gunplay oraz niezwykle angażującą fabułę. „Trójka" okazała się nieco odtwórcza, ale nie można było jej odmówić spektakularności.

Posiadacze konsol Sony dostali ponadto ceniony cykl ***Resistance*** (2006-2011), w ciekawy sposób łączący klimat II wojny światowej z inwazją kosmitów. Każda z części nieco rozwijała formułę, wprowadzała nowe elementy gameplayu i bardziej wydziwny arsenał – i za każdym razem otrzymaliśmy shootera godnego uwagi. Ubolewam jedynie nad tym, że ***Haze*** z 2008 roku okazało się tak wielką porażką, ale za to dobrze wspominam grę ***MAG*** (2010), która rzuciła rękawicę *Battlefieldowi*. Dzieło studia Zipper Interactive co prawda nie zyskało takiej sławy jak seria Electronic Arts, lecz na pewno nie można mu było odmówić nieźle zrealizowanych sieciowych bitew na wielką skalę (aż 200 graczy na mapie!). ***[Moraś]***

MIEJSCE 5.

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE



TRZECIA odsłona *Call of Duty* podpadła fanom, bo została wydana wyłącznie na konsolach. Czwarta początkowo też musiała powalczyć o uznanie, zrezygnowanie z II wojny światowej na rzecz współczesnego konfliktu jawiło się bowiem jako krok w złą stronę.

Po premierze szybko jednak okazało się, że studio obrało słuszny kierunek. Marka nie tylko nie straciła swojego charakteru (nadal byliśmy żołnierzem jednym z wielu na polu bitwy), ale też bardzo na zmianie settingu zyskała. **Nowy teatr działań, jakim był Bliski Wschód, dał twórcom więcej możliwości do interesującego przedstawienia zmagań zbrojnych.** W dodatku otrzymaliśmy dostęp do nieco bardziej zaawansowanego wyposażenia, co także przełożyło się na ciekawsze wymiany ognia z przeciwnikami.

Studio Infinity Ward oczywiście zaoferowało fantastycznie zrealizowaną kampanię dla pojedynczego gracza, z masą kultowych misji (np. snajperska w Prypeci), ale na szczęście równie dużo pracy włożyło w tryb wieloosobowy. Swego czasu *Call of Duty 4: Modern Warfare* było moim ulubionym sieciowym shooterem, spędziłem w nim setki godzin. A to wszystko zasługa rewelacyjnie zaprojektowanych map, bardzo responsywnego gunplayu oraz ciekawego wachlarza broni i perków. ***[Morać]***



MIEJSCE 4.

QUAKE III ARENA



TRZECI *Quake* był dla świata FPS-ów prawdziwym szokiem. W epoce, w której kampania singlowa uchodziła za obowiązkowy (jeśli niejedyny) element gry, id Software wypuściło strzelankę w istocie pozbawioną trybu fabularnego (otrzymaliśmy tylko serię potyczek z botami). I choć sztuczna inteligencja komputerowych przeciwników była – jak na swoje czasy – rewolucyjna (wrogowie potrafili kontrolować respawny i „udawać" ludzkie zachowania), to „trójka" nie ukrywała, że zaprojektowano ją przede wszystkim z myślą o rywalizacji między graczami.

W innych okolicznościach można byłoby uznać to za błąd, ale ***Quake III* doprowadził mechanikę arena shootera do absolutnej perfekcji**. Błyskawiczny ruch (choć może nie tak szybki jak w pierwszej części), strafe-jumping, rocket jumpy, konieczność bezbłędnej kontroli mapy i perfekcyjnego timingu czyniły ten tytuł prawdziwie atrakcyjnym nie tylko dla graczy, ale też dla widzów. Do tego lokacje do dziś uznaje się za jedne z najlepiej zaprojektowanych aren deathmatchowych w historii. A jako że *Quake III* pojawił się w momencie, gdy rywalizacja online zaczynała być realną opcją dla coraz szerszej grupy ludzi, toteż stał się absolutnie kluczowy we wczesnych fazach rozwoju esportu.



O tym, jak znakomitą, niemal perfekcyjną sieciową strzelanką jest „trójka", najlepiej wszakże zaświadczy fakt, iż to gra nadal żywa. 27 lat po premierze na serwerach Quake Live wciąż przebywają tysiące osób i nadal organizuje się esportowe turnieje. ***[DaeL]***

Seria *Call of Duty*

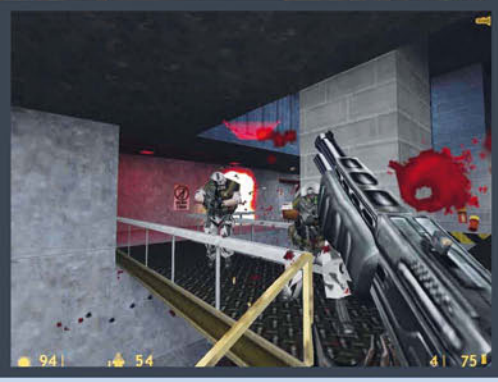


TEJ marce można wiele zarzucić: że to bezmyślna papka, że zdziera kasę z naiwnych graczy, że wprowadza coraz głupsze rozwiązania, że nie jest już tym, za co ją pokochaliśmy, że infantylizuje konflikty zbrojne, że... Pewnie każdy z was dorzuciłby do tej listy coś jeszcze. Nieważne jednak, jak bardzo byśmy psioczyli, nie da się zaprzeczyć, że ***Call of Duty*** to zdecydowanie jedna z większych potęg w branży growej. Ba, ogólnie w przemyśle rozrywkowym. Skoro bez przerwy zarabia tyle pieniędzy, to coś musi być na rzeczy – gracze narzekają, owszem, ale i tak lgną do tej serii jak muchy do lepu. I wiecie co? Sam się zaliczam do tego grona...

A to dlatego, że mimo coraz większego rozmieniania marki na drobne nadal czerpię ogromną przyjemność z obcowania z nią. Wydane w 2025 roku ***Black Ops 7*** było pod różnymi względami fatalne, z kuriozalną kampanią na czele. Niemniej gunplay tutaj tak satysfakcjonuje, że ja i miliony innych osób z całego świata na wiele godzin przepadliśmy w odtwórczym trybie multi. Oczywiście ostatnio *Call of Duty* coraz częściej rozczarowuje, niż bawi, ale nie zapominajmy, jak przez lata nas olśniewało. Przecież gdy debiutowały „jedynka" i „dwójka", miłośnicy FPS-ów prześcigali się w zachwytach. Podobnie było z fenomenalnym ***Modern Warfare*** z 2007.

A później wcale nie było gorzej. Dostaliśmy brutalne ***World at War*** (2008), powracające do II wojny światowej, lecz traktujące bardziej o starciach na froncie wschodnim. Rewelacyjnego ***Black Opsa*** (2010), utrzymanego w klimatach szpiegowskich. Pojawiło się też kontrowersyjne ***Infinite Warfare*** (2016), które zabrało nas w przyszłość i opowiedziało o walce z Marsjanami (w sensie z ludźmi, ale żyjącymi na Czerwonej Planecie). Pomysł ryzykowny, krytykowany, lecz ostatecznie broniący się porządnie napisaną kampanią. Nieważne, jak mocno narzekamy obecnie na *Call of Duty*, nie powinniśmy zapominać, ile cudownych chwil zapewniła nam ta marka. ***[Morać]***





MIEJSCE 3. HALF-LIFE



DOOM pokazał, jak można skomplikować FPS-y za pomocą zawiłych labiryntów skrywających karty dostępu do kolejnych sekcji. *Duke Nukem 3D* nadał swojemu protagoniście charakter za sprawą pamiętnych powiedzonek, a *Quake* wywrócił wszystko do góry nogami w pełni trójwymiarową grafiką. Ale to dopiero ***Half-Life*** **przekonał nas, że żarty się skończyły, a strzelanie do przeciwników można umotywować angażującą fabułą, nie zaniedbując przy tym elementów rozgrywki**. Wystarczyło zatrudnić do pomocy odpowiedniego pisarza science fiction, takiego jak Marc Laidlaw.

Debiut Valve nie zaczynał się od efektownej sekwencji FMV, w której znany aktor wcielałby się w naukowca zmierzającego do ośrodka badawczego, gdzie akurat tego dnia ma się wydarzyć tragedia. Choć byłoby to w duchu czasów, w jakich powstał *Half-Life*, jego twórcy zdecydowali się oddać Gordona Freemana w ręce gracza już na poziomie intra, sami więc wchodzimy do kolejki i obserwujemy z jej okien ogromny kompleks Black Mesa. Spotykamy strażnika i kolegów po fachu, zakładamy kombinezon, po czym pchamy wózek w ramach eksperymentu. I dzięki tej interaktywności pamiętamy początek tego tytułu do dziś.

Half-Life wziął graczy z zaskoczenia i pokazał, jak powinien wyglądać prawdziwie interaktywny film. Ale to też kompetentny shooter z ciekawie zaprojektowanymi poziomami, zróżnicowanymi przeciwnikami i kultowym łomem. W zależności od tego, czy walczymy z ludzkimi żołnierzami, czy z istotami z innego wymiaru, wymaga od nas odmiennej taktyki – w chwili premiery niektórzy recenzenci potrafili nazywać go połączeniem strzelanki ze strategią! I choć nie pozwalał na wolność znaną z immersive simów, wystarczająco zapadał graczom w pamięć dzięki stawianiu na ich sprawczość. Nawet jeśli była ona iluzoryczna i polegała na wcześniej przygotowanych skryptach. Valve nie mogło sobie wyobrazić lepszego otwarcia kariery.

Przygody Gordona Freemana w ciągu 10 lat sprzedały się w zawrotnych dziewięciu milionach egzemplarzy, dostały też dwa duże dodatki oraz niezliczone reedycje. Ponadto doczekały się ogromnej sceny moderskiej – to właśnie z niej wywodzą się *Counter-Strike* czy *Day of Defeat*. *Half-Life* do dziś żyje zarówno w sercach fanów, jak i pamięci twórców, o czym najlepiej przekonuje ogromna aktualizacja, jaką otrzymał pod koniec 2023 roku. A przecież nawet nie wspomniałem o sequelu... ***[rajmund]***

MIEJSCE 2. CALL OF DUTY



TO JEDEN z najważniejszych FPS-ów w historii – nic zatem dziwnego, że trafił na podium. Gra otworzyła nowy rozdział w dziejach elektronicznej rozrywki, pokazując, że strzelanki mogą stanowić coś więcej niż tylko zlepek misji. Uczciwie jednak trzeba zaznaczyć, że nie była pierwsza.

Call of Duty narodziło się bowiem jako odpowiedź na równie ciepło przyjęty, choć potem już zepchnięty w cień *Medal of Honor: Allied Assault*. I co ciekawe, obydwa tytuły powstawały pod okiem tych samych ludzi: *CoD* stanowiło w istocie cios wyprowadzony w stronę EA przez byłych pracowników z niedawno zmarłym Vince'em Zampellą na czele. Wyjątkowo mocny zresztą. Wszystko to, co widzieliśmy w *MoH*, pierwsze dziecko studia Infinity Ward zrobiło bowiem... lepiej.

Twórcy postawili na te same realia historyczne, czyli II wojnę światową. Tyle że **całość już od pierwszych chwil pokazywała, iż ten wielki konflikt był napędzany nie tyle wysiłkiem jednej osoby, co różnych żołnierzy**. Działaliśmy w zespole, wcielaliśmy się w kolejnych bohaterów, a na każdym kroku dało się wyczuć, że stanowimy zaledwie część czegoś większego.

Równocześnie jednak *Call of Duty* robiło wszystko, by gracza stawiać w centrum akcji. Misje, jak nigdy wcześniej, miały „filmowy" charakter, a gameplay toczył się tak płynnie, że powrót do wspomnianego *Medal of Honor* zwyczajnie bolał – w porównaniu z *CoD-em* tytuł ten bardzo szybko zaczął sprawiać wrażenie trochę nieudolnej oraz „drewnianej" wprawki, zwiastuna nowej szkoły tworzenia FPS-ów. Tutaj zaś wszystko to uderzyło z pełną mocą.

Pomogła oczywiście rewelacyjna, jak na tamte czasy, oprawa audiowizualna. Stała się punktem odniesienia dla kolejnych produkcji, a sceny, gdzie np. obserwowaliśmy naszych „braci po karabinie" w piekle wojny, żywo przypominały to, co znaliśmy z wciąż wtedy popularnego *Szeregowca Ryana*. Innymi słowy, ***Call of Duty*** **udowodniło, że odpowiednie operowanie środkami narracji może stworzyć klimat właściwy dla widowisk z wielkiego ekranu**.

Dzieło Zampelli i spółki to jednak nie tylko kampania. Rozgrywki w sieci stawiały na proste, ale w praktyce szalenie wciągające starcia między wojakami – całość oczywiście garściami czerpała z realiów historycznych, pozwalając nam chwycić za cyfrowe kopie prawdziwego uzbrojenia i odwiedzić znane z podręczników miejsca. To wystarczyło, by tytuł odniósł ogromny sukces. Tym samym *Call of Duty* na nowo zdefiniowało gatunek i stało się początkiem długaśnej telenoweli w postaci trwającego do dziś cyklu. ***[Krigor]***



eprasa.pl e6c85a3ba8



MIEJSCE 1. QUAKE

NIEWIELE gier w historii miało taki wpływ na elektroniczną rozrywkę jak wydane w 1996 roku dzieło id Software. ***Quake* był niezaprzeczalnym przełomem. Choć powstał po ogromnym sukcesie *Dooma*, nie ograniczał się do dopracowania znanej formuły.** Na nowo zdefiniował technologiczne i mechaniczne fundamenty gatunku, stając się punktem granicznym, w którym nastąpiło przejście od wczesnych eksperymentów ze strzelankami do dojrzalszego, przemyślanego, bardziej systemowego języka projektowania.

Najbardziej rewolucyjnym elementem *Quake'a* było oczywiście zastosowanie w pełni poligonalnych, renderowanych w czasie rzeczywistym środowisk i modeli postaci. Zmiana ta nie ograniczyła się do pożegnania się ze sprite'ami, ona radykalnie wpłynęła na projekt poziomów, wprowadzając wertykalność, wielowarstwowe mapy i starcia rozgrywane na kilku płaszczyznach jednocześnie. Równie istotne jest to, że sam sposób przemieszczania się bohatera w przestrzeni zyskał pewien ciężar i fizyczność. Twórcy zastosowali model ruchu oparty na bezwładności i pędzie, kładąc fundamenty pod szybko opanowane przez społeczność fanów sztuczki takie jak bunny hopping czy rocket jumping. W *Quake'a* nie grało się wyłącznie po to, by go przejść. Tytuł zachęcał do tego, by uczyć się coraz bardziej zaawansowanych technik przemieszczania się, by nie tylko ćwiczyć celność, ale też lepiej zrozumieć jego fizykę.

Również rytm potyczek uległ zmianie. **Arsenał *Quake'a* był stosunkowo skromny, ale precyzyjnie zdefiniowany – każda broń pełniła jasno określoną funkcję taktyczną.** Starcia kładły nacisk na kontrolę przestrzeni, przewidywanie ruchów przeciwnika i timing. W porównaniu z *Doomem* walka miała w sobie może nieco mniej radosnej, szalonej wymiany ognia, lecz niosła też przy tym prawdziwy ogrom napięcia. Wreszcie broń nie tyle strzelała, co *uderzała* – jej siła była niemal fizycznie odczuwalna, gdy wrogowie zataczali się lub padali martwi.

Idealnie współgrało to z założeniami dotyczącymi tonu *Quake'a*. Te wprawdzie zmieniały się w różnych stadiach projektowania, ale ostatecznie twórcy z id Software postanowili czerpać przede wszystkim z estetyki gotyckiej i lovecraftowskiego horroru. Architektura ich dzieła sprawiała wrażenie wrogiej i przytłaczającej – mroczne korytarze i monumentalne przestrzenie zdawały się osaczać gracza, utrzymując stałe napięcie. Galeria przeciwników może i była dość eklektyczna, bo obok rycerzy, żołnierzy i rottweilerów ścigały nas kreatury rodem z prozy samotnika z Providence, lecz koniec końców miszmasz ten dobrze łączył się z nastrojem grozy.

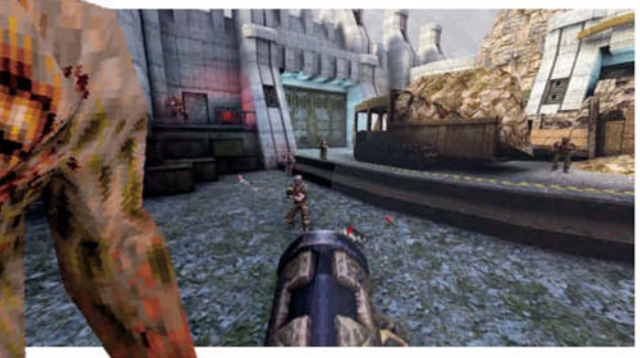
Tytuł porzucił bowiem heavymetalową brawurę *Dooma* na rzecz poczucia samotności, rozkładu, niepokoju i dezorientacji. Narracja – jak to we wczesnych dziełach tego studia – została ograniczona do minimum, historia odgrywała rolę drugorzędną, ale **pod względem atmosfery produkcja nie miała sobie równych**. Oszczędna industrialna ścieżka dźwiękowa Trenta Reznora tylko potęgowała napięcie. W efekcie *Quake* stał się jednym z pierwszych FPS-ów o wyraźnie horrorowym charakterze.

Wcale nie mniej istotna była rola tego tytułu w kształtowaniu kultury multiplayerowej. **Deathmatch nie pełnił tu wyłącznie funkcji dodatku, lecz stanowił jeden z filarów zabawy**: napędzał rozgrywki LAN-owe, rywalizację, a wraz z wydaniem *QuakeWorlda* (sieciowego update'u) również pierwsze formy zorganizowanej gry online. Przejrzyste mechaniki i wysoki próg umiejętności sprzyjały współzawodnictwu, ustanawiając standardy, które później zdefiniowały projektowanie konkurencyjnych FPS-ów.

A przecież spuścizna *Quake'a* obejmuje również narzędzia moderskie pozwalające społeczności przekształcić grę w platformę – czego najbardziej znanym efektem było powstanie *Team Fortress*. Zarówno technologia, jak i filozofia projektowa dzieła amerykańskiego studia wywarły wpływ na niezliczone produkcje: od klasycznych arena shooterów po współczesne tytuły esportowe.

I choć była to gra, która zniszczyła oryginalny skład id Software – wraz z jej wydaniem rozpoczął się exodus wycieńczonych i niezadowolonych członków zespołu – to dała nam tak wiele, iż z dzisiejszej perspektywy trzeba to uznać za cenę wartą zapłaty. ***[DaeL]***





PRZENIEŚ SIĘ DO POLSKI LAT 90.!

Kultowe filmy, seriale, kreskówki i anime

Prasa młodzieżowa i growa

Komiksy w Polsce – Kaczor Donald i TM-Semic

Rodzima muzyka – od disco polo po metal

Sport, mafia, UFO, telegazeta, kabarety...



I WIELE WIĘCEJ!

Przeżyj z nami powrót do dekady, która zmieniła wszystko.

UWAGA! Wydanie dostępne wyłącznie w sprzedaży wysyłkowej! Zamów już dziś na sklep.cdaction.pl lub na Allegro.

Zeskanuj kod i wsiądź do wehikułu czasu.
(Nie zapomnij wpisać się do księgi gości!)

eprasa.pl e6c85a3ba8

OPCJE DIALOGOWE



Na przestrzeni lat zdążyliśmy przerobić w grach wideo masę rozmaitego wyposażenia, z którego mogli korzystać główni bohaterowie czy wręcz całe armie. Jedne spluwy służyły do urządzania jak największej demolki, inne gadały jak najęte, a i zdarzały się takie testujące naszą kreatywność. Które pukawki wspominamy najlepiej?

Najciekawsze bronie w grach

Co lubi redakcja *CD-Action*?



Morać: Co jakiś czas staram się nadrabiać zaległości i ostatnio padło na *Red Faction: Armageddon*. Gierka raczej z kategorii „mocny średniak, ale momentami daje frajdę". Na pewno wyróżnia się w niej broń magnetyczna, którą można nie tylko niszczyć elementy znajdujące się w lokacjach, lecz także zabijać przeciwników. A najlepiej, jak obie czynności się ze sobą połączy. Strzelamy w jeden obiekt, potem w drugi i dochodzi do przyciągania, co prowadzi niekiedy do naprawdę spektakularnej demolki. Chętnie zobaczyłbym tego typu cacko w jakiejś współczesnej produkcji z otwartym światem. Ale biorąc pod uwagę fakt, że twórcy raczej odchodzą od destrukcji otoczenia, marne są na to szanse (smuteczek).



rajmund: Zabawny zbieg okoliczności, bo też właśnie kończę ogrywać *Armageddon* w ramach mojego corocznego nadrabiania kolejnych odsłon tego cyklu. I również mogę polecić, jeśli ktoś podobnie jak ja zatęsknił za liniowymi korytarzówkami z satysfakcjonującym strzelaniem i niszczeniem.



Huwer: W to konkretne *Red Faction* jeszcze nie grałem. Może wreszcie dam mu szansę? Tak czy inaczej, odnosząc się do głównego tematu, chyba najcieplej wspominam dwururkę z hakiem z *Dooma Eternala*. Słowo „najcieplej" zastosowałem zresztą celowo, ponieważ ten shotgun w swojej najbardziej dopasionej wersji wystrzeliwuje łańcuch pokryty ogniem. I chociaż Slayer nie rzuci „Get over here!" niczym Scorpion z *Mortal Kombat*, bo zamiast przyciągać przeciwnika, sam przyciąga się do niego, jest coś sadystycznie przyjemnego

eprasa.pl e6c85a3ba8

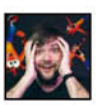


■ Gloo Cannon z *Preya* (2017) był równie unikatowy, co przeciwnicy w tej grze.

w wystrzeleniu śrutu z bliska, i to prosto w ryjek jakiegoś niemilca.



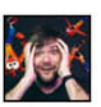
Moraś: W sumie lina z hakiem Scorpiona to też przykład świetnie zaprojektowanej broni. Myślę, że gdyby nie ona, ten bohater nie byłby tak uwielbiany przez graczy. Sam zawsze czułem ekscytację (zwłaszcza jako dzieciak, łupiąc w starsze odsłony), gdy zdołałem za pomocą tego „akcesorium" przyciągnąć do siebie przeciwnika, żeby potem strzelić mu solidną lepę na ryj.



Bastian: Ja za to namiętnie grywam w *Valoranta*, czyli takiego uwspółcześnionego *Counter-Strike'a 1.6* połączonego z hero shooterem. I jak to w tego typu taktycznych FPS-ach bywa, wśród fanów wykształca się pewna niepisana zasada: są bronie, których wypada, a nawet trzeba używać, by móc nazwać się Prawdziwym Graczem™. W przypadku produkcji Riotu mowa o trzech pukawach: Phantomie (odpowiedniku karabinka M4A1), Vandalu (takim AK-47) i Operatorze, karabinie snajperskim łudząco przypominającym CS-owe AWP. A ja... kocham grać Odinem.



Moraś: Już chciałem pisać, że to miała być pogadanka o NAJCIEKAWSZYCH pukawkach, a nie nudnych karabinkach, ale w porę się zreflektowałeś!

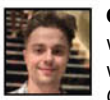


Bastian: Cicho tam, ty w te swoje *Red Factiony* lepiej pykaj. Wracając: gram Odinem, osławionym karabinem maszynowym, który wręcz zalewa przeciwników gradem kul, tworząc przez kilka sekund ogień zaporowy. Rzecz koszmarnie powolna, przeładowująca się wieki, ale w odpowiednich rękach potrafiąca zmasakrować całą wrogą drużynę. Wielu graczy... nie umie korzystać z tej broni, wprost jej nienawidzi, a na widok Odina w rękach jakiegoś chłystka z konkurencyjnej ekipy często posuwa się do obrażania rywali.

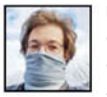
Prawda jest jednak taka, że to beznadziejna rzecz w starciu z np. szybkim i skutecznym Vandalem. Zanim zaczniecie pruć z tej broni, sprawny gracz odstrzeli wam już łeb. Walka na duży dystans? Zapomnijcie. Tak właściwie to potyczki jeden na jeden wygrywa się często dzięki temu, że Odin po prostu stresuje lub denerwuje naszego wroga. Ten wie, że jeśli nie przyceluje za pierwszym razem wystarczająco dobrze i szybko, zostanie rozsmarowany gradem pocisków. I nie macie pojęcia, ile satysfakcji daje mi świadomość tego faktu. Pozdrawiam hejterów Odina!



Krigor: Też jestem dziwnym typem i w strzelankach często robię sobie „pod górkę". Z tego względu lubuję się w niecodziennych setupach i pukawkach, które wymagają np. nielichej precyzji. Stąd te wszystkie railguny z *Quake'a* czy snajperki z różnych gier spod znaku *Call of Duty* i *Battlefielda* stanowią dla mnie wybór wręcz oczywisty. Ba, jeżeli dany tytuł na to pozwala, jestem pierwszy, by jakiemuś karabinowi wyborowemu „przyspawać" choćby kolimator i spróbować strzelać w ten sposób – nie z dystansu, tylko biegając w pierwszej linii.



Otton: W tytule stoi „najciekawsze", więc nie zamierzam pisać o nudnawych pod tym względem *BF-ach* czy *CoD-ach* (sorry, Krigor!). Weźmy na tapet coś słodkiego i kolorowego, choćby... Cappy, czyli nakrycie głowy noszone przez głównego bohatera *Super Mario Odyssey*. Przedmiot ten nie tylko pozwala na wyprowadzanie typowych, mało kreatywnych ataków, ale przede wszystkim bazuje na nim mechanika przejmowania właściwości różnych obiektów. Rzut czapeczką i już możemy wcielić się w wieżę Goomb czy nawet ptaka, aby przelecieć nad rozpadliną. Albo w milion innych rzeczy. Że to zwykłe mountowanie? A niby w jakim jeszcze tytule odbywa się to za sprawą niepozornej, czerwonej bejsbolówki?



rajmund: Ja jednak wrócę jeszcze do strzelanek, bo muszę wspomnieć o moim faworycie w kwestii kreatywnego uzbrojenia. Mowa o *Oddworld: Stranger's Wrath*. Główny bohater posiada kuszę, której używa w połączeniu z żywą amunicją (trzeba ją sobie samemu znaleźć i upolować). W zależności od naszych aktualnych potrzeb możemy wykorzystać skunksy, by

eprasa.pl e6c85a3ba8

przeciwnicy zaczęli wymiotować, rzucić wiewiórki mające odwrócić ich uwagę albo wytoczyć ciężkie działa w postaci nietoperzy-rakiet. To do dziś jeden z ciekawszych arsenałów, jakie widziałem w grach.



Morać: Jak czytam „żywa amunicja", to od razu przed oczami mam biednego kota nabijanego na lufę karabinu w drugim *Postalu*. Niby robił za tłumik, ale dało się też nim wystrzelić w bogu ducha winnych ludzi. A co do *Stranger's Wrath* to nieco podobny motyw wykorzystano w obu częściach *High on Life*. Tyle że w nich żywa jest nie tylko amunicja, lecz także bronie, z których korzystamy. A do tego do nas gadają... To dopiero szaleństwo!



Krigor: Okej, to ja jeszcze się wtrącę i dodam, że arsenał (jako całość) w dwóch pierwszych odsłonach współczesnego wcielenia serii *Doom* jest mistrzowski. Dobrze wspominam też możliwości, jakie dawało graczowi uzbrojenie w polskim *Bulletstormie* z epoki X360 – polecam grę serdecznie. A wracając do nudnych tematów (pozdrawiam, Otton!), to w *Battlefieldzie 6* z kolei nie przejmuję się konwenansami i granatnika przeciwpancernego używam bez litości na pohybel piechocie, nawet jak pojazdów nie ma w zasięgu wzroku. Cudna broń na różnej maści kamperów.



Cascad: *Valorant*, *Battlefield*, *Call of Duty*? Nuuuda... Męczą mnie już karabiny i shotguny ogrywane na wszelkie sposoby. Preferuję broń bardziej fantazyjną, dlatego zawsze z niecierpliwością czekam na kolejne części *Ratcheta & Clanka*. W tej serii arsenał potrafi być naprawdę osobliwy (mamy do dyspozycji np. kulę disco sprawiającą, że przeciwnicy zaczynają tańczyć). Choć do typowo militarnych tytułów to oczywiście nie pasuje, to jednak wolę, gdy twórcom chce się wymyślić cokolwiek nowego.

Świetny miks takiego podejścia prezentuje *Earth Defence Force*, gdzie obok doskonale znanych spluw nie brakuje też przeróżnych laserów i wyrzutni rakiet (a nawet mechów), które całkowicie zmieniają sposób zabawy – tak jak we wspomnianym wcześniej przez rajmunda *Oddworld: Stranger's Wrath*.



Morać: Próbowałem parę razy z *EDF*, ale jakoś nie mogę się przekonać do tego cyklu. Za to pełna zgoda co do *Ratcheta & Clanka*! To bez wątpienia jedna z moich ulubionych serii, m.in. właśnie za sprawą dziwacznych broni. Cudowne jest w niej też to, że każdy ze sprzętów da się ulepszać, co niekiedy dosyć mocno zmienia jego zastosowanie.



Otton: Skoro jesteśmy w klimatach science fiction, muszę wyróżnić piłę plazmową z *Dead Space'a*. Główną przyczynę, dla której z przyjemnością ukończyłem „jedynkę" jakieś cztery razy. To broń nie tylko świetnie zaprojektowana wizualnie, ale też zmieniająca sposób myślenia o obszarze ataku – zamiast celować w konkretny punkt czy większą przestrzeń, zadajemy obrażenia wzdłuż linii prostej pionowej lub poziomej. Odcinanie kolejnych kończyn było czymś na swój sposób unikatowym, czego żadna szybka strzelanka wam nie da. Niezależnie, czy walimy z kałacha, strzelby, czy nałoży się na to skórkę przysłowiowej „ruszczki" (*Amid Evil*, *Lichdom: Battlemage*).



Dawid Sych: Ja w pierwszej kolejności pomyślałem o czymś zupełnie innym, bo o ukrytym ostrzu z serii *Assassin's Creed*. Nie chodzi mi przy tym o konkretną odsłonę, lecz raczej o ewolucję tego narzędzia na przestrzeni lat. O ile zazwyczaj kojarzy się ono ze sprzętem do cichych zabójstw, tym efektowniejszych, z im większej wysokości spadamy na wroga, o tyle w niektórych częściach Ubisoft wyraźnie z nim eksperymentował. Szczególnie w przygodach Ezio Auditore da Firenze, gdzie ostrze przeszło zauważalną przemianę: od prostego sztyletu, przez wyrzutnię strzałek, aż po hak wykorzystywany zarówno w walce, jak i podczas eksploracji.



■ Jak nie rowerem, to talerzem zupy. Kiryu nie potrzebuje spluwy, aby pokonać przeciwników.



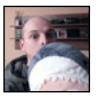
Otton: A! Do głowy przyszła mi jeszcze jedna cudowna pukawka. Wyjątkowym doznaniem była dla mnie zabawa Gloo Cannonem z *Preya* z 2017 roku. Broń to o tyle specyficzna, że strzelała... substancją przypominającą piankę poliuretanową. Poza „zamrożeniem" wroga (atakowaliśmy go później kluczem francuskim) można było też po prostu zalepić przejście czy dobudować platformę umożliwiającą wspięcie się gdzieś wyżej. Fantastyczny gadżet, dzięki któremu wspominam ten tytuł nawet lepiej od oryginału.



Dawid Sych: Oj tak, też uwielbiam wyposażenie, które pozwala bawić się konkretną mechaniką, eksperymentować z nią, a czasem nawet „zepsuć" grę. Otton wspomina o Gloo Cannonie, ja natomiast od razu pomyślałem o dziale grawitacyjnym z *Half-Life'a 2* oraz Portal Gunie z *Portala*. Nie są to może bronie w klasycznym znaczeniu tego słowa – raczej fascynujące technologiczne zabawki, pozwalające doświadczyć gry w zupełnie nowy sposób.



Morać: Bronie nie bronie, ale krzywdę można nimi wyrządzić. Ostatnio nadrabiałem *Portala 2* i z przyjemnością przewracałem lub niszczyłem roboty wieżyczki właśnie dzięki odpowiedniemu rozstawianiu portali.



Cascad: No, jeżeli tak rozmawiamy, to trudno mi nie wymienić wielkiego, fioletowego dildo z *Saints Row: The Third*. Nic nie poradzę, że to prostackie, skoro było takie świeże. Ulubionym orężem „białym" pozostają jednak dla mnie rowery z serii *Yakuza*. Gdy tylko zaczepiają mnie opryszki i widzę, że obok stoją te jednośladowce, wiem, iż Kiryu zaraz zacznie prawdziwą uliczną edukację. Choć w zasadzie w każdej części używa ich z tą samą animacją, nie mogę się na nią napatrzeć. To, jak skacze na powalonego przeciwnika, przygniatając go rozpadającym się rowerem, to prawdziwy klasyczek.



Morać: Mmm, wykorzystanie elementów otoczenia jako broni to cudowna sprawa. Dobrze to działało chociażby w *Dead Rising*. Gra jakoś mnie nigdy do siebie nie przekonała, ale nawalanie zombiaków wszystkim, co wpadło mi w ręce, było naprawdę przyjemne. Kurczę, choć się trochę rozgadaliśmy, to mam wrażenie, że raptem liznęliśmy tematu. Chyba trzeba pomyśleć o jakimś większym tekście dotyczącym najciekawszego arsenału w grach... Kto jest chętny? |CDA|

eprasa.pl e6c85a3ba8

CD-ACTION SWITCH MAGAZYN

MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW KONSOL NINTENDO



- NIEZNANE WERSJE SUPER MARIO BROS.
- TAJEMNICZE PATENTY NINTENDO
- GRY DOBRE, CIEKAWE I ABSURDALNE
- NINTENDO A POLSKA: OD PEGASUSA DO CYBERPUNKA 2077

144 strony, dzięki którym poznasz swoją nową ulubioną grę, historie kultowych i mniej znanych serii, a także zaskakujące fakty o samym Nintendo. To lektura obowiązkowa zarówno dla starszego, zorientowanego w temacie gracza, jak i dla młodych, początkujących fanów Mario i spółki.

Magazyn kupisz na sklep.cdaction.pl, Allegro i w salonach sieci Empik.

eprasa.pl e6c85a3ba8

PLATFORMY PC, PS5, XSX PRODUCENT BUNGIE WERSJA PL PEŁNA
GRALIŚMY NA PS5 EXTRACTION SHOOTER, KOLOROWE KREDKI



Rozpikselował się: **Wojciech Tarczyński**

Autorzy *Destiny* i *Halo* powracają z nową grą. Czy i tym razem stworzyli produkcję, o której będzie się mówiło latami?

Gdy w 2023 roku Bungie zapowiedziało *Marathona*, w ogóle mnie ten tytuł nie zainteresował. Powrót marki, która ponad 30 lat temu była „*Doomem* na Macintosha", nie robił na mnie wrażenia. Niemniej z każdym kolejnym obejrzanym gameplayem zwracałem na grę coraz większą uwagę, aż w końcu złapałem się na tym, że niecierpliwie wyczekiwałem dnia premiery. Oryginalny styl wizualny obiecywał mi wyjątkowe doznania i takowe dostałem już na samym początku testów. Czar szybko jednak prysnął. Ale po kolei...

Marathon to **extraction shooter PvPvE(*) z perspektywy pierwszej osoby, umiejscowiony w dalekiej przyszłości** (rok 2893, ciekawe, czy będziemy wtedy jeszcze grali na konsolach!) na obcej planecie. Tak jak w zeszłorocznym hicie *ARC Raiders* zabawa polega tu na wskoczeniu na mapkę, zebraniu materiałów, wyeliminowaniu botów oraz żywych przeciwników i ucieczce do bazy. Teoretycznie nic skomplikowanego – formuła od lat udoskonalana jest w wielu produkcjach, a wspomniane dzieło Embark Studios stanowi żywy przykład, jaką popularność takie tytuły osiągają.

Granica między ekscytacją a frustracją została przekroczona bardzo szybko.

Demanufacture

Gdy nadszedł odpowiedni moment i mogłem przetestować najnowszą grę Bungie, byłem bardzo podekscytowany. Serwery wystartowały, godzinkę szybciej skończyłem pracę, uruchomiłem samouczek i... No nie, ale na co ja patrzę? Totalnie nie rozumiem, co tu się dzieje... Wszystko wydaje się toporne, oprawa zbyt nieczytelna, jest dziwnie. Okej, spoko, przecież to dopiero początek zabawy, za chwilę odpalę meczyk ze znajomym i kiepskie pierwsze wrażenie minie. Spoiler: NIE MINĘŁO.

Nie będę ukrywać, **dawno żadna produkcja tak mnie nie odrzuciła na samym starcie**. Ostatnie kilka miesięcy z wypiekami na policzkach włączałem kolejne filmiki prezentujące rozgrywkę *Marathonu* i podziwiałem wyjątkową oprawę, którą developer odważnie wrzucił w tak wysokobudżetowy tytuł. Niestety wychodzi na to, że lepiej było to oglądać, niż samemu grać. Mocne pastelowe kolory, wszędzie kwadratowe kształty, rozpikselowane efekty (zwłaszcza jak naszego chłopa powalą), minimalizm – wszystko piękne, ale bardzo szybko poczułem kompletny przesyt tym oryginalnym stylem. Do tego dziwne oznaczenie celów, mapa obszaru surowa, napisy w różnych fontach i często niezbyt dobrze przystosowane do zabawy na telewizorze. Po prostu wielki bajzel, a to przecież produkcja online – zamierzam wbijać na pole bitwy i ogarniać cele, a nie zastanawiać się pięć minut, co tu się w ogóle dzieje...

Zero signal

Przez kolejne dni przyzwyczajałem się do tego dziwnego świata i od pewnego momentu nawet potrafiłem w miarę szybko ustrzelić przeciwnika. Poprawka: błyskawicznie ustrzelić żywego przeciwnika, bo gracze padają w ułamku sekundy i nie mają niemal w ogóle czasu na reakcję. Logicznie działa to w obie strony, więc chwilami moja frustracja sięgałaby zenitu, gdybym już nie był konkretnie zrezygnowany, włączając kolejny meczyk.

Mapki mają mnóstwo kolorowych obiektów, a zarazem wydają się strasznie puste i nieciekawe. Wchodzisz do pomieszczenia i nie wiesz, gdzie znajdziesz loot, ponieważ wszystko wygląda tak samo. Dla jasności: styl artystyczny *Marathona* jest przepiękny, niemniej w konwencji extraction shootera to kompletny przerost formy nad treścią.

Nie wiem, czy te przedpremierowe gameplaye zostały przyśpieszone (już dużo takich komentarzy na necie widziałem), czy mnie zahipnotyzowały, bo biegając po lokacjach, odnoszę wrażenie, że mój bohater jest zbyt powolny. **Nie spodziewałem się, że autorzy *Destiny* przygotują tak ślamazarny system poruszania się.** Strzela się fajnie, tylko, no właśnie, żeby to zrobić, trzeba się gdzieś przedostać, a tutaj nam się stamina dziwnie skończyła (szybciej niż w *ARC-u*) i wleczemy się jak smutny żółwik, patrzący się na jaskrawe, zielone podłoże.

Właśnie, skoro wspomniałem *Destiny*, wypada mi też zwrócić uwagę na to, że i tutaj mamy specjalne klasy postaci.

(*) Player vs Player vs Environment, czyli gracze walczą zarówno ze sobą, jak i z przeciwnikami kontrolowanymi przez AI.


Strzela się fajnie, ale nie jest fajne to, że zbyt często nie wiesz, do czego strzelasz.

OKIEM BASTIANA



Nie widzę sensu w przyrównywaniu tej gry do *ARC Raiders* – to produkcje, które mogą istnieć obok siebie, nie kanibalizują się *(wg. mnie kanibalizują się, ale to temat na dłuższą dyskusję – dop. Moraś)*. *Marathon* stawia na dynamiczną (wcale nie ślamazarną!) rozgrywkę: mapy są małe, brak tu czasu na przekomarzanki z wrogami. Zaskakują enpece – roboty UESC nie dość, że potrafią być przebieglejsze niż gracze, to jeszcze łatwo je z nimi pomylić (na czym ewidentnie zależało Bungie; nawet próbują niekiedy nawoływać nas, udając człowieka!). Nie miałem też żadnych problemów z czytelnością rozgrywki oraz systemem progresji. Można sobie realizować zlecenia różnorodnych frakcji, a maksymalny poziom reputacji u którejś da nam dostęp do lepszych broni do zabrania na następne wypady.

Zachwycony jestem klasami przygotowanymi tak, by każda mogła zaskoczyć wroga na polu bitwy: medyk ma bonusy do zadawania obrażeń, a tank może wykonać odskok do tyłu, co zachęca do... biegania ze snajperką. No i kocham oprawę: nietuzinkową, czerpiącą z nurtu vaporwave, szkoły bauhausu i (początkowo w sposób nieetyczny) z dzieł artystki Antireal. Podpisuję się za to pod narzekaniami na interfejs – jego nauka zajmuje niepotrzebnie dużo czasu. Jest piękny, lecz absolutnie nieintuicyjny. Szczęśliwie trwają prace nad jego reorganizacją. Gdy to czytacie, to ja pewnie dalej tracę głowę na Tau Ceti IV. A jako grafik... szanuję za odwagę. Taka fenomenalna oprawa w grach AAA się po prostu nie zdarza.

Na start przygotowano ich sześć, z czego każda posiada inne zdolności (działka, niewidzialność, tarcza itp.) oraz unikatowy wygląd. Uzupełniają się w meczykach, nawet udało mi się jako skrytobójca odpalić zasłonę dymną i zamordować przeciwnika w odpowiednim stylu.

Hunter-Killer

Żeby nie skłamać, bywają momenty, gdy czerpię radość z *Marathona*. Przykładowo: gram w ekipie z randomami, przeczesujemy zabudowany obszar, w pewnym momencie słychać hałas, pada hasło „Let's kill those bastards!" i lecimy z tematem. Nie wiem, czy strzelam do AI, czy żywego gościa, ale najważniejsze, że zdołaliśmy pokonać przeciwników. Na tym jednak nie koniec – do akcji włącza się nowa ekipa i powala jednego z naszych. Podnosimy go i... z tej bitwy też wychodzimy zwycięsko.

Są chwilowe emocje, jest imprezka, tylko... co dalej? Pozostałości po wrogach to praktycznie takie same bronie, jakie widziałem już dziesiątki razy w tej grze, a **system ekwipunku został zrealizowany słabiutko (tona małych ikonek). Przenoszenie wszystkiego pojedynczo, ręcznie niemal mnie usypia.** Ale to już nieważne – wpada kolejnych trzech przeciwników i kładą nas w sekundę albo dwie. Nie mieliśmy najmniejszej szansy, niczym kolesie, których sami zaatakowaliśmy wcześniej. Uczucie zagubienia rośnie i wrażenie, że brakuje tu balansu, mocno doskwiera.

Doceniam ogrom pracy, jaką autorzy włożyli w przygotowanie lore gry i kolejne opcje poznawania tego dziwacznego świata – specjalne zadania odblokowują teksty informacyjne czy pogadanki z reprezentantami różnych frakcji, dla których możemy walczyć. Tylko że nie to jest najważniejsze w tego typu produkcji. W takim *ARC Raiders* lore zostało mocno osadzone w tle i choć nadal ma ono znaczenie, to odkrywanie tajemnic uniwersum nie odrywa mnie od właściwej zabawy. W *Marathonie* jest wręcz odwrotnie – granica między ekscytacją a frustracją bardzo szybko została przekroczona, a ogrom niepotrzebnych wiadomości odpycha.

Flashpoint

Nie potrafię stwierdzić, dla kogo jest *Marathon*. **Ma bardzo wysoki próg wejścia – pada się tutaj błyskawicznie**, a sam świat gry wymaga od użytkownika większej uwagi niż akcje w podobnych produkcjach. Plus uciążliwy UI, zbyt wolne poruszanie się, pozbawiony umiaru specyficzny styl wizualny. Możesz się zakochać, ale istnieje duże prawdopodobieństwo, że równie szybko znienawidzisz wycieczki na Tau Ceti IV. Czy Sony wydało na Bungie tak potężne pieniądze (ponad 3,5 mld dolarów), aby powstała produkcja dla bardzo wąskiego grona odbiorców? Dziwny eksperyment.

Oczywiście *Marathon* to gra-usługa, można się więc spodziewać, że przez następne miesiące i lata autorzy będą udoskonalać ten świat i dodawać do niego kolejne elementy. Nie nazwałbym tej strzelanki złą, to raczej ofiara złych decyzji. **Z poprawionym interfejsem, większą liczbą ciekawych zadań i ogólnie lepiej nakreślonym głównym celem zabawy ten tytuł mógłby odnieść sukces.** Niewykluczone, że po poprawkach tak się stanie. Chyba że za kilka miesięcy zostanie wyłączony, a przyszłość Bungie zawiśnie na włosku.

Poniekąd to smutne, że studio miało na tyle odwagi, by dać nam tak oryginalnie wyglądającą wysokobudżetową grę, ale nie na tyle, żeby wykorzystać swoje pomysły do przygotowania dzieła bazującego na kampanii singlowej (z dodatkowym modułem multiplayerowym). Choć pewnie decyzja nie należała do Bungie, tylko do Sony. A jak wiemy, włodarze tej firmy „wiedzą", jakie współczesne shootery sprzedają się najlepiej. Pamiętacie *Concorda*? Ech...

PS Po spędzeniu kilku godzin w *Marathonie* wzięło mnie i znajomego na powrót do *ARC Raiders* (zrobiłem sobie parę tygodni przerwy po wbiciu 250 godzin w grze). Przez cały pierwszy meczyk zachwycaliśmy się, jak to imponująco wygląda, a miodność wręcz wylewa się z ekranu. Produkcja Bungie nie będzie „*ARC Raiders* killerem", jak to niektórzy głosili – nie ma na to najmniejszych szans. |CDA|


Od tak kontrastowego otoczenia mogą rozboleć oczy.

CIESZY
- oryginalny pomysł na oprawę graficzną
- strzela się miło
- rozbudowane lore, klasy i frakcje

NIEPOKOI
- oryginalny pomysł na oprawę graficzną
- nieczytelny interfejs
- wysoki próg wejścia

PLATFORMA NS2 PRODUCENT CAMELOT SOFTWARE PLANNING WERSJA PL BRAK
SPORTOWA, TENIS



Mocny serw to dobra droga do zwycięstwa!

Machał „paletkom": **Łukasz „Moraś" Morawski**

Mario Golf: Super Rush to jedna z moich ulubionych produkcji dostępnych na pierwszym Switchu. Czy to samo mam odtąd ochotę mówić o _Tennis Fever_ w kontekście najnowszej konsoli Nintendo? Zdecydowanie nie, co nie oznacza, że w tym przypadku bawiłem się źle. Było po prostu okej.

Nigdy nie ciągnęło mnie szczególnie do prawdziwego tenisa. Próbowałem parę razy złapać za rakietę, ale jakoś nie chwyciło. Obejrzałem w telewizji kilka spotkań Igi Świątek i na nich poprzestałem, bo inne mecze mnie męczyły. Nie wiem zatem, jak to się stało, że grałem w tak dużo produkcji poświęconych tej dyscyplinie sportowej. Ba, „grałem" to za mało powiedziane – wielokrotnie wręcz przeznaczałem cały wolny czas na konkurowanie z mniej lub bardziej rozpikselowanymi rywalami na wirtualnych kortach.

Co prawda **nadal liczę (i pewnie się przeliczę...) na kolejną część kultowego _Virtua Tennisa_, lecz _Mario Tennis Fever_ całkiem zgrabnie wypełniło tę pustkę**. Szkoda jednak, że tylko na chwilę, bo po ponad 20 godzinach spędzonych z tym tytułem nie bardzo mam ochotę do niego wracać. No chyba że do okazjonalnego wspólnego popykania z rodziną lub znajomymi.

Zapowiada się dobrze...

Choć bardzo wyczekiwałem tej premiery, ostatecznie muszę stwierdzić, że Camelot Software Planning tym razem – bo studio odpowiada też za przytoczonego wcześniej _Super Rusha_ – nie przekonał mnie do swojego dzieła. Zdecydowanie najmocniej rozczarowała mnie szumnie zapowiadana kampania solowa, która jawiła się jako prawdziwy powiew świeżości w grach sportowych Nintendo. Przez pierwsze kilka minut nawet dałem się nabrać, że faktycznie coś jest na rzeczy.

Do trybu Adventure wprowadza nas bowiem nieźle zrealizowane intro. Mario wraz z Luigim, Wario, Waluigim i Toadem wyruszają w niebezpieczną podróż w celu odnalezienia złotego owocu o niesamowitych właściwościach. Tylko za jego pomocą są w stanie przywrócić zdrowie poważnie chorej księżniczce Daisy. Na miejscu wpadają w sidła tajemniczego cienistego stwora, który zamienia ich w dzieci.

Ekipa za wszelkę cenę próbuje zrzucić z siebie klątwę, ale żeby stawić czoła zagrożeniu, musi najpierw... odnowić swoje umiejętności gry w tenisa, bo najwyraźniej w tym świecie problemy rozwiązuje się przy użyciu rakiety. Pomysł wyjściowy jest naprawdę uroczy i drzemał w nim przeogromny potencjał.

„Zamach w sensie wymach, serwis ręką..."

Nintendo Switch 2 ma kontrolery ruchowe. Fajnie byłoby to wykorzystać, prawda? Pewnie, że fajnie, i twórcy _Mario Tennis Fever_ nawet to zrobili. Ale że za bardzo się przy tym nie postarali, to już inna sprawa... Jeżeli chcielibyście przez cały czas grać poprzez machanie Joy-Conami 2, to zapomnijcie – ta funkcja została zarezerwowana wyłącznie dla trybu Swing, w którym możemy jedynie zaliczyć standardowe mecze (solo lub w deblu) na ustalonych wcześniej warunkach. Niby spoko opcja do zabawy ze znajomymi, tyle że nie. Przede wszystkim system średnio radzi sobie z poprawnym odczytywaniem ruchów, a poza tym nie kontrolujemy tutaj bezpośrednio postaci, tylko samoistnie przemieszcza się ona po korcie. Szkoda na to zachodu – sprawdziłem wyłącznie z dziennikarskiego obowiązku, wy nie musicie.

eprasa.pl e6c85a3ba8

MARIO TENNIS Fever



[Alert RCB] Uwaga! Silne wiatry, możliwe trąby powietrzne. Zostań w domu i zachowaj ostrożność.



Pomysł na fabułę był ciekawy, szkoda, że go zmarnowano...

Rakiety Fever to prawdziwy gamechanger!

Zwłaszcza że przekłada się bezpośrednio na rozgrywkę, ponieważ kampanię wzbogacono o elementy erpegowe. Tyle że to wszystko można wywalić do kosza.

...kończy się źle

Przede wszystkim historia bardzo szybko okazuje się mało interesująca, a w dodatku niesamowicie przegadana, co niestety często zdarza się w exclusive'ach Nintendo. Momentami aż mnie bolał palec od ciągłego przeklikiwania dialogów, które kręciły się wokół tego samego. Mianowicie tłumaczenia graczowi poszczególnych mechanik gameplayu, tak jakby nie można było sobie sprawdzić tego w samouczku.

W rzeczywistości **praktycznie cały tryb Adventure to jedno wielkie szkolenie, w którym zadania sprowadzają się do nauki kolejnych podstawowych (i nie tylko) ruchów**, a potem testowania ich na korcie. Dopiero po ponad dwóch godzinach (!!!) wyruszamy z centrum treningowego do innych lokacji, lecz na to twórcy też za bardzo nie mieli pomysłu. Jasne, starcia z bossami zostały zaprojektowane naprawdę nieźle, tak samo jak dodatkowe wyzwania odbiegające od klasycznych meczów w tenisa, ale co z tego, skoro właściwa część przygody kończy się po kolejnych 120 minutach. Wliczając w to czas, jaki tracimy w przerwach pomiędzy misjami na przemieszczanie się po nudnych lokacjach.

No i jeszcze ten nieszczęsny, **bezsensowny system rozwoju postaci w Adventure**... Fajnie, że do finału dotarłem na 43. poziomie, ale co z tego? Co mi po tym, że prawie w pełni rozwinąłem prędkość bohatera czy jego zręczność, skoro praktycznie w ogóle nie czułem przełożenia tych parametrów na rozgrywkę? Większość wyzwań i tak była zaplanowana pod konkretne działania, więc w przeciwieństwie do innych trybów w tym fabularnym siła lobu lub płaskiego uderzenia nie miały jakiegokolwiek znaczenia.

Choose your fighter

Trochę żałuję, że w pierwszej kolejności usiadłem do kampanii, bo przez to nieco zraziłem się do *Mario Tennis Fever*. A to w rzeczywistości jest bardzo sympatyczna produkcja z kilkoma naprawdę udanymi rozwiązaniami. Przede wszystkim **do wyboru otrzymaliśmy dużo zróżnicowanych postaci (w tym tak nietypowych jak Dry Bowser, Wiggler czy Chain Chomp)**, których statystyki (nie da się ich w żaden sposób modyfikować) faktycznie przekładają się na to, w jaki sposób zachowują się na korcie.

Można to odczuć zwłaszcza podczas rywalizacji sieciowej z innymi osobami – szybko da się zauważyć, kiedy któryś z graczy potrafi w pełni wykorzystać potencjał drzemiący w konkretnym zawodniku. Donkey Kong macha rakietą z taką siłą, jakby miał zamiar kogoś zabić, ale nie ogarnia za bardzo podkręconych piłek. Z kolei taki Kamek specjalizuje się w sztuczkach, a do tego błyskawicznie przemieszcza się z miejsca na miejsce. Bez względu na to, jaki styl preferujecie, na pewno znajdziecie dla siebie idealną postać. I to jest naprawdę super!

Uff, gorąco

Super wypada też sam gameplay. Naturalnie nic nie stoi na przeszkodzie, aby brać udział w spotkaniach próbujących jak najwierniej oddać ducha prawdziwego tenisa. Wtedy liczą się przede wszystkim umiejętności oraz zdobywanie punktów zgodnie z rzeczywistymi zasadami. Nie ukrywam, że mimo to **znacznie więcej frajdy zapewniły mi konfrontacje z użyciem mechaniki Fever, stanowiącej nowość dla tego cyklu**. Odpowiada ona

eprasa.pl e6c85a3ba8



Gdzie mój Żółwnierz?

Nintendo od jakiegoś czasu zaczęło dodawać do swoich gier język polski. Stosownych aktualizacji doczekały się takie tytuły jak *Mario Kart World*, *Donkey Kong Bananza* czy *Super Mario Party Jamboree* w wersji na drugiego Switcha. Niestety *Mario Tennis Fever* nie otrzymało tłumaczenia. Zazwyczaj w sportówkach takowe nie jest potrzebne, lecz tutaj w trybie Adventure pojawiają się obowiązkowe testy, które trzeba zaliczyć, aby popchnąć kampanię solo do przodu. Dla niektórych osób brak polskiej wersji językowej może stanowić pewne utrudnienie, więc na wszelki wypadek daję znać. No i nie czarujmy się – chętnie przejąłbym kontrolę nad rodzimym Sucholcem, a nie oryginalnym Dry Bonesem.

Gra dużo zyskuje w trybach wieloosobowych.

swego rodzaju power-upom, tyle że nie zdobywamy ich w trakcie meczów, jak np. w *Mario Kartach*, tylko efekty są z góry nałożone na wybraną przez gracza rakietę. Żeby natomiast skorzystać z danej zdolności, trzeba najpierw napełnić specjalny pasek poprzez skuteczne odbijanie piłki na połowę przeciwnika.

Fever jest ekstra, bo wprowadza do zabawy pewną nieprzewidywalność oraz chaos. No i ryzyko, jeśli bowiem rywal skontruje atak, może się okazać, że wystrzelona pułapka aktywuje się na naszym polu, skutecznie utrudniając dalszą część meczu. A trzeba przyznać, że pomysłowości w kwestii uprzykrzania zawodnikom życia developerom nie brakowało. Efekty są najróżniejsze: **od rozstawiania na korcie wulkanów plujących lawą, poprzez zamrażanie podłoża lub tworzenie tornad, aż po zalewanie ekranu atramentem** czy nakładanie na bohatera niewidzialności.

Niemniej z 24 dostępnych specjalnych rakiet w rzeczywistości najczęściej korzystałem tylko z dwóch-trzech typów, chyba że inne zostały odgórnie narzucone przez developera. Choć mechanika Fever sprawdza się naprawdę bardzo dobrze, to jednak jest średnio zbalansowana, przez co większość power-upów bywa praktycznie nieprzydatna, bo ma zbyt mały wpływ na przebieg spotkania. Z kolei niektóre wydają się aż za potężne.

Sporo zawartości, ale...

No dobra, tylko gdzie testować te wszystkie cudeńka? Jak pisałem wcześniej, polecam głównie rankingowe mecze online lub wspólną zabawę ze znajomkami. Jeśli natomiast wolicie pykać samotnie, to do wyboru macie choćby klasyczny tryb turniejowy – solo lub w deblu. Niestety w obu przypadkach rozgrywki ograniczają się raptem do trzech drabinek pucharowych, przez co całość da się wymaksować przy jednym dłuższym posiedzeniu. Okej, wtedy można przeskoczyć do **Trial Towers składającego się z trzech wież, na które przypada po 10 rozmaitych zadań** polegających np. na zdobyciu jako pierwszy pięciu punktów, odbiciu ponad 20 piłek na pole rywala bądź „zestrzeleniu" jak największej liczby pierścieni. Tutaj trzeba się trochę bardziej napocić, bo w trakcie jednego „runu" możemy ponieść tylko dwie porażki – trzecia resetuje cały postęp.

Trial Towers oprócz tego odblokowuje później zestaw aż 100 pojedynczych wyzwań. Co prawda znacząco wydłużają one zabawę, ale przyznam szczerze, że są strasznie żmudne i na pewnym etapie po prostu pogodziłem się z tym, iż nie ukończę ich wszystkich. Choćby dlatego, że wolałem poświęcić czas na tryb Mix It Up, w którym bierzemy udział w szalonych meczach na specjalnych warunkach. A to rywalizujemy na powiększonym boisku z połykającymi piłkę Piranha Plantami, a to trafiamy na kort inspirowany pinballem, a to zdobywamy kwiaty znane z *Super Mario Bros. Wonder*. Tyle że tutaj również dosyć szybko poczułem zmęczenie, bo nawet jeśli areny są lekko zmienione, to i tak cały czas robiłem na nich to samo.

Nie dla samotnych wilków

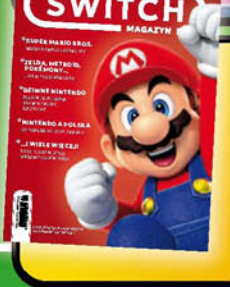
Mario Tennis Fever sporo zyska, jeśli podejdziecie do niego jak do imprezówki, którą warto mieć w swojej bibliotece, gdy nadarzy się okazja do pogrania w grupie. **Jeśli natomiast planujecie kupić produkcję, aby łupać w tenisa w pojedynkę, to najpewniej szybko się od niej odbijecie.**



Nie ma miękkiej gry!



Ciekawe, kto to teraz posprząta.



Chcesz poznać więcej gier sportowych z udziałem Mario? Zeskanuj kod QR i zamów wydanie specjalne *CD-Action: Switch Magazyn* w naszym sklepie!


Lokacje w kampanii są nawet ładne. Szkoda tylko, że to pozbawione życia makiety.

Na pewno dało się zrobić coś, żeby jakoś przedłużyć żywotność tego tytułu, bo podstawy gameplayowe wydają się na tyle mocne, że tutaj nie trzeba wprowadzać już żadnych modyfikacji.

Raczej małe są szanse na to, że w przyszłości twórcy rozbudują swoje dzieło o kolejne tryby albo do tych istniejących dodadzą nową zawartość bądź jakieś inne systemy urozmaicające zabawę. Pewnie skończy się jak z *Mario Strikers: Battle League* – wpadną jakieś postacie ekstra i tyle, świat szybko zapomni o tym tytule. **Szkoda, że zespół Camelot Software Planning tak bardzo zmarnował potencjał trybu Adventure.** Dało się z niego wyciągnąć znacznie, znacznie więcej, a zamiast tego otrzymaliśmy przegadany i rozciągnięty do granic możliwości samouczek.

Cóż, w przyszłości na pewno wrócę jeszcze do *Mario Tennis Fever*, ale na ten moment gra zniknie z dysku mojej konsoli i zrobi miejsce na bardziej angażujące dzieła. Czy to już pora odpalić ponownie *Super Rusha*? Chyba jednak wolę zaliczać dołki, niż machać rakietą. CDA

7

+ satysfakcjonujący gameplay
+ rakiety Fever mocno urozmaicają rozgrywkę
+ ładna oprawa wizualna
+ szeroki wachlarz postaci o własnych statystykach
+ sporo zróżnicowanych trybów zabawy...

– ...które wbrew pozorom nie są zbyt rozbudowane
– słabo zrealizowana i nudna kampania fabularna
– mocno zaburzony balans między rakietami
– ogrywana solo dosyć szybko nudzi
– za mało nowości względem poprzedniczki
– brak języka polskiego

eprasa.pl e6c85a3ba8

SPRAWDŹ NOWE, LEPSZE RETRO!



NOWA SZATA GRAFICZNA!

WIĘCEJ DZIAŁÓW!

- 132 strony pełne nostalgii
- Powroty do gier sprzed lat
- Recenzje remasterów, remake'ów i współczesnych tytułów retro
- Publicystyka o grach i branży
- Dział technologiczny: wspominamy, testujemy, doradzamy
- Felietony i kąciki cenionych autorów

Wolisz PDF-a? Zeskanuj kod:

Retro #9 znajdziesz w punktach sprzedaży prasy, na Allegro oraz na sklep.cdaction.pl.

Sklep CD-Action

Allegro

eprasa.pl e6c85a3ba8

PLATFORMY PC, PS5, XSX, NS2 PRODUCENT CAPCOM WERSJA PL NAPISY
GRALIŚMY NA PS5 SURVIVAL HORROR, ZOMBIE, WARTKA AKCJA

RESIDENT EVIL requiem

CD-ACTION POLECA

Brnął przez krwi kałuże: **Hubert „Huwer" Pomykała**

Darujmy sobie ceregiele – przed wami pierwszy wysokobudżetowy hit 2026 roku.

Na co pozwolić sobie może producent i wydawca dysponujący wielkimi kwotami, odpowiednią renomą oraz sztabem zawodowców? Dziś jednym z wyraźnie zauważalnych trendów mainstreamowego gamedevu jest finansowanie rozwoju multiplayerowych gier-usług, drugim zaś inwestowanie nagromadzonych środków celem stworzenia jak najlepszej przygody dla „samotnego" gracza. Uważam, iż właśnie to drugie podejście zasługuje na szczególny szacunek. Owocuje ono często naprawdę dopracowanymi perełkami, które pamięta się przez lata.

Ty, po kiego ten akapit?

Skąd w recenzji horroru taki dziwny, suchy tudzież zastanawiający wstęp o stricte biznesowym zabarwieniu? Cóż, po prostu przejdę do rzeczy: ***Requiem* potwierdza rewelacyjną kondycję Capcomu**. Co więcej, powstało z myślą właśnie o przygodzie przeznaczonej dla jednej osoby.

Zapłaciwszy za tytuł wysokobudżetowy już na jego premierę, często rozczarowujemy się takim sobie stanem technicznym bądź problemami z optymalizacją (patrz: ramka *Japońska technologia*). I tu na scenę wchodzi nowy *Resident Evil*, cały na czerwono (bo utytłany hektolitrami juchy), zawstydzając wypuszczone w pośpiechu hity mające zapewnić szybkie wyniki na listach sprzedażowych, byleby tylko zadowolić zaniepokojonych akcjonariuszy.

Razem raźniej

Niemniej pomińmy kwestie techniczne, by zacząć spokojniej, tj. od przedstawienia najważniejszych postaci. Dziewiąta kanonicznie odsłona słynnej survivalhorrorowej serii **opowiada historię dwojga protagonistów naraz, czyniąc to naprzemiennie**. Po zaliczeniu pewnego segmentu gra natychmiast wrzuca nas w skórę drugiego bohatera, by pokazać, czym zajmował się w tzw. międzyczasie.



Napisać, że klimat w *Requiem* bywa ciężki, to nie napisać nic.

Z intra dowiadujemy się, że debiutująca w cyklu Grace Ashcroft piastuje stanowisko w FBI, co częściowo pomaga jej w przepracowaniu obciążającego psychicznie morderstwa matki, Alyssy. Tę drugą kojarzy prawdopodobnie lwia część fanów „Rezydentów", więc nie będę wdawał się zbytnio w pewne istotne szczegóły. Przełożony blondwłosej protagonistki zleca jej nagle dziwną sprawę związaną z miejscem, w którym zginęła jej rodzicielka. Skuszona wizją skonfrontowania przeszłości z teraźniejszym, posttraumatycznym lękiem agentka odwiedza rozpadający się budynek Hotelu Wrenwood.

Chwilę później **do akcji wkracza legendarny Leon S. Kennedy, prawdziwy weteran marki**. Bohaterowie otrzymali podobną ilość „czasu antenowego", ponadto panna Ashcroft i... ekhm, zawodowiec z fryzurą na Basshuntera w wersji sylwester w Grudziądzu 2009 (pozdrawiam mieszkańców tego miasta!) doczekali się różnych trybów kamery (patrz: ramka *Z kamerą wśród zombie*).

Ona: łagodna, empatyczna

Grace kieruje ciekawość wsparta odwagą, acz mowa o osobie bojaźliwej, pełnej wrażliwości, zrozumienia oraz kompletnie nieprzystosowanej do walki. Nic jednak dziwnego, gdyż w FBI dziewczyna pełni funkcję analityczki, a przecież nie każdego dnia powszedniego przychodzi jej bronić się przed głodnymi mięsa zombiakami.

Rozgrywka panną Ashcroft ma za zadanie budować napięcie i wychodzi to nad wyraz dobrze. Owszem, sporo postrzelamy, ale skradanie się lub przemykanie za plecami sunących powoli umarlaków pozostaje równie ważne. Niemniej szybko dostajemy dostęp do szpryc z substancją wywołującą reakcję chemiczną doprowadzającą do czegoś na kształt niekontrolowanego wrzenia krwi. Są



Czy zaprasza pan do wspólnej wieczerzy?

eprasa.pl e6c85a3ba8

Co z handlarzem?

Przykro mi, ale takowego po prostu nie ma. Na dodatek Grace w ogóle nie może kupować przedmiotów, Leon zaś wydaje zarobione punkty – zapisywane na militarnym odpowiedniku smartopaski – w skrzyni z ekwipunkiem. Co więcej, po otworzeniu jej naszym oczom ukazuje się układ sprzętu niczym w którymś z najnowszych *Battlefieldów* bądź *Call of Duty*. Cóż, *Resident Evil Requiem* stara się podchodzić do pewnych spraw trochę poważniej niż poprzedniczki.

one jednorazowe, lecz łatwo uzbierać składniki na kolejne zastrzyki. Pozwalają uniknąć ewentualnej konfrontacji: wbijamy igłę w ramię nieszczęśnika, po czym ten natychmiast wybucha, zostawiając po sobie gigantyczną plamę lepkiej krwi. Rozwiązanie skuteczne oraz piekielnie satysfakcjonujące.

Najlepsza część serii od premiery oryginalnego *Resident Evil 4*.

Ochłoń i przeczekaj

Od czasu do czasu natrafimy na jakiś prowizoryczny nóż pozwalający zatrzymać niemilca gotowego do przegryzienia ludzkiej arterii, ale w zdecydowanej większości przypadków lepiej oczywiście zapobiegać wypadkom, niż takowe kreować. Zwłaszcza że ***Requiem* bywa specjalnie bardzo ciemne, przez co nie zawsze widzimy, kto czai się w mroku**. Na korytarzach zwiedzanego przez kilka godzin ośrodka dla obłąkanych nieraz zapalimy jednak żarówkę czy dwie. Żeby było zabawniej, włączone lampy przeszkadzają wybranym zainfekowanym, którzy pełzając, szukają przytyczków w celu przywrócenia ciemności. Ba, mimo postępującego rozkładu ciała **część zarażonych potrafi rzucić jakąś rozładowującą stres wypowiedź**. Niemniej nie ma mowy o swoistej autoparodii, grozę i komedię odpowiednio zaś wyważono. Tej ostatniej i tak jest zresztą malutko.

Jak zwykle kilka strzałów posłanych w dogorywającą łepetynę pozwoli przetrwać ewentualny kryzys. Jeżeli wyczekamy moment i wyplujemy pocisk, korzystając ze znanej z *RE* mechaniki precyzyjnego celowania, wróg pozostanie przez chwilę oszołomiony. Najważniejszy jest fakt, że popchnięcie jednego zombie na drugiego wywoła glebę obu żywych inaczej. Stosowanie tego patentu bywa użyteczne, ponieważ grając Grace, musimy liczyć naboje. Na dodatek trzeba uczyć się układu pomieszczeń w poszczególnych budynkach. Backtrackingu tu nie brakuje, aczkolwiek nie jest on nachalny i summa summarum raczej nie nagnę rzeczywistości, pisząc, że **opowieść o Ashcroftównie przypomina gameplayowo remake *Resident Evil 2* czy nawet przerażającą „siódemkę”**.

Leon, ach, ten Leon

Strach prędzej czy później trzeba jednak jakoś umiejętnie rozładować. W „Rezydentach” bodaj najłatwiej dokonać tego szybką, hollywoodzką, pełną adrenaliny akcją. Jak wspomniałem, *Requiem* ukazuje również perypetie podstarzałego Leona, słynnego policjanta pechowca, który rozpoczął karierę w Raccoon City niedługo po tym, jak jego współpracownicy z lokalnego komisariatu stali się śmiertelnym zagrożeniem.

Od razu zauważamy, że facjata Amerykanina zdążyła pokryć się głębokimi zmarszczkami, lecz jego tężyzna pozostaje



Upewniam się, że nie wstaniesz.

eprasa.pl/e6c85a3ba8



OKIEM TOMASZA „NINHO” LUBCZYŃSKIEGO-WOJTASZA

OCENA **8+**



Requiem **to kwintesencja nowoczesnego *Resident Evil*. W jednej opowieści łączy pierwszoosobowe, survivalhorrorowe napięcie z – przedstawianą z perspektywy trzeciej osoby – nieskrępowaną akcją. Dopracowana co do detalu gra wysokobudżetowa, w której brak jednak innowacji.**

Recenzję autorstwa Ninho znajdziesz na cdaction.pl.

nienaganna. Ponadto pomimo upływu lat kopanie z wyskoku wciąż nie stanowi dla niego większego problemu. Chłop najzwyczajniej w świecie stanowi uosobienie słów „stary, ale jary”. Rzekłbym wręcz, iż Leon w najnowszym *Residencie* mocno przypomina Daniela Craiga z tych późniejszych filmów o Jamesie Bondzie: obaj panowie najlepsze lata mieli już za sobą, choć nadal pozostawali wyborem numer jeden do trudnych zadań. Tyle że w przypadku Kennedy'ego mowa o zawodowcu działającym na najwyższych obrotach.

Agent nie jest (i w zasadzie nigdy nie był) stereotypowym osiłkiem: to po prostu prawdziwy badass, gotowy do zneutralizowania wyznaczonego celu nawet w najbardziej niesprzyjających okolicznościach. **Dawny glina notorycznie rzuca cudownie przerysowanymi one-linerami przypominającymi część kultowych tekstów Duke'a Nukema.** Ostatecznie tutejszy spec od brudnej roboty kradnie dosłownie każdą scenę ze swoim udziałem. Dzieciaki lat 90. pewnie wieszałyby sobie plakaty z nim tuż nad łóżkiem. Wspomniałem, że gość śmiga sobie SUV-em marki Porsche? Nie? No to wspominam.

Będzie zabawa, będzie się działo

Sterując Leonem, nie trzeba przejmować się zbytnio zapasem amunicji – co prawda raczej nie wypada wyładować magazynka prosto w niebo, aczkolwiek warto skusić się na odrobinę zabawy ze spluwami. Tym bardziej że **gunplay dopracowano do absolutnej perfekcji**. Oddanie strzału z wybranej pukawki daje mnóstwo satysfakcji, głośnik wbudowany w pada (grałem na PS5) wspaniale poprawia zaś wrażenia z każdego przeładowania.



Krótko mówiąc, tam, gdzie ma być radocha, otrzymaliśmy ją w wydaniu na całego. Jeżeli pomyśleliście teraz o walce z czwartej odsłony cyklu, trafiliście w sedno, albowiem mowa o podobnym, lecz mocno usprawnionym systemie operowania w chaosie. Co do tego ostatniego to nie tylko w przerywnikach filmowych bywa epicko niczym u Michaela Baya. Żeby wam sensownie nakreślić tutejsze efekciarstwo, wymienię trzy ważne tytuły: *Call of Duty: Modern Warfare 2*, *Uncharted* oraz *Resident Evil 6*. A teraz po prostu urwę niniejszy temat.

Łap giwerę i walcz!

W dziewiątej części serii znajdziemy nie tylko sprytnie unowocześniony mariaż patentów z różnych klasyków Capcomu wydanych na przestrzeni dekad, ale też ewolucję zabawy znanej bezpośrednio z tych bardziej nowożytnych odsłon *Resident Evil*. O ile Grace jest w stanie władać jedynie drobnym pistoletem i tytułowym rewolwerem Requiem, o tyle Leoś nosi ze sobą shotguny, snajperki, granaty, pistolety maszynowe i całą masę innego tałatajstwa przydającego się do egzekwowania rozwiązań siłowych. Jeżeli zombiak dzierży jakąś broń pokroju dzidy, po pokonaniu go możemy rzucić orężem w innych atakujących. Bywa to niezmiernie użyteczne. Doskonale wypada także przejmowanie porzuconej piły mechanicznej, ponieważ rżnąc zarażonych, nie sposób nie odczuć pewnej sadystycznej przyjemności.

Domyślny poziom trudności odpowiednio wyważono – **momentami bywa wymagająco i do samego końca ani przez moment nie robi się zbyt łatwo. Jest właśnie tak, jak być powinno.** Ciekawych wizualnie bossów pojawia się tu naprawdę sporo, lecz w pamięć zapada niestety jedynie garstka. Zaimplementowanie największym

Z kamerą wśród zombie

Na starcie jesteśmy pytani o ustawienia kamery: domyślnie Grace pokierujemy z perspektywy pierwszoosobowej, Leon zaś otrzymał widok zza obojczyka (na wzór remake'u czwartego *Residenta*). Co ważne, nic nie stoi na przeszkodzie, by zmienić ten układ, ponieważ postawiono na pełną dowolność wyboru. Z całą pewnością decyzja ta wzmaga chęć przejścia gry choć ten jeden raz więcej. Uprzedzam też ewentualne wątpliwości: Nowa Gra Plus nie odblokowuje dodatkowych zakończeń lub fabularnych ekstrasów, jedynie hardkorowy tryb o nazwie Obłęd, w którym każdy fałszywy ruch może nas słono kosztować.

eprasa.pl e6c85a3ba8

Dziarska koszula

Przed premierą *Requiem* internautom wydawało się, iż Kennedy udał się na kolejną misję w koszuli. To jednak nieprawda, gdyż Leon nosi obcisły termoaktywny longsleeve, który na dodatek regularnie pokrywają plamy z krwi i błota. To nie wszystko: po przerywnikach filmowych widać, że bohaterowi zdarza się... spocić. Ach, ten realizm!



Dzisiaj zbadamy pana krew. Proszę się nie ruszać, he, he.

osiłkom ledwie dwóch czy trzech animacji ataku wywołuje po potyczce chęć wypowiedzenia słów: „...I co, to już?". Pamiętacie prostotę starć z córkami Alciny Dimitrescu ze słynnego *Village*? Niestety pod względem projektu walk twórcy podążyli w *Requiem* tą samą ścieżką. Zupełnie niepotrzebnie.

Postapo sensu stricto

Nie odpływając zbytnio w spoilerowe rejony, wspomnę, iż Leon ma w „dziewiątce" okazję, by wrócić na stare śmieci i przeżyć pełne „nostalgii" chwile o mocno posttraumatycznym zabarwieniu. Już za sprawą dostępnych wiele miesięcy przed premierą zwiastunów wiadome było, że **w pewnym momencie trafimy do opustoszałego, a przede wszystkim potraktowanego bombą atomową Raccoon City**.

Wcale nie zdziwiłbym się, gdyby zrujnowane przez działania Umbrella Corporation miasto miało posłużyć za miejsce akcji kolejnego *The Last of Us*. Wszechobecny kurz unoszący się w powietrzu, zniszczone klatki schodowe, pozostałości płotów oraz strzępki gazet z 1998 roku – to wszystko skutecznie przypomina, jak wielka tragedia rozegrała się na lokalnych ulicach. Przy okazji odcięte od świata Raccoon stanowi ważny komentarz w sprawie prawdziwych konfliktów toczących się aktualnie na całym globie. Uwierzcie mi, nikt nie chciałby przebywać choć moment w tak ponurej okolicy.

Kluczowy dla fabuły obszar stanowi ponadto odpowiednik... kaplicy Firelink z *Dark Souls*. Bez obaw, przeciwnicy się nie odradzają. Chodzi o stworzenie bazy wypadowej do kilku oddzielnych lokacji, połączonej z poszczególnymi miejscówkami drzwiami, uliczkami tudzież korytarzami. Owa baza to bezpieczne miejsce, w którym Leon może ulepszać ekwipunek czy złapać oddech. Pomysłowe, fajne oraz na swój sposób innowacyjne.

Dobra inspiracja = mocna wibracja

„Dziewiątka" na każdym kroku sprawia wrażenie oczka w głowie Capcomu, zaskakując na wielu płaszczyznach. ***Requiem* jest bowiem ewidentnym hołdem zarówno dla poprzednich części serii, jak i kilku kultowych horrorów** znanych z pecetów oraz konsol. Ponadto stanowi też wyraźny ukłon w stronę kina gatunkowego, z naciskiem na dzieła dwóch Davidów: Cronenberga oraz Finchera.

Wpływ tego drugiego reżysera najmocniej da się odczuć już na samym początku, w etapie zabierającym Grace do Hotelu Wrenwood. Leje deszcz, a agentka kluczy niepokojącymi uliczkami, by trafić wreszcie do wyłączonej z użytku noclegowni. Po przekroczeniu jej wrót zaczyna się robić coraz dziwaczniej, gdy zaś wchodzimy do korytarza przypominającego obskurną, rdzawą wersję lokacji znanych z konkurencyjnego *Silent Hilla*, strach o czystość naszych gaci staje się realny.

Mimo wszystko **najupiorniej jest na starcie – opowieść o Grace oraz Leonie nie należy raczej do najbardziej przerażających horrorów świata gier**. Ba, grozy paradoksalnie występuje tutaj stosunkowo niewiele, lecz i tak zapomnijcie o poczuciu nawet lekkiego bezpieczeństwa. Tu i ówdzie bywa mrocznie, jak zresztą na solidny straszak przystało, ale to nie lęk gra w *Requiem* pierwsze skrzypce. Smyczek przekazano bowiem symfonii gęstego gore.

Głowa robi boom

Gdybym mógł, dorzuciłbym wymowne ostrzeżenie „Tylko dla dorosłych" jeszcze przed filmem rozpoczynającym tutejszą fabułę. Napiszę więc wprost: nowy *Resident* to tytuł nad wyraz brutalny. Prywatnie nie życzyłbym sobie zresztą, by młodsi natrafili na jakiekolwiek nagrania gameplayu, gdyż naturalistyczna stylistyka z całą pewnością mogłaby przyczynić się chociażby do czyichś koszmarów sennych.

Grace tonie w objęciach strachu, a Leon stał się prawdziwym złodupcem.



Zrujnowane Raccoon City mogłoby zostać ciekawą lokacją w którymś *Falloucie*.

Horrendalnie krwawo jest od pierwszych minut aż do napisów końcowych. Jeśli przyzwyczailiście się do standardowych rozkładających się zombiaków, nagłe zetknięcie się z niemilcami obecnymi w „dziewiątce" może was wręcz zszokować. Prawdę mówiąc, nigdy nie spodziewałbym się po Capcomie tak zdecydowanego kroku w kierunku przemocy. Ponownie nie spoilując zbyt wiele, zaznaczę, iż tak względnie prozaiczne zadanie jak przygotowanie screenów do tego tekstu było naprawdę niełatwe, gdyż wduszenie przycisku odpowiedzialnego za zrzut ekranu nawet odrobinę za późno powodowało, że uchwycony kadr nie nadawał się do publikacji. Zostaliście ostrzeżeni.

Pamiętacie, jak wspomniałem o Cronenbergu? Body horror, czyli specjalizacja tego reżysera, stanowi jedną z najważniejszych składowych warstwy wizualnej *Requiem*. Twarze zmieniają swoje kształty, przeróżne substancje rozpuszczają skórę, a liczne zwyrodnienia potrafią wzbudzić coś na kształt współczucia wobec ofiary działania wirusa. **Niepokojące obrazy wspiera rewelacyjne udźwiękowienie.** Szepty, szmery, trzaski i szybki oddech Grace brzmią oczywiście najlepiej na porządnych słuchawkach, ale soundbar czy głośniki też dadzą radę.

eprasa.pl e6c85a3ba8

Japońska technologia

Nowy „Rezydent" jeszcze przed oficjalnym debiutem co rusz zaskakiwał jakością wykonania. Ani razu nie odczułem spadku stabilnych 60 klatek, silnik RE Engine natomiast ponownie udowodnił, że wciąż stanowi technologię do generowania naprawdę ładnej grafiki. Szczerze mówiąc, jedyne błędy, jakie wyłapałem, dotyczyły przenikających się modeli w animacjach, co przydarzyło się dosłownie dwukrotnie, oraz drobnego problemu z fizyką obiektu – pasek przymocowany do shotguna nagle się wyprostował, zamiast zwisać z pleców Leona.



On i jego kumple nie wiedzą jeszcze, że Leon ma przewagę liczebną.

Tak czy siak, wszechobecne flaki i trupy mają swoje zastosowanie w rozgrywce. Panna Ashcroft wydobywa z nich bowiem zakażoną krew specjalnym szpikulcem. Surowiec służy jako jeden z głównych składników do tworzenia przedmiotów. Istnieje jeszcze jeden aspekt związany z potokami płynu zawierającego hemoglobinę: dzięki czerwonej posoce mocniej odczuwamy każdy oddany strzał tudzież wybuch. Taka sytuacja.

Ale to już było

Pisząc tę recenzję, nieraz czytałem słowa głoszące, iż po premierze *Requiem* styl zabawy znany z „Rezydentów" musi zostać wreszcie solidnie przekształcony. Kompletnie się z tym nie zgadzam, m.in. dlatego, że różnych rewolucji w serii niedawnymi czasy było dosyć sporo (wystarczy wspomnieć dyptyk o losach Ethana Wintersa).

Osobiście nie mógłbym zarzucić tak doszlifowanej, przemyślanej grze odtwórczości, gdyż **to właśnie dzięki cyklowi Capcomu opracowano całe mnóstwo mechanik zabawy zaadaptowanych później przez szereg innych developerów**. Żeby było zabawnie, okazały się one tak przełomowe, iż nawet w 2026 roku nie odczułem pod tym względem jakiegokolwiek zmęczenia materiału.

Zgadzam się natomiast ze stwierdzeniem, że **sama zabawa nie ewoluowała w znaczący sposób, serwując nam swoistą składankę greatest hits**, tyle że złożoną z patentów zaczerpniętych z poprzedniczek. Jak dla mnie nie stanowi to jednak żadnego problemu, gdyż najważniejsze odsłony *RE* ukazują się co parę ładnych lat, a nie co roku niczym najpopularniejsze gry sportowe. Niedawno przeszedłem zresztą *Village* (więcej piszę o nim w Jeździe Swobodnej) i po ukończeniu historii Grace oraz Leona wciąż nie miałem dość formuły znanej mi przecież od wielu lat. Pora więc nadrobić remake „trójeczki".

Łycha miodu i szczypta dziegciu

Jak na survival horrory „dziewiątka" oferuje wcale nie krótką przygodę: licznik wskazał ponad 13 godzin zabawy, konsola doliczyła zaś jeszcze trzy, lecz co najważniejsze, nic tu nie dłuży się ani przez moment. Studio świetnie przemyślało fabułę i co jakiś czas stawia przed nami nowe, niespodziewane wyzwania. To spora zaleta *Requiem*, ponieważ mimo całej mojej miłości do „czwórki" niezmiennie uważam, że wyszłoby jej na korzyść wyrzucenie jednego bądź dwóch etapów. Tak, tak, również z remake'u.

W chwili pisania tych słów **przyczepić się mogę jedynie do kiepskich pomysłów na zagadki w „dziewiątce"**. Wykonano je należycie, aczkolwiek dosłownie wszystkie sytuacje pchające historię do przodu wymagają przeniesienia czegoś z punktu A do punktu B (najczęściej baterii, a tych jest niestety kilka rozmiarów) bądź wciśnięcia guzika na jakimś panelu. Nie spodziewałbym się po jakimkolwiek „Rezydencie" przemyślanych łamigłówek rodem z *Silent Hillów*, ale chyba wystarczyłoby względnie niewiele pracy, by poprawić to, co wypuszczono do sprzedaży.

Mowa końcowa

Moim zdaniem *Requiem* to najlepsza odsłona głównego cyklu od czasów legendarnego pierwowzoru *Resident Evil 4*, a także druga najlepsza nowożytna gra z serii zaraz po remake'u „dwójki". Ponadto lśni na tle niszczejącej posiadłości państwa Bakerów z *RE VII: Biohazard* oraz wilkołaków stacjonujących w *Village*. Kupujcie i bójcie się, grając na słuchawkach, z całą pewnością nie pożałujecie. Jako wielki fan cyklu o Leonie, Chrisie, Jill i innych najemnikach z trudną przeszłością rzucę nawet na odchodne, że tym razem nie warto czekać na promocje. Zróbcie sobie przyjemność.

PS Nie spoilujcie sobie informacji ani na temat potwora ze zwiastunów, ani tych związanych z sylwetką szalonego naukowca imieniem Victor. Pewne momenty potrafią bowiem gracza mocno zaskoczyć – szkoda psuć takie niespodzianki. |CDA|

9

+ wspólna kampania Grace i Leona
+ technologicznie bez zarzutów
+ rewelacyjny gunplay
+ doskonałe udźwiękowienie
+ topowa grafika
+ mroczny klimat
+ piekielnie satysfakcjonująca
+ długi czas zabawy
+ potencjał do ponownego przejścia
+ dla fanów juchy i flaków: mnóstwo gore

– trochę za dużo zbieractwa
– niezapadający w pamięć bossowie
– drobne problemy z fizyką
– dla antyfanów juchy i flaków: mnóstwo gore

Udana składanka najlepszych elementów serii.

NINTENDO SWITCH 2



©2026 Pokémon. ©1995–2026 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. ©2026 KOEI TECMO GAMES



Buduj urocze miasteczka Pokémon!

3+ www.pegi.info

5.03.2026



TYLKO NA NINTENDO SWITCH 2

www.nintendo.pl
eprasa.pl e6c85a3ba3

PLATFORMY PC, PS5, XSX PRODUCENT ICE-PICK LODGE WERSJA PL BRAK
GRALIŚMY NA PC EPIDEMIA, PODRÓŻE W CZASIE, TEATR

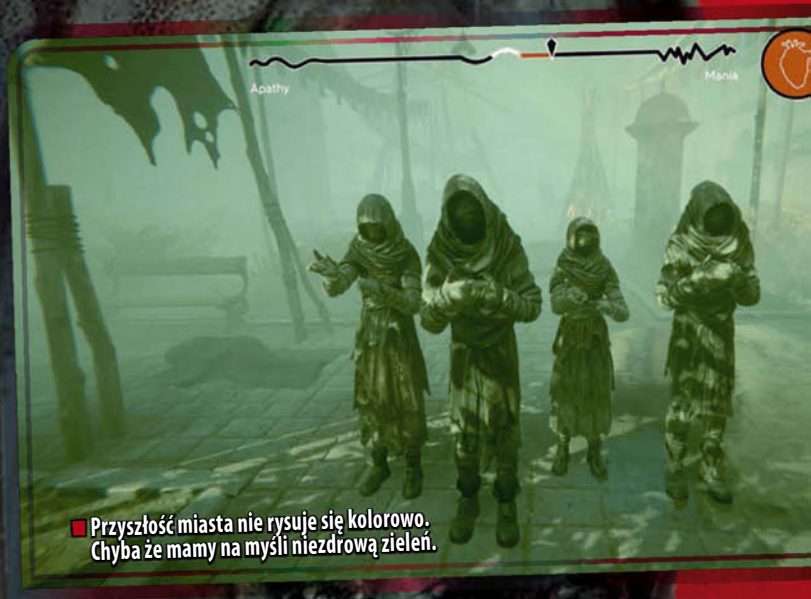
Pathologic 3

CD-ACTION POLECA

Tłukł lustra i kopał kosze: **DaeL**

Czy kiedykolwiek czytaliście Dostojewskiego po zażyciu pejotlu? Ja nie, ale przypuszczam, że to doznanie podobne do grania w najnowszą produkcję studia Ice-Pick Lodge.

Dla porządku wyjaśnijmy, czym jest *Pathologic 3*. To oczywiście sequel poprzedniej gry z cyklu, która była jednocześnie i kontynuacją, i częściowym remakiem pierwszego *Pathologica*. To także jednocześnie kontynuacja i częściowy remake pierwszego *Pathologica*. Mam nadzieję, że się nie pogubiliście, bo teraz sprawy zaczną się komplikować.



Przyszłość miasta nie rysuje się kolorowo. Chyba że mamy na myśli niezdrową zieleń.

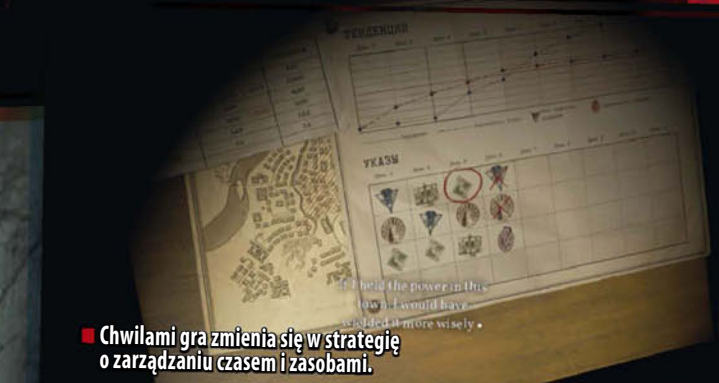
Część pierwsza, w której czytelnik dowiaduje się, czego dotyczy fabuła gry

Przybył do prowincjonalnego miasta koleją. Daniil Dankovsky, lekarz z metropolii, nosił w sobie tę szczególną, chorą pewność uczonych: wiedział, że śmierć jest tylko błędem w wykonywanym przez naturę rachunku, a błąd, jeśli nie dziś, to jutro, da się skorygować. W stolicy jego teoria została ośmieszona, więc gdy nadeszła wiadomość o Simonie Kainie, człowieku, który jakoby wymknął się prawom entropii i mógł stać się żywym dowodem słuszności tej koncepcji, Dankovsky pochwycił szansę z gorączkową zachłannością, jak tonący chwyta deskę, nie pytając, czy nie jest zbutwiała. I oto teraz, w pierwszych chwilach po przyjeździe, wdychał ciężkie powietrze miasta na stepie. Cisza była dziwna, na swój sposób czujna, a ludzie patrzyli tak, jak gdyby już go znali, choć go przecież nie widzieli nigdy. I jakby z góry wiedzieli, że przybywa nie tylko leczyć, lecz także zawadzić o coś, czego nie powinien dotykać.

Do tego dzieci – te małe, bezczelne istoty o zbyt dojrzałych oczach – okradły go z narzędzi medycznych. Złość w nim zawrzała, lecz pod nią narastało coś gorszego: przeczucie, że to próba charakteru. Ruszył więc w pogoń za swoją zgubą, ale nagle, bez ostrzeżenia, przemknęła mu przez myśl wizja nadciągającej katastrofy: jakby miasto już stało w ogniu choroby, a on biegł przez puste ulice, wydając rozkazy, stawiając diagnozy, podejmując decyzje, które będą wracały, lecz nie jako wspomnienia, tylko słowa oskarżenia. To coś, co rychło się zdarzy. A może już się zdarzyło? Czuł, co najstraszniejsze, że jakaś część jego duszy pragnie tej tragedii wyłącznie po to, by móc dowieść własnych racji na ruinach cudzych istnień.



Jeszcze rozmowa czy już odgrywanie roli w przedstawieniu?



Chwilami gra zmienia się w strategię o zarządzaniu czasem i zasobami.

eprasa.pl/e6c85a3ba

Część ósma, w której znikają złudzenia

Pathologic 3 to przygodówka detektywistyczna, survival horror i symulator zarządzania miastem. *Pathologic 3* to gra o podróżach w czasie, o ratowaniu i zabijaniu ludzi. *Pathologic 3* to gra o śmierci i nieśmiertelności.

Wbrew regułom logiki wewnętrzna sprzeczność tych stwierdzeń nie podważa ich prawdziwości. I na pewno nie wyczerpuje zagadnienia. „Trójka" jest bowiem dziełem ambitnym, głębokim, próbującym poprzez ogrom swych systemów i mechanizmów jednocześnie zdezorientować odbiorcę i dać mu złudzenie panowania nad sytuacją. I panowania nad czasem. **Czy to najprzystępniejsza część serii? Może tak, choćby z tego względu, że czysto survivalowe aspekty 12-dniowej „przygody" Daniila są mniej istotne** niż podobne wyzwania stojące przed Artemym w poprzedniej odsłonie. A przynajmniej jest to prawda w wymiarze czysto cielesnym. Ale co z potrzebami ducha?

Produkcja wprowadza system równowagi emocjonalnej. Daniil, skupiony na ratowaniu swego instytutu, na poszukiwaniu odpowiedzi na zagadkę nieśmiertelności, na próbie zwalczenia plagi, nieustannie popada w apatię lub manię. Każde spotkanie, każda linia dialogowa, nawet to, na co lekarz spojrzy swym analitycznym wzrokiem, może zsunąć go w otchłań jednego z tych stanów. Oba niosą śmierć. Oczywiście śmierć da się cofnąć, o czym już napisałem. Albo dopiero napiszę.




To było wczoraj, więc wcale nie musi się wydarzyć.

Interludium

Czytelnik: *A potem się wszyscy dziwicie, że* CD-Action *ma antyfanów. Przychodzę sobie przeczytać normalną recenzję nowej gry, a tu takie coś. Niczego ten tekst nie objaśnia. Z każdą linijką rozumiem coraz mniej.*

Recenzent: *To znaczy, że rozumiesz coraz więcej. I nie potrzebujesz tłumaczeń. To* Pathologic. *Miał premierę ponad 20 lat temu. To twoja ulubiona gra. Musisz odegrać tę rolę.*

Czytelnik: *Bzdura. Nigdy nie grałem w pierwszego* Pathologica.

Recenzent: *Zagrasz. Co za różnica, czy coś wydarzyło się wczoraj, czy wydarzy się jutro?*

Czytelnik: *To znowu jedno z tych nawiązań do nieliniowej kolejności wydarzeń w grze? Chodzi o to, że będę mógł naprawiać swoje błędy?*

Recenzent: *Tempus non omnia vulnera sanat.*

Czytelnik: *Iterum Latine loqueris. Linguam istam nescio. Cur me ea torques? Desine. Ad recensionem tuam redeo.*

Doprawdy ta gra jest chora.

Część piąta, w której czytelnik zdaje sobie sprawę, że czas też jest złudzeniem

Gra toczy się nielinearnie, serwując nam nie tylko retrospekcje, lecz także wydarzenia kluczowych 12 dni poza normalną kolejnością. Ale to nie wszystko. **Daniil może sam, świadomie, przenosić się w czasie, zachowując pełną wiedzę o skutkach swoich wcześniejszych odkryć i decyzji, wyrażoną w formie mapy myśli.** Nie jest to zwykłe cofanie błędów, tylko świadoma ingerencja w bieg historii, obarczona kosztami i ryzykiem. Co ważne, amalgamat potrzebny nam do podróży znika bardzo szybko. Istnieją sposoby na jego pozyskanie. Niekiedy wystarczy zbić lustro. Niekiedy... trzeba zrobić coś drastyczniejszego.

Nie warto przy tym traktować systemu podróży w czasie jako sposobu na naprawienie wszystkich swych błędów. Tę metodę dzieło studia Ice-Pick Lodge wykorzystuje, by zadać nam nowe okrucieństwa. Żal, rozpacz, bezsilność stają się mechaniką. Pułapką moralną, w którą wkraczamy wielokrotnie, za każdym razem z coraz większą biegłością i z rosnącym bólem wynikającym z porażek. Możemy się pocieszyć tylko tym, że ów element rozgrywki co prawda nie anuluje konsekwencji, ale da nam głębsze zrozumienie. »



Dzień piąty, czyli środek gry, a zarazem prawie że jej początek.

Część czwarta, w której gracz się boi

Było to dziwne miasto, przypominające bardziej plątaninę zagadek i anomalii niż ludzkie siedlisko. Każda ulica niosła drobne odstępstwo od normy, każde spotkanie pozostawiało po sobie niedopowiedzenia. Wkrótce stało się jasne, że to, co nazwano plagą, nie chce dać się zamknąć w słowniku medycyny. Zachowywała się ona jak byt obdarzony świadomością, a może i kaprysem, jakby miała własną wolę i własny cel, niemożliwy do objęcia rozumem przez światłego człowieka. Daniil, przyzwyczajony, iż każda przyczyna ma swój skutek, po raz pierwszy dopuścił do siebie myśl bluźnierczą: że być może tu, w tym oddalonym od cywilizacji mieście, skutek wyprzedza przyczynę.

I wreszcie była tu Ona. Shabnak, ni demon, ni bóstwo, ni potwór. Zjawa ta była wysoka, ulepiona z gliny i kości, jakby z resztek dawnych istnień. Czy mogła stanowić tylko wytwór jego umysłu? Dostrzegł ją już dwukrotnie, a wzbudziła w nim lęk tak ogromny, że serce chciało uciec mu z piersi. Tylko ogień pozwolił mu znaleźć schronienie. Kolejna zagadka.

Medyk musiał zbadać to rozumem nie tylko uczonego, ale też detektywa. Jego myśli układały się w mapy, koncepcje łączyły się i rozpadały, ślady domagały się uwagi, a każdy moment skupienia odsłaniał coś nowego, choć nieraz kosztował go wiele. Należało wybierać i odrzucać hipotezy, wątpić, decydować przy braku pewności i działać, wiedząc, że pełny obraz nigdy się nie ukaże. I właśnie w tej niekompletności, w tych celowo pozostawionych lukach rodziło się poczucie postępu. Ale mało było w tym postępie, w tych starannie budowanych mapach myśli poczucia triumfu. Była za to świadomość, że każde odkrycie popycha go głębiej w historię, z której nie sposób się już wyplątać.

Część trzecia, w której czytelnik i recenzent niczego nie rozumieją

Pathologic 3 to gra bezlitosna dla tych, którzy łatwo tracą wątek. Każda rozmowa przypomina szermierkę: słowną, etyczną, światopoglądową. Miasto wypełniają barwne postacie, często nieludzkie, wiele z nich oddaje się filozoficznym dysputom. Inne bełkoczą bez sensu, używają niezrozumiałych wyrazów. Odpłacimy im tym samym. Daniil, jak na wykształconego człowieka ze stolicy przystało, lubi wtrącić coś po łacinie.

Nie należy traktować tych konwersacji nazbyt swobodnie. **Wybór linii dialogowych jest absolutnie fundamentalny, a niewłaściwe prowadzenie rozmów może okazać się zgubne. Aha, chodzi nie tylko o wybór własnych linii dialogowych.** Czy o tym nie wspomniałem? Czasem podyskutujemy ze sobą, przyjmując perspektywę innych ludzi. Inaczej byłoby przecież zbyt prosto. Ale nie przejmuj się, drogi czytelniku, pamiętaj, że to wszystko teatr.

Jesteś tylko aktorem, który odgrywa rolę gracza, który wciela się w rolę lekarza z metropolii, który przybył do miasteczka na stepie w poszukiwaniu tajemnicy nieśmiertelności i w nim utknął, gdy zostało zaatakowane przez plagę (lub dopiero zostanie zaatakowane), więc musi odegrać w przedstawieniu rolę lekarza z metropolii, który przybył do miasteczka na stepie... Wszystko to teatr. Naucz się swoich linijek tekstu i wciel się w rolę.

Czytelnik: *Ale nie znam swoich kwestii.*

Recenzent: *Improwizuj.*



Część druga, w której próbujemy znaleźć sens w surrealistycznej wizji

Mamy zatem przetrwać, szukać wyjaśnienia zagadki, pomagać innym. Cóż to za wyzwanie. W *Pathologic 3* leczenie to długotrwały proces dochodzenia do prawdy, w którym każda decyzja obarczona jest niepewnością, a każda diagnoza pozostaje hipotezą – do czasu, aż rzeczywistość brutalnie ją zweryfikuje. A nowy dzień przynosi nowych pacjentów. Kluczowe staje się uważne słuchanie, wychwytywanie sprzeczności w zeznaniach chorych, obserwowanie drobnych szczegółów ich zachowania, badanie ich ciał. **Mikroskop nie służy do potwierdzania oczywistych wniosków, lecz do ich podważania, a wizyta w domu pacjenta często okazuje się ważniejsza niż sama rozmowa**, zwłaszcza gdy pojawia się podejrzenie, że ktoś nie tyle mówi prawdę, co przedstawia nam wersję wygodną lub bezpieczną.

Z czasem gra wyraźnie przesuwa akcent. Dankovsky przestaje być tylko medykiem, a zaczyna funkcjonować jak zarządca, który musi dokonywać wyborów wykraczających daleko poza etykę gabinetu lekarskiego. Kwarantanny czy patrole to środki niedoskonałe. Każda interwencja zapewniająca spokój w jednej dzielnicy może mieć swój ukryty koszt. W efekcie *Pathologic 3* nie tyle symuluje skuteczne zarządzanie miastem opanowanym przez epidemię, co daje nam zasmakować ciężaru psychicznego podejmowania niepopularnych albo bezdusznych decyzji.

9+

+ jedna z najciekawszych fabularnie gier w historii
+ atmosfera i oryginalność, jakich nie znajdziecie nigdzie indziej
+ przeżycie ocierające się o psychodeliczność
+ świetnie przemyślane mechanizmy i systemy rozgrywki

– zbyt długi czas doczytywania fragmentów gry
– częste przycięcia w cutscenkach, gubione klatki, źle zsynchronizowany dźwięk



Wzrok medyka jest prawie tak wrażliwy jak zmysły wiedźmina.

Część siódma, w której medyk meandruje przez miazmatyczne misteria

Stawiając ostrożne kroki, poczuł, że miasto zaczyna go ścigać swoim własnym oddechem. Zielona mgła zbierała się w wąskich ulicach. Dzielnica, o której wcześniej słyszał w rozmowach urywanych westchnieniem, teraz rozciągała się przed nim jak ponury obraz. Powietrze było ciężkie, gęste, lepkie od plagi. Wędrował przez to morze choroby ze swym prototypem, wędrował, a potem biegł, coraz szybciej, napędzany szaleństwem własnych myśli.

Za każdym rogiem czaiła się cisza gęsta od strachu, a w niej ludzie owinięci strzępami. Niektórzy leżeli porzuceni, inni chowali się w domostwach i niezrozumiale szeptali, jak gdyby to sama zaraza przemawiała przez ich cielesną kruchość. Daniil biegł nie tylko przez ulicę, lecz także przez wierzenia i zabobony, przez błędne obliczenia swojego rozumu, przesuwając się jak człowiek wiedzący, że każdy krok ku centrum plagi jest jednocześnie krokiem ku własnym granicom – granicom, których przekroczenie może oznaczać zarówno ocalenie, jak i całkowite zatracenie.



Wędrówka przez zakażone dzielnice jest szalenie niebezpieczna. Tylko ogień i prototyp odpędzają miazmę.

Część dziewiąta, w której recenzent odmawia spełnienia obowiązku

Pathologic 3 to arcydzieło rosyjskiej literatury. Możecie uznać to za dziwne stwierdzenie, jako że mowa o grze wideo, do tego wydanej w Kazachstanie, ale doprawdy trudno o inną konkluzję. Spełniłbym swój recenzencki obowiązek i wspomniał o bugach (takich jak irytujące gubienie klatek w przerywnikach filmowych), o oprawie wizualnej (ładnej, choć stanowczo zbyt wymagającej dla GPU), o muzyce (doskonałej), o udźwiękowieniu dialogów (szczątkowym), a nawet o ograniczeniach w stosunku do części drugiej (zamiast otwartego świata mamy serię dzielnic, co zresztą świetnie współgra ze sposobem myślenia Daniila, który wszystko chce pokroić i sklasyfikować). Tylko po co?

Prawdziwego dzieła sztuki nie ocenia się w tych kategoriach. **Na *Pathologic 3* trzeba patrzeć jak na unikalne przeżycie, bo i wyjąwszy starsze odsłony serii, właściwie nie ma podobnych produkcji.** I dlatego warto po „trójkę" sięgnąć. Warto tym bardziej, że ta część jest nieco (słowo „nieco" podkreślam, mocno stukając w klawisze) przystępniejsza od poprzedniczek. I choć wciąż nie nazwałbym jej grą technicznie doskonałą, perfekcyjną, idealną, to jako doznanie po prostu nie ma sobie równych.

Quod errat demonstrandum. |CDA|

PLATFORMY PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS2, NS PRODUCENT TRIBUTE GAMES WERSJA PL BRAK
GRALIŚMY NA PC BEAT 'EM UP, SUPERBOHATEROWIE, CO-OP

MARVEL COSMIC INVASION

Ponownie ratował świat kopniakami: **Arkadiusz „Cascad" Ogończyk**

Popularność chodzonych bijatyk znowu rośnie. Nie ułatwia to jednak pracy developerom, którzy muszą coraz bardziej kombinować, żeby się wykazać.

Studio Tribute Games zyskało w oczach graczy wydanym w 2022 roku beat 'em upem *TMNT: Shredder's Revenge*. To dość zabawna i nostalgiczna produkcja z konstrukcją dostosowaną do oczekiwań współczesnych odbiorców. *Marvel Cosmic Invasion* kontynuuje tę filozofię, choć nie zawsze z takim samym powodzeniem. Tytuł ten jest pełen dobrych pomysłów, lecz niestety potyka się o własne ambicje i niedociągnięcia projektowe.

Mutanci w natarciu

15 grywalnych wojowników (część z nich trzeba odblokować) to liczba, która robi wrażenie od pierwszego spojrzenia na roster. **Twórców należy pochwalić za to, że odważyli się sięgnąć po bohaterów spoza listy sztandarowych herosów**, utrwalonych przez MCU w świadomości mniej zaangażowanych fanów Marvela. Obok Spider-Mana, Kapitana Ameryki czy Wolverine'a znalazło się miejsce m.in. dla Phyli-Vell, Beta Ray Billa, Novy czy Cosmic Ghost Ridera, czyli postaci rzadziej opuszczających komiksowe kadry.

Każdy z superbohaterów przedstawia inne podejście do walki, co dobrze koresponduje z materiałem źródłowym. Jedni preferują ataki dystansowe, innych cechuje duża szybkość, a i nie brakuje wojowników stawiających na uniki.



Beta Ray Bill mógłby otrzymać własną grę.

Sprite'y wyglądają nieźle, lecz na pewno nie są to najlepsze pikselowe wersje marvelowych mitów. Capcom w latach 90. osiągnął absolutne szczyty w tym temacie i – jak widać – wciąż nie zostały one zdobyte przez inne studia. W dziele Tribute Games animacje odznaczają się płynnością, ale już wyraźne braki w tłach (na pewno nie tak ciekawych jak w *Shredder's Revenge*) pozostawiają spory niedosyt.

Tag team na ratunek

Najciekawszym elementem tego tytułu jest zaś system tagowania. **Każdy gracz wybiera dwie postacie i może się swobodnie między nimi przełączać w trakcie walki.** Gdy przeprowadzimy zmianę w odpowiednim momencie, herosi wykonają wspólną akcję ofensywną – szukanie ulubionej kombinacji wojowników oraz najskuteczniejszych strategii to na pewno najjaśniejszy punkt całości.

System ataków asystujących, choć prosty, daje zwyczajnie sporo satysfakcji. Wezwanie partnera, by przedłużył kombo lub pomógł w trudnej sytuacji, jest intuicyjne i wywołuje na ekranie spore (pozytywne) zamieszanie. To rozwiązanie zachęca również do testowania możliwości innych postaci, bez ograniczania się przez cały czas do swojego ulubieńca. I co istotne, dzięki temu mamy dwa paski życia do dyspozycji, co ułatwia nowym graczom poznawanie chodzonych bijatyk.



Przystępność do bólu

Boli mnie natomiast to, że mechanika walki – mimo swojej efektowności – jest dosyć płaska. Mnogość postaci i możliwość żonglowania nimi dawały podstawy do tego, by zaszaleć. Twórcy oparli zaś *Marvel Cosmic Invasion* na wduszaniu naprzemiennie jednego przycisku ataku i drugiego odpowiedzialnego za blok. To tyle... Czasem tylko można wykonać superatak (po naładowaniu odpowiedniego paska) i cieszyć się wspomnianym wcześniej tagowaniem.

Okna czasowe na launchery (techniki wybijające wroga w powietrze) oraz juggle (uderzanie podbitego przeciwnika, zanim spadnie) są bardzo łaskawe i pozwalają budować kombosy bez godzin treningów. **Żeby choć trochę się wysilić, należy posiedzieć w trybie Arcade i włączyć wyższy poziom trudności.** Bez tego zabawa dość szybko zmienia się w nudne oglądanie w kółko tej samej akcji i nie pomaga tu ani kolorowa pixelartowa grafika, ani ciekawi bohaterowie.

Głębię próbuje ratować system levelowania – poprawione statystyki sprawiają, że ulubione postacie stają się jeszcze potężniejsze, choć nie powiem, by szczególnie tego potrzebowały. Etapy mają jednak całkiem ciekawe opcjonalne wyzwania, zachęcające do opanowania konkretnych ruchów oraz kończenia ich wytypowanymi przez deweloperów herosami. Dodatki w postaci alternatywnych kolorów strojów, utworów muzycznych i wpisów lore'owych są miłą nagrodą za poświęcony na to czas.

Gruba kreska

Kampania fabularna oferuje zwięzłą – choć nierówną – przygodę prowadzącą przez uniwersum Marvela. Odwiedzamy różnorodne lokacje (załapały się nawet Wakanda i Asgard), walcząc z charakterystycznymi przeciwnikami rodem z komiksów (żołnierze, jaszczuroludzie, cyborgi – wiecie, o co chodzi). Fani materiału źródłowego docenią liczne odniesienia i pojawienie się złoczyńców takich jak Sauron, Knull i Annihilus. Niemniej gra ma problem z ciekawym przedstawieniem bossów – wielkie głowy atakujące kończynami z krawędzi ekranu czy latające istoty przyzywające pociski z góry to nic, czego nie widzieliście już w tym gatunku 128 razy. Odniosłem też wrażenie, jakby twórcy w pewnym momencie zorientowali się, że misje są zbyt łatwe, przez co nagle poziom wyzwania znacząco wzrastał.



Spider-Man już zawsze będzie ulubieńcem publiczności.

Po paru większych trudnościach tytuł wracał jednak na stare tory i znów robił się dużo łatwiejszy. Mimo chęci zmieszczenia możliwie wielu klasycznych dla beat 'em upów motywów oraz wyciśnięcia z zaprezentowanych postaci, ile się da, **zbyt często czuć, iż mamy do czynienia z projektem, który za uszy wyciąga właśnie licencja, a nie sam czysty gameplay**. Szkoda, bo to nie jest kwestia tego, iż ekipie Tribute Games zabrakło pomysłów, tylko tego, że nie udało się ich odpowiednio dopracować i lepiej wyważyć tempa gry.

Różnorodność wrogów jest przyzwoita, choć nie oszałamiająca. Walki z bossami wymagają przede wszystkim opanowania umiejętności obronnych (czyli pozycjonowania się lub wciskania bloku). Da się też wyczuć, że w pewnych poziomach dużo lepiej poradzą sobie konkretni wojownicy, co zadowoli najwierniejszych fanów amerykańskich komiksów, chcących wycisnąć z tej gry jak najwięcej.

Duży popcorn

Cosmic Invasion rozkwita tak naprawdę dopiero w trybie kooperacji – jak by nie patrzeć, nie codziennie trafiamy na dzieło umożliwiające kontrolowanie ośmiu bohaterów przez cztery osoby. System szybkiego dołączania do wspólnej gry online działa bezproblemowo, a lokalny **co-op to zawsze gwarancja śmiechu i dobrej zabawy**. Łupanie w pojedynkę aż tyle frajdy nie oferuje, ale to żadne odkrycie: z kolegą u boku nawet największy średniak wypada super.



Jeden z tarczą, drugi z mieczem – razem mogliby mieć wszystko.

Tryb Arcade zaprasza do przejścia tytułu jednym ciągiem z limitowanymi życiami. Oferuje różne poziomy trudności i opcje modyfikacji. Dla purystów to najciekawszy sposób zabawy, lecz wciąż brakuje tu czegoś kreatywniejszego – jakiegoś survival mode'u, minigier czy pojedynków multiplayerowych. To raczej produkcja na intensywny weekend, a nie coś, do czego regularnie się wraca.

Solidną trzygodzinną kampanię i przyjemną kooperację z ciekawymi postaciami oczywiście nie sposób nazwać kiepskim pakietem. Niemniej **to bardziej tytuł dla fanów Marvela niż wielbicieli gatunku**. Jeśli macie ochotę ubić złoczyńców jako ulubieni bohaterowie Domu Pomysłów, będziecie usatysfakcjonowani. Nie spodziewajcie się jednak rewolucyjnego podejścia do beat 'em upów – *Marvel Cosmic Invasion* to zestaw lepszych i gorszych rozwiązań, który powstał raczej z myślą o mniej zaawansowanych graczach. **|CDA|**

6

+ wachlarz 15 różnorodnych postaci
+ system tag team
+ doskonała kooperacja dla czterech graczy

− nierówny rytm kampanii
− ograniczona zawartość
− zbyt uproszczony system walki

Beat 'em up, który rozkwita dopiero w trybie kooperacji.

eprasa.pl/e6c85a3ba8

PLATFORMY PC, PS5, XSX (NS2 W PLANACH) PRODUCENT SQUANCH GAMES WERSJA PL BRAK
GRALIŚMY NA XSX FPS, HUMOR, SCIENCE FICTION

High on Life 2



Świat gry wyraźnie się rozrósł.



Gadał z pistoletami: **Dawid Sych**

Kontynuacja szalonego *High on Life* większość rzeczy robi lepiej, mocniej i bardziej. Czy jednak przypadnie do gustu wszystkim amatorom strzelanek?

W efekcie medialnych kontrowersji Justin Roiland, najbardziej znany szerszej publiczności jako współautor serialu animowanego *Rick i Morty*, zrezygnował ze stanowiska CEO i w styczniu 2023 roku odszedł ze Squanch Games. Następnie twórcy potwierdzili, że nie będzie już uczestniczył w projektach studia, w tym w produkcji *High on Life 2* – ani na etapie developmentu, ani jako aktor głosowy. Druga część zwariowanej strzelanki science fiction jednak powstała i właśnie trafiła w nasze ręce, bo – jak w tytule kultowej piosenki brytyjskiego zespołu Queen – „przedstawienie musi trwać".

Sztachnij się człowiekiem

Warstwa fabularna nowego dzieła Squanch Games jest równie szalona, jak w poprzedniej odsłonie. Gdy okazuje się, że **międzygalaktyczny koncern Rhea Pharma planuje produkować narkotyk wytwarzany z ludzi, który obce cywilizacje mogą palić niczym egzotyczną fajkę wodną**, protagonista wraz ze swoją siostrą wyrusza na kolejną misję ratowania naszego gatunku. Aby pokrzyżować plany korporacji, rodzeństwo musi wyeliminować jej kluczowych przedstawicieli i stanąć do walki o najwyższą stawkę – przyszłość wszystkich Ziemian.

Chociaż konstrukcja fabuły nie różni się znacząco od tego, co oferowała pierwsza odsłona *High on Life*, w której jako łowca nagród eliminowaliśmy członków groźnego kartelu, muszę przyznać, że kontynuacja nieraz potrafi zaskoczyć. Nie mam tu jednak na myśli samej historii, bo ta pozostaje dość sztampowa. To raczej sposób jej podania sprawia, że produkcja Squanch Games działa z taką siłą. Twórcy po mistrzowsku bawią się konwencjami i mieszają stylistyki, dzięki czemu obcowanie z grą przypomina prawdziwą jazdę bez trzymanki. I to dosłownie.

Squanch Pro Skater

O ile Gatlianie – inteligentna i przede wszystkim mówiąca broń – pozostają największą atrakcją *High on Life 2*, o tyle w grze nie zabrakło zupełnie nowych rozwiązań gameplayowych. Najważniejszą zmianę względem poprzedniczki stanowi deskorolka, na której bohater może błyskawicznie przemieszczać się po lokacjach, grindować po barierkach i wykonywać dalekie skoki.

Deska nie tylko podkręca dynamikę starć, ale też urozmaica fragmenty platformowe. Co więcej, każda z dostępnych spluw oprócz podstawowej i alternatywnej formy działania dysponuje również specjalną zdolnością pozwalającą pokonywać określony typ przeszkód. Choć na pierwszy rzut oka może to brzmieć skomplikowanie, system poruszania się po poziomach pozostaje intuicyjny i nie wywołuje frustracji.

Gatlianie kontratakują

Skoro już napomknąłem o broni, to dobry moment, aby nieco rozwinąć temat. Do naszej dyspozycji oddano w sumie siedmiu Gatlian. Na pierwszy rzut oka liczba ta może nie wydawać się imponująca, lecz jeśli uwzględnimy alternatywne tryby ataku oraz różne formy interakcji z otoczeniem, otrzymamy całkiem pokaźny arsenał. Szczególnie ciekawie wypada to, że pukawki wykorzystuje się także do pokonywania rozmaitych przeszkód w świecie gry. Zwykle są to proste zagadki środowiskowe, ale stanowią miły przerywnik pomiędzy kolejnymi starciami.

Problem tkwi jednak w czymś innym. **Dawno nie zdarzyło mi się, bym – mimo wszystkich wodotrysków, jakie ma do zaoferowania *High on Life 2* – tak bardzo nudził się przy strzelance.** Żadna ze spluw nie przypadła mi do gustu, pociąganie za spust nie dawało najmniejszej satysfakcji, a pokonywanie kolejnych fal wrogów w chaotycznych starciach owocowało jedynie coraz bardziej przeciągłymi ziewnięciami i cichą nadzieją na jakikolwiek ciekawszy zwrot akcji.

Na szczęście takich zaskakujących momentów w dziele Squanch Games jest przynajmniej kilka. Jednym z nich muszę się z wami podzielić. UWAGA: drobny spoiler z pierwszych etapów

eprasa.pl e6c85a3ba8



W grze nie brakuje nawiązań do innych dzieł popkultury.

Nowe głosy Gatlian

High on Life 2 zostało stworzone bez udziału Justina Roilanda, współzałożyciela Squanch Games i aktora użyczającego głosu kilku kluczowym postaciom z „jedynki". W efekcie kontynuacja musiała przejść częściowy recasting, a niektórzy Gatlianie otrzymali nowe interpretacje wokalne. Dla wielu graczy to subtelna, ale zauważalna zmiana, zwłaszcza że charakterystyczny, improwizowany styl dialogów był jednym z filarów pierwszej odsłony.



High on Life pełne jest zwariowanych i barwnych postaci.

gry. Jeżeli nie chcecie psuć sobie niespodzianki, pomińcie poniższy akapit i przeskoczcie do kolejnego śródtytułu.

W trakcie jednej z walk przeciwnik wykorzystał urządzenie do zmniejszania się i w pewnym momencie wskoczył do kombinezonu bohatera. Przez chwilę nie miałem pojęcia, co zrobić, ponieważ znacznik misji uparcie informował mnie, że powinienem się ze szkodnikiem rozprawić. Aż wreszcie doznałem olśnienia i zajrzałem do menusów. To, co wydarzyło się później, kompletnie mnie zaskoczyło. Wróg przemieszczał się między zakładkami, przestawiał suwaki – najpierw w ekwipunku postaci, potem w ustawieniach gry – doprowadzając do serii kuriozalnych sytuacji. To właśnie dla takich momentów ta marka ma sens.

Strzelanie szybko staje się obowiązkiem, nie przyjemnością.

Spluwy z charakterem

Gatlianie to jednak nie tylko narzędzia zagłady, lecz także pełnoprawni uczestnicy wydarzeń. Biorą udział w konwersacjach, wygłaszają komentarze i – co najważniejsze – mają wyraźnie zarysowane osobowości. W zależności od sytuacji oferują odmienne kwestie dialogowe, pomiędzy którymi możemy wybierać, a niekiedy wdają się nawet w rozmowy między sobą. Szkoda tylko, że część z nich toczy się w trakcie potyczek, gdy trudno się na nich skupić.

Zdarzyło mi się np. parsknąć śmiechem, kiedy mój nowy karabin zaczął podrywać jeden z pary pistoletów przechodzących kryzys małżeński. Tak, mam świadomość, jak to brzmi. Myślę jednak, że fani *Ricka i Morty'ego* bez trudu odnajdą się w tej krainie niekontrolowanego absurdu. I właśnie w takich scenach ta produkcja pokazuje swój najmocniejszy atut.

Błagam, wyłączcie ten łomot

Kwestię warstwy audiowizualnej zostawiłem sobie na koniec, choć to ona jako pierwsza rzuca się w oczy i uszy po uruchomieniu produkcji. Oprawa graficzna jest zauważalnie lepsza: od modeli postaci, przez środowisko, aż po wszelkiej maści efekty. **Stylistyka sprawia wrażenie wyrwanej z narkotycznego snu**, co jednemu może się podobać, a drugiego odrzuci. W moim przypadku podczas dłuższych sesji potrafiła nieco zmęczyć wzrok, lecz przy krótszych posiedzeniach nie miałem z nią najmniejszego problemu. Ścieżka dźwiękowa to jednak zupełnie inna historia.

Odkąd piszę o elektronicznej rozrywce – a trwa to już ponad 15 lat – rzadko rozwodzę się nad muzyką. Chyba że wyróżnia się na tyle mocno, by wylądować na mojej playliście na Spotify. Mam swoich faworytów: Marka Morgana (*Fallout*, *Planescape: Torment*) i Micka Gordona (*Wolfenstein*, *Doom*), reprezentujących zupełnie odmienne światy. Nigdy wcześniej jednak nie natknąłem się na warstwę audio tak męczącą, że wywoływała fizyczny dyskomfort i ból głowy. Rozumiem zamierzenie twórców, bo muzyka ma komponować się z wizualnym chaosem, ale ten łomot jest tak agresywny i nieprzyjemny, zwłaszcza w trakcie starć, że najrozsądniejszym rozwiązaniem wydaje się po prostu jego wyłączenie. Dla własnego dobra.

Życiowy odlot

Muszę przyznać bez bicia, że miałem duży problem z oceną *High on Life 2*. Z jednej strony uwielbiam absurdalny humor, stanowiący wizytówkę *Ricka i Morty'ego* czy *Spoza układu*. Na dodatek **kontynuacja jest wyraźnie lepsza od poprzedniczki**: od oprawy wizualnej, przez zwroty akcji i zabawę konwencją, po wiele innych, pomniejszych detali.

Z drugiej strony mam wrażenie, że to wyjątkowo słaba zręcznościowa strzelanka. Mimo że stara się czerpać garściami z gier takich jak *Doom* czy *Wolfenstein*, robi to dość nieudolnie – do tego stopnia, iż za każdym razem, gdy wskakiwałem na arenę z wrogami, z wytęsknieniem czekałem na koniec kolejnej nużącej walki.

Niemniej nie oznacza to, że nie warto dać *High on Life 2* szansy. Kiedy nad tym myślę, dochodzę do wniosku, że mało której produkcji udaje się mnie pozytywnie zaskoczyć, a dzieło Squanch Games zrobiło to kilkukrotnie i przy okazji sprawiło, iż śmiałem się do rozpuku. To chyba wystarczający powód, by wziąć udział w tej absurdalnej przygodzie. **|CDA|**

6+

+ zwariowany humor
+ zabawa konwencją i zaskakujące zwroty akcji
+ zróżnicowana rozgrywka

− słaby feeling broni
− nudne potyczki
− najgorsza ścieżka dźwiękowa w historii gier

eprasa.pl e6c85a3ba8

PLATFORMY NS2, NS PRODUCENT RETRO STUDIOS WERSJA PL BRAK
GRALIŚMY NA NS2 FPS, METROIDVANIA

Raport sporządził: **Łukasz „Moraś" Morawski**

METROID PRIME 4 BEYOND

Skanowanie... Skanowanie...
Proces zakończony pomyślnie.
Obiekt badań: *Metroid Prime 4: Beyond*.
Status: Produkcja ukończona. Po analizie.
Styl raportu: ~~Naukowy~~/Publicystyczny.
Drukowanie pełnego raportu: Gotowe.



W tej grze skanować można niemalże WSZYSTKO.

System skanowania: *Stan akceptowalny*

Podobnie jak w poprzednich odsłonach serii *Metroid Prime*, ogromną część czasu poświęcamy skanowaniu otoczenia, co na dalszą metę bywa męczące. Głównie dlatego, że **proces ten trwa zdecydowanie zbyt długo, przez co momentami mocno wybija z rytmu**. A wystarczyło przecież jakoś lekko go zmodyfikować, np. żeby przeciwników analizować przez kilka sekund (w trakcie tej czynności gra się nie zatrzymuje, więc jesteśmy narażeni na ataki), a elementy otoczenia – znacznie krócej.

Mimo wszystko nie wyobrażam sobie, żeby zabrakło tego elementu w dziele Retro Studios. Dokładne obserwowanie otoczenia, w tym fauny i flory, nie tylko jest konieczne do zrozumienia części celów misji, ale też pomaga poczuć się jak prawdziwy odkrywca, ujawniający sekrety obcej planety, na którą trafiła Samus Aran.

Oprawa wizualna: *Stan akceptowalny*

Niełatwo mi ocenić grafikę, bo jej poziom bywa bardzo nierówny. Produkcję otwiera niesamowicie dynamiczny i świetnie zrealizowany prolog, podczas którego dużo się dzieje, a startowa lokacja okazała się tak naszpikowana szczegółami, że niemal zaryłem szczęką o podłogę. Potem trafiamy do równie dobrze prezentującej się dżungli, następnie zaś...

Następnie zwiedzamy niezbyt rajcujące wizualnie podziemia, fabryki i laboratoria. Owszem, **niekiedy trafiają się ciekawiej zaprojektowane miejscówki, ale na pewno brakuje w nich efektu „wow"**. Fatalnie natomiast wygląda ogromna pustynia, na której niestety trzeba spędzić zdecydowanie zbyt wiele czasu. Jest nudna, pusta i najzwyczajniej w świecie brzydka – nie czuć wtedy, że obcujemy z tytułem wydanym na sprzęt z 2025 roku.

Ogólnie po *Metroidzie Prime 4* widać, że początkowo był tworzony przede wszystkim z myślą o pierwszym Switchu, dlatego polecam grać w trybie przenośnym, ponieważ wtedy niedostatki wizualne nie rzucają się tak bardzo w oczy, jak po odpaleniu *Beyond* na telewizorze. Na większym ekranie tytuł sprawia wrażenie wyjętego z innej epoki. Na szczęście nadrabia ciekawą stylistyką, która dodatkowo w lwiej części przypadków odciąga uwagę od nieco kanciastych tekstur.


Szkoda, że poziom wykonania lokacji jest nierówny.

Płynność rozgrywki: *Stan wybitny*


Jeśli grać w „czwórkę", to tylko na Switchu 2.

W dziele Retro Studios przeważa dosyć spokojna eksploracja otoczenia, jednakże nie brakuje tu też bardziej widowiskowych momentów. I nie chodzi mi wyłącznie o starcia z dużą liczbą przeciwników jednocześnie, ale także o wszelakie efekty wizualne towarzyszące zwiedzaniu lokacji: a to pioruny odbijają się od anten, a to bossowie zalewają ekran kwasem, a to topniejący lód skapuje z sufitu, a to śnieżyca przesłania nam widok.

Bez względu na to, co dzieje się na ekranie, tytuł przez cały czas trzyma stabilny framerate. Trzeba przy tym dodać, że **na Switchu 2 mamy do wyboru dwa tryby graficzne: Quality i Performance**. Ten pierwszy oferuje rozdziałkę 1080p i 60 klatek na sekundę, drugi zaś działa w zawrotnych 120 fps-ach, choć już w 720p.

eprasa.pl e6c85a3ba8

Warstwa dźwiękowa: *Stan wybitny*

Gry z serii *Metroid Prime* od zawsze mogły chwalić się fenomenalnym soundtrackiem i nie inaczej jest w przypadku najnowszej odsłony. Muzyka skomponowana przez Kenjiego Yamamoto i Minako Hamano niesamowicie buduje klimat, każdy przygotowany przez nich kawałek idealnie oddaje bowiem emocje towarzyszące walce czy zwiedzaniu konkretnych miejscówek. Do tego **należy pochwalić twórców za dbałość o identyfikację dźwiękową ich dzieła**.

Wszystko brzmi tutaj tak, jak powinno, czy to mówimy o odgłosach wydawanych przez przeciwników, hałasach dobywających się z pobliskich komputerów, tajemniczych maszyn i innych konstrukcji stworzonych przez odległe cywilizacje, czy o brzdąkaniu towarzyszącym skanowaniu obiektów. Zadbano o to, abyśmy już na płaszczyźnie audio czuli, że mamy do czynienia z unikatową wizją science fiction.



Już samo patrzenie sprawia, że słyszę szum wiatru.

Wyposażenie: *Stan dobry*

Jak na metroidvanię przystało, z biegiem czasu odblokowujemy nowy sprzęt. Ten nie tylko ułatwia starcia z przeciwnikami, lecz także – a może nawet przede wszystkim – wykorzystywany jest do zaliczania zagadek logicznych i środowiskowych. Główna bohaterka ponownie została wyposażona w zaawansowany technologicznie kombinezon, który umożliwia jej morfowanie w kulę – tę formę oczywiście też rozwijamy.

Podobnie jak w poprzednich częściach, Samus Aran nie bierze w łapę nowych pukawek, tylko dodaje kolejne tryby do swojej naramiennej spluwy. **W tej odsłonie większość niestandardowych ataków kręci się wokół żywiołów**, dlatego po jakimś czasie nie tylko strzelamy zwykłymi pociskami oraz rakietami, ale też korzystamy z mocy ognia, lodu czy elektryczności. Nie jest to jakoś bardzo wyrafinowane, lecz w sumie nie musiało takie być – najważniejsze, że każda z odblokowywanych zdolności w ciekawy sposób zostaje wykorzystana w trakcie eksploracji.

Interesujące urozmaicenie stanowią moce psychiczne. Wystrzeliwszy specjalny promień, kontrolujemy trajektorię jego lotu, co przydaje się do aktywowania terminali i niszczenia wyznaczonych elementów na ciałach niektórych bossów i nie tylko. Z kolei rękawica psychiczna pozwala na manipulowanie obiektami oraz generowanie energetycznego lassa przydatnego do przeskakiwania nad przepaściami i odrywania jakichś elementów otoczenia – niestety w obu przypadkach robimy to wyłącznie w konkretnych miejscach.



Nowe zabawki Samus Aran w większości przypadków wypadają naprawdę nieźle.



Walkę zrealizowano poprawnie, ale wolałbym, żeby było jej mniej.

System walki: *Stan akceptowalny*

Wymiana ognia z przeciwnikami od zawsze występowała w serii *Metroid Prime*, lecz dotychczas stanowiła raczej dodatek, a nie główny punkt programu. Teoretycznie w „czwórce" jest podobnie, bo nie dosyć, że większości konfrontacji możemy uniknąć, po prostu przebiegając obok agresywnych robotów czy innych maszkar, to jeszcze za ich pokonanie nie otrzymujemy żadnych punktów doświadczenia.

Niemniej już materiały promocyjne sugerowały, że w *Beyond* ekipa Retro Studios trochę bardziej otworzy się na intensywniejsze etapy strzelankowe. I faktycznie **kilkukrotnie zostajemy zmuszeni do odpierania kolejnych fal wrogów, co wymaga od nas nie lada refleksu** oraz umiejętnego wykorzystania dostępnego w danym momencie arsenału. Z jednej strony takie sytuacje urozmaicają gameplay, z drugiej – mam z nimi pewien problem, bo pod wieloma względami czuć, że to kolejna odsłona *Metroida Prime*, a nie *Call of Duty*.

Starciom z całymi grupami przeciwników trochę brakuje dynamiki, czy to z powodu dosyć powolnego poruszania się Samus Aran, czy z racji mało wydajnej standardowej broni przymocowanej do ramienia bohaterki. No i podczas przymierzania celownik na sztywno przykleja się do wroga, więc możemy biegać dookoła niego, a i tak zawsze trafimy. Niezbyt to ekscytujące, w dodatku bywa frustrujące – gdy system lock-on ma do wyboru kilka istot, jest duża szansa, że ustawi się akurat nie na tej, na której byśmy chcieli. »

eprasa.pl e6c85a3ba8

OKIEM Cezarego „CZARY_MARY" Marczewskiego

OCENA 8



Metroid Prime 4: Beyond to powrót klasycznej serii, który w podziemiach zachwyca klimatem, eksploracją i wizją artystyczną. Pustynny świat ujawnia jednak ograniczenia level designu, przez co gra momentami traci rytm. Mimo to pozostaje wciągającą przygodą i dobrym wstępem do marki.

Recenzję autorstwa CZARY_MARY znajdziesz na cdaction.pl.



Twórcy zrobili wszystko, żeby wykorzystać możliwości technologiczne konsoli.

Wykorzystanie technologii: *Stan bardzo dobry*

Beyond robi użytek z możliwości technologicznych Switcha 2. Naturalnie w *Metroida Prime 4* da się grać w tradycyjny sposób, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby w trybie stacjonarnym do celowania wykorzystać funkcje ruchowe prawego Joy-Cona 2, dzięki czemu precyzyjne namierzanie wrogów staje się łatwiejsze. Oczywiście **produkcja wspiera także żyroskop wbudowany w konsolę**, więc można rozglądać się poprzez odpowiednie manewrowanie urządzeniem podczas grania w trybie handheldowym.

A jakby tego było mało, twórcy pamiętali, że w najnowszym sprzęcie Japończyków Joy-Cony 2 działają też w trybie myszki, co z pewnością przypadnie do gustu pecetowym fanom strzelanek. Osobiście nie korzystałem z tych rozwiązań, ale dobrze, że Retro Studios je zaimplementowało, bo w ten sposób użytkownicy mają wybór.



Inni twórcy powinni się uczyć, jak projektować świetne starcia z bossami.

Bossowie: *Stan bardzo dobry*

Zdecydowanie jeden z mocniejszych punktów programu. Podczas przygody mierzymy się z kilkoma bossami i każdy z nich stawia przed nami zupełnie inne wyzwanie. Naturalnie zawsze sprowadza się to do zalewania ich gradem pocisków, lecz zazwyczaj trzeba robić to w odpowiedni sposób, unikając zróżnicowanych ataków. Poza tym „szefowie" w większości przypadków znacząco przewyższają protagonistkę wzrostem, bo albo są wielkimi robotami, albo przerażającymi stworami – ich projekty bez wątpienia zasługują na uznanie.

W wypadku konfrontacji z bossami da się również dostrzec zalety systemu lock-on. Zazwyczaj pokonanie tego rodzaju przeciwników wymaga zniszczenia jakichś purchli na ich ciele (bądź innych niedużych obiektów znajdujących się z kolei na wrogach nieorganicznych). A że napotykane monstra często są bardzo żywiołowe i wielokrotnie zmieniają pozycję na arenie, ich ubicie przy użyciu tradycyjnego celowania mogłoby stanowić problem. Tymczasem gdy trzymamy wduszony przycisk odpowiedzialny za namierzanie, kamera automatycznie podąża za naszą ofiarą, dzięki czemu prawym analogiem swobodnie poruszamy celownikiem po ekranie niczym w rail shooterach.

Świetne rozwiązanie, które z przyjemnością zobaczyłbym w konkurencyjnych FPS-ach. Oczywiście ograniczone tylko do wybranych sytuacji, bo *Metroid Prime 4* udowadnia, że ten mechanizm tak naprawdę sprawdza się wyłącznie przy bossach, przez resztę gry bywa zaś bezużyteczny.

Otwarty świat: *Stan fatalny*

Dotychczasowe odsłony serii tworzone były według klasycznych metroidvaniowych reguł, tj. trafialiśmy do zróżnicowanych biomów połączonych ze sobą jednym bądź większą liczbą przejść. Z kolei w *Beyond* dodano ogromny hub spajający wszystkie główne lokacje. Podobno takiego rozwiązania chciało samo Nintendo – skoro otwarty świat wypalił w *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, to wypali też w *Metroidzie Prime*, prawda? No nie...

Pustynia nie tylko jest brzydka, ale też nie dzieje się na niej nic ciekawego. Przez większość czasu śmigamy na motocyklu, zbieramy zielone kryształy, odwiedzamy napotkane po drodze minidungeony (oczywiście poprzedzone ekranem ładowania) oraz odpieramy irytujące ataki wrogich maszyn. Żadna z tych czynności nie wywołuje jakichkolwiek pozytywnych emocji. **Przejazdy z jednej strony mapy na drugą wloką się niemiłosiernie, a do zaliczania takich wycieczek zmusza się nas wielokrotnie.**

Na domiar złego wspomniane wcześniej kryształki nie stanowią wyłącznie dodatku. Co prawda dzięki nim odblokowujemy nowe zdolności głównej bohaterki, ale nie działa to na zasadzie bonusowej nagrody dla cierpliwych graczy. Co to, to nie! Te przeklęte zielone dziadostwa są konieczne do „otwarcia" finałowej lokacji. Trzeba więc dokładnie przeczesać pustynię, aby wyczyścić ją w 100%. Całkowicie poroniony pomysł. Co więcej, pod koniec zostajemy zmuszeni też z innego powodu do śmigania motocyklem po mapie. A to wszystko trwa i trwa... Na tyle długo, że fani ceniący serię za jej metroidvaniowy charakter mogą rzucić konsolą o ścianę.



Jaka pustynia, taki czerw.

eprasa.pl e6c85a3ba8



Po przemianie w kulę nie tylko odkrywamy nowe miejsca, ale też walczymy z wrogami.

Metroidvania: *Stan dobry*

Kiedy *Beyond* ma być metroidvanią, to jest świetną metroidvanią. Niestety w związku z kilkoma zmianami wprowadzonymi w gameplayu nie okazał tak dobrym reprezentantem gatunku, jak się spodziewałem. Pustynia całkowicie zniszczyła sensowne połączenia między głównymi biomami, przez co zamiast kombinowania, jak dostać się do nowej mapki, musimy po prostu odbębnić mozolną przejażdżkę.

Wejście do danej miejscówki pozostaje zatem tylko jedno, dlatego też cała „labiryntowość" pomieszczeń ogranicza się wyłącznie do niej. Rzadko kiedy się zdarza, że w jakichś korytarzach zapuściliśmy się zbyt daleko, przez co wylądowaliśmy w lokacji, która w tym konkretnym momencie nas nie interesuje. Przez otwarty hub główne „lochy" stały się znacznie bardziej liniowe, co z pewnością może przeszkadzać zatwardziałym fanom serii. Osobiście nie miałem z tym większego problemu, choć faktycznie chwilami czułem się, jakbym podążał po z góry wyznaczonej trasie.

Nie zmienia to faktu, że w dalszym ciągu **gracze muszą się ostro nakombinować, aby odkryć wszystkie sekrety i znaleźć porozrzucane po mapie przedmioty**. Niby konstrukcja poziomów jest mniej skomplikowana niż choćby w kultowej „jedynce", ale i tak występuje w nich na tyle dużo niewielkich odnóg, że miłośnicy lizania ścian będą mieli powody do radości.

Przygotowane przez twórców zagadki także mocno satysfakcjonują, ponieważ wymagają niekiedy skupienia oraz spostrzegawczości. Nie wszystkie rozwiązania przyszły mi do głowy z marszu i kilkukrotnie się zaciąłem, bo nie ogarnąłem, że zdolność, którą posiada Samus, może zostać wykorzystana w inny sposób niż dotychczas. Moment oświecenia dostarcza tutaj sporo frajdy. Rzadko kiedy robimy coś przypadkowo, zazwyczaj trzeba dobrze rozkminić kolejne kroki.

Fabuła: *Stan akceptowalny*

Przygotowana przez twórców historia jest bardzo prosta i od razu wylatuje z głowy. Ot, protagonistka podczas jednej z walk, w wyniku pewnych zdarzeń, przenosi się na obcą planetę, której ludność w tajemniczy sposób wyginęła. Po drodze oczywiście odkrywamy (głównie poprzez skanowanie otoczenia), co doprowadziło do zagłady, a także stawiamy czoła „temu złemu", próbującemu bruździć w życiu Samus Aran. Od lokalsów dowiadujemy się, że do aktywowania teleportu umożliwiającego opuszczenie globu potrzebujemy zebrać kilka konkretnych kluczy, i tak naprawdę wokół tego kręci się fabuła. Pojawia się jeszcze wątek zasiania ziarna i wielkiego odrodzenia, ale to już najlepiej odkryć samemu.

Warto natomiast zaznaczyć, że **tym razem protagonistce towarzyszy kilkoro żołnierzy**. Nie tylko możemy z nimi pogadać (Aran nadal jest niema, inne postacie zostały zaś w pełni udźwiękowione), lecz także zaliczamy z nimi niektóre zadania, korzystamy z ich usług ulepszania wyposażenia bądź prosimy ich o wskazówki, dokąd w danym momencie powinniśmy się udać. Mam trochę problem z tymi bohaterami, bo choć wprowadzają do serii pewien powiew świeżości, robią to w mało ciekawy sposób. Przede wszystkim męczące bywa ich zbyt częste trajkotanie – dialogi są absolutnie koszmarne, a do tego na siłę je dośmieszniano. W efekcie zamiast bawić, wywołują ciarki zażenowania. **|CDA|**

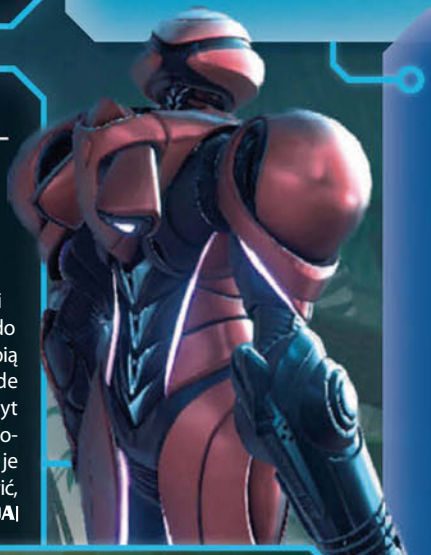


Myles MacKenzie to zdecydowanie najbardziej irytująca postać w grze.

Podsumowanie: Misja zakończona połowicznym sukcesem.

Wnioski: Słowo „Retro" w nazwie firmy odpowiedzialnej za ten tytuł nie wzięło się znikąd. *Metroid Prime 4: Beyond* okazał się produkcją godną uwagi, ale zbyt mocno trzymającą się przestarzałych rozwiązań. Jednak z otwieraniem się na współczesniejsze elementy gameplayu też nie poradził sobie zbyt dobrze. Nadrabia natomiast świetną atmosferą, nieźle zaprojektowanymi łamigłówkami oraz przepiękną muzyką. Mimo wad potrafi wciągnąć na kilkanaście godzin.

Drukowanie skróconego raportu: Gotowe.



Skrócony raport

7

+ świetna muzyka
+ atmosfera jak zwykle nie zawodzi
+ uzbrojenie i gadżety Samus Aran
+ emocjonujące starcia z bossami
+ sensowne łamigłówki
+ sporo sekretów do odkrycia
+ wsparcie dla trybu myszki i innych funkcji Joy-Conów
+ miejscami świetna grafika...

– ...a miejscami mocno przestarzała
– zatwardziali fani serii mogą narzekać na większą liniowość
– na dłuższą metę potrafi znudzić
– irytujący towarzysze
– niewykorzystany potencjał pojazdów
– pustynia to zbędny element gry
– zielone kryształy

PLATFORMY PC, PS5, XSX, NS2 PRODUCENT 34BIGTHINGS WERSJA PL NAPISY
GRALIŚMY NA XSX WYŚCIGI, DLA DOROSŁYCH

CARMAGEDDON ROGUE SHIFT

Sił zniszczenie prawie jak dawniej: **Krigor**

Lubię się mile rozczarować. Choć seria *Carmageddon* na zawsze już pozostanie w moim gamingowym serduszku, to z nowym wcieleniem tych specyficznych „wyścigów" zbyt dużych nadziei nie wiązałem. A tu się okazuje, że wbrew powszechnym narzekaniom jest całkiem nieźle.



Podstawą rozgrywki są wyścigi, lecz twórcy zadbali o parę urozmaiceń.

Co więcej, rozgrywka recenzowanej odsłony kryje w sobie nielichą niespodziankę. Trudno w to uwierzyć, ale odnalazłem tu wyraźne echa... jednej z gier dla dzieci. A co najlepsze, fakt ten wcale a wcale *Rogue Shifta* nie przekreśla.

Kontynuacja inaczej

Na początek odpowiedzmy sobie natomiast na bardzo ważne pytanie: Czy to naprawdę *Carmageddon*? Cóż, na pewno „keczup" jest tu mniej kaloryczny. W trakcie śmigania po pokręconych nieraz trasach **na maskę przyjdzie nam brać nie ludzi, tylko hordy nieumarłych**. Można domniemywać, że twórcy przestraszyli się kontrowersji – w praktyce jednak obecność zombie na torach wyścigowych łatwiej wytłumaczyć. Tym sposobem dochodzimy do kolejnej, tym razem fundamentalnej zmiany w stosunku do „jedynki" z 1997 roku.

Współczesna odsłona cyklu **to nie szaleńczy rajd w otwartym świecie, lecz wyścigi na zamkniętych torach**. Kiedyś mogliśmy wygrać na trzy sposoby: meldując się na mecie jako pierwsi, niszcząc przeciwników lub zabijając wszystkie rozsiane na kolejnych mapach „owieczki". Produkcja 34BigThings ogranicza ten pomysł na gameplay do metody numer jeden – naszym celem jest tu najczęściej ukończenie danej rundy na podium lub jako lider, cała reszta to zaś mniej istotne poboczności.

To nie jest stary, dobry *Carmageddon*, ale gra się całkiem nieźle.



Mapa wyścigów daje nam pewną dowolność w wyborze kolejnych wyzwań.

Z rogalem do samochodu

Wielką zaletę stanowi na pewno dość niezobowiązujący model zabawy. Otóż twórcy postawili na rozwiązania typowe dla różnej maści „rogalików": pomijając nieliczne wyjątki, ścigamy się tu do zniszczenia auta lub przegranej (zdarzenia te definitywnie kończą przygodę i trzeba zaczynać od początku). Tyle że grając, ciągle rozwijamy swój garaż. Za zbieraną walutę (beatcoiny, hy, hy) wykupujemy auta, stałe, „globalne" ulepszenia, a także uzbrojenie i bonusy dostępne w ramach kolejnych wyścigów. Z biegiem czasu jesteśmy więc w stanie pokonywać etapy, które na początku wydawały się koszmarnie wymagające.

Rozpiska dostępnych wyścigów nie ma nic wspólnego z liniowością. Przyjęła bowiem postać losowo generowanego grafu – po jego kolejnych rozgałęzieniach poruszamy się, wybierając wedle woli pożądane odnogi. W ten sposób możemy np. ominąć lokacje, na których trudniej zwyciężyć, lub zawitać do mechanika czy rusznikarza celem dopakowania naszej bryki. Są też starcia z rozmaitymi bossami, ponadto nic nie stoi na przeszkodzie, abyśmy spróbowali sił w trybach przetrwania, gdzie trzeba po prostu dojechać do mety, lub szczęścia w specyficznej grze losowej z otwieraniem kontenerów. Wspomniane pojemniki zawierają różne ulepszenia, ale w wybranych znajdują się nieumarli. Jeśli trafimy na tych ostatnich, stracimy wszystkie zebrane wcześniej



bonusy – wycofać się jednak można w każdej chwili. Ogółem nudą raczej nie zawiewa, choć...

Jak dla dzieci, tyle że dla dorosłych

...pokonując kolejne etapy, cały czas miałem wrażenie, że gdzieś już to wszystko widziałem. I nagle mnie olśniło – ***Auta 3: Wysokie obroty*. Wspomniany tytuł i *Rogue Shifta* łączy więcej, niż można by przypuszczać.** Tak, wiem, równie dobrze może to być kwestia ograniczonej konwencji, ale logika to jedno, a odczucia z zabawy to kwestia zupełnie inna, inspiracja zaś – słowo honoru – w paru miejscach wydaje się niepodważalna (patrz: ramka). W praktyce nie mogłem się oprzeć wrażeniu, że *Carmageddon* to w pewnym sensie taka „dziecięca" gra, ale dla niepoznaki przystrojona w „dorosłe" skórki i odpowiednio uzupełniona – by przyciągnąć do ekranu bardziej wymagającego odbiorcę. Uczciwie natomiast trzeba zauważyć, że różnice też są wyraźne i... nie zawsze fajne.

Przede wszystkim uzbrojenie od początku wyścigu jest „przyspawane" do auta i gnając przed siebie, co najwyżej zbieramy amunicję lub moduły naprawcze. Pokładowe działka można podmieniać na coś innego dopiero w warsztacie dzięki opcji wykupienia bardziej pasującej nam – i wcześniej odblokowanej – pukawki.

Rogue Shift to również **rozbudowane opcje związane z różnorakimi talentami i ich modyfikacjami**, które pojawiają się z biegiem czasu. Powiedziałbym, że jest ich wręcz za dużo w stosunku do dostępnych w aucie slotów. W pewnym momencie najzwyczajniej toniemy w całym tym bogactwie, a zabawa przybiera cokolwiek losowy charakter – bo niekiedy naprawdę trudno trafić w ulubioną konmfigurację. Koniec końców więc nasz los zależy trochę od szczęścia, a trochę od zaznajomienia się z mechaniką bonusów i konsekwentnego rozwijania zdolności z tego, co akurat jest pod ręką. Ma to oczywiście też swój urok i myślę, że tutaj kierowcy obcykani z roguelike'ami mimo wszystko takie podejście mogą docenić.



Auta 3: Wysokie obroty...

...to jedna z tych produkcji, które pojawiają się na rynku, by wycisnąć z rodziców dodatkową kasę, kiedy dzieci wrócą już z kina. Teoretycznie *Carmageddon* i growe *Auta* to dwa zupełnie różne światy – praktyka jednak pokazuje, że są sobie bliższe, niż można przypuszczać.

Widać to choćby w zachowaniu samochodów: taranowanie podczas mijanki, mechanika dopalaczy czy od biedy korzystanie z uzbrojenia wydają się podobne. Ba, nawet fragmenty poszczególnych map nie pozostawiają złudzeń co do źródła inspiracji. W żadnym razie nie oskarżam twórców o plagiat, ale nie zdziwiłbym się, gdyby okazało się, że któryś grał w tę produkcję z czasów PS4 w domu z najmłodszymi.

Klasa B, co czuć na każdym kroku

Graficznie tytuł nie wyróżnia się w sumie niczym. Rzemieślniczo przygotowana oprawa potrafi jednak zaskoczyć, szczególnie w trybie przetrwania, gdzie na ekranie dzieje się naprawdę dużo, a ulice zalewają kohorty nieumarłych, w których wjeżdżamy jak w masło. Muzyka? Cóż, Iron Maiden z „dwójki" tu nie przygrywa, ale dostępne w *Rogue Shifcie* ostrzejsze nuty pasują do zabawy. Bardziej ubolewam, że twórcy odeszli od przybliżania nam sylwetek kierowców, ścigamy się więc anonimowymi, bezdusznymi autami. **Trochę to wszystko wyprane z właściwego serii wariactwa – a szkoda.**

Koniec końców nowy *Carmageddon* należy do tego specyficznego grona ciekawych „siódemkowych" gier. Takie produkcje dostają niższe noty nie dlatego, że ambicje były duże i coś po drodze nie wyszło, tylko dlatego, że aspiracji nigdy nie miały, a mimo to bawić się przy nich można... po prostu dobrze. Trudno zatem wrzucić *Rogue Shifta* na listę wysokobudżetowych hitów, ponadto nieporozumieniem byłaby próba traktowania tego dzieła jako bezpośredniego spadkobiercy legendy.

Jeśli podejdziecie do tych osobliwych wyścigów bez większych oczekiwań, sądzę, że kręcić nosem za bardzo nie będziecie. Ale w sytuacji, gdy zależy wam przede wszystkim na łzach dla cieniów minionych, śmiało możecie temu misiu jedno oczko z oceny wydłubać bez żalu. **|CDA|**

7

+ prosty w założeniach, „rogalikowy" gameplay w skórce krwawych wyścigów
+ sporo różniących się samochodów i innych elementów
+ z biegiem gry czuć postępy i rosnącą moc naszych aut
+ niezobowiązująca rozpierducha daje całkiem sporo radości

– dla niektórych: odczuwalna zmiana formuły względem „jedynki" z 1997 roku
– okazjonalne błędy („1th" jako oznaczenie pierwszego miejsca. Serio?)
– niekiedy dyskusyjny pod względem wygody i przejrzystości interfejs
– im dalej w las, tym dostępne opcje bardziej przytłaczają i trudniej wybrać ulubiony setup
– zerowe możliwości dostosowania samochodu „na start"

PLATFORMY PC, PS5, PS4, XSX, NS2, NS PRODUCENT SQUARE ENIX WERSJA PL BRAK
GRALIŚMY NA PS5 JRPG, WALKA TUROWA, DARK FANTASY



Ostrzy miecz i szykuje się do bycia bohaterką: **Ranafe**

Długie zimowe wieczory sprzyjają sążnistym opowieściom, ale czy gracze są w stanie udźwignąć takiego kolosa jak najnowszy *Octopath Traveler*?

To przepotężne jRPG ustawiło mi zimę pod znakiem fantastycznego świata pełnego magii i pojedynków. To niezwykle długa produkcja, nawet biorąc pod uwagę niedawnych rekordzistów z tego gatunku, czyli *Baldur's Gate III* oraz *Final Fantasy VII Rebirth*. Przejście samego głównego wątku zajmuje ponad 80 godzin, a przecież musimy do tego doliczyć jeszcze wątki poboczne i konieczne grindowanie.

Jednak owa długa opowieść mi pasowała. **Zwroty akcji są odpowiednio dawkowane, a momenty przestoju mają swoje uzasadnienie. Nie czułam, by tytuł został rozciągnięty na siłę.** W czasach, gdy coraz częściej narzeka się na narracyjną pustkę w grach, produkcja na prawie 100 godzin wzbudza podejrzenie, że twórcy celowo rozwlekli fabułę. Ale nie tym razem.



Subtelne wrażenie głębi, efekty świetlne i pikselowe sprite'y – świetnie to wszystko wygląda!

Zaczynamy od łez

Nic bardziej nie przywiązuje do bohatera i jego świata niż współczucie. Musimy najpierw stać się świadkami upadku protagonisty, byśmy, napędzani empatią, zechcieli przeprowadzić go przez trudy i znoje pełnego przygód życia. Któż chciałby w ogóle grać człowiekiem sukcesu? Osobą, którą poznajemy w momencie, gdy spokojnie sobie egzystuje, otoczona familią i przyjaciółmi? Zapewne niewielu.

Najnowszy *Octopath Traveler* kroczy tą samą ścieżką co np. *Cyberpunk 2077*, w którym również zaczynamy od tego, że wszystko się wali. Sięga też po podobny motyw utraty przyjaciela. W przypadku gry studia Square Enix jest nawet gorzej, bo **w wyniku napadu znika z powierzchni ziemi cała wioska protagonisty**, Wishvale, a wszyscy członkowie jego rodziny oraz bliżsi i dalsi znajomi zostają zabici lub giną w płomieniach. Początek uderza zatem w przygnębiające tony, bywa wręcz przytłaczający. Ale dzięki temu uzyskujemy doskonałą motywację do podążenia głównym wątkiem.

Mozolne rozpalanie nadziei

Okazuje się, że niektórzy przetrwali pożogę, lecz poukrywali się po całym świecie. Misję równie ważną, co walka z głównym złym, stanowi zatem odnalezienie owych zaginionych przyjaciół i odbudowanie naszej osady (patrz: ramka *Budowanie gniazda*).

Ale to nie wszystkie niespodzianki fabuły „zerówki". **Od strony narracyjnej otrzymaliśmy naprawdę ciekawie skonstruowanego japońskiego erpega.** Już na samym początku zostają nam przedstawieni trzej antagoniści, każdy związany z jedną z głównych sił napędzających świat: Might (potęga), Fame (sława) oraz Wealth (majątek). Każdy też jest właścicielem magicznego pierścienia, dającego mu nadludzkie możliwości.

Posiadaczem czwartego artefaktu zupełnie przypadkiem staje się oczywiście główny bohater. Od jego decyzji zależy, z kim rozprawi się najpierw, nie musi robić tego w określonej kolejności. Przy okazji gracz zapoznaje się z poszczególnymi elementami gameplayu oraz trudami zarządzania osadą i drużyną w trakcie turowej walki. A kiedy już pada trzeci wróg i ostatni pierścień ląduje w dłoni protagonisty, fabuła... dopiero zaczyna się rozkręcać.

Nie wystarczy zebrać drużyny...

Upłynęło „raptem" jakieś 20 godzin. Mapa, a wraz z nią reszta gry,

Czy wiesz, że...?

Octopath Traveler 0 to konsolowo-pecetowa adaptacja gry mobilnej *Octopath Traveler: Champions of the Continent* z 2020 roku, stanowiąca prequel pierwszego *OT*.

eprasa.pl e6c85a3ba8

rozwija się przed nami w całej okazałości. Zaczyna przybywać wątków i intryg, z kolei nasza postać ze sceny lokalnej przechodzi na globalną. Teraz ma do czynienia nie z przyziemnymi watażkami, lecz z szalonymi królami. Wikła się w wojnę, próbuje zapobiec zerwaniu rozmów pokojowych. Odnosimy wrażenie, że do tej pory opowieść była prostą bajeczką o walce z – dość wynaturzonym – złem (patrz: ramka *Źli do przesady*). Tytuł bardzo sprawnie rośnie, ale dzięki długiemu wprowadzeniu gracz nie czuje się zagubiony. Przeszkolony na setkach potyczek, ostrożnie bada nowe wyzwania.

Zaczyna się też kombinowanie ze składem drużyny, co biorąc pod uwagę liczbę towarzyszy (36!), stanowi misję samo w sobie. **Postacie podzielone są na osiem głównych klas, definiowanych przez rodzaj używanej broni i specyficzne umiejętności.** Niektórzy kompani mają swoje własne, unikatowe profesje, co daje łącznie 18 różnych zawodów. Do całego tego dobra należy doliczyć fakt, że kiedy protagonista odkryje wszystkie zdolności w ramach danej klasy, może zmienić ją na kolejną i później – w zależności od potrzeby – swobodnie nimi żonglować.

Walka turowa najwyższej próby

W krainie Orsterra, w której przyjdzie nam budować osadę i wtrącać się do polityki władców, roi się od niebezpieczeństw. Nie jestem wprawdzie wielbicielką wyskakujących znikąd przeciwników i ekranów bitwy co i raz przerywających mi eksplorację okolicy, ale muszę przyznać, że same potyczki nie nudzą.

System walki został dopracowany w każdym calu, to zdecydowanie nie może być efekt jednej burzy mózgów. Nawet starcia z najzwyklejszymi potworkami urozmaica mechanizm polegający na przełamywaniu obrony przeciwnika (zwany tutaj „breakiem"). Aby to uczynić i w efektowny sposób zmieść wroga z planszy, nie wystarczy po prostu zasypać go gradem ciosów. W *Octopath Travelerze 0* każdy ma jakieś słabe strony, a nowy rywal stanowi enigmę. Dopiero wystawiając go na różne rodzaje ataku bronią białą i magią, odgadujemy, na co jest wrażliwy.

Inny świetny mechanizm polega na zbieraniu punktów wzmocnienia („boost"), zapewniających potężny, często zwielokrotniony atak. Powoduje to, że czasami w trakcie walki warto zostawić niektórych towarzyszy w odwodzie, by spokojnie się „naładowali" i potem, po przełamaniu obrony przeciwnika, zadali mu druzgoczący cios prosto w szczepionkę.

Wszystko w drużynie ma znaczenie: od oczywistego doboru walczących (w tym samym momencie w ekipie może być ośmioro herosów), przez sparowanie wojowników i decyzję, kto stoi w pierwszym rzędzie, a kto z tyłu, aż po sprzęt i wyuczone umiejętności. **Nie znajdziecie tu niepotrzebnej klasy ani postaci uniwersalnej.** Niektórzy bohaterowie zadowolą się rzucaniem na przeciwników debuffów, pozostali zaś eksponowaniem ich słabości. Jeden bywa dobry w kradzieży, drugi – w analizie. O głębi tego systemu niech zaświadczy fakt, że istnieje mrowie poradników dotyczących idealnego składu zespołu i każdy wygląda trochę inaczej. I każdy jest dobry.

Ponure piękno

Wizualnie Orsterra stanowi ciekawy mariaż retro i współczesności. To rozpikselowane sprite'y drużyny ścierające się z kilkakrotnie większymi od siebie majestatycznymi bossami w lokacjach kreujących wrażenie głębi. Piękne górskie miasteczka aż zachęcają do postawienia choinki, gdy sypiący śnieg skrzy się w blasku lamp (co stanowi wyraźny kontrast z niektórymi dość nudnymi miejscami, np. pustyniami). Kiedy bohater zadaje w pełni naładowany cios, pole walki ciemnieje, a sceniczne światło wydobywa z mroku postać szykującą się do ataku.

Octopath Traveler 0, mimo bajkowego entourage'u, skąpi barw – nie szczędzi ich wyłącznie w takich lokacjach jak Wishvale, co jest w pełni zrozumiałe i tylko sprzyja przytulnej atmosferze wioski. **To piękny tytuł, w dodatku wspaniale udźwiękowiony i dobrze napisany.** Obcowanie z nim przypomina mi czytanie wielotomowej sagi fantasy, kiedy przeraża mnie jej długość, ale wiem, że nie pożałuję ani godziny spędzonej przy lekturze. Choć produkcja Square Enix ma mankamenty, zachęcam do sięgnięcia po nią. Smakujcie ją, dajcie się wciągnąć i – na bogów – nie spieszcie się. **|CDA|**

Obcowanie z tym tytułem przypomina mi czytanie wielotomowej sagi fantasy.



Szkoda, że lokacje z wrogami nie dają chwili wytchnienia.

Źli do przesady

Nie przesadzę, jeśli napiszę, że *Octopath Traveler 0* to bardzo mroczne fantasy. Oficjalna klasyfikacja wiekowa PEGI mówi, że nadaje się dla dzieci od 12 roku życia, nie jestem jednak pewna, czy te kilka przypadków przemocy seksualnej wobec kobiet nie powinno przesunąć granicy wiekowej poza PEGI 16. Dzieci padają ofiarą przemocy fizycznej, a pozostali mieszkańcy Orsterry są często brutalnie mordowani. Naprawdę trudno się patrzy na te pocieszne sprite'y, które potrafią szlachtować się bez litości. Nie przepadam też za karykaturalnym złem, a z takim mamy do czynienia w prologu. Obawiam się, że przez pokraczne kreacje pierwszych trzech przeciwników wiele osób może się od tej gry odbić.


Orsterra to kraina jednocześnie piękna i niebezpieczna.

Budowanie gniazda

Odbudowa osady wygląda trochę jak np. w *Falloucie 4*. Nie jest niezbędna, chociaż wiele ułatwia. To minigra w zarządzanie zasobami, stawianie konstrukcji i dystrybucję pracowników. Przyjemna, a nieraz i przydatna, bo zapewnia np. miejsce do trenowania nieaktywnych bohaterów.

8

+ ciekawa i nieźle napisana fabuła
+ dobrze zbalansowana walka
+ wiele zabawy z buildami drużyny
+ intrygująca grafika łącząca retro i współczesność
+ świetna ścieżka dźwiękowa

– karykaturalne, kiepsko napisane złe postacie
– niektóre lokacje są mało urozmaicone (np. pustynia)
– duża częstotliwość losowych starć

eprasa.pl e6c85a3ba8

PLATFORMY PC, PS5, XSX PRODUCENT CYANIDE STUDIO WERSJA PL NAPISY
GRALIŚMY NA PC SKRADANKA, AKCJA, PÓŁOTWARTE MAPY

STYX
BLADES OF GREED

W cieniu przemykał: **Cursian**

Seria o uszczypliwym złodziejaszku stanowi koronny dowód na to, że „średniobudżetówki" zbawią nas wszystkich.

Powyższą tezę od lat z uporem maniaka powtarzam każdemu, kto chce słuchać lub zbyt wolno przebiera nogami. Na łamach *CD-Action* też już ją głosiłem, więc wybaczcie ewentualną powtórkę. **Grom ze średniej półki daleko do ideału** – nie mogą się pochwalić wychuchanymi animacjami, piękną grafiką czy światami wielkości połowy Stanów Zjednoczonych. Czasami toną w pomniejszych błędach, zmuszają do przełknięcia nielichej porcji umowności oraz zignorowania wielu innych niedostatków. W pewnym sensie to właśnie przesądza jednak o ich sile.

Skoro bezpośrednie starcie o szeroki rząd dusz jest z góry skazane na porażkę, zamiast próbować dogodzić każdemu, twórcy dzieł podobnego kalibru wpasowują się w oczekiwania mniejszej, ściśle sprecyzowanej klienteli. Dysponując przy tym mimo wszystko środkami przewyższającymi wartość dwóch hamburgerów z frytkami, mogą sobie pozwolić na więcej niż charakterystyczne dla garażowej drobnicy „pykadło" oparte na jednej sztuczce.

Pomyślcie sami: **Kiedy ostatnio dostaliście skradankę z prawdziwego zdarzenia? Taką bezkompromisową, gdzie alarm kończy się zgonem? No właśnie.** Liczenie na to, że wyrwę w sercach fanów *Thiefa* któregoś dnia zasypie dolarami gigant pokroju Rockstara, trąci skrajną naiwnością. Od czegóż mamy jednak stare, dobre Cyanide?



Większość przeciwników można zabić w dowolny sposób, ale niektórych trzeba np. otruć.

W poprzednim odcinku

Scenariusz nigdy nie stanowił szczególnie mocnego punktu serii i biorąc pod uwagę okoliczności, to nawet lepiej. Poprzednia odsłona przygód gobliń-skiego zabójcy, *Shards of Darkness*, zadebiutowała w 2017 roku. Po tylu latach pamiętam z niej wyłącznie rozczarowanie urwanym w połowie wątkiem głównym. Jakim konkretnie? Niech mnie szlag, jeśli potrafię odpowiedzieć na to pytanie. Kojarzę sterowiec, dziwny kamień, elfa... a może elfkę?

Tymczasem w „trójce" scenarzyści beztrosko podejmują opowieść, nie trudząc się przypominaniem odbiorcy, kogo właściwie widzi na ekranie. Co prawda w sieci udostępniono króciutki filmik dla sklerotyków, lecz ze względu

prasa.pl ec695a3ba8



W miastach gra potrafi prezentować się zacnie, ale dzicz wygląda na płaską i wypraną z kolorów – jak to na UE5.

na ogólnikowość przekazał mi niewiele ponad fakt, że to jednak facet był. Ostrouchy, znaczy. Szczęśliwie nie trzeba drzeć szat, gdyż **fabuła w *Blades of Greed* ponownie ma marginalne znaczenie**. Ot, zbierz magiczne kamienie, bo inaczej świat pójdzie w cholerę. Okropne bzdury.

Paradoksalnie na podstawowym poziomie założenia tutejszego uniwersum mają pewne zalety. Cyanide postawiło na ciekawą kartę, odwracając standardowe prawidła fantasy. Orkowie, a po części także gobliny (w ich przypadku sprawa jest nieco bardziej skomplikowana), cierpią pod butem bezwzględnych ludzi. Wszechobecne chciwość, podłość i okrucieństwo współgrają z osobliwym poczuciem humoru głównego bohatera. Styx stanowi pomnikowy przykład łotra o złotym sercu. Wyzłośliwia się, stęka, marudzi, ale koniec końców zrobi, co należy. Innymi słowy: o ile nie liczyłbym na opowieść godną wyrycia w kamieniu, o tyle **zgryźliwy, zielony kurdupel ma w sobie dość uroku, by zdusić chęć pospiesznego przeklikiwania dialogów**.

Wie, czym chce być i do kogo ma trafić.

Goblin na wolności

Planując kampanię marketingową, szczególny nacisk położono na uwypuklenie nowego podejścia do projektowania poziomów. W przeciwieństwie do poprzednich odsłon, składających się z szeregu mniejszych, ułożonych w ustalonym porządku map, *Blades of Greed* ma lokacje o otwartej strukturze i pewnej swobodzie doboru celów. Przyznam, że słysząc podobne zapowiedzi, poczułem raczej niepokój niż ekscytację. Współczesność zna zbyt wiele bezdusznych, rozdętych „piaskownic", gdzie absolutny brak wyobraźni przykryto kilometrami zbędnej przestrzeni. Z tym większą radością informuję, że *Styx* nie stracił własnej tożsamości. Owszem, plansze są nieco okazalsze, acz zachowano w ich kwestii konieczny umiar. Co najważniejsze, **okolica niezmiennie skrzy się od alternatywnych przejść, tuneli, skrótów** i wszystkiego, za co uważni obserwatorzy pokochali dwie poprzednie części.

Skoro przygotowano raptem trzy biomy (miasto, dżunglę oraz ruiny), problemem szybko mogło stać się przeganianie bohatera w tę i z powrotem znanymi trasami pod byle pretekstem. Rzeczywistość wygląda dużo optymistyczniej. Chociaż Styx wizytuje poszczególne dzielnice wielokrotnie, dzięki opanowywanym po drodze sztuczkom rzadko mija ten sam patrol więcej niż raz. Linka z kotwiczką oraz spadochron umożliwiają mu nie tylko dotarcie do niedostępnych wcześniej obszarów, ale też poznanie tych starych od niespodziewanej strony. Przykładowo: zamiast ponownie przemykać labiryntem wąskich uliczek, goblin przefruwa nad dachami, pokonując w kilka chwil trasę, która wcześniej zajmowała godzinę. Wtórność pokaże swe szkaradne oblicze dopiero wówczas, gdy zapragniecie zapolować na znajdźki.

No dobra, to gdzie teraz...

Inna rzecz, że zbieractwo daje o sobie znać nawet w wątku głównym, gdyż wyprawa zakłada obowiązkowe poszukiwanie porozrzucanych po świecie fragmentów magicznego klejnotu. Brzmi okropnie, wiem, otrzyjcie jednak zroszone zrozumiałymi łzami oczęta. Przedsięwzięcie wymaga bowiem zwykle penetrowania rozmaitych skarbców czy twierdz, obchodzenia wymyślnych zabezpieczeń, podkradania kluczy, fałszowania dokumentów itd. Słowem: **na brak różnorodności nie sposób narzekać**, choć pretekst do wściubiania nosa w nie swoje sprawy faktycznie dość marny.

Grunt, że wspomniana wcześniej rewizja podejścia do tworzenia poziomów wydała słodkie owoce. Styx zawsze dysponował wieloma ścieżkami do wybranego celu, teraz opcji jest jeszcze więcej. Tajne tunele, boczne uliczki, dachy, kanały – co tylko chcecie. Początkowo łatwo stracić orientację, ponieważ nie przewidziano istnienia mapy, a lokalizację kolejnego skarbu określa jedynie ogólnikowa pinezka. Wiecie: „do klejnotu 300 metrów". Czyli w praktyce za wielką przepaścią, trzema murami, tabunem patroli i pięć pięter niżej. Miłej zabawy, radźcie sobie sami.

Zmuszenie gracza do obserwacji okolicy oraz analizowania położenia poszczególnych budynków względem siebie pozwala docenić ogrom pracy, jaką Cyanide włożyło w projektowanie tras. **Niektóre interaktywne obiekty podświetla specjalny zmysł, ale twórcy zrezygnowali z żółtej farby na uchwytach wspinaczkowych**, przez co niekiedy łatwo zgubić istotny punkt w elementach ozdobnych. Przez dłuższą chwilę obozowałem np. w pewnej jaskini, uparcie próbując złapać nęcącą



Skoro każdy ma dziś kotwiczkę i spadochron, to dlaczego nie Styx?

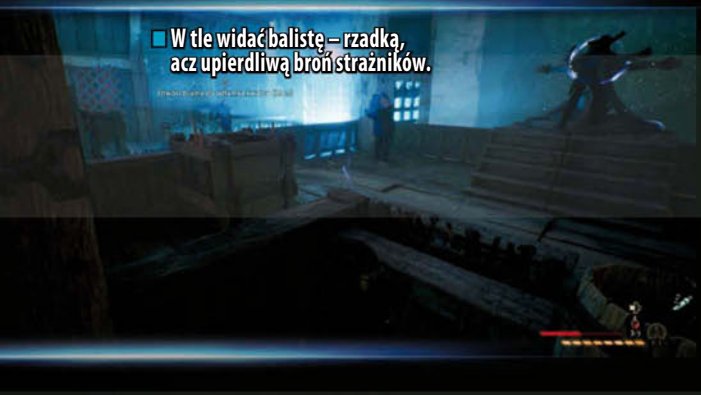
Nadwiślański Styx

Lokalizacja „trójki" nie budzi większych zastrzeżeń, niemniej gdzieniegdzie przemknęło się kilka baboli. Najboleśniej po oczach biją sformułowania w rodzaju „sięgnij do tawerny" czy „sięgnij kopalni", będące efektem zbyt dosłownej translacji fraz ze słowem „reach", oznaczającym w tym kontekście „dotrzyj do". Podobnej natury wpadkę można zauważyć, zmieniając sterowanie, gdzie zamiast „wybierz klawisz" widnieje „wybierz klucz".

wzrok lianę. Kiedy zacząłem już podejrzewać wrednego buga, dostrzegłem zlewający się z tłem nawis skalny, dzięki któremu powlokłem wreszcie zielony tyłek ku dalszej przygodzie. Czy to źle? W tym konkretnym przypadku projektant mógłby spisać się lepiej, niemniej **cieszę się, że gra ufa mojemu intelektowi, zamiast pokazywać rozwiązania palcem**.

Goblińska magia

Pomijając rozbudowane poziomy, „trójka" niespecjalnie odbiega od dotychczasowych standardów serii. Styx kiepsko radzi sobie w bezpośrednim boju, z trudem dotrzymując pola nawet najbardziej cherlawym strażnikom. Jednego czy dwóch od biedy jakoś zmoże, niestety szczęk oręża najczęściej ściąga mu na głowę pół garnizonu, a wtedy trzeba wczytać grę albo salwować się ucieczką. Oczywiście najlepiej w ogóle uniknąć wykrycia, w czym wydatnie pomagają gadżety w rodzaju pułapek kwasowych, kuszy, odwracających uwagę butelek itd.



W tle widać balistę – rzadką, acz upierdliwą broń strażników.

Zielonoskóry wstręciuch zna również kilka zaklęć. Mowa choćby o arcyużytecznej niewidzialności oraz cienistym klonie rozmaitego zastosowania. Do tego dochodzą świeżynki takie jak spowolnienie czasu czy kontrola umysłów. Czarodziejskie sztuczki wydatnie ułatwiają zabawę, przy czym ze względu na skąpy zapas „many" należy je traktować jako ostatnią deskę ratunku. U podstaw sukcesu leży obserwacja patroli oraz powolne, metodyczne wyłuskiwanie nieostrożnych żołnierzy... o ile w danej sytuacji ich śmierć jest konieczna. Jeśli okoliczności umożliwiają zgarnięcie wymaganej błyskotki bez brudzenia sobie rąk, po co ryzykować? **Przeciwników cechuje akuratny dla tego rodzaju aktywności poziom sztucznej inteligencji – pozwalają wodzić się za nos, ale karzą za wszelką nieostrożność.**

W kwestii rozgrywki podpadły mi tylko sporadyczne próby urozmaicenia zabawy akcją lub sekwencjami platformowymi. Kiedy kupuję skradankę, chcę się – niespodzianka! – skradać, nie wymachiwać mieczem albo podskakiwać jak cymbał na pogrzebie. No i ta końcówka... Serio, Cyanide? Raz można uznać za pomyłkę, dwa trąci głupotą, ale przy trzeciej rundce zaczynam podejrzewać zwykłe okrucieństwo. Zobaczycie, zrozumiecie.

Unreal Engine 5: Kolejne uderzenie

Styx wyjątkowo brutalnie traktował mojego peceta – obciążenie karty graficznej stale przekraczało 90%. Inna rzecz, że dzięki DLSS-owi 4,5 (model L) oraz „podwójnemu" generowaniu klatek animacja trzymała w miarę stabilne 150 fps-ów. W zasadzie nie powinienem zatem biadolić, niestety poziom oprawy nijak nie uzasadnia podobnego katowania sprzętu. Dla porządku dodam, że bawiłem się na „ultrasach" w rozdzielczości 3440×1440 pikseli na komputerze wyposażonym w RTX-a 5080, 32 GB RAM-u oraz procesor i7-12700K.

Czy jest idealna? W życiu, ale i tak warto zagrać.

W sieci słychać narzekania na stuttering, acz mnie tym razem szczęśliwe ominął. Winę za wszelkie nieprzyjemności przypisano rzecz jasna przesiadce na „ukochany" przez wszystkich Unreal Engine 5. Jak nowy silnik wpłynął na grafikę? **W zamkniętych pomieszczeniach, przy lampach, ogniskach itp. tytuł potrafi cieszyć oko**, niestety otwarte lokacje, zwłaszcza dzicz, w której dominuje roślinność oraz rozproszone światło, rażą sprannymi barwami oraz kiepskim cieniowaniem, co potęguje wrażenie płaskości otoczenia. Nie uświadczyłem za to większych baboli. Wybrane filmiki doczytywały obiekty na oczach gracza, raz zaciąłem się na ekranie rzemiosła, lecz nic ponad to. Nieźle, jak na współczesne standardy.

Nie dla każdego, czyli dla kogoś

Czy *Blades of Greed* jest idealne? W życiu, ale **lepszej skradanki i tak obecnie nie znajdziecie**. Grę wyceniono na Steamie na jakieś 170 złotych, więc w praktyce można ją zapewne dostać jeszcze taniej. Akceptowalna kwota za trochę ponad 20 godzin wątku głównego(*), rzekłbym. Tym bardziej że autorzy doskonale widzieli, dla kogo tworzą swe dzieło, plując na wygodne kompromisy. Nie ma mowy o powtórce z *Assassin's Creeda Shadows*, gdzie siedzenie w krzakach było sztuką dla sztuki, bo jak przyszło co do czego, wyrżnięcie całego obozu wroga nie stanowiło większego problemu. Styx musi zachowywać ciszę, obserwować, szukać dogodnych momentów i wielokrotnie weryfikować plany, próbując odmiennego podejścia. Prawdziwa skradanka wymaga cierpliwości, ponieważ z niej właśnie wynika późniejsza satysfakcja.

Cyanide doskonale zidentyfikowało swą niszę i wpasowało się w jej potrzeby – w tym właśnie tkwi potęga „średniobudżetówek". Mówicie, że upiększam, przymykając oczy na potknięcia? Od nich nie są przecież wolne nawet największe hity, nieczęsto proponujące przy tym lepszą zabawę. Każdego dnia wybiorę nieidealnego, charakternego goblina zamiast dyżurnego brodacza biegającego po wielkim, pustym świecie. |CDA|

7+

- \+ świetnie zaprojektowane poziomy
- \+ nie prowadzi gracza za rączkę, pozwala wykazać się pomysłowością
- \+ skradanka z prawdziwego zdarzenia – nie daj się wykryć albo giń
- – nijaka fabuła
- – zbędne próby urozmaicania zabawy akcją lub długimi sekwencjami platformowymi
- – obciąża sprzęt mocniej, niż usprawiedliwiałaby to grafika



(*) Wedle licznika Steama, bo ten zaszyty w grze nie uwzględnia licznych powtórek. Dla porównania: poprzednie części zabrały mi po 15 godzin.

CD-Action przedstawia

GRY, KTÓRE TRZEBA ZNAĆ

Niepublikowane wcześniej teksty autorów znanych z CD-Action i internetu

Cztery tomy, 1600 stron, setki gier, dziesiątki autorów i jedno wspólne DNA – pasja do grania. Pakiet „Gry, które trzeba znać" to komplet unikatowych książek CD-Action, które zabiorą cię w podróż przez trzy dekady świata gier – od klasyków lat 90., przez przełomowe produkcje z lat 2000–2012, aż po współczesne hity z lat 2013–2023.



ZAMÓW

dostępne na
sklep.cdaction.pl

PLATFORMY PC, PS5, XSX, NS2, NS PRODUCENT HEXADRIVE, SQUARE ENIX WERSJA PL BRAK
GRALIŚMY NA PC JRPG, REMAKE



Fragmenty zapomnianej przeszłości zebrał: **Adam „UncleMroowa" Antolski**

***Dragon Quest VII* powraca, ale odmieniony. Najważniejszym aspektem odświeżonego wydania nie jest prześliczna oprawa wizualna, lecz przedstawienie klasycznej gry zupełnie nowym odbiorcom przy zachowaniu charakterystycznego klimatu.**

Dla większości zachodnich graczy to seria *Final Fantasy* stanowi synonim japońskiego erpega, ale w Kraju Kwitnącej Wiśni prym zawsze wiódł *Dragon Quest*. Cykl jest dużo prostszy, oferuje znacznie mniej zawiłą fabułę i przystępniejszy system walki. Niestety przez lwią część swojej długiej historii pozostawał niszowy poza ojczyzną.

Podróż na Zachód

Sytuacja zaczęła się zmieniać w poprzedniej generacji konsol, kiedy „jedenastka" o podtytule *Echoes of an Elusive Age* jako pierwsza odsłona serii naprawdę przebiła się do zachodniego mainstreamu. Wysokie oceny, solidna sprzedaż i późniejsza ulepszona edycja *Dragon Quest XI S* pokazały, że marka wreszcie zyskała wierną, międzynarodową grupę odbiorców. Najpierw udostępniono dopracowane edycje HD-2D pierwszej trylogii, które pokazały zainteresowanie klasykami w nowej formie. Teraz przyszła kolej na jedną z najbardziej polaryzujących odsłon i próbę przystosowania jej do współczesnych realiów.

Co ciekawe, ***Dragon Quest VII Reimagined* to już drugie odświeżenie tego klasyka**. Poprzednia wersja zadebiutowała w 2013 roku na Nintendo 3DS-ie. Tym razem zmiany idą o krok dalej, co wyraźnie sugeruje podtytuł. Z racji tego, że Square Enix ponownie zdecydowało się na remake, studio HexaDrive gruntownie przebudowało wszystko od fundamentów, starając się przy tym zadowolić zarówno wieloletnich fanów, jak i nowicjuszy.



Fragmenty zaginionej przeszłości

Głównym bohaterem jest mały chłopiec, który dorasta w niewielkiej rybackiej mieścinie. To tak mikroskopijna społeczność, że nasza postać bez żadnych przeszkód kumpluje się z królewiczem. Przyjaciele dorastają w przekonaniu, że poza ich wysepką nie ma żadnego innego lądu, tylko bezkresny ocean, choć sami temu nie dowierzają. W pobliskich zaginionych ruinach natrafiają na kamienne piedestały z niekompletnymi ilustracjami dalekich lądów.

Gdy odnajdują brakujące fragmenty starożytnych tablic i umieszczają je na odpowiednich postumentach, zostają przeniesieni do innej krainy. **To podróż nie tylko w przestrzeni, ale też w czasie.** W ciągu całej opowieści będziemy cofać się do zamierzchłej przeszłości różnych regionów, by w każdym rozwiązać jakiś gnębiący go problem. Dopiero po tym bohaterowie mogą przywrócić owe miejsca do współczesności, a te pojawiają się jako kolejne wyspy na mapie.

Za każdym razem, **kiedy lądujemy w nowej lokacji, trafiamy na zupełnie inną intrygę, innego antagonistę oraz innych bohaterów drugoplanowych**. Dostajemy m.in. wioskę zaatakowaną przez armię robotów, demona zamieniającego umysły zwierząt i ludzi miejscami czy katastrofę wulkaniczną. Wszystkie te wątki łączy większa fabuła o zaginionej przeszłości, choć z początku tego nie widać.

Miniaturowe światy, wielkie przygody

To nie jest typowy sposób przedstawiania historii dla gier z tego gatunku, ale różnorodność oderwanych od siebie dużych wątków utrzymuje uwagę odbiorcy. Dzięki temu ani przez moment nie odczuwałem znużenia. W *Reimagined* wydarzenia śledzimy tak, jakbyśmy oglądali kolejne odcinki staroszkolnego anime. Poszczególne opowieści kończą się dobrze, mają jasny początek i finał, a wszystko zostało podlane hektolitrami uroku bijącego z ilustracji Akiry Toriyamy (które naturalnie powstały jeszcze na potrzeby pierwowzoru z 2000 roku). Jego styl towarzyszy serii od zawsze i stanowi jej znak rozpoznawczy.

Oprawa wizualna nowej wersji *Dragon Questa VII* przywodzi na myśl remake *The Legend of Zelda: Link's Awakening* – podobnie jak w nim, akcję obserwujemy z lotu ptaka, z charakterystyczną głębią ostrości sprawiającą wrażenie makiety

eprasa.pl e6c85a3ba8

z figurkami. Ten styl dobrze się komponuje z całością, ponieważ każda wyspa to właśnie taka swego rodzaju diorama. Grafika jest prosta (nawet kilkuletnie pecety nie powinny mieć problemu z tym dziełem), ale bardzo estetyczna. Twórcy nie zapomnieli ponadto o warstwie audio – **na nowo zaaranżowano oprawę muzyczną oraz dodano udźwiękowienie do większości ważnych dialogów**.

Szanując czas gracza

Ekipa HexaDrive nie bała się również wprowadzenia modyfikacji w gameplayu, co pozytywnie wpłynęło na odbiór tego tytułu. Oryginalna „siódemka" z pierwszego PlayStation bardzo wolno się rozkręcała. Do tego stopnia, że pierwszego przeciwnika spotykaliśmy dopiero po ok. czterech godzinach zabawy. W remake'u na 3DS-a do tego samego momentu docieraliśmy już dwa razy szybciej.

Remake, który naprawdę szanuje czas gracza.

Reimagined nie tylko skraca ten czas o kolejną połowę, ale też dorzuca dodatkową walkę wcześniej, jeszcze w trakcie prologu. **Ponad 100 godzin, które było potrzebne na przejście pierwowzoru, zostało skompresowane do bardzo komfortowych 40.** Co ciekawe, dokonano tego mimo względnie niewielu cięć w zakresie fabuły (z 20 większych wysp straciliśmy raptem trzy: El Ciclo, Providence i Gröndal), questów czy przedmiotów.

Twórcy właściwie wyeliminowali niepotrzebny grind oraz usprawnili lochy, czyli naprawili dwa najbardziej problematyczne elementy klasycznych japońskich erpegów. Walki są znacznie szybsze, a i gra stała się hojniejsza w rozdawaniu punktów doświadczenia, zatem zdobycie odpowiedniego poziomu czy uzbrojenia nie stanowi nigdy kłopotu.

Wielka przygoda, tym razem znacznie mniejsza

Ogromne mapy zostały przeskalowane w dół z zachowaniem wcześniejszych kształtów. Wiele momentów, które w pierwotnym wydaniu wymagały czasochłonnego zawracania, przedstawiono w formie krótkich przerywników filmowych. Ponadto **wprowadzono sporo innych, opcjonalnych udogodnień, możemy m.in. wybrać poziom trudności** (na najniższym przeciwnicy nawet nas nie atakują) lub włączyć znaczniki questów.

Po szeregu uproszczeń „siódemka" stała się również trochę bardziej otwarta – można odwiedzać wyspy w niemal dowolnej kolejności, jeśli tylko bohaterowie posiadają wymagane tabliczki. Koniec końców najważniejszym aspektem *Dragon Questa VII* pozostają postacie – nie tylko członkowie drużyny i ich przemiany w trakcie przygód, ale też wszyscy ci, których spotykamy po drodze. I tych elementów pierwowzoru nie tknięto.

Remake bez sentymentów

Jeśli podchodzicie do *Dragon Questa VII Reimagined* jako do kompletnie nowej gry, to będziecie bawić się doskonale. Gdybyście natomiast zaliczali się do osób, dla których przede wszystkim liczy się jak najwierniejsze oddanie oryginału, tę wersję powinniście sobie odpuścić. Wprowadzone zmiany mogą okazać się dla was zbyt inwazyjne, a sam gameplay banalnie prosty. Dużo bliższa (choć również delikatnie skrócona) pierwowzorowi edycja na 3DS wydaje się lepszym wyborem w tym wypadku.

System walki stał się nowocześniejszy i dynamiczniejszy. Podobnie jak we współczesnych odsłonach serii, rozkazy wydajemy poszczególnym postaciom bezpośrednio przed wykonaniem akcji, a nie wszystkim bohaterom na początku tury. W dodatku możemy zwiększyć tempo starć, co znacząco zmniejsza ich uciążliwość. Nic nie stoi też na przeszkodzie, by nawet włączyć autopilota. Wtedy tylko obserwujemy poczynania naszych herosów, a jeśli przewyższają oni poziomem przeciwników, to zwycięstwo odnosimy od razu, bez przechodzenia do ekranu walki.

Ciekawie prezentuje się też mechanika Let Loose. Gdy bohater otrzyma wystarczające manto, może wykonać specjalny ruch zwiększający siłę ataku, osłabiający wroga bądź zapewniający dodatkową ochronę. Tego rodzaju zagranie wiąże się z **bardzo ważnym aspektem remake'u, czyli dodaniem systemu profesji**. *Reimagined* oferuje też funkcję Moonlighting, polegającą na tym, że jednej postaci jesteśmy w stanie przypisać wiele ról, zachowując perki z podstawowej. Naturalnie zachęca to do eksperymentowania i budowania zaskakujących połączeń.

Klasyka bez barier

Dragon Quest VII Reimagined to idealna produkcja na handhelda. Tytuł nie oferuje zawiłej fabuły ani przesadnie skomplikowanych mechanizmów rozgrywki. Nie trzeba się przy nim zbyt mocno skupiać, dlatego wchodził mi jak złoto, gdy tuż przed snem, rozwalony na łóżku, zaliczałem godzinną sesję na Steam Decku.

Pierwowzór stanowił dla mnie mur nie do przeskoczenia – z remakiem mam jednak inaczej. Twórcy poświęcili trochę zawartości, dzięki czemu udało im się przygotować tytuł o wiele przystępniejszy i przyjemniejszy. **Istnieje ryzyko, że zatwardziali weterani serii zarzucą grze, iż została strywializowana**, ale koniec końców marka może na tej zmianie tylko zyskać. Studio HexaDrive, upraszczając oryginał, otworzyło odbiorcom ścieżkę do jednej z najważniejszych produkcji w historii jRPG. **|CDA|**


Świat wygląda jak starannie wykonana makieta.



Mimo zmian rozgrywka pozostaje wierna swoim korzeniom.

Czy wiesz, że...?

Na potrzeby *Dragon Questa VII Reimagined* najpierw przygotowano specjalne lalki głównych bohaterów, które później zostały zeskanowane i przetworzone na modele trójwymiarowe.

Czy wiesz, że...?

Z gry usunięto kasyno i Organizację Oceny Doskonałości – dwie małe lokacje, które pozwalały na zdobycie potężnych przedmiotów. Pozbycie się pierwszej jest zrozumiałe ze względu na ograniczenia wiekowe. Itemki powiązane z tymi miejscami można uzyskać na inne sposoby.

8+

+ przepiękna, stylizowana oprawa graficzna
+ usprawnione tempo i brak dłużyzn
+ bardzo przystępna dla nowych graczy
+ rozbudowany i elastyczny system profesji

– fani pierwowzoru (lub wersji 3DS) mogą odczuć brak niektórych lokacji i aktywności

eprasa.pl e6c85a3ba8

PLATFORMY PC, PS5, XSX, NS2 PRODUCENT TARSIER STUDIOS WERSJA PL PEŁNA
GRALIŚMY NA PC ZRĘCZNOŚCIOWA, SKRADANKA, HORROR

REANIMAL

Zaliczył kolejne déjà vu: **Eugeniusz Siekiera**

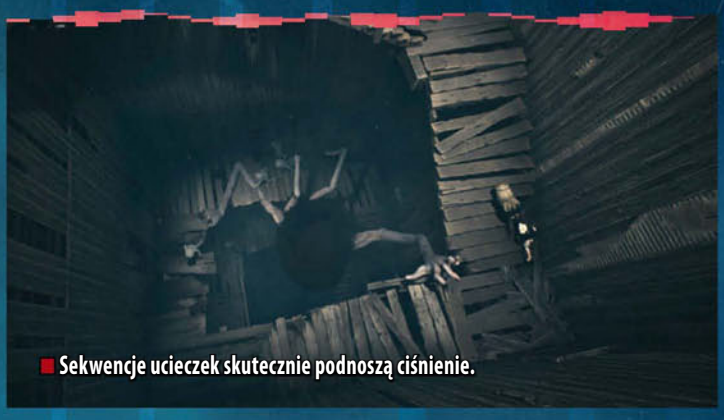
Złośliwcy powiedzą, że Tarsier od lat robi jeden i ten sam tytuł, zmieniając tylko dekoracje. I choć jestem fanem małych wirtualnych koszmarów studia, trudno się z tym zarzutem nie zgodzić.

Twórcy coś tam niby eksperymentują z formułą i wprowadzają drobne urozmaicenia, ale nie ma co mydlić oczu – choć stracili prawa do marki *Little Nightmares*, *Reanimal* jest w całej rozciągłości jej duchowym spadkobiercą i spokojnie mogłoby robić za kolejną odsłonę uznanej serii.

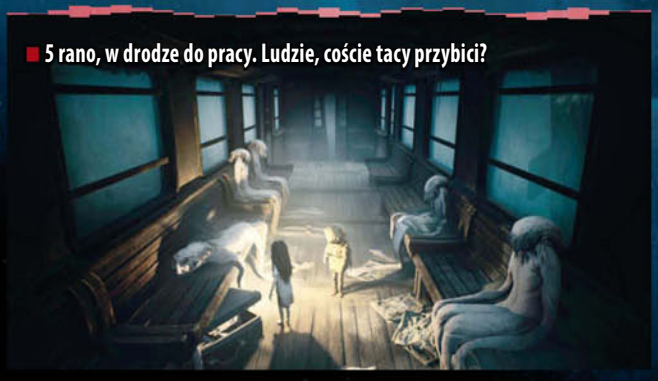
Na starych śmieciach

Developerzy ze studia Tarsier odtwarzają znane i skomponowane przez siebie melodie bez cienia fałszu. Najnowszy projekt **to klasyczna składanka, takie „the best of" elementów charakteryzujących ich poprzednie horrory**. Jednocześnie jest najdłuższą, a przy okazji – zaryzykuję stwierdzenie – najambitniejszą produkcją szwedzkiej ekipy. Czy również najlepszą? Cóż, zależy, jak patrzeć.

Jeżeli nie miałeś styczności z *Little Nightmares*, będziesz pewnie oczarowany, bo dojdzie efekt świeżości. Jeśli jednak wspomnianą serię znasz na wylot, grając w *Reanimal*, poczujesz się, jakbyś wrócił do domu albo trafił do miejsca, w którym spędzałeś letnie wakacje i znasz każdy kąt. Oczywiście mówimy o wakacjach rodem z sennego koszmaru, gdzie dorośli są gargantuiczni i odpychający, a dzieci najbardziej smakują im podane z prażoną cebulką.



Sekwencje ucieczek skutecznie podnoszą ciśnienie.



5 rano, w drodze do pracy. Ludzie, coście tacy przybici?

Folwark zwierzęcy

Dobrze myślicie, znów wałkujemy identyczne motywy. Mali, praktycznie bezbronni bohaterowie kontra nienaturalnie wielki (w kontekście niskiego wzrostu postaci), przytłaczająco posępny świat. **Tym razem przychodzi nam kierować rodzeństwem; chłopak ma na głowie worek, dziewczynka nosi króliczą maskę.** Od razu wzbudzają sympatię, przypominając jak żywo duet Mono i Six z *Little Nightmares II*. Dzieciaki trafiają do rzeczywistości ponurej jak sen grabarza, pełnej mrocznych lasów, zrujnowanych miasteczek, przerażających kombinatów fabrycznych i... wstrząsanych eksplozjami okopów. Przyznacie, że wojennych realiów się po tej grze nie spodziewaliście, a przypadają im jedne z mocniejszych fragmentów kampanii.

Jak okiem sięgnąć ciemność, zgnilizna i zepsucie. Kto zamieszkuje ten pozornie martwy świat? Dorośli przepuszczeni przez filtr groteski i makabry, którzy na korepetycje ze straszenia chodzili do Tima Burtona. To jednak nie koniec atrakcji. Tym razem oprócz antropomorficznych potworów grozę sieją również zwierzęta. Sprawiająca wrażenie zwyczajnej, choć „ździebko" przerośnięta świnia, owca z dodatkowymi łapami czy poruszające się na pajęczych odnóżach włochate „coś" dzięki wyobraźni magików z Tarsier Studios stają się gwarantem przyspieszonego tętna i odruchowego szukania najkrótszej drogi ucieczki.

Nabieramy głębi

Gra nie przynosi większych rewolucji; to sprawdzony kolaż elementów



W starciu z dorosłymi nie mamy żadnych szans. Trzeba się skradać.



W porównaniu z *Little Nightmares* gra nieco odważniej eksploruje trójwymiarowe środowisko.

logicznych i scen akcji. Te pierwsze sprowadzają się do prostych zagadek środowiskowych wymagających uruchomienia jakiegoś mechanizmu bądź znalezienia odpowiedniego przedmiotu, drugie to przeważnie sekcje skradankowe. **Walczymy z rzadka, bo lwia część przeciwników góruje nad nami siłą i rozmiarami (choć nie zabrakło starć z bossami)**, ale trafia się też pomniejsze mięso armatnie, proszące się o to, aby zdrowo mu przywalić łomem. Ciekawym urozmaiceniem są harpuny, które znajdujemy na pewnym etapie przygody. Z pokładu łodzi możemy ciskać nimi w atakujące nas maszkary oraz rozbrajać napotkane miny. Zaskakująco satysfakcjonujące doznanie.

Reanimal jest odważniejsze od serii *Little Nightmares* w eksplorowaniu nowych kierunków i faktycznym korzystaniu z trzech wymiarów. Wcześniejsze dzieła szwedzkiego studia przypominały klasyczne platformówki, w których poruszaliśmy się najczęściej z lewa na prawo, a wydarzenia rozgrywane na dalszym planie stanowiły dekorację pełniącą wyłącznie funkcję estetyczną. Tym razem zdecydowano się rozbudować świat horyzontalnie, co było dobrą decyzją, bo poszczególne etapy nabrały głębi. W wielu miejscach podążamy przed siebie niczym w typowym akcyjniaku 3D, nie brakuje również dramatycznych scen ucieczek, gdy biegniemy ile sił w kierunku przeciwnym, zmierzając do dolnej krawędzi ekranu.

Sporo czasu spędzamy we wspomnianej łódce, stanowiącej nasz główny środek transportu między kluczowymi lokacjami. Poza tym lądujemy w autobusie, na drezynie, a nawet... w czołgu. Niezbyt często, lecz zdarza się, że gra otwiera się nieco bardziej, pozwalając eksplorować świat w kilku kierunkach jednocześnie. Nie jestem pewien, czy to trafiony pomysł, bo ewentualne błądzenie skutecznie spowalnia i tak szczątkową narrację. A skoro o niej mowa – dużym zaskoczeniem okazały się dialogi. Co prawda symboliczne i w zasadzie niewiele wyjaśniające, ale są (na dodatek zadbano o polski dubbing).

W duecie raźniej

Reanimal pozwala na zabawę w singlu albo dwuosobowej kooperacji (zarówno lokalnie, jak i przez sieć). Jest to zasadne, bo **stojące przed nami wyzwania tak zaprojektowano, że gros czynności wykonujemy w duecie**. W pojedynkę nie wdrapiemy się na wyżej położony gzyms, nie przesuniemy kontenera, nie pociągniemy za dwie wajchy naraz ani nie wyważymy drzwi łomem – do wszystkich podobnych akcji potrzeba dodatkowej pary rąk.

Dzięki takiej konstrukcji zagadek rodzeństwo może poczuć się jak zgrany zespół, a jedno nie oddala się zanadto od drugiego. Nawet wchodząc do nowego pomieszczenia, brat poczeka na siostrę – nie zostawi jej na pastwę losu. W singlu nasz kompan przeważnie z automatu wykonuje potrzebne czynności, więc zabawa w pojedynkę nie przysparza żadnych trudności. Nie trzeba się też martwić, że kierowany przez sztuczną inteligencję dzieciak będzie bezmyślnie wpadał w łapy potworów. Jeśli ktoś ponosił porażkę w wyniku opieszałości i nieostrożności, to wyłącznie ja sam.

Raptem w jednym miejscu zachowanie towarzysza dało mi w kość, gdy rodzeństwo związane liną musiało przejść nad przepaścią, lawirując na kruchych chodnikach, a błąd brata oznaczał śmierć siostry i vice versa. W praktyce przeszkoda okazała się banalna do pokonania, wystarczyło podążać ścieżką wytyczoną przez twórców, zamiast niepotrzebnie kombinować. Ponadto raz udało mi się „zepsuć" grę – wczytanie zapisu po śmierci nie uruchomiło skryptu i zostałem uwięziony w pewnej lokacji na dobre. Na szczęście nie trzeba było zaczynać wszystkiego od nowa, musiałem powtórzyć tylko ostatni rozdział.

Niby tak samo, ale...

Od strony wizualnej to też właściwie powtórka z rozrywki. **Dwie pierwsze części *Little Nightmares* bazowały na Unreal Enginie 4, tym razem posłużono się najnowszą wersją tego silnika, lecz o skoku jakościowym nie ma mowy.** To bliźniaczo podobny surrealistyczny świat skąpany w mroku i odmalowany w przygaszonych, zimnych barwach. Jeśli kogoś zachwyci, to prędzej estetyką, a nie wizualnymi wodotryskami, bo tych zwyczajnie tu nie uświadczymy.

A więc tak, Tarsier Studios znów zrobiło grę wedle wypracowanego przed laty szablonu. Czy to przeszkadza w dobrej zabawie? Absolutnie nie! Pod warunkiem że w tej formule wciąż widzisz potencjał. **|CDA|**

Szwedzi znów zrobili grę wedle wypracowanego przed laty szablonu.

7+

+ fantastyczny klimat
+ przytłaczający i zróżnicowany świat
+ świetnie zaprojektowani przeciwnicy
+ nastrojowa oprawa dźwiękowa
+ bardziej otwarta na eksplorację niż seria *Little Nightmares*
+ drobne urozmaicenia w rozgrywce

– brak wyraźnego progresu względem *Little Nightmares*
– niektórym da się we znaki pewne zmęczenie tą formułą
– przesadnie rozciągnięte sekwencje w łódce
– praca kamery czasem utrudnia sterowanie, szczególnie w scenach ucieczek

OKIEM KRYSTIANA „UV-A" SMOSZNY

OCENA **8+**



Korespondencyjny pojedynek na grę w konwencji *Little Nightmares* bez trudu wygrywa *Reanimal*. Choć wydana niedawno „trójka" była jak najbardziej poprawna, to właśnie twórcy ze Szwecji wykonali krok naprzód, który okazał się niezbędny, żeby ten pomysł zachował odpowiednią świeżość i zwyczajnie się nie znudził.

Recenzję autorstwa UV-a znajdziesz na cdaction.pl.

PLATFORMY PC, PS5, XSX PRODUCENT BANDAI NAMCO STUDIOS WERSJA PL BRAK
GRALIŚMY NA PC SOULSLIKE, WAMPIRY, POSTAPO



Bratał się z wampirami, miast na nie polować: Jakub „Pabi" Pabisz

Zawsze bądź sobą. No chyba że możesz być Batmanem. Wtedy zawsze bądź Batmanem. *Code Vein II* potraktował tę maksymę poważnie, ale zamiast Mrocznego Rycerza na wzór do naśladowania wybrał *Elden Ringa*. To musiało się udać – przecież każda gra zyskuje na dodaniu do niej otwartego świata... prawda?

Trudno się temu podejściu dziwić, w końcu seria naśladownictwo ma we krwi. Pierwsza część nie bez powodu zasłużyła sobie na miano „anime soulsów", jako że poza elastycznym systemem rozwoju postaci, porzuceniem fantasy na rzecz postapo z wampirami i skrętem estetycznym w stronę japońskiej szkoły animacji niewiele odróżniało ją od dzieł FromSoftware. Podobnie enigmatyczna, lecz nawet w połowie nie tak zapamiętywalna fabuła w połączeniu z niekiedy zbyt nachalnie odtwórczymi lokacjami (z obligatoryjnym trującym bagnem i wcale-nie-Anor-Londo na czele) sprawiły, że *Code Vein* trudno było postawić w jednym szeregu z *Dark Soulsami* i musiał zadowolić się tytułem solidnego, ale jednak klona.

Czy wydana ponad sześć lat później kontynuacja zostanie zapamiętana w podobny sposób? Były nawet szanse na coś więcej, ponieważ **w *Code Vein II* da się dostrzec zręby naprawdę niezłej gry**. Niestety rozwodnienie jej dopchniętym kolanem otwartym światem, mało inspirujący do dalszej zabawy początek i fatalny stan techniczny na premierę mogą sprawić, że lwia część odbiorców odłoży produkcję, nim ta zdąży zaprezentować swoje mocne strony.

Polak, Japończyk, dwa bratanki

Podobnie jak zrobiło to studio CI Games w przypadku *Lords of the Fallen*, **twórcy z Bandai Namco postawili w *Code Vein II* na miękki reset serii**. Z poprzedniczki ostały się podstawy rozgrywki, centralna koncepcja revenantów, czyli praktycznie rzecz biorąc wampirów, a także charakterystyczne retrospekcje, w których spacerujemy po korytarzach i oglądamy fragmenty z przeszłości bohaterów niezależnych.

Nie zmienił się również wszechobecny duch shōnen anime (patrz: ramka *Zaiste przedziwne!*), objawiający się nie tylko w oprawie wizualnej, ale też w sposobie prowadzenia fabuły, projektach postaci oraz dialogach. Jeśli nie macie specjalnego miejsca w serduszku na pompatyczne ratowanie świata, moc przyjaźni i zaufania, a także ekscentryczną obsadę, której jedna trzecia flirtuje z naszym bohaterem bez żadnego szczególnego powodu, to prawdopodobnie trudno będzie wam się wczuć.

Poza tym mniej lub bardziej zmieniło się wszystko. Szczególnie dostało się fabule, bo oprócz wspomnianych wcześniej revenantów cała reszta trafiła do wora i pod tym względem „dwójka" nie ma żadnego związku z pierwszą częścią. Nie zamierzam udawać, że ronię łzy po skasowanych wątkach, gdyż trzy lata po zagraniu w *Code Vein* nie pamiętam z nich dosłownie niczego, więc jestem w stanie zrozumieć tę decyzję. Zresztą okazała się słuszna, ponieważ **historia z drugiej odsłony na pewno zostanie ze mną na dłużej**, choć nie obyło się bez kilku potknięć.

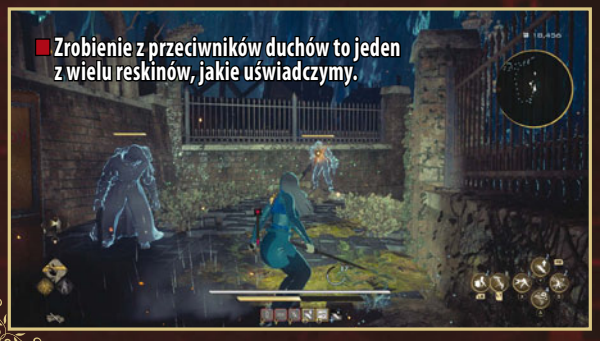
Wspaniała przygoda łowcy i Lou

Akcja toczy się w świecie stylizowanym na naszą rzeczywistość z lekką domieszką postapokalipsy. Protagonista, łowca revenantów, budzi się w trumnie w organizacji badawczej MagMell. Choć zginął, ratując lokalnych mieszkańców przed tajemniczym zagrożeniem, zostaje przywrócony do życia i teraz współdzieli serce z Lou – wampirzycą posiadającą rzadką zdolność do cofania się w przeszłość.

eprasa.pl e6c85a3ba8



Trzech na jednego to banda łysego.



Zrobienie z przeciwników duchów to jeden z wielu reskinów, jakie uświadczymy.

Imperatyw fabularny sprawia, że ten egzotyczny duet musi wyruszyć w podróż przez czas i przestrzeń, by powstrzymać kataklizm niszczący świat kawałek po kawałku. Powoduje go poprzednia grupa bohaterów, która sto lat wcześniej dała się magicznie zapieczętować, by zapobiec apokalipsie. Teraz ich miniaturowe więzienia powoli przekraczają termin przydatności i jedynym sposobem na zatrzymanie tego procesu jest zabicie herosów. Najpierw trzeba izolujące ich kokony odnaleźć i otworzyć, a klucz do tego ma leżeć właśnie w przeszłości.

Na pierwszy rzut oka nie brzmi to zbyt porywająco – ot, standardowe dla fantastyki „idź gdzieś i znajdź coś, bo inaczej będzie kłopot", co zresztą przyczynia się do takiego sobie początku gry. Trudno też uwierzyć w motywację naszego łowcy, zgadzającego się na udział w misji z tylko sobie znanych powodów. Nigdy nie dowiemy się, czy kieruje nim wdzięczność, poczucie obowiązku, czy może wstydził się odmówić, gdy poprosiła go o to szefowa instytutu MagMell, trzymetrowa wampirzyca w stylu Lady Dimitrescu.

Choć możemy stworzyć naprawdę ładnie wyglądającą postać, trudno zakochać się w niej ze względu na osobowość. To bohater z typu milczących – ma za mało charakteru, by być pełnoprawną personą, ale jednocześnie nie na tyle mało, aby łatwo dało się go potraktować jako stanowiącą przedłużenie gracza wydmuszkę. Szczególnie zabawnie wypada to w licznych przerywnikach filmowych. Wszyscy występujący w nich enpece są bardzo dynamiczni i ekspresyjni, a nasz Van Helsing z dyskontu kroczy przez nie z mową ciała ograniczoną do kręcenia i kiwania głową oraz łagodnego, lekko głupawego uśmiechu.

Kluczowe dla historii walki z bossami potrafią zagrać na emocjach.

Powrót do przeszłości

Koncepcja podróży w czasie również początkowo wywołała mój niepokój. To na tyle wyświechtany motyw, że trudno powiedzieć na jego temat coś nowego. Pierwsze kontakty z nim te obawy potwierdzają, bo mimo że na każdym kroku słyszymy przestrogi przed zbytnim mieszaniem w kotle czasu, skala konsekwencji dokonanych przez nas sto lat wcześniej ingerencji jest zaskakująco niewielka. Podam przykład z prologu: gdy cofamy się w przeszłość i ratujemy MagMell przed najazdem bandytów, którzy zabili wszystkich pracowników instytutu, efekt w teraźniejszości to przeżycie kilku enpeców i pojawienie się łączącego wyspę z kontynentem mostu. I tyle, przez stulecie nie dokonały się żadne przełomowe odkrycia, nawet przeciwnicy stoją w tych samych miejscach.

Po kilku godzinach gry okazuje się, że twórców efekty motyla i paradoksy dziadka zwyczajnie nie interesują. **Podróże w czasie pełnią tu funkcję przede wszystkim emocjonalną, prezentując ładny i pełen nadziei świat sprzed wieku** oraz idealizm i poczucie obowiązku kierujące bohaterami, którzy go uratowali mimo osobistych traum. Każdego z nich mamy okazję w przeszłości poznać i nawiązać relację z pogranicza przyjaźni i romansu.

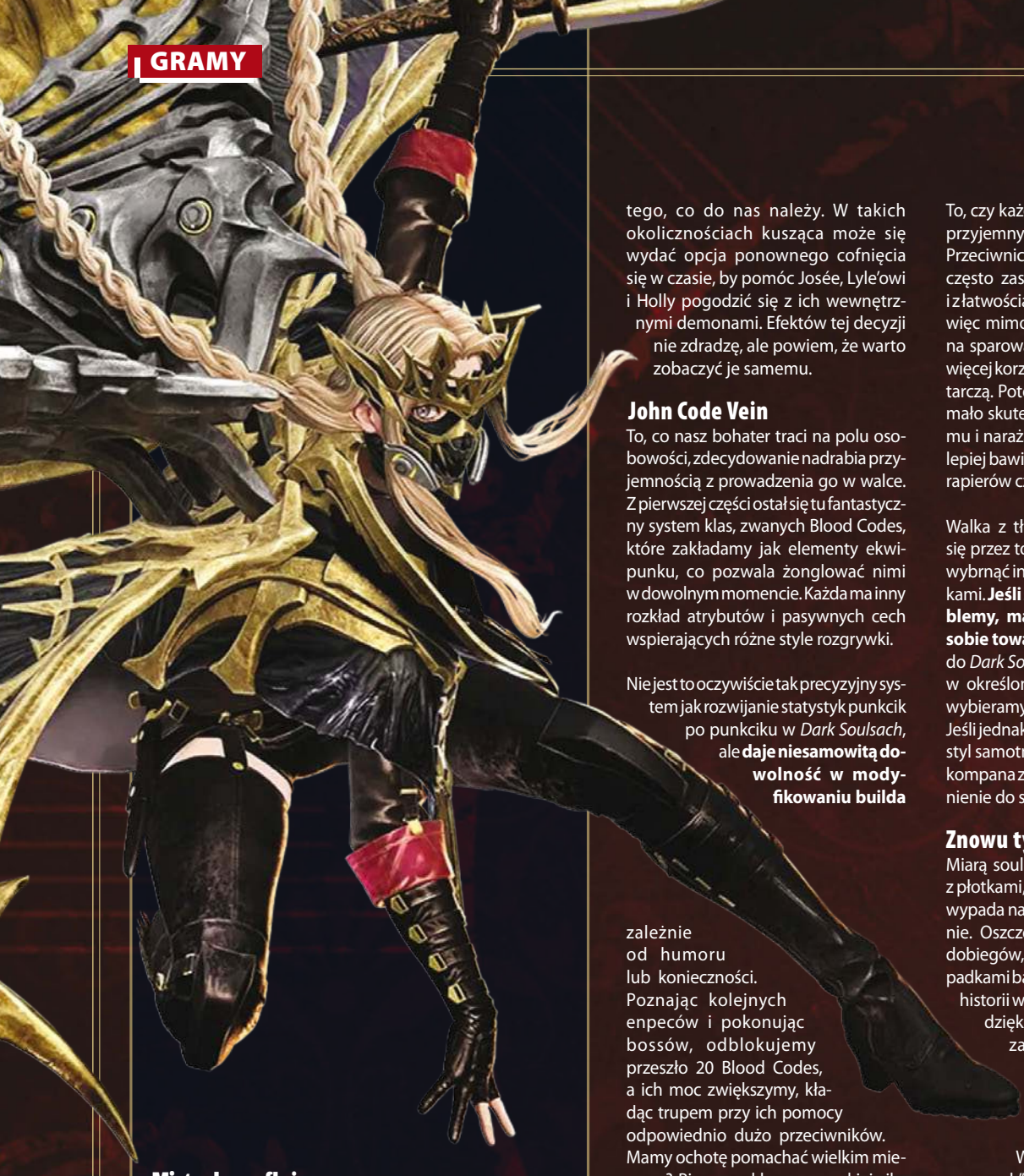
To właśnie ich historie stanowią centralny punkt fabuły, nasz nijaki protagonista służy nam głównie za narzędzie do odkrywania, co przydarzyło się postaciom żyjącym sto lat wcześniej. To w pewnym sensie test psychologiczny – im bardziej pozwolimy sobie na zaangażowanie się w ich wątki, tym trudniejsze emocjonalnie będzie zrobienie w teraźniejszości »

Zaiste przedziwne!

Shōnen to kategoria mangi i anime, której grupę docelową stanowią głównie dorastający chłopcy. Historie tego typu pełne są akcji, przygód i walki ze złem. I to wszystko znajdziemy w *Code Vein II* – „dwójka", tak jak poprzedniczka, wywołuje silne wrażenie „grania w anime", które zresztą można jeszcze spotęgować, wybierając fantastycznie zrobioną oryginalną wersję językową. Fani rozpoznają w niej wielu aktorów użyczających głosów w popularnych serialach animowanych, takich jak *Attack on Titan*, *Jujutsu Kaisen* czy *Hunter x Hunter*.

Na szczególną uwagę zasługuje Takehito Koyasu, najmocniej kojarzący się z rolą Dio Brando ze słynnego nie tylko ze względu na memy *JoJo's Bizarre Adventure*. Tu wciela się w Zenona – błyskotliwego naukowca, z charakteru będącego skrzyżowaniem cyberpunkowego gangstera i disneyowskiej księżniczki. To zdecydowanie najbardziej charyzmatyczny bohater w grze. Aż szkoda, że pojawia się dopiero bliżej końca, choć nie przeszkadza mu to kraść show w każdej scenie.

eprasa.pl e6c95a3ba8



Mistrz kamuflażu

Code Vein II lubi zatajać pewne mechanizmy rozgrywki. Nigdy nie dowiemy się, którzy przeciwnicy są wystarczająco silni, abyśmy mogli rozwinąć obecnie używany Blood Code, pokonując ich. Więzi z enpecami zacieśnimy również metodą prób i błędów, gdyż czynników wpływających na poziom bliskości nie określono zbyt jasno. Inny, wydawałoby się, pomocny w eksploracji bajer twórcy postanowili ukryć... na widoku.

Wiedziałem, że nasz motocykl ma funkcję szybowania, ale byłem przekonany, że trzeba ją w jakiś sposób odblokować. Po 50 godzinach tknęło mnie, że chyba coś pominąłem. Okazało się, że można wzbić się w powietrze od samego początku, lecz informacji, którym przyciskiem rozkładamy skrzydła, nie umieszczono w żadnym z miliona samouczkowych okienek. Wyświetla się tylko wtedy, gdy całkiem zatrzymamy pojazd, co nie zdarza się zbyt często. Mogę przynajmniej poświadczyć, że lot nie jest konieczny do ukończenia głównej fabuły, co tylko podkreśla, jak bardzo *Code Vein II* nie potrzebował otwartego świata.

tego, co do nas należy. W takich okolicznościach kusząca może się wydać opcja ponownego cofnięcia się w czasie, by pomóc Josée, Lyle'owi i Holly pogodzić się z ich wewnętrznymi demonami. Efektów tej decyzji nie zdradzę, ale powiem, że warto zobaczyć je samemu.

John Code Vein

To, co nasz bohater traci na polu osobowości, zdecydowanie nadrabia przyjemnością z prowadzenia go w walce. Z pierwszej części ostał się tu fantastyczny system klas, zwanych Blood Codes, które zakładamy jak elementy ekwipunku, co pozwala żonglować nimi w dowolnym momencie. Każda ma inny rozkład atrybutów i pasywnych cech wspierających różne style rozgrywki.

Nie jest to oczywiście tak precyzyjny system jak rozwijanie statystyk punkcik po punkciku w *Dark Soulsach*, ale **daje niesamowitą dowolność w modyfikowaniu builda** zależnie od humoru lub konieczności. Poznając kolejnych enpeców i pokonując bossów, odblokujemy przeszło 20 Blood Codes, a ich moc zwiększymy, kładąc trupem przy ich pomocy odpowiednio dużo przeciwników. Mamy ochotę pomachać wielkim mieczem? Bierzemy klasę o wysokiej sile. Wolimy postrzelać albo otruć wrogów? Wybieramy inną. Na tym jednak dostosowywanie postaci się nie kończy!

Po kolei, żeby nikt dwa razy lania nie dostał

Bronie nie różnią się tylko kilkoma cyferkami. Każda ma swój wyjątkowy zestaw ruchów, a także cztery gniazda na aktywowane umiejętności – od ataków specjalnych, przez wzmocnienia, po magię – wykorzystujące punkty krwi, które gromadzimy, używając uderzenia wysysającego juchę. Jest ono jeszcze potężniejsze, jeśli najpierw uda nam się przełamać postawę wroga odpowiednio silnymi ciosami lub zajść go od tyłu. Klocków do układania wymarzonego builda mamy tu sporo i sprawia to ogromną frajdę.

To, czy każdy styl gry okaże się równie przyjemny, to zupełnie inna sprawa. Przeciwnicy są tu bardzo agresywni, często zasypują nas gradem ciosów i z łatwością przełamują naszą postawę, więc mimo tego, że okienko czasowe na sparowanie jest dość długie, nieco więcej korzyści przynosi zastawienie się tarczą. Potężna i powolna broń z kolei mało skutecznie wybija wrogów z rytmu i naraża nas na obrażenia, dlatego lepiej bawiłem się, używając szybszych rapierów czy podwójnych ostrzy.

Walka z tłumem przeciwników staje się przez to koszmarem i trudno z niej wybrnąć inaczej niż rozpaczliwymi unikami. **Jeśli starcia sprawiają nam problemy, mamy możliwość dobrania sobie towarzysza.** W przeciwieństwie do *Dark Soulsów* nie przywołujemy go w określonym punkcie, tylko zawsze wybieramy jednego z dostępnej puli. Jeśli jednak preferujecie w soulslike'ach styl samotnego wilka, to zawsze da się kompana zamienić w pasywne wzmocnienie do statystyk.

Znowu ty?

Miarą soulslike'a są jednak starcia nie z plotkami, tylko z bossami. *Code Vein II* wypada na tym polu całkiem pozytywnie. Oszczędza nam traumatycznych dobiegów, a poza pojedynczymi przypadkami balans daje radę. Kluczowe dla historii walki nie zawodzą, w dodatku dzięki wspomnianym wcześniej zabiegom fabularnym oraz komponującej się z nimi smętnej muzyce potrafią zagrać na emocjach.

Większy problem trapi „szeregowych" bossów – mianowicie powtarzalność. Z niektórymi ich typami zmierzymy się częściej niż tytułowy bohater filmu *Wściekłe pięści Węża* z około siedemnastoma Andrzejami. Rozciąga się to również na zwykłych przeciwników i gdzieś od połowy gry właściwie przestajemy widywać nowe ich rodzaje, chyba że liczymy podmienione tekstury, bo ruchy mają identyczne.

To kwestia symptomatyczna dla głównej przypadłości tego dzieła. ***Code Vein II* dużo lepiej sprawdziłby się jako produkcja nieco krótsza, o zwartej, labiryntowej konstrukcji poziomów** na wzór pierwszych *Dark Soulsów* (czym zresztą odznaczała się poprzedniczka). Zamiast tego wtryniono tu otwarty świat, chyba tylko dlatego, że *Elden Ring* też taki miał. Gdy już

dotrzemy do bardziej rozbudowanych, zamkniętych lokacji fabularnych, to robi się naprawdę nieźle, ale podróży pomiędzy nimi równie dobrze mogłoby nie być. Nie nazwałbym tego tragedią, po prostu **przemieszczanie się po mapie nie wnosi do zabawy wiele** poza wydłużeniem czasu potrzebnego do ukończenia gry.

Renegat

W eksploracji nie czeka nas nic specjalnie ciekawego, ot, trochę powtarzalnych lochów i szmelcu do zebrania. Gdyby nie rozsiane na wzór kościołów Mariki wzmocnienia do przywracających zdrowie fiolek i rozwijające relacje z enpecami fetch questy, nie mielibyśmy zbyt wielu powodów do badania okolicy. Na szukanie całych sześciu gorących źródeł w celu otrzymania drętwej animacji kąpieli oraz z jakiegoś powodu przepisu do craftingu (na marginesie: kolejny zbędny system) spuszczę zasłonę milczenia.



Nie na taką korridę się umawialiśmy.



Alarm odwołany, to jednak Polska.

Jak zmatowieniec w *Elden Ringu* ma swoją kucykokozę, tak **nasz łowca zasuwa po bezdrożach i przestworzach na skrzydlatym motocyklu** (patrz: ramka *Mistrz kamuflażu*). Model jazdy nie jest taki zły, pozwala na driftowanie i poczucie prędkości, ale podobnie jak otwarty świat sprawia wrażenie dodanego na siłę. Wierzchowiec w produkcji FromSoftware stanowił integralną część rozgrywki, przydawał się w walkach z niektórymi bossami i wzbogacał eksplorację. W *Code Vein II* możemy co najwyżej potrącić wroga i zadać mu tym sposobem mniejsze obrażenia niż nawet najsłabszą bronią.

Deszcz? Litości, ja mam tylko 256 MB RAM-u

Taki sobie otwarty świat byłby jeszcze do wytrzymania, gdyby nie dramatyczny stan techniczny na premierę. **Przesiadka na Unreal Engine 5 mocno odbiła się na optymalizacji.** W wersji na PC spędziłem dobrą chwilę, szukając konfiguracji ustawień wyciskającej więcej niż kilkanaście klatek na sekundę. Udało się je względnie ustabilizować w okolicach 30, ale wciąż opady atmosferyczne i zbyt duża liczba przeciwników powodowały, że gra się krztusiła. Jakość oprawy, choć całkiem przyjemnej dla oka, niespecjalnie uzasadnia występowanie takich problemów. Zabawnie wypadała też za szybka jazda na motocyklu, gdy mapa nie nadążała z ładowaniem się, co powodowało zwiechę. Na szczęście nie odczułem poważnych spadków fps-ów w walkach z bossami, ale i tak sytuacja nie prezentuje się kolorowo.

Istnieje szansa, że w momencie, gdy to czytacie, jest już lepiej, ponieważ **Bandai zapowiedziało na przełom lutego i marca szereg aktualizacji mających poprawić stan techniczny i balans rozgrywki**. Wieści o tym, że twórcy pracują nad problematycznymi kwestiami, cieszą, ale nie wiem, czy to wystarczy, by pozbyć się smrodu pozostawionego przez słabą premierę. A szkoda, bo podstawy gameplayu sprawiają dużo frajdy, fabule zaś nie brakuje potencjału do wyciskania łez.

Za wysokie progi

Code Vein II nie pomaga fakt, że rozkręca się jak *Śmierć w Wenecji*, bo to, co najlepsze, pokazuje dopiero po kilku godzinach. Tytuł wyraźnie by zyskał, gdyby twórcy przyspieszyli początek, skompresowali mapę i skrócili całość o jakieś 10 godzin. Zamiast tego wręczyli swojej grze o parę rozmiarów za duże buty otwartego świata, których nie ma czym wypełnić.

Uważam, że warto dać jej szansę, szczególnie po obiecanych aktualizacjach, bo ostatecznie bawiłem się tu naprawdę dobrze. Niemniej rozumiem też, że łatwo się od produkcji odbić, zwłaszcza gdy wychodzi równolegle z bardzo udanym *Nioh 3* (recenzja w tym numerze!) – w porównaniu z nim wampirzy soulslike wypada po prostu blado. |CDA|

Code Vein II nosi za duże buty otwartego świata, których nie ma czym wypełnić.

7

+ wyciskająca łzy fabuła
+ fantastyczny system klas i rozwoju postaci
+ przyjemna mechanika walki
+ rozkręca się po wolnym początku
+ dobrze zaprojektowane zamknięte poziomy...

– ...otoczone wciśniętym na siłę otwartym światem
– fatalny stan techniczny na premierę
– recykling bossów i szeregowych przeciwników
– nijaki główny bohater

eprasa.pl e6c85a3ba8

PLATFORMY PC, PS5 PRODUCENT THE GAME BAKERS WERSJA PL BRAK
GRALIŚMY NA PC WSPINACZKA, SURVIVAL

CD-ACTION POLECA

CAIRN

Złote góry obiecuje: **Alicja Wojciechowska**

Piękno branży gier polega na tym, że czasami praktycznie znikąd pojawia się tytuł, który z miejsca podbija serca odbiorców, a w wyścigu o nagrody może okazać się czarnym koniem.

Prawda jest taka, że na najnowsze dzieło studia The Game Bakers (znanego z *Furi* oraz *Haven*) mało kto czekał. Szum medialny i hype przed premierą stały na raczej mizernym poziomie. Trudno się też temu dziwić, gdyż **produkcja traktująca o wspinaczce górskiej w teorii nie brzmi porywająco** (zresztą podobny koncepcyjnie *Jusant* autorstwa Don't Nod świata nie zawojował). Dopiero pierwsze recenzje i entuzjastyczne reakcje graczy pokazały, że mamy do czynienia z perełką jaśniejącą jak gwiazda w oceanie bylejakości. Nie tylko dzięki dopracowanemu gameplayowi, ale też – a może przede wszystkim – za sprawą warstwy artystycznej i prezentowanej treści.

Droga na szczyt

W *Cairn* wcielamy się w Aavę – profesjonalną alpinistkę o niełatwym charakterze, dla której wspinaczka to cały świat. Jej największym marzeniem pozostaje samotne zdobycie szczytu góry Kami, co nie udało się jeszcze nikomu ze względu na ekstremalną trudność podejścia. Protagonistka jest jednak zdeterminowana, aby dokonać tego pomimo wszelkich przeciwności losu. Wyrusza więc dzielnie na wyprawę, mając za jedynego towarzysza swojego wiernego robocika – ten pomaga jej choćby poprzez zbieranie pozostawionych na skałach haków.



Mechaniczny kompan pełni jeszcze inną, niezwykle ważną dla fabuły funkcję – odtwarza wiadomości wysłane przez znajomych głównej bohaterki. Od czasu do czasu odzywają się przyjaciele, druga połówka, agent. Te krótkie monologi mówią nam sporo zarówno o postaciach drugoplanowych, jak i o samej Aavie. Poznajemy jej stosunek do sławy, do obowiązków, do prozy życia z dala od gór. **To niesamowite, jak za pomocą tak niewielu środków autorom udało się przekazać tak wiele.** Nic nie jest wyłożone kawa na ławę, niekiedy cisza albo jeden grymas wyrazi więcej niż tysiąc słów.

Iść, ciągle iść w stronę słońca?

Nie będziemy skazani tylko na bezcielesne głosy – kobieta trafi też na kilka osób z krwi i kości, rezydujących na górze lub próbujących ją zdobyć. Nawet krótkie spotkania zapadają w pamięć. Co więcej, podczas eksploracji możemy odkopać sporo wątków pobocznych, zbierając porozrzucane tu i ówdzie listy czy przedmioty. Poznamy historię oraz kulturę plemienia, które zamieszkiwało jeszcze do niedawna Kami, poczytamy o smutnych losach innych podróżników, poliżemy psychoaktywną żabę, a nawet odkryjemy sekretny rave w jaskini. **Prosta historia o wspinaniu się ma wiele warstw, więcej, niż się wydaje na pierwszy rzut oka.** Komedia i tragedia zarazem. Jak życie.

To perełka jaśniejąca jak gwiazda w oceanie bylejakości.

Jaki finał czeka wyprawę Aavy, to już zależy od nas, bo zakończenia są dwa. W pewnym momencie rozgrywki należy dokonać brzemiennego w skutki wyboru. Co tak naprawdę się dla nas liczy? Czy podczas wędrówki poukładaliśmy sobie pewne rzeczy w głowie? Co sobą reprezentujemy jako człowiek? Niezależnie od opcji, na którą się zdecydujemy, historia zostanie z nami jeszcze na długo po tym, jak obejrzymy napisy końcowe. Jestem pod wielkim wrażeniem, jak świetną, mądrą i wzruszającą opowieść tu przeżyjemy. Chapeau bas!

Ręka, noga, mózg na ścianie

Nie samą opowieścią żyje jednak gracz. **System przemieszczania się zaprezentowany w *Cairn* jest genialny w swojej prostocie**, a całość wygląda zaskakująco realistycznie (o czym więcej w ramce). Stajemy przy skale i aktywujemy przycisk odpowiedzialny za wspinaczkę. Następnie poruszamy



Człowiek kontra natura.

eprasa.pl ed...

OKIEM KAROLA LASKI

OCENA **10**



Cairn zapiera dech w piersiach, i to nie tylko przez brak tlenu podczas wspinaczki. Studio The Game Bakers rewolucjonizuje sposób poruszania się w grach wideo, ponadto niezwykle pomysłowy i wielopoziomowy gameplay łączy błyskotliwie z historią o dwóch twarzach eskapizmu. Tytuł indie jedyny w swoim rodzaju i jeden z najwybitniejszych w dziejach branży.

Recenzję autorstwa Karola znajdziesz na cdaction.pl.



Znalezienie dobrego miejsca na wspinaczkę to połowa sukcesu.



Chyba czas zrobić porządek w plecaku.

każdą kończyną z osobna – wybraną automatycznie lub manualnie – tak, aby znaleźć jak najlepsze miejsce na chwyt lub podparcie, i się podciągamy. Załapanie, o co chodzi, zajmuje chwilę, ale na szczęście samouczek przeprowadza nas bezboleśnie przez meandry sterowania. Jak już włączy się nam flow, to żadna ściana niestraszna...

...Tak prawdopodobnie brzmiały ostatnie słowa niejednego alpinisty. Wobec własnych umiejętności oraz samej góry trzeba nauczyć się pokory. Nie da się wspinać w nieskończoność, ciało ludzkie ma swoje ograniczenia. Bohaterka męczy się, zwłaszcza w niewygodnych pozycjach, i choć możemy zapewnić jej chwilę odpoczynku, wbijając hak w ścianę, to istnieje ryzyko, że **źle zaplanowana trasa skończy się bolesnym upadkiem, a nawet śmiercią**. Zgon cofa nas do ostatniego biwaku – chyba że włączymy w opcjach ułatwienia, np. automatyczny zapis za każdym razem, gdy dotykamy gruntu, albo powypadkowe przewijanie czasu. Dzieło studia The Game Bakers oferuje sporo takich kół ratunkowych, które opcjonalnie eliminują też quick time eventy i marginalizują konieczność dbania o podstawowe potrzeby.

Trudna sztuka przetrwania

Ułatwienia doceniam, chociaż przyznam, że przez usunięcie aspektu survivalowego gra sporo traci, bo zrealizowano go świetnie. Bohaterka musi się martwić o głód, pragnienie, ciepło oraz wytrzymałość. Podczas wędrówki zbieramy grzyby i zioła, łowimy ryby, a także znajdujemy prowiant porzucony przez innych. Miejsce w plecaku kiedyś się skończy, więc zasobami trzeba umiejętnie zarządzać.

W określonych miejscach możemy rozbić namiot, a w środku zająć się m.in. gotowaniem. Łącząc ze sobą składniki, przyrządzamy dania, które oprócz napełnienia żołądka dodają czasowe bonusy do wspinaczki. Warto też pamiętać o owijaniu zranionych palców bandażami, aby zachować jak najlepszą przyczepność. **Pogoda również nie pozostaje bez wpływu na wyprawę. W deszczu ślizgamy się na skałach, przez co o wiele łatwiej o upadek.** Niekiedy kiepskie warunki dobrze po prostu przeczekać.

Twórcom udało się to wszystko ładnie zbalansować. Na domyślnym poziomie trudności nie miałam poczucia, że całość jest banalna albo przegięta w drugą stronę. Nigdy niczego mi nie zabrakło, chociaż parę razy przymusowy post niebezpiecznie się przeciągał.

Szczyt wszystkiego

Widziałam hulające po sieci porównania *Cairn* do *Death Stranding* – i coś w tym jest. Chociaż pod względem mechanik i wydźwięku (oraz budżetu) to zupełnie różne produkcje, to jednak potrafią wprowadzić odbiorcę w podobny nastrój. Masz ochotę zrobić sobie chwilę przerwy, zatrzymać się i cieszyć surowym pięknem przyrody? Siadasz na jakiejś skarpie i po prostu wpatrujesz się w dal, słuchając szumu wiatru lub delikatnej muzyki. **Niemal czujemy w płucach to świeże, górskie powietrze.** Za pomocą ograniczonych środków ekipie udało się osiągnąć świetny efekt. Wiele dla klimatu robi tutaj lekko stylizowana cel-shadingowa grafika, która potrafi zachwycić, nie roszcząc sobie pretensji do fotorealizmu.

Tyle się tu nachwaliłam, więc nasuwa się pytanie: Czy *Cairn* ma jakieś wady? Pewnie. Nieraz w trakcie wspinaczki ręce i nogi bohaterki potrafią wygiąć się pod tak dziwnym kątem, że aż chciałoby się wezwać karetkę. Aava miewa od czasu do czasu problemy z podciąganiem się na bezpieczną półkę. Kiedy zdarzy się jej spaść i zaliczyć glebę, ragdoll wygląda absolutnie komicznie, z kolei gdy oddalamy widok, by zaplanować najlepszą trasę, kamera może odmówić współpracy, przez co cierpi czytelność.

To wszystko jednak tylko drobiazgi, które nie zmieniają faktu, że ***Cairn* to znakomita produkcja. I wcale mnie nie zdziwi, jeśli w tym roku znajdzie się na wielu prywatnych i oficjalnych listach „naj".** Mimo prostoty pomysłu wyjściowego zachwyca wykonaniem i głębią. Zdecydowanie polecam do zrelaksowania się i do przemyślenia paru rzeczy, tym bardziej kiedy aura nie sprzyja górskim wycieczkom w realu. |CDA|

W realu i na ekranie

Czy wspinanie się w *Cairn* ma coś wspólnego z realizmem? Okazuje się, że tak! Firma GOG zaprosiła Kubę Jodłowskiego, profesjonalnego wspinacza, aby zagrał w ten tytuł i ocenił go eksperckim okiem. Z jego ust padło wiele pochwalnych słów dotyczących chociażby układania nóg i rąk oraz dawania mięśniom chwili odpoczynku. Niemniej dziwne mu się wydało, że Aava biega po górach bez butów. Tutaj jesteśmy zgodni.

9

+ głęboka, świetnie opowiedziana historia
+ duża swoboda eksploracji
+ umiejętnie zaprojektowana mechanika wspinania się
+ dobrze zbalansowany survival

– drobne glitche i niedoróbki przy wspinaczce

eprasa.pl e6c85a3ba8

PLATFORMY PC, PS5, NS2 PRODUCENT SAM ENG WERSJA PL BRAK
GRALIŚMY NA PC DESKOROLKA, SURREALISTYCZNA

SKATE STORY

by Sam Eng

CD-ACTION POLECA

Miał najlepszą jazdę w życiu: **Gruby AL**

Gier o jeździe na deskorolce było już tyle, że naprawdę trudno liczyć na jakąś znaczącą innowację w tym gatunku. Większy zestaw trików, otwarty świat, może jakieś unikalne akcesorium. Ot, tyle. No bo nikt nie stworzy przecież tytułu o demonie ze szkła i bólu pragnącym pożreć księżyc. Prawda?

Odnoszę wrażenie, że gdyby w Międzynarodowym Biurze Miar i Wag we francuskim Sèvres zechciano umieścić wzorzec typowego gracza, mógłbym posłużyć za idealny model. Kilka godzin przed ekranem w ciągu tygodnia, kilka tytułów zaliczonych w ciągu roku. Przeglądam branżowe doniesienia, ale tylko na tyle, na ile w ramach hobby jest w stanie pozwolić sobie dobijający powoli do wieku średniego facet z rodziną i pracą na coraz bardziej zbolałym karku. Szczerze mówiąc, nie śledziłem z zainteresowaniem zapowiedzi produkcji tworzonej aż sześć lat przez Sama Enga. Szum medialny wokół kolejnych remake'ów *Tony'ego Hawka* czy nowej odsłony serii *skate.* skutecznie zagłuszył próbującą doprosić się o chwilę uwagi pozycję. Tymczasem to właśnie ***Skate Story* okazało się dla mnie najciekawszą grą o deskorolce ostatnich lat**.

David Lynch's Pro Skater

Niniejszy akapit może wyglądać jak dzieło chochlika drukarskiego, który postanowił umieścić koło siebie kilka wyrazów losowo wyrwanych z innych artykułów. To nie błąd redakcyjny, tylko próba opisu fabuły. Gra przenosi nas do rządzonej przez Diabła krainy pełnej pozbawionych snu demonów. W stanie wiecznej aktywności utrzymuje je świecący jasno księżyc. Jeden z mieszkańców Zaświatów, zmęczony i głodny, postanawia więc naturalnego satelitę... zjeść. Aby się do niego dostać, potrzebny będzie jednak środek transportu. Idealna do takiej misji okazuje się deskorolka. Pakt zawarty z władcą świata zmienia demona w istotę ze szkła i gwarantuje mu wolność, jeśli ten pożre księżyce unoszące się nad wszystkimi wymiarami piekła.



Instrukcja, jak nie potłuc się na setki kawałeczków.

Brzmi jak narkotyczna wizja? Przy dalszej części gry wstęp wydaje się ostoją normalności. Przyjdzie nam rozmawiać z monumentalnymi popiersiami filozofów, wykonywać zadania dla cierpiącego na blokadę twórczą drucianego gołębia pisarza i podróżować metrem z odnóżami. Kawę zaś zaserwuje nam pluszowa żaba. Ta królicza nora sięga naprawdę głęboko. A właśnie, **naszym udzielającym dobrych rad przewodnikiem po dziewięciu kręgach skejtowskiego piekła jest szklany królik**.

Raczej nie szukam w elektronicznej rozrywce metafizycznych doznań. Do odczucia satysfakcji z ogrywania danego tytułu wystarcza mi przeważnie władowanie w twarz przeciwnika odpowiedniej liczby naboi. Surrealistycznej fabule *Skate Story* dałem się jednak porwać bez



Efekt pędu powoduje, że zrobienie ostrego screena jest nie lada wyzwaniem.


POV: wychodzisz z korpo w piątek o 17.00.

reszty. Główny wątek jest tak hipnotyzujący, niekonwencjonalny i po prostu inny od tego, czego można się spodziewać po produkcji traktującej o jeździe na deskorolce, że zwyczajnie chce się zobaczyć, dokąd nas on doprowadzi.

Neonowy sen diabła

Historia opowiedziana została w formie napisów (niestety tylko w języku angielskim). Napotykane postacie milczą bądź wydają z siebie wyłącznie krótkie, nieartykułowane dźwięki. Na początku zabawy uznałem to za spory minus, ale z każdym kwadransem spędzonym przed ekranem brak nagranych dialogów zdawał się coraz lepiej pasować do niezwykłej atmosfery produkcji. Tym bardziej że **pod względem warstwy audio tytuł stoi na naprawdę wysokim poziomie**. Turkot kół, wszelkiego rodzaju trzaski i zgrzyty deski brzmią bardzo sugestywnie. Najjaśniejszym punktem jest jednak zdecydowanie soundtrack autorstwa zespołu Blood Cultures. Łącząca eksperymentalny indie pop z elektroniką muzyka zmienia się dynamicznie wraz z tym, co dzieje się na ekranie. I robi to doskonale. Tego nie da się opisać, to trzeba przeżyć.

Esencja przyjemności płynącej z jazdy na desce. W piekle.

Nie inaczej ma się kwestia oprawy wizualnej. Nie dajcie się zwieść ziarnistym screenom z małą liczbą detali. **Skąpane w ciemnościach Zaświaty, chociaż nie porażają jakością modeli czy szczegółowością tekstur, uwodzą niesamowitym klimatem.** Wykręcona wersja ulic wielkiej metropolii potrafi dynamicznie zmienić się w las czerwonych kolców. Jazda między starożytnymi budowlami miesza się z polowaniem na księżyce pośród migoczących gwiazd. Wszystko to, obserwowane przez załamującego światło szklanego skejtera, robi niepowtarzalne wrażenie.

Między pędem a eksploracją

Jest dziwnie, jest klimatycznie, ale jak się w ogóle w *Skate Story* gra? Każdy z poziomów piekła łączy w sobie niewielki otwarty świat (wykonujemy w nim konkretne zadania posuwające fabułę do przodu) oraz fragmenty tunelowe, w których gnamy przed siebie, unikając po drodze zagrożeń czyhających na naszego delikatnego skejtera, by dotrzeć w jednym kawałku do eterycznych wrót. Etapy te sprawiają najwięcej frajdy: szybkie tempo podkreśla fenomenalna muzyka, a otoczenie stale się zmienia. Bywa, że czasem dosłownie co kilkadziesiąt sekund wpadamy w kolejny portal, który przenosi nas do zupełnie innej miejscówki.

Fragmenty „openworldowe" są nieco słabsze – tu nic nas nie popędza, przez co gra traci na dynamice. Niemniej to właśnie w nich odblokowujemy i testujemy nowe umiejętności. Kolejne triki odkrywamy wraz z postępami w kampanii. Wypada to bardzo naturalnie (nasz demon nie jest jakimś bogiem deskorolki, tylko uczy się jej krok po kroku) i znacznie ułatwia opanowanie sterowania, które co prawda nie odrzuca skomplikowaniem, ale potrzeba dłuższej chwili, by się do niego przyzwyczaić. **Za wykonywane akrobacje otrzymujemy dusze służące za lokalną walutę. Wymieniamy je na elementy kosmetyczne: nowy deck, zawieszenie czy koła.** Szkoda, że tuning nijak nie wpływa na wrażenia z jazdy, bo w trakcie rozgrywki trudno dostrzec cokolwiek więcej poza zmienionym kolorem deski.

Co ważne i warte podkreślenia, wykonywane triki są bardzo „mięsiste". Lądowanie po kickflipie, ukrócenie pędu powerslide'em, większa bezwładność podczas manuala – wszystko ma odpowiedni ciężar, dodatkowo podkreślony ujęciami i ruchami kamery. **Nie przypominam sobie, by jakakolwiek gra skateboardowa oddawała aż tak dobrze uczucie jazdy na desce.** Wspaniała robota!

Hołd z potłuczonego szkła

Trudno uwierzyć, że za tytuł odpowiada wyłącznie jedna, niemogąca poszczycić się dotychczas jakimś wybitnym dorobkiem osoba (Eng stworzył wcześniej tylko niewielką izometryczną strzelankę *Zarvot* na Switcha). Nie ustrzeżono się drobnych błędów: kamera wariuje, gdy nasz demon roztrzaskuje się po nieudanym triku, tu i tam zdarzyło mi się też wypaść poza mapę. Finalnie jednak powstała naprawdę wielka – choć krótka, bo przejście całości nie zajmuje więcej niż osiem godzin – produkcja.

Sam nie wierzę, że piszę te słowa, ale w zalewie gier skateboardowych to właśnie dzieło, w którym kierujemy demonem ze szkła i bólu, najlepiej oddaje jazdę na desce. Jeśli jesteś posiadaczem PS5 i korzystasz z PlayStation Plus Extra, koniecznie *Skate Story* wypróbuj, tytuł został bowiem dodany do abonamentu w dniu premiery. Pecetowcom również rekomenduję zakup, zaznaczając przy tym, że surrealistyczna atmosfera produkcji prawdopodobnie nie wszystkim przypadnie do gustu. Zajadanie się księżycem może u niektórych wywołać niestrawność. **|CDA|**

8+

+ totalnie abstrakcyjna, ale bardzo wciągająca fabuła
+ styl wizualny
+ wykonywanie udanych trików jest szalenie satysfakcjonujące
+ rewelacyjny soundtrack

− modyfikacje deskorolki nie mają żadnego wpływu na jazdę
− drobne problemy z kamerą po nieudanym triku
− jest intensywnie, ale krótko

PLATFORMY PC, PS5 PRODUCENT TEAM NINJA WERSJA PL BRAK
GRALIŚMY NA PS5 SOULSLIKE, FEUDALNA JAPONIA, FANTASY

Nioh 3

CD-ACTION POLECA

Wyniohał dobrą zabawę: **Krzysztof „Otton" Kempski**

Wiele osób skreślało trzecie *Nioh* już na etapie zapowiedzi czy otwartej bety. Dość niespodziewanie wykluł się z niego jeden z głównych faworytów do tytułu gry roku.

Cóż się jednak dziwić, że do pomysłu przeniesienia serii w quasiotwarty świat wielu fanów podchodziło jak pies do jeża. Już przecież poprzednia próba podobnego zabiegu w wydaniu Team Ninja (mowa o *Rise of the Ronin*) nie skończyła się zbyt dobrze. Wcześniej zresztą też mogliśmy w tę ekipę zwątpić, bo ostatnie lata były dla studia takie sobie – *Stranger of Paradise* czy i tak najlepszy z tego grona *Wo Long* również stanowiły raczej kontrowersyjne eksperymenty. Na szczęście ponownie **okazuje się, że cokolwiek by się działo, w przypadku *Nioh* Japończycy akurat nigdy nie rozczarowują**.

To powrót developera do formy, ale zarazem **tytuł, który po mocno zachowawczej „dwójce" otworzył okno na oścież i wpuścił sporo świeżego powietrza**. Trzecia odsłona serii smakuje nieco inaczej za sprawą nie tylko większej swobody w eksplorowaniu mapy, lecz także podziału klasowego na ninję i samuraja. Dzięki niemu rozwijamy równolegle dwa buildy, dostosowane oczywiście do odrobinę innego schematu rozgrywki. I choć część zadań wciąż sprawia wrażenie wypełniaczy, recykling podstawowych mobków trochę męczy, a zakładkę ekwipunku dalej odruchowo nazywa się raczej śmietnikiem, skok jakościowy jest tak znaczny, że powrót do poprzedniczek może okazać się bolesny.



Lokacje są urozmaicone także pod względem pogody.

Królestwo za katanę

Fabuła „trójki" przenosi nas do roku 1622 i początkowo skupia się na rywalizacji rodzeństwa Tokugawa (Kunimatsu i Takechiyo) o rolę szoguna. Czyli trochę jak w prawdziwej XVII-wiecznej Japonii, gdzie walka o władzę często dzieliła rodziny. Szybko jednak okazuje się, że brat głównego bohatera(*) nie odpuści tak łatwo za sprawą przejmującego nad nim kontrolę mroku. Po krótkiej, niemożliwej do wygrania walce świat zasypują całe hordy yōkai (więcej o nich w ramce), a nam przyjdzie oczywiście posprzątać ten bałagan. Krótko mówiąc, dobrze znany schemat w nowych barwach.

Cała intryga stanowi oczywiście tylko pretekst do tego, by przez kolejne 50-60 godzin **szlachtować zaczerpnięte z japońskiej mitologii demony czy skrzyżować miecze z przywódcami słynnych klanów samurajskich**. Pod względem kreacji świata nie jest to ani trochę poziom gier FromSoftware, ale cieszy dość solidna podbudowa historyczna.

Obecność takich person jak Hattori Hanzō, Minamoto no Yoshitsune czy liczne wzmianki o klanie Tokugawa doceniłem tym bardziej, że byłem na świeżo po przeczytaniu *Wojowników z pól ryżowych* autorstwa Pierre'a-Francois Souyriego. *Nioh 3* przy wszystkich mitologicznych elementach na pewno **w ciekawy sposób pokazuje motywy przewodnie tamtej epoki: ciągłe zdrady, kruche sojusze** i nieustanne szukanie dla siebie korzyści. Ponadto scenariusz rozgrywa się w kilku epokach historycznych.

Niosąc światłość

Wprowadzony przez twórców otwarty świat wbrew pozorom niewiele ma wspólnego z tym znanym z *Elden Ringa*. Nie jest tak duży, składa się z kilku niepołączonych części, ponadto jasno pokazuje zalecany poziom

(*) Albo bohaterki, bo w kreatorze decydujemy o płci postaci.

egrasa.pl e6c85a3ba8



Jakoś tu smutno i szaro, ale wystarczy wybić trochę yōkai, a kolory wrócą do normy.

OKIEM JAKUBA „JAQPA" DMUCHOWSKIEGO

OCENA **9**

Nioh 3 doprowadza niemal do perfekcji formułę opracowaną przez swoich poprzedników, a otwarty, acz nieprzesadnie rozległy, świat stanowi świetny dodatek. Złożony system walki, choć wymaga wprawy do wykorzystania jego pełnego potencjału, jest jednym z najlepszych w gatunku.

Recenzję autorstwa Jaqpa znajdziesz na cdaction.pl.

doświadczenia w poszczególnych rejonach. Zadań i znajdziek nie pokrywano za mocno, wręcz przeciwnie, na każdym kroku zasypują nas miliardy znaczników niczym w *Wiedźminie 3*. Do tego **tylko część obszarów otrzymała bardziej otwartą konstrukcję, a na czas wykonywania misji fabularnych i tak często trafiamy do raczej zamkniętych lokacji**, choćby Crucibles (patrz: ramka *Kryształki*). Feeling rozgrywki wbrew pozorom nie różni się więc aż tak od tego z poprzedniczek, główna kwestia to więcej dróg dostępnych naraz. Wirtualna Japonia co

Otwarty świat i dwa buildy postaci tchnęły w serię sporo świeżości.

prawda nie przytłacza rozmiarem, ale potrafi zauroczyć. Znajdziemy tu piękne pałace, nadmorskie wioski czy nawet strome zbocza gór. Jest klimacik.

Większość lokacji da się odwiedzić w praktyce już po paru godzinach, ale z czasem przekonujemy się, jak wiele zakamarków jest jednak nieco bardziej ukrytych. Do tego po przebrnięciu konkretnych punktów scenariusza odwiedzone już prowincje wypełniają się nowymi zadaniami i trudniejszymi wrogami. *Nioh 3* wręcz trzeszczy w szwach od zawartości. Część to popierdółki w stylu pytajników z *Dzikiego Gonu*, ale już Mity (tak nazywają się tu zadania poboczne) zazwyczaj okazują się bardzo złożone – często to cały opcjonalny dungeon i walka z bossem na końcu. Podobać się może wreszcie to, jak niektóre lokacje zmieniają się wizualnie po przegnaniu z nich mroku.

Trudne żywota początki

Temat poziomu trudności jest dość skomplikowany. Właściwie to gracze nie mają lekko, ale też liczba pomocy podrzucanych im na każdym kroku nie pozwala łatwo się poddać. Już pierwszy boss skłoni mnóstwo osób oczekujących wesołego machania mieczem do odinstalowania *Nioh 3*. **Podobnie jak w poprzednich odsłonach serii, poza protagonistą także przeciwnicy mają tu własny pasek staminy wyświetlany pod życiem.** Gdy jest wypełniony, właściwie nie przebijemy się przez ich blok, a największe obrażenia zadajemy po jego wypaleniu. Czasem warto chwilę poobserwować, po których atakach Ki bossów spada najmocniej, by szybciej sprowadzić ich na glebę.

Zasób ciągle się oczywiście odnawia, wobec czego turlając się i raz na parę minut dziabiąc wroga wykałaczką, wiele nie wskóramy – liczy się inicjatywa. Miecz ten jest jednak obosieczny, a znalezienie się w zasięgu bossa z wypalonym Ki to właściwie proszenie się o natychmiastową dekapitację. Pierwszy przeciwnik tego typu skonstruowany został tak, że bez załapania, jak to wszystko działa, nawet go nie draśniemy. No a potem po zwiedzeniu paru prowincji dochodzi jeszcze bardzo wkurzający i nieprzewidywalny Jakotsu-baba ze swoimi gryzącymi mackami. Ma aż kilka wrednych ciosów zabijających w ułamku sekundy, ale jak się do niego przytulicie, obcykacie, jak zachowują się wężyki, i będziecie cały czas szukać pleców, to może w końcu się uda. A jak już to przetrwacie, to nagle zrobi się sporo łatwiej.

Pora na luzik

Przez wiele godzin eksploracja i farmienie punktów doświadczenia przebiega tu miło, lekko i przyjemnie. No może pomijając Mikatagaharę w wersji Crucible – wyjątkowo wredną lokację, gdzie podczas jednego z zadań fabularnych wystarczy chwila nieuwagi, by nadziać się na eksplodujące bomby z napędem lecące w naszą stronę albo wdepnąć w zabójczą mgłę tworzącą nam wąskie ścieżki. I jeszcze jakiś developer złośliwiec umieścił w samym środku tego toru przeszkód trolla obrzucającego nas wielkimi kamieniami. **Poziom trudności poszybuje też w górę w trakcie kilku walk z „szefami".** Pomijając jednak takie smaczki, przeważnie wystarczy czasem się zatrzymać i zrobić parę zadań pobocznych albo pogrindować, by poziom postaci w miarę odpowiadał

Kryształki

Ważnym elementem scenariusza są wizyty w tzw. Crucibles. To zamknięte lokacje wypełnione nie tylko potężnymi yōkai, ale też lawą, pułapkami czy obszarami mgły powodującymi natychmiastowy zgon przy wdepnięciu w nie. Miejsca te można trwale oczyścić z demonów przez zniszczenie specjalnego kryształu, ale każdorazowo strzeże go jakiś boss, czyhający na końcu ścieżki zdrowia. Satysfakcja z oglądania, jak takie piekiełko zmienia się później w bezpieczną wioskę, gwarantowana. Obszary tego typu znajdziemy w wielu miejscach na mapie świata, ale tylko kilka fabularnych jest rozbudowanych. Te z zadań pobocznych to w większości niewielkie areny, wymagające zabicia paru fal wrogów.

eprasa.pl e6c85a3ba8



Nobutadę niby łatwo pokonać, ale ma jeden cios, którym karze rozkojarzonych.



Nagrodą za zwycięstwo jest najczęściej okazja do widowiskowego finishera.

rekomendowanemu, i dacie sobie radę. Po napisach końcowych śnić się nam będą po nocach raczej fragmenty niż cała gra.

Zwłaszcza że jest tu coś, co kocham w gatunku, czyli towarzyszące wyzwaniu poczucie, iż zawsze można coś poprawić. Podbić parę poziomów, wykuć u kowala lepszą broń, nazbierać więcej mikstur(**), od biedy przyzwać kogoś na pomoc. Niezależnie od tego, czy trafimy na kozaka odwalającego robotę, nim zdążymy mrugnąć okiem, czy podobnego do nas nieszczęśnika, często nawet rozproszenie uwagi bossa bardzo ułatwia sprawę. Nieraz i wrogowie z czytelnym układem ataków mają w zanadrzu ten jeden wredny cios, którego bez pełnego paska życia lub perfekcyjnego uniku raczej nie przetrwamy. I nierzadko większy problem stanowi opanowanie emocji niż zapamiętanie samego schematu.

Wojownik o dwóch twarzach

Inną ważną nowinką są dwa odmienne style walki – samuraj i ninja. Pierwszy z nich to po prostu stare, dobre *Nioh*, z dobieraniem postury i doładowywaniem mocnego ataku za pomocą wydłubywanych z przeciwnika świecących kulek. Drugi to z kolei wariant dla tych, którzy wolą mobilność oraz krążenie wokół wroga w bezpiecznej odległości: dopaść, zadać kilka ciosów i odbiec tak szybko, że nieraz nawet nie potrzeba uniku. W tym przypadku wspomniany wzmocniony atak zastąpiony zostaje umiejętnościami dystansowymi. Zależnie, co kto tam sobie odblokuje w drzewku, będą to np. shurikeny czy bomby zapalające. Ciekawym pomysłem wydaje się to, że ich zapasy odnawiają się wraz z zadawaniem przeciwnikom obrażeń.

Warto wspomnieć, że **tytuł nie każe nam zdecydować się na jeden konkretny sposób walki. Już w edytorze postaci kreujemy dwa osobne buildy**, między którymi przełączamy się w dowolnej chwili. Samuraj i ninja posiadają własny ekwipunek i nic nie stoi na przeszkodzie, aby specjalizowali się w innym typie broni. Levelowanie podstawowych cech takich jak siła, zdrowie czy stamina jest wspólne dla obu profili, ale każdy z nich ma swoje drzewka umiejętności i usprawnień broni.

Są też osobne zestawy duchów opiekuńczych, czyli dobrze znanych fanom serii istot, które możemy od czasu do czasu przyzywać na polu walki. Częściej na pojedyncze ciosy specjalne, rzadziej w formie wyrastającego z pleców protagonisty demona. Nasz pasek życia na chwilę staje się nieważny, po prostu rąbiemy ile sił w palcach.

Dopakowany jak samochód na wczasy

Częściowo rozdzielone są też umiejętności klasowe; teraz poza paroma wspólnymi mamy jeszcze dwie pomniejsze sekcje dla ninjy i samuraja, każda z własnym limitem. Do tego dochodzą osobne zakładki pozwalające przypisać ciosy do sterowania – i trzeba powiedzieć dwie rzeczy. Po pierwsze w nowej skórze grało mi się tak fantastycznie, że nawet nieco zaniedbywałem klasycznego japońskiego wojownika. Po drugie dodatkowy build nie pomógł w odchudzaniu tradycyjnie przeładowanych treścią menusów – właściwie to jest jeszcze gorzej niż w poprzedniczkach.

Zwłaszcza że ***Nioh 3* wielu rzeczy nawet nie stara się odbiorcy wytłumaczyć**. Tu są błogosławieństwa dwóch bóstw, tutaj takie drzewko, a jak pogrzebiecie w opcjach, to i odkryjecie przemilczaną zakładkę z bonusami pasywnymi za wyzwania czy odblokowywanie bestiariusza. Z jednej strony całe to bogactwo też niby jakoś podbija uczucie, że wciąż możemy coś polepszyć przed kolejną walką, z drugiej – to często rzeczy typu „0,5% mniejsze obrażenia po wypiciu mikstury", więc aby zebrać konkretny przyrost, trzeba się naklikać. Jestem raczej zwolennikiem odchudzania i upraszczania, muszę więc w tym miejscu lekko się skrzywić.

Ładna ta Japonia

Potem zaś uśmiechnąć na wspomnienie bardzo dobrej oprawy wizualnej. Podobać się mogą zwłaszcza kapitalne modele bossów i wszelkich postaci. Widać zresztą, że nasz heros dużo chętniej pokazuje się w trakcie cutscenek, a te starają się dodać grze skali



Yōkai po raz trzeci

Głównymi przeciwnikami (jak zresztą w każdej odsłonie) są tzw. yōkai, czyli demony z japońskich wierzeń, mogące przemieszczać się między naszym światem a tym nadnaturalnym. Choć z założenia przerażały ludzi, miały to robić bardziej po to, by skłonić ich do refleksji nad sobą. Niektórym oddawano nawet cześć, koncepcja ta wywodzi się zresztą z szintoizmu. Problem z ich klasyfikacją polega na tym, że japońska mitologia nie jest aż tak uporządkowana jak grecka czy rzymska.

(**) Poza kilkoma odnawianymi w kapliczkach możemy też zebrać z ciał wrogów parę jednorazowych i mieć więcej lekarstw na trudniejsze walki.

eprasa.pl e6c85a3ba8

i rozmachu. O ile opowieść nie wciąga, o tyle sposób jej przedstawiania należy szczerze pochwalić. Pozytywne odczucia wywołuje wreszcie sam wygląd świata. Jasne, nieraz zdarzają się słabsze tekstury, ale **wiele lokacji ma tyle charakteru, że pisząc te słowa, mam je dalej przed oczami**.

Postęp jest wyraźny zwłaszcza na tle poprzedniczek, bo oprawa wizualna od zawsze stanowiła raczej ten słabszy punkt kolejnych projektów Team Ninja. Wspomnieć natomiast należy, że podstawowe PlayStation 5 nieco się już w wirtualnej Japonii męczy. Spadki płynności nie są może zbyt częste i nie przeszkadzają w rozgrywce, ale da się je zauważyć, szczególnie gdy postawimy na tryb jakości. Wersji PC z kolei na oczy nie widziałem, ale ptaszki ćwierkają, że już w dniu debiutu okazała się dużo lepsza od niesławnego pod tym względem *Wo Longa*.

Och, ten *Nioh*

Przed premierą było więc czego się obawiać, ale gdy tylko *Nioh 3* się ukazało, wciągnęło mnie bez reszty na bardzo długo. Zamiast pisać, czyściłem wszystkie misje poboczne z taką zajadłością, że aż Morasiowi zabrakło już innych tekstów do redagowania. *(Tak naprawdę to nie, ale szukałem dla Ottona dodatkowej motywacji, he, he – dop. Moraś)*. I tak kończyło się każde „siądę na chwilę i coś sprawdzę". A potem zapomniałem, czego potrzebowałem, i znów trzeba było odpalić grę.

To trudna gra, która jednak często podaje nam pomocną dłoń.

Puryści będą się oczywiście kłócić, czy można w ogóle nazywać ten tytuł soulslikiem. Ja natomiast nieraz jeszcze zasmucę się, że wśród 10 wypadających z byle mobka broni tylko od święta trafia się jakaś porządna, ale i tak odruchowo zbieram je wszystkie. Chciałoby się wreszcie, by wiedzy o wielu mechanikach nie trzeba było czerpać głównie z forów internetowych, bo w pełni wykorzystany, **mocno promujący przejmowanie inicjatywy system walki to absolutny gatunkowy top**. To szczególnie on sprawia, że szlachtowanie kolejnych wyciągniętych żywcem z mitologii demonów czy znanych z kart historii samurajów wciąga bez reszty na długie godziny. Warto kupić ten tytuł! A jeśli się wahacie, sprawdźcie rozbudowane demo – postępy da się przenieść do pełnej wersji gry. CDA



9

+ liczne nawiązania do japońskiej mitologii i historii
+ nową klasą gra się znakomicie
+ zawsze mamy poczucie, że można ulepszyć postać
+ niezły balans między wyzwaniem a zabawą
+ fajnie skomponowany otwarty świat

− dalej śmietnik w ekwipunku
− za słabo tłumaczy swoje zawiłości
− czasem lekko chrupnie

REKLAMA

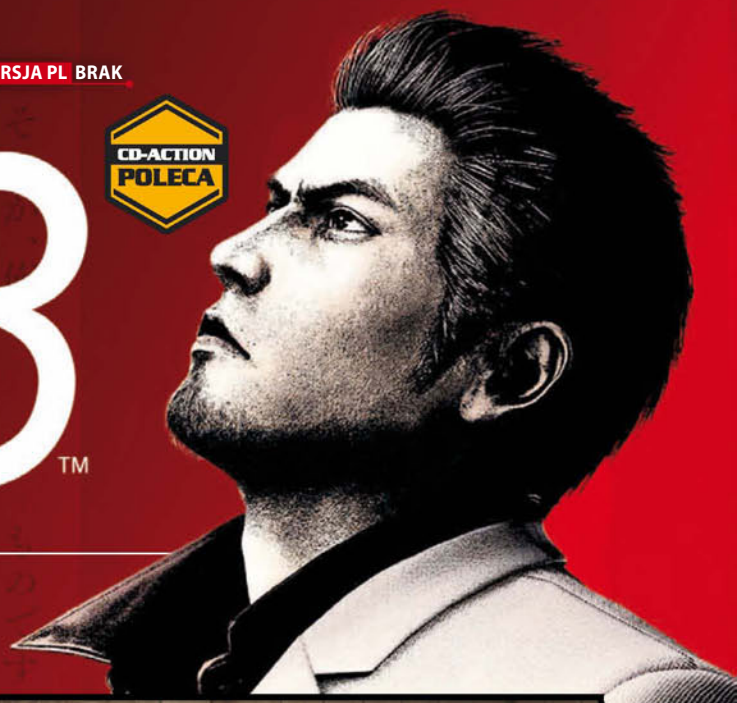
REKLAMA



PLATFORMY PC, PS5, PS4, XSX, NS2 PRODUCENT RYU GA GOTOKU STUDIO WERSJA PL BRAK
GRALIŚMY NA PS5 BEAT 'EM UP, GANGSTERKA, REMAKE

CD-ACTION POLECA

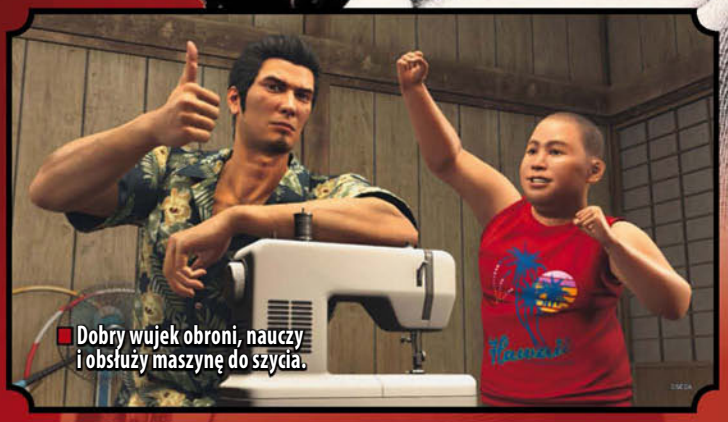
YAKUZA 極 3 KIWAMI



Walczył o honor: **Arkadiusz „Cascad" Ogończyk**

Seria *Yakuza* wchodzi w kluczową fazę odświeżania. Część trzecia pierwotnie ukazała się na PS3 w 2009 roku i dla wielu osób była pierwszym kontaktem z cyklem.

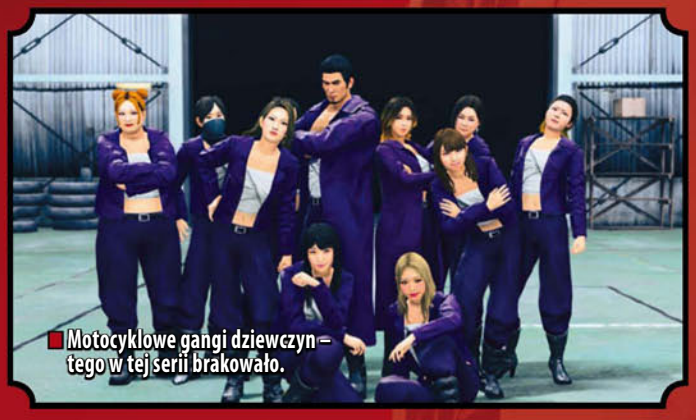
Wzrost rozpoznawalności *Yakuzy* to jedno z ciekawszych zjawisk na rynku. Niszowa seria o krzyczących na siebie facetach w garniturach, walczących na ulicach i dachach budynków, ma w sobie coś magicznego. Dzięki remake'owi „trójki", na który musieliśmy czekać aż osiem lat (*Kiwami 2* zadebiutowało w 2018 roku), poznamy losy pomnikowego Kazumy Kiryu prowadzącego sierociniec na skąpanej w słońcu Okinawie. Intrygi klanu Tojo ściągają go z powrotem do Tokio, bo bez niego nic w tym mieście się przecież nie może wydarzyć...



Dobry wujek obroni, nauczy i obsłuży maszynę do szycia.

Historia lubi się powtarzać

W grze przemieszczamy się pomiędzy dwiema lokacjami: w jednej prowadzimy ważne gangsterskie sprawy godne największej metropolii świata, w drugiej wspomagamy lokalną społeczność, poznajemy miejscowych mafiozów i zajmujemy się takimi aktywnościami jak uprawianie ogródka, odrabianie lekcji z dzieciakami czy szycie na maszynie. Każde z zadań jest oczywiście opakowane w unikatowy system, rangi i stopnie wyzwań. **Minigry – jak zawsze w *Yakuzie* – oferują dodatkowe godziny niespotykanej nigdzie indziej zabawy.**



Motocyklowe gangi dziewczyn – tego w tej serii brakowało.

Z kolei gdy już wrócimy ze swojej słonecznej wioski do Tokio, na miejscu odwiedzimy kręgielnię lub salon z automatami, gdzie zagramy w pełne wersje klasyków Segi. W specjalnych obiektach da się też poćwiczyć odbijanie piłki kijem baseballowym. Karaoke również nie zabrakło, bo i jak by mogło zabraknąć...

Nowa koszula

Poza zmianą silnika gry, dzięki któremu płynnie rozpoczynamy każdą potyczkę, twórcy dosypali do *Kiwami 3* bardzo dużo zawartości. Oprawa budzi jednak nieco kontrowersji. Słynna dzielnica Kamurochō (miejscówka występująca we wszystkich głównych odsłonach serii) została wykonana pięknie i bezbłędnie, ale już Okinawa może wywoływać mieszane uczucia. Mocne słońce widocznie nie służy nowemu silnikowi *Yakuzy*, sprawiając, że część obiektów wygląda na przerysowaną, a nawet niedokończoną.

Oczywiście większość takich rzeczy widać dopiero, gdy zwolnimy i zaczniemy ich szukać, ale ogólnie remake jest dużo bardziej nasycony barwami względem stonowanego i realistycznego pierwowzoru (który pod tym względem imponował). Ujawnia to problemy z odtworzeniem części obiektów i zwraca uwagę na elementy wykonane w niższej jakości.

Odnowa biologiczna

Do remake'u dodano również możliwość tworzenia siatki znajomych w mediach społecznościowych oraz rozbudowany wątek z prowadzeniem gangu motocyklowego (Kazuma jeździ na jednośladzie ubrany w długi, fioletowy płaszcz – jest epicko). Ponadto telefon stał się ważnym elementem rozgrywki – to, jak go ozdobimy, daje bonusy do statystyk Kiryu. Niemniej **na pierwszy plan wysuwa się drugi styl walki, Ryukyu, przygotowany z myślą o *Yakuzie Kiwami 3***.

Nawiązuje on do tradycyjnych technik obronnych ludów z okolic Okinawy. W grze pozwala korzystać z rozmaitej broni białej „magicznie" pojawiającej się w rękach protagonisty podczas wykonywania kombosów. Możemy zatem wywijać pałkami tonfa albo nunczakiem, co pewnie części osób się spodoba, bo jest dość skuteczne, mnie jednak totalnie nie pasuje do tej serii widok Kiryu z malutką tarczą i mieczykiem. Na szczęście nie musimy z tego korzystać i da się ukończyć

eprasa.pl e6... 5a8ba8



DARK TIES™


Chętnych, by dostać straszliwy łomot, nigdy w *Yakuzie* nie brakuje.

całość tradycyjnym „smoczym" stylem, w którym pięści Kazumy są mocne jak beton, a kopniaki zawsze trafiają prosto w szczękę.

Więcej niż honor

Yakuza Kiwami 3 oferuje skrót fabuły z poprzednich części, dzięki czemu można spróbować serii od tego momentu także jako zupełny świeżak. Jak już wspominałem, gra opowiada o emerytowanym gangsterze pragnącym ochronić swój sierociniec. Czemu jest on zagrożony? Ponieważ znajduje się w miejscu kluczowym dla rządowych inwestycji, a z powodu pewnych tajemniczych powiązań to yakuza – a nie urzędnicy – chce zmusić Kiryu do sprzedaży ziemi.

To opowieść przesycona dramatyzmem: wrogowie zmieniają się w przyjaciół, pokonani cudownie powracają, spisek goni spisek, a powiązania między półświatkiem przestępczym i polityką zostają naświetlone w sposób rzadko spotykany w grach. **Nie brakuje tu melancholii i rozbudowanych rozmów o bólu i nadziejach. To prawdziwa telenowela, tylko zdecydowanie brutalniejsza**, pełna papierosów, alkoholu i obijania ludzi o ściany. Jest to bardzo specyficzne doznanie, ale też na tyle unikatowe i teatralne, że trudno tej wyjątkowości serii nie docenić. Nawet jeżeli praktycznie co roku otrzymujemy przynajmniej jedną jej część.

Dystans

Wśród wielu pozytywnych zmian pojawiły się też dwie mocno kontrowersyjne. Jedna polega na wyrzuceniu kultowych Revelations, czyli unikalnych sytuacji w grze, na widok których Kiryu zdobywał nowe ataki specjalne (teraz po prostu odkrywamy je na drzewku umiejętności). Druga jest znacznie poważniejsza, bo dotyczy przepisania finału. Oczywiście nie zdradzę, o co chodzi, ale fani *Yakuzy* mogą się potężnie zdziwić, i to raczej w nie do końca pozytywny sposób. Trudno zrozumieć, czemu zdecydowano się grzebać w tej historii po tylu latach.



Panowie na herbatce.

Pochwalić za to muszę tytułowe *Dark Ties*, czyli **fabularne rozszerzenie przygotowane na potrzeby odświeżonej „trójki". Jego fabuła kręci się wokół głównego antagonisty** z podstawowej wersji gry. Dzięki temu lepiej poznajemy motywacje Mine Yoshitaki i widzimy, w jaki dokładnie sposób wkupił się w łaski yakuzy. To zaskakująco rozbudowane rozwinięcie całości, choć dopisywanie pewnych cech do postaci „opowiedzianych" ponad 15 lat temu także potrafi gryźć się z oryginalnym scenariuszem.

Dodatek trwa ok. czterech godzin i ogółem stanowi udaną historię, zasługującą na docenienie. Kwestia zmienionego zakończenia gry będzie jednak bardzo często pojawiać się w dyskusjach o serii...

Cios ostateczny

Yakuza jako miks chodzonej bijatyki, rozbuchanej historii i elementów RPG cały czas się sprawdza. I choć przydałoby się jej jeszcze nowocześniejsze podejście, to dzięki temu, że jest tak unikatowa, łatwo przymknąć oczy na jej archaizmy oraz recykling mechanik i obiektów. To dlatego, że zawsze błyszczy tam, gdzie ma błyszczeć – w budowaniu zwrotów akcji i zrzucaniu na barki Kiryu kolejnych problemów, z którymi bohater zawsze sobie radzi dzięki swemu gołębiemu sercu i zwierzęcej sile.

Kiwami 3 to dobre odświeżenie. **Jest to ciekawa pozycja zarówno dla nowicjuszy, jak i graczy mających już wcześniej do czynienia z pierwowzorem.** Dzięki dodatkowej kampanii *Dark Ties* zyskuje o wiele więcej, niż się spodziewałem. W zalewie niedokończonych, wymagających ciągłych aktualizacji albo wciskających płatne DLC tytułów cieszy, że studio Ryu Ga Gotoku przygotowało paczkę wypełnioną po brzegi zawartością. Puryści oczywiście będą czepiać się pewnych braków i zmian, ale im nigdy się nie dogodzi.

Nieprzekonani do marki zaś prawdopodobnie znów skupią się na wytykaniu jej błędów albo licznych absurdów, warto jednak być łaskawym dla *Yakuzy* (czy tam *Like a Dragon*), bo to seria nieporównywalna z niczym innym. Niekiedy trudno zapanować nad skalą takiego przedsięwzięcia i spójnością historii opowiadanej od 2005 roku, ale dla chcących założyć czasem różowe okulary jest to najsmaczniejsze danie w menu. |CDA|

Kiryu broniący sierocińca na Okinawie to przepis na udaną historię.

8+

+ dodanie wielu elementów do oryginału
+ udana kampania *Dark Ties*
+ unikatowy klimat
+ ciekawe, absurdalne minigry

– zmiana zakończenia
– nierówna oprawa graficzna
– brak Revelations

PLATFORMY PC, PS5, XSX, NS2 PRODUCENT DOUZE DIXIÈMES WERSJA PL Nnapisy
GRALIŚMY NA XSX METROIDVANIA, SOULSLITE, SCIENCE FICTION

Aleją gwiazd biegł: **Karol Laska**

Prawdopodobnie najwygodniej dla nas wszystkich byłoby powiedzieć, że po premierze *Silksonga* skończyła się pewna epoka. Że Team Cherry przeszedł grę i już nie dostaniemy nic tak fajnego w gatunku metroidvanii, więc po co w zasadzie się nimi jeszcze przejmować.

MIO
MEMORIES IN ORBIT

CD-ACTION POLECA

Okej, gadam głupoty i dobrze o tym wiecie. W 2026 roku potrzebowałem niecałego miesiąca, aby znowu się w podobnej *Hollow Knightowi* produkcji zauroczyć. 20 stycznia ukazało się *MIO: Memories in Orbit* i przypomniało mi, że **porządnie zaprojektowany platformowy akcyjniak zawsze bezlitośnie wciągnie**, i to niezależnie od konkurencji obecnej na rynku.

Bajki robotów

Mały robot z dziurami w pamięci przebudza się na stole operacyjnym. Prędko orientuje się, że znajduje się na gigantycznym statku kosmicznym – będącym po części laboratorium badawczym, po części środkiem transportu potrzebnym w poszukiwaniu życia, a po części... centrum rozwoju organiczno-mechanicznej cywilizacji. Wiem, że macie sporo pytań już na tym etapie, a sprawy nie rozjaśnia fakt, że wszystko wokół wydaje się albo zniszczone, albo wymierające, albo wrogo do nas nastawione. Tkwimy w samym środku gigastruktury zwanej Vessel, na bieżąco poznając jej historię, stopniowo odwiedzając jej rozmaite zakątki i konsekwentnie próbując przywrócić ją do stanu używalności.


Jedyne miejsce na statku, gdzie czujemy się bezpiecznie.

Bez zdradzania tajemnic odkrywanych poprzez dialogi, notatki czy elementy otoczenia powiem jedynie, że *MIO* jest bardzo zaangażowaną narracyjnie grą. **Uderza zarówno scenariopisarskimi zwrotami akcjami, jak i filozoficznymi treściami, przywodzącymi na myśl różne filmy oraz powieści sci-fi.** Mnie przede wszystkim nasunęło się skojarzenie z twórczością Stanisława Lema, który nieraz sięgał po motywy pamięci, tożsamości i przemijania w kontekście i galaktycznym, i jednostkowym. Ponadto co bardziej naukowe historie przeplatał mrocznymi baśniami z robotycznymi bohaterami oraz lżejszymi akcentami humorystycznymi. I elementów tych w *Memories in Orbit* nie brakuje – ba, stanowią one jako całość o sile fabuły tego dzieła.

Dead Space

Nie udałoby się tu jednak tak przekonująco zarysować świata, gdyby tak majestatycznie nie wyglądał i nie brzmiał. Już patrząc na same zrzuty ekrany z *MIO*, trudno pomylić ten tytuł z jakąkolwiek inną grą, a w ruchu prezentuje się on jeszcze wyraziściej. Twórcy zamiast na Unreala czy Unity postawili na autorski silnik i w jego ramach na trójwymiarowe obiekty nałożyli jakby ołówkowy, konturowy efekt, dzięki czemu **mamy wrażenie, jakbyśmy poruszali się po ręcznie rysowanych surrealistycznych obrazach... tylko że w 2,5D**. Ważne role odgrywają tutaj także pastelowa kolorystyka oraz dynamiczna praca kamery, dzięki której akcja prezentowana jest raz w przybliżeniu, innym razem w oddaleniu, a czasem nawet w znaczącym nachyleniu w stosunku do protagonisty.

Przyjdzie nam więc z różnych stron podziwiać pokryte lodem fabryki, błękitne wertykalne miasteczko, rozświetloną

eprasa.pl e6c85a3ba8


Starcia charakteryzują się przepięknymi efektami wizualnymi, spójnymi z tłem.

różem i fioletem dzicz czy choćby spowite czernią bagna – i to wszystko na jednym frachtowcu, przypominam. Futuryzm miesza się tu z industrializmem i art déco, a astralna, elektroniczna ścieżka dźwiękowa z anielskimi chórami i akcentami fortepianowymi już do końca sprawia, że podczas eksploracji wręcz bujamy w obłokach i dajemy się ponieść magii tkwiącej w samej podróży.

Zagubieni w kosmosie

Bo właśnie przemierzanie owych metroidvaniowych, rozgałęziających się korytarzy, nawet jeśli czasem uderza zbyt nachalnym backtrackingiem, sprawia tu największą przyjemność. Nie chodzi tylko o przyjemność estetyczną, ale też gameplayową, czeka nas bowiem **sporo zręcznościowej zabawy, intensyfikowanej zwłaszcza na późniejszych etapach gry, kiedy zdobywamy nowe zdolności** pomagające nam zupełnie przedefiniować sposób poruszania się postaci.

Dzieło Douze Dixièmes nasuwa skojarzenia z twórczością Stanisława Lema.

Mówię nie tylko o przemielonych w gatunku wzdłuż i wszerz formach dashowania czy unoszenia się w powietrzu (zwłaszcza przebijanie się przez kryształy wystrzeliwujące robocika niczym z procy sprawia tu sporo frajdy i stanowi wyzwanie), lecz także o zupełnych nowościach. Kojarzycie zapewne, choćby z takiego *Hollow Knighta*, typowe odbijanie się do ścian. Tutaj zostaje ono zastąpione przez możliwość całkowitego przyklejenia się do nawierzchni, w tym sufitów, w dodatku mamy wtedy tymczasowo zwiększoną prędkość ruchu.

Masa rozmaitych zdolności umożliwia przechodzenie coraz to bardziej zwariowanych sekwencji platformowych. I choć ukończenie każdej z nich daje **ogromne ilości parkourowej satysfakcji**, to nie zawsze czułem, że mam pełną kontrolę nad postacią. Ta ześlizgiwała się z krawędzi płaszczyzn albo wykonywała ruchy, w tym skoki, z drobnym opóźnieniem i ciężkością, typowymi bardziej dla soulslike'ów niż metroidvanii.

Anihilacja

I choć uważam wiele manewrów w *Memories in Orbit* za nie do końca zgrabne i niedokładne, tak nieprzypadkowo porównałem tę grę do soulslike'ów. Na poziomie systemu walki oraz mechanizmów go okalających (odblokowywanie punktów kontrolnych, odradzanie się przeciwników, specyficzny projekt wachlarza umiejętności bossów) bardzo dużo czerpie ona bowiem z twórczości FromSoftware, również pod względem trudności. Giniemy tu często, ale zawsze wiemy, z jakiego powodu. Ataki wrogów z czasem stają się łatwiejsze do przewidzenia i rzadko kiedy miałem poczucie, że toczę nieuczciwe starcie, nawet wtedy, gdy walczyłem z paroma przeciwnikami naraz.

Poza wyczuciem klatek nieśmiertelności oraz odpowiednim reagowaniem na sygnalizowane ciosy liczy się w trakcie starć mobilność i częste odrywanie się od podłoża. Na wielu arenach mamy pozostawiane wiszące platformy, wybijające nas w powietrze kryształy bądź wiatraki czy ściany, bez których trudno byłoby sobie poradzić z wyzwaniem. Krótko mówiąc, **gra skutecznie uczy nas korzystania z nowo odkrytych mechanik, zmuszając do wyjścia ze strefy komfortu**.

„Pamięć nareszcie ma, czego szukała"

Na szczęście *MIO* nie wyklucza też osób nastawionych przede wszystkim na chłonięcie klimatu i poznawanie fabuły. Przygotowano dla nich opcje dostępności czyniące zabawę łatwiejszą, ale nie banalną. Mówię tu choćby o dodatkowym, regularnie regenerowanym „hapeku" (zwykle zdrowie odzyskujemy tylko w punktach kontrolnych albo przy specjalnych misach) czy osłabianiu bossów z każdą nieudaną próbą ich pokonania.

Oto więc gra, która nie tylko nie boi się korzystać ze sprawdzonych rozwiązań, ale też wzbogaca je o szereg własnych pomysłów i decyzji artystycznych. **Metroidvania pokazująca, że również po *Silksongu* można wnieść coś nowego.** Fabularnie, audiowizualnie i gameplayowo mamy do czynienia z iście dzikim robotem – funkcjonującym bez zarzutu, nawet jeśli złożonym z paru części zamiennych. Wielki sukces małego studia – takie zawsze cieszą. |CDA|

8+

+ historia w formie mrocznej baśni sci-fi
+ charakterystyczna stylistyka inspirowana francuskimi komiksami
+ oniryczna muzyka
+ fascynująca eksploracja zmyślnie zaprojektowanych lokacji
+ szereg zmieniających rozgrywkę mechanik
+ wymagający bossowie, których ruchów da się jednak nauczyć

– nie zawsze responsywne sterowanie postacią
– przesadny backtracking, nawet jak na metroidvanię

Made in Paris

Którymi dokładnie francuskimi twórcami i dziełami karmili się artyści z Douze Dixièmes podczas procesu kreatywnego? Pod kątem animacji czerpali przede wszystkim z serii filmów *Ernest i Celestyna*, czyli adaptacji belgijskich książek dla dzieci autorstwa Gabrielle Vincent. Sporo wzięli także z komiksów Marca-Antoine'a Mathieu oraz Christophe'a Chaboutégo. Ten pierwszy zasłynął głównie powieścią graficzną *Bóg we własnej osobie*, drugi z kolei przeniósł na rysunkową formę samego *Moby Dicka*. Jeśli więc szukacie dzieł pokrewnych *MIO*, to już wiecie, za kim i za czym się rozglądać.


Autorski silnik działa cuda.

Świeże, Dobre, Niezależne

Klika noworodki dla pieniędzy: **9kier**

Zima zaskoczyła Polaków. Część osób chwyciła za łopaty, by odśnieżać podwórza; inni zrobili to, by przekopać się przez najlepsze gry niezależne, które zadebiutowały w ostatnim kwartale.

Death Howl

PC, PS5, XSX, NS | karcianka, soulslike, eksploracja | The Outer Zone

Twórcy *Mind Scanners* powrócili z nową produkcją, proponując przy tym branży coś całkowicie świeżego, a przynajmniej coś, z czym osobiście nigdy nie miałam do czynienia – **połączenie taktycznej karcianki z soulslikiem**. Odpoczynek przy specjalnych ołtarzach (te są de facto odpowiednikiem znanych z serii *Souls* ognisk) sprawia, że odradzają się wszyscy poza bossami przeciwnicy, których udało się wcześniej pokonać w turowej walce. Pozwala także zgłębić jeden z najciekawszych mechanizmów *Death Howl* – tworzenie kart ze znalezionych w okolicy składników i modyfikowanie w ten sposób talii.

Gra oferuje w tej kwestii spore zróżnicowanie: od kompozycji nastawionych na wyrzucanie kart z ręki, przez decki mobilne bądź, wręcz przeciwnie, wykorzystujące bezruch głównej bohaterki, aż po trucizny czy samookaleczanie. Za pomocą prostego systemu zmieniającego się kosztu poszczególnych kolorów kart ekipa z The Outer Zone umiejętnie zachęca do eksperymentów w tej materii, a rozrzucając po pikselowym dwuwymiarowym świecie rozmaite nagrody i zadania, sprawia, że ma się ochotę eksplorować kolejne regiony. Jeśli planujesz wybrać się na ekspedycję w zaświaty razem z początkującą szamanką, apeluję o korzystanie z szybkiej podróży – przynajmniej w okolicach grudniowej premiery łatwo było o tej funkcji zapomnieć przez nieintuicyjny interfejs.



Od czasu do czasu w grze pojawia się łamigłówka.


W regionie pustynnym stworzyłam talię bazują na mobilności.

Choć sama skupiłam się na mechanice – nie ukrywam, że w przypadku karcianek to ona stanowi dla mnie „być albo nie być" gry – developerzy przyłożyli się w równym stopniu do fabuły. *Death Howl* opowiada o radzeniu sobie ze stratą, wspomnianą główną bohaterką jest matka poszukująca swojego zmarłego syna, a wypełniony niespokojnymi duszami świat tchnie atmosferą na pograniczu realizmu magicznego i surrealizmu. **Wszystko to ukazano w sposób minimalistyczny, za pomocą paru barw na krzyż** – mnie ta kolorystyka szalenie mocno kojarzy się z *The Cosmic Wheel Sisterhood* – oraz z wykorzystaniem nierzeczywistych tel i naprawdę prześlicznych cutscenek. Jeśli wciąż masz wątpliwości, czy warto się na *Death Howl* skusić, zapraszam do rzucenia okiem na cdaction.pl, gdzie ukazała się moja recenzja gry.

eprasa.pl e6c85a3ba8

Dogpile

PC | roguelike, budowa talii, suika
Studio Folly, Toot Games, Foot

Hitem jednej z moich ostatnich imprez sylwestrowych – dwa albo trzy lata temu – okazała się „gra w owocki", czyli wariacja na temat podgatunku suika. Kilkanaście dorosłych osób obserwowało w skupieniu, jak jedna z nich upuszczała na spód planszy wiśnie, pomarańcze czy jabłka, które po dotknięciu drugiego identycznego kształtu zmieniały się w inny, większy. **Chodziło de facto o to samo co w *Tetrisie* – by nazbierać punktów, nim ekran zostanie zawalony przez spadające elementy.**

Piszę o tym dlatego, że ta mechanika stanowi rdzeń *Dogpile*, tylko zamiast owoców w dół planszy mkną zróżnicowane psy: przerażone ratlerki, mopsy z wywalonym językiem, pomarańczowe corgipodobne czworonogi, które ustawiają się tyłkiem do gracza, obrażone dalmatyńczyki, puchate pudle czy jamniki gryzące własny ogon. Produkcja narysowana została przepięknie



i oferuje ładne animacje, więc patrzenie na duże i małe sierściuchy to sama przyjemność; ba, twórcy zaimplementowali szeroki wachlarz pastelowych teł. To nie tylko obowiązkowa pozycja dla psiarzy, lecz także gratka dla fanów interesujących roguelike'ów – w *Dogpile* gracz nieustannie ulepsza startową talię, dodając do niej poszczególne rasy bądź pozbywając się bezużytecznych kart.

Breloczki kupowane za zdobytą gotówkę i przypinane do obroży po prawej stronie na rozmaite sposoby modyfikują rozgrywkę. Po drodze pieski zyskują też zróżnicowane cechy: szczekanie może przemieszać obiekty na ekranie, kopanie pozwala na dobieranie kart, a odznaka zwiększa przyrost punktów po połączeniu się kształtów. **Dodano bowiem do *Dogpile* także element rodem z *Balatro* czy *Doli lokatora*.** Jeśli uda się zgromadzić w parę tur odpowiednią liczbę kości, pieski zostaną wykochane i wyczesane, co oznacza rozpieszczenie ich pozytywnym efektem; w przeciwnym razie trzeba je będzie zdyscyplinować. Co to ostatnie dokładnie oznacza, zostawię już do samodzielnego odkrycia, ale obiecuję, że to nic strasznego, a na pewno nie game over!

Warto dodać, że *Dogpile* nie ma nic wspólnego z planszówką *Dog Pile*, w której układa się czworonogi w ciasnych przestrzeniach. Jeśli szukasz cyfrowej wariacji na temat tej ostatniej, zainteresuj się singlową grą logiczną *Dogs Organized Neatly* oraz jej wersjami z ptakami i kotami.



Jestem kociarą, ale *Dogpile* i tak mi się podoba.



Wyszłam za linię, więcza moment odpali się licznik czasu – ostatnie chwile na poprawę sytuacji.

Moonlighter 2: The Endless Vault

PC | hack'n'slash, roguelite, wczesny dostęp | Digital Sun

Nie mogę doczekać się pełnej wersji *Moonlightera 2*, sequela niemal ośmioletniego symulatora sprzedawcy, który prowadzenie sklepu przerywa wypadami do lochów po nowy asortyment. Z wersją „dwójki" z wczesnego dostępu spędziłam już 25 godzin i nie zatrzymałabym się na tym, gdyby gra nie poinformowała mnie, że więcej zawartości fabularnej na razie nie oferuje. Nadal mogę oczywiście ruszać na wyprawy po artefakty, klepać bossów oraz rozwijać statystyki w hubie, ale znacznie przyjemniej będzie mi się to robić, mając konkretny cel przekazany przez tytułową kryptę – chwilowo wciskam więc pauzę. A szkoda, bo trudno mi się od tego wciągającego hack'n'slasha odkleić, zwłaszcza że developerzy z Digital Sun czerpali inspirację z najlepszych przedstawicieli gatunku, dzięki czemu **druga odsłona podoba mi się znacznie bardziej niż pierwsza**.



Już nie typowe lochy, lecz otwarty teren, w dodatku w 3D.

Przede wszystkim, mimo że mechanika polega z grubsza na tym samym co wcześniej, pikselowe dwuwymiarowe mapy zastąpiono pełnym 3D, a ekspedycje po produkty na sprzedaż i składniki craftingowe stanowią połączenie map ze *Slay the Spire* i starć z *Hadesa*. Czuć, że seria wykonała duży krok do przodu. Mnie najbardziej podoba się prawdziwa personalizacja stylu gry w trakcie wyprawy – zdobywane po drodze rozmaite ulepszenia pozwalają zwiększyć statystyki bohatera i oręża, zmodyfikować działanie broni białej i palnej czy wpłynąć na pozyskiwanie zasobów. Uwielbiam tworzenie buildu w locie i sięgam po „rogaliki" właśnie dlatego, że **każda rozgrywka może być dzięki temu inna, a płynna, przyjemna walka sprawia, iż mam ochotę siedzieć przy tym tytule godzinami** – pod tym względem Digital Sun sporo nauczyło się od studia Supergiant.

Dobrym pomysłem okazały się osobne mechanizmy reliktów dla każdego regionu (jak elektryzowanie lub krystalizacja), dzięki czemu pakować trzeba je z głową, by przypadkiem nie zniszczyć drogocennego przedmiotu. Szkoda tylko, że zrezygnowano z obecnych kiedyś w demie kuponów sprzedażowych, bo osobiście nie jestem fanką znanej z „jedynki" mechaniki odgadywania cen produktów. Tak czy siak, *Moonlighter 2* to już w tym momencie fantastyczna rzecz, nawet jeśli od czasu do czasu zdarzy się jakiś błąd. »

eprasa.pl e6c85a3ba8

Foolish Mortals

PC | przygodowa, point'n'click | Inklingwood Studios


Śmiertelnik, duch, nieważne – czynsz płacimy do piątego każdego miesiąca.

Kiedyś mogłam grać w przygodówki godzinami, w momentach desperacji łącząc ze sobą przedmioty, które absolutnie nie mają sensu w pakiecie, i radując się każdą odkrytą interakcją. Po drodze gust mocno mi się zmienił, a ilość wolnego czasu skurczyła, toteż po point'n'clicki sięgam bardzo rzadko – na szczęście okazjonalnie na mój dysk trafia perełka, która przywraca mi entuzjazm wobec gatunku. Tak właśnie było ze staroszkolnym *Foolish Mortals*. **Demo tak mnie zachwyciło, że pełną wersję gry kupiłam świeżo po premierze**, po czym wszystkie siły świata skrzyknęły się, bym nie mogła jej ukończyć... ale to temat na inny tekst.

Klimatyczna historia o duchach opowiada o młodym chłopaku, który zostaje wysłany przez pracodawcę na wyspę Devil's Rock, by przeprowadzić audyt. Oczywiście wszystko natychmiast zaczyna iść nie tak, a ostatecznie bohater, ewidentnie mający żyłkę poszukiwacza przygód i obsesję na punkcie legendarnego skarbu, angażuje się w prywatne śledztwo dotyczące pewnej starej sprawy – zaginionego wesela, w czasie którego zniknęli zarówno państwo młodzi, jak i goście. Od śmierdzącego rybą miasta portowego, przez dawną bagnistą przystań, po nawiedzoną willę – ponad 75 urokliwych lokacji składających się na świat *Foolish Mortals* narysowano ręcznie.


Wypowiedzi bohaterów zostały profesjonalnie udźwiękowione.

Proste, lecz ładne animacje oraz pełny voice acting przeszło 35 postaci, niestety nie w polskiej wersji językowej, przywodzą na myśl stare kreskówki (osobiście nie mogłam wyrzucić z głowy zwłaszcza *Scooby-Doo*) oraz klasykę wskazywania i klikania. Kiedy to piszę, mam jeszcze sporo tej rozpisanej na kilkanaście godzin fabuły przed sobą, ale grzechem byłoby nieumieszczenie debiutanckiego dzieła Inklingwood Studios w niniejszym zestawieniu. W przeciwnym razie do końca moich dni straszyłyby mnie zjawy z Bellemore Manor, a w najlepszym przypadku miałabym gigantyczne wyrzuty sumienia – **jestem przekonana, iż *Foolish Mortals* znajdzie wielu entuzjastów wśród czytelników** *CDA*, zwłaszcza że nie wymaga irracjonalnego łączenia przedmiotów.

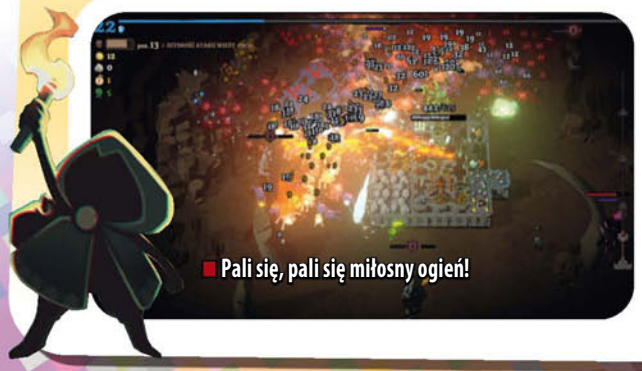
Monsters Are Coming! Rock & Road

PC | tower defense, city builder, roguelite | Ludogram


Nieraz warto zostawić na chwilę bazę bez ochrony i udać się po podstawowe zasoby bądź skarb.

Moje prywatne notowania gatunku tower defense ostatnimi czasy bardzo wzrosły, a *Monsters Are Coming! Rock & Road* okazało się jednym z jego najciekawszych przedstawicieli spośród wydanych w zeszłym kwartale. Robi się tu to samo co zazwyczaj – stawia wieże odpierające wrogie ataki – lecz w przeciwieństwie do konkurencji niestacjonarnie. **Baza jest w pełni mobilna i niemal nieustannie porusza się w dół mapy, zatrzymując się tylko podczas checkpointów** oraz po zablokowaniu przejazdu przez drzewa czy skały.

Tak się składa, że zadaniem bohatera, a zatem również gracza, jest wszystko: wybieranie, stawianie w odpowiednim miejscu oraz ulepszanie budynków, ręczne zdobywanie potrzebnych zasobów z okolicy, przez którą akurat przejeżdża ruchome miasto, a także radzenie sobie z niekończącymi się hordami stworów. Początkowe poziomy są łatwe, lecz najwyższe – a warto robić je nie tylko dla przyjemności, ale też dlatego, że zapewniają większą liczbę punktów do wydania w drzewku technologii między wyprawami – potrafią doprowadzić do białej gorączki. Zamykając temat mechanizmów towarzyszących ekspedycjom, dodam jeszcze, że protagonista ma także możliwość wyboru i stopniowego ulepszania dodatkowych rodzajów broni, a ciągła walka przypomina mi bardzo gry takie jak *Vampire Survivors*.


Pali się, pali się miłosny ogień!

Co ciekawe, po premierze dostępnych było wprawdzie kilka mobilnych miast – np. wymagająca osada wyposażona w wielki miotacz ognia w kształcie smoka albo lustrzana miejscówka duplikująca budynki – lecz tylko jedna grywalna postać. **Pod koniec stycznia zaimplementowano aktualizację, która wprowadziła do zabawy szereg bohaterów.** Dotychczasowy nazwany został strażnikiem, a oprócz niego w *Monsters Are Coming! Rock & Road* pojawili się – jako zróżnicowani czempioni do odblokowania – drwal, golem, burmistrz i król. Poza tym zmodyfikowano to i owo, a także dodano do gry nową broń, garść reliktów i wyzwań. Widzę więc przynajmniej parę powodów, by wrócić do tej wciągającej i naprawdę świetnie udźwiękowionej produkcji po kilkutygodniowej przerwie.

eprasa.pl e6c85a3ba8

Tingus Goose

PC | idle, kliker | SweatyChair

To bez dwóch zdań najosobliwsza produkcja w tym zestawieniu i nie mogłam się powstrzymać przed podzieleniem się tym surrealistycznym dziwactwem. Wyobraź sobie **klikera, którego celem jest wydłużenie szyi gęsi do takiego rozmiaru, by dała buziaka drugiemu ptakowi**, znajdującemu się w pewnej odległości. Dorzuć do tego podziemną krowę powiązaną z systemem korzeni, szalonego naukowca uwielbiającego robić zastrzyki oraz pierzaste zwierzaki wykluwające się w najdziwniejszy sposób, np. z człowieka. Ba, to, o czym mówię, to zaledwie początek przygody z *Tingus Goose*, a w dodatku pominęłam opis głównej rozgrywki – składającej się z obsesyjnego klikania noworodków dla pieniędzy, a także wyrastających z gęsiej szyi różnego rodzaju wypustek. Wśród tych ostatnich znajdziesz trampoliny, zjeżdżalnie, portale, karuzele, instrumenty perkusyjne, kołowrotki, zwierzęta... Wszystko po to, by wspomniane niemowlęta wychodzące z ptasiego dzioba u góry jak najwięcej czasu spędziły, odbijając się od zróżnicowanych wykwitów – da się nawet stworzyć skuteczne dzieciuum mobile!





Strzałki pokazują, w którą stronę można przesunąć bądź wydłużyć wykwity.



Dla Mastera Tingusa to, co dzieje się na ekranie, to typowy czwartek.

Ten branżowy dziwoląg powstał w pracowni Mastera Tingusa, artysty, którego surrealistyczną, bardzo charakterystyczną twórczość możesz znać z innych źródeł, np. z jego kanału na YouTubie pełnego krótkich autorskich animacji. Steamowa wersja *Tingus Goose*, w przeciwieństwie do mobilnej pozbawiona mikropłatności, zawiera aż 17 poziomów, w których na planszach pojawiają się wielkie butle z musztardą i keczupem, gęsia szyja wychodzi z żyrafy lub ogromnej głowy u dołu ekranu, a noworodki siedzą na długim wiju. Cutscenki napędzane prostymi animacjami i świetnymi pomysłami, odpalane pomiędzy sekwencjami gameplayowymi misji, to w ogóle mistrzostwo świata.

Sama na grę trafiłam przypadkiem i... mogłam patrzeć tylko wytrzeszczonymi oczami na to, co wyprawia się na ekranie. Jest tego wszystkiego tyle, że aż, paradoksalnie, potrafi zmęczyć, również z powodu powtarzalności podstawowych mechanizmów, więc polecam smakować ten hipsterski napój małymi łyczkami. Na koniec cytat z opisu produkcji: „Doświadcz cudu życia w tym wiernie oddającym rzeczywistość symulatorze hodowli gęsi. Wrzuć nasiono do pustego torsu pacjenta, dodaj wodę i obserwuj, jak strzeliste gęsie drzewo rodzi świeże niemowlęta (to najbardziej odnawialne źródła gotówki w naturze)".

Roots Devour

PC | strategiczna, roguelite, eksploracja | Rewinding Games

Na koniec przedstawiam tytuł, przy którym zdarzyło mi się siedzieć po 7-8 godzin bez przerwy – tak trudno mi się od niego oderwać. **Gracz wciela się w nim w demoniczną roślinę powstałą wskutek mrocznego rytuału, której celem jest zaspokajanie własnego nieustającego głodu.** Pożera biednych kultystów. Pożera małe i duże zwierzęta. Pożera tych, którzy chcą się przyjaźnić, oraz tych, którzy stają jej na drodze. Wszystko po to, by zdobyć krew pozwalającą na dalszą ekspansję oraz wodę potrzebną do przeżycia.

Naprawdę trudno przy tym opisać to, czym *Roots Devour* właściwie jest – gameplay zawiera elementy strategii (zarządzanie zasobami), olbrzymią ilość eksploracji na dużych mapach, sekwencje fabularne ze szczątkowymi animacjami, wszechstronny rozwój rośliny między wyprawami, a także zagrywanie kart z posiadanych i zdobywanych boosterów. Z kolei z zewnątrz, kiedy ktoś spojrzy graczowi przez ramię, zabawa wygląda jak łączenie ze sobą obiektów i istot białymi, ciernistymi kreskami. Jest w tym jednak o wiele więcej: należy obchodzić przeszkody w postaci kamieni, zwiedzać zaułki skrywające szczury, sarny i znajdźki, lokalizować klucze do zamkniętych drzwi, a od czasu do czasu podejmować decyzje fabularne. Zarówno minimalistyczna ciemna oprawa wizualna przeplatana białymi i czerwonymi akcentami, jak i pełen przemocy scenariusz **skąpane są w mrocznym, okultystycznym, lovecraftowym klimacie**.



Mojego pragnienia krwi nie da się okiełznać.

Akcja gry także toczy się w miejscach natychmiast przywodzących na myśl grozę, takich jak las czy bagna. W teorii ukończenie fabuły nie powinno zająć nikomu więcej niż 10-15 godzin, ale sama na koncie mam właśnie piętnaście, a przede mną jeszcze przynajmniej dwa rozdziały – częściowo z winy własnego spektakularnego misclicka, przez który potencjalnie straciłam aż kilka godzin progresu. Gracze słusznie narzekają na brak systemu zapisu w trakcie misji – a wiedzieć musisz, że bywają one bardzo długie, zwłaszcza jeśli chce się odkryć wszystkie sekrety – ale twórcy zapewniają, iż nad nim pracują. Niewykluczone, że do premiery tego numeru *CDA* zostanie już zaimplementowany, a jeśli nie, polecam jeszcze chwilę poczekać. Jeżeli oczywiście potrafisz się powstrzymać... Fani *Cultist Simulatora* będą zachwyceni. **|CDA|**

eprasa.pl e6c85a3ba8

2D albo 3D

Oto jest pytanie

Uwypukla się: **DaeL**

Przesunięcie branży z gier dwuwymiarowych do trójwymiarowych w drugiej połowie lat 90. często przedstawia się jako rewolucję technologiczną. Było to wszakże zjawisko bliższe masowemu wymieraniu gatunków.

Niemal z dnia na dzień pojawienie się akceleratorów graficznych oraz konsol nowej generacji (PlayStation, Sega Saturn, Nintendo 64) zmieniło obraz elektronicznej rozrywki. Fani tego medium oczekiwali produkcji zbudowanych z poligonów i tekstur, nie anachronicznych sprite'ów. Grafika 3D stała się nagle opcją domyślną, a wydawcy na okładkach czasopism i pudełkach w sklepach ścigali się w obietnicach wciągnięcia nas do „prawdziwie trójwymiarowego świata".

Z perspektywy projektowania problemem nie była jednak sama zamiana dwuwymiarowych obrazków na modele. **W połowie lat 90. nikt nie miał jeszcze gotowych odpowiedzi na fundamentalne pytania dotyczące designu gry 3D.** Jak powinna działać kamera i sterowanie? No i jak – w trójwymiarowym sequelu – oddać mechanizmy, do których ludzie zdążyli się przyzwyczaić? Starając się znaleźć rozwiązania, twórcy popełniali prawdziwy ogrom błędów.

Brak pomysłu

I chyba trudno znaleźć lepszy dowód na to, jak tragicznie kończyły się pierwsze próby przenoszenia znanych produkcji w trzeci wymiar, niż historia *Fade to Black* (1995). Dzieło studia Delphine Software było sequelem *Flashbacka: The Quest for Identity* (1992), jednego z cudów epoki sprite'ów. W pierwszej części twórcy wykorzystali rotoskopię, by Conrad poruszał się płynnie, realistycznie, a zarazem precyzyjnie – oczywiście w granicach wyznaczonych przez ów realizm.



Flashback, jedno z koronnych dokonań gatunku cinematic platformer...



...i *Fade to Black*, czyli imponujący technologicznie, ale niegrywalny sequel.

Podobnie jak we wcześniejszym *Prince of Persia*, postać miała sporą bezwładność, biegnący albo turlający się bohater nie mógł zatrzymać się w miejscu od razu, z kolei przeskoczenie przepaści wymagało nabrania odpowiedniego pędu. Dziś dyskusje o *Flashbacku* często sprowadzają się do chwalenia niemal filmowego sposobu prowadzenia narracji oraz znakomitych przerywników wideo, ale w tej mieszance przygodówki, strzelanki i platformówki to chyba właśnie poruszanie się protagonisty było największym atutem, który przyciągał rzesze odbiorców. **Kiedy zapowiedziano *Fade to Black*, gracze oczekiwali więc naturalnej kontynuacji tego rodzaju doznania. W 3D zmieniło się jednak prawie wszystko.**

Potwornie niewygodne sterowanie w stylu czołgu (postać obraca się w miejscu, a za pomocą przycisków przód/tył można iść przed siebie albo się cofać) nie miało gracji i precyzji, jakie widzieliśmy we *Flashbacku*. Conrad odznaczał się niemrawością astronauty w skafandrze kosmicznym. Kamera, zamiast wspierać choreografię ruchu, wymuszała nieustanne korekty. I choć odbiór tego tytułu tuż po premierze był jeszcze stosunkowo wyrozumiały, bo samo przeniesienie historii do środowiska trójwymiarowego wydawało się niesamowitym osiągnięciem technicznym, to czas obszedł się z *Fade to Black* brutalnie. Dziś produkcję pamięta

eprasa.pl e6c85a3ba8



CZY 3D ZEPSUŁO *FALLOUTA*?

Pierwsze dwie części *Fallouta* (wydane odpowiednio w 1997 i 1998) uchodzą za arcydzieła pod względem opowiadania historii w erpegach. Ich świat był cyniczny, okrutny, a przy tym ironiczny i świadomy własnej groteski. Dojrzałość tych tytułów polegała także na zaufaniu do inteligencji odbiorcy, humor bywał czarny, z kolei dialogi zostały doskonale napisane.

A jako że trzecia część, stworzona przez Bethesdę, jednocześnie dokonała przeskoku w trzeci wymiar i stępiła nieco pazur *Fallouta*, czyniąc go przystępniejszym, ale i mniej błystkotliwym, istnieje tendencja do łączenia tych faktów. Wydaje się to jednak sporą nadinterpretacją. Perspektywa pierwszoosobowa może i sprawiła, że walka stała się mniej taktyczna, lecz nie odebrała niczego z immersyjności przedstawionego świata.

Co ciekawe, współtwórcy serii wspominali, że już przy pierwszym *Falloucie* rozważano formułę trójwymiarową zbliżoną do wczesnego *Tomb Raidera*. Z pomysłu tego zrezygnowano, bo ówczesna technologia nie zapewniała odpowiedniej jakości i poziomu detali potrzebnych do zbudowania atmosfery. W 2008 roku 3D dorosło już do oczekiwań *Fallouta*. I jak przekonaliśmy się przy okazji *New Vegas*, samo w sobie nie ograniczało doskonałości narracyjnej gry.



Jordan Mechner filmował własnego brata, by nadać animacjom księcia niespotykaną płynność...



...której zabrakło w *PoP 3D*. Dopiero *Piaski Czasu* zaoferowały animację porównywalną z „jedynką".

się jako porażkę, sequel, który zatracił największą wartość poprzedniczki: precyzję, timing, poczucie, że to gracz decyduje o ruchu postaci.

Jak popsuć sprawdzoną koncepcję

Jeszcze dramatyczniej wyglądała próba przeniesienia w 3D przygód małych ssaków. *Lemmings* (1991) stanowiło jedną z najważniejszych gier pierwszej połowy lat 90., nauczyło całe pokolenie graczy myślenia systemowego: planowania z wyprzedzeniem, zarządzania ograniczonymi zasobami (w tym wypadku rolami, jakie można przypisać zwierzakom) i po prostu spostrzegawczości. Ale jak się szybko okazało, formuła, która świetnie pasowała do oprawy 2D opartej na małych sprite'ach, nie była tak łatwa do przeniesienia w trzeci wymiar.

Na screenshotach *Lemmings 3D* (1995) prezentowało się wprawdzie znakomicie, lecz rozgrywka pozostawiała wiele do życzenia. Odbiorcy narzekali, że nie widzą, gdzie znajdują się krawędzie platform, nie potrafią ocenić wysokości upadków, a sterowanie kamerą jest trudniejsze od samych zagadek logicznych. Trzeci wymiar nie dodał przy tym istotnej głębi rozgrywce, bo mało które wyzwanie prezentowane przez tę produkcję byłoby niemożliwe do przedstawienia w 2D. Jedyne, co pogłębiono, to frustracje.

3D nie było po prostu nową technologią. Było nowym językiem projektowania gier.

Podobny los spotkał *Worms 3D* (2003). Dwuwymiarowe odsłony cyklu o robakach, począwszy od pierwszej części z 1995 roku, stanowiły niemal idealne, pełne humoru wcielenie gry artyleryjskiej w typie *Scorched Earth* (1991). Płaska plansza była czytelna, każdy uczestnik zabawy intuicyjnie rozumiał znaczenie odległości, kąta strzału, wiatru. Trójwymiar okazał się pomysłem niebezpiecznym. Z jednej strony otworzył pole bitwy – dżdżownice mogły poruszać się swobodnie po wielopoziomowej architekturze, kamera zaś oferowała różne tryby obserwacji. Z drugiej strony gra utraciła swą klarowność. Ocena odległości w przestrzeni była znacznie trudniejsza niż w 2D, wspomniana kamera potrafiła zgubić akcję za elementami terenu, a dynamiczne śledzenie pocisków nie zawsze pozwalało zrozumieć, co właściwie się wydarzyło. Twórcy kolejnych części **eksperymentowali z 3D jeszcze dwukrotnie – przy okazji *Worms Forts* (2004) i *Totalnej rozwałki* (2005). Ostatecznie zdecydowali się wrócić do formuły dwuwymiarowej.** »



Za gigantycznym sukcesem *Lemmings* stała m.in. prostota obsługi myszką.



3D nie było dla *Lemmingów* właściwą drogą.

eprasa.pl e6c85a3ba8



NARODZINY WASD

Dominującym schematem sterowania w pecetowych trójwymiarowych FPS-ach jest dziś WASD. Wiele osób wiąże ten „wynalazek" ze sceną *Quake'a*, a konkretnie z profesjonalnym graczem Dennisem Fongiem, który go spopularyzował. Ale czy wiecie, że pierwszą produkcją korzystającą z tego układu klawiszy był *Telengard* (1982), dwuwymiarowy dungeon crawler z epoki ośmiobitowców? Z kolei po raz pierwszy w połączeniu z myszką zastosowano go w *Dark Castle* (1986), platformówce wydanej na Macintosha.







Wpadki dżdżownicy i rysia

Kamera była też istną zmorą najstarszych trójwymiarowych platformówek. Choć niejedyną, o czym przekonamy się, spoglądając na historię *Earthworm Jima 3D* (1999). Pierwsze dwie części serii to prawdziwe klasyki: szybkie, pomysłowe, pełne absurdalnego, kreskówkowego humoru. Wydawać by się mogło, że Shiny, mając za sobą znakomite *MDK* (1997), potrafiłoby przenieść ten ton i sposób prezentowania akcji w trzeci wymiar. Tyle tylko, że po nabyciu firmy przez Interplay prawa do dżdżownicy w skafandrze trafiły do wydawcy, zresztą samo Shiny nie wyrażało zainteresowania tworzeniem kolejnych sequeli.

W ten oto sposób **za debiut Jima w 3D miało odpowiadać niedoświadczone studio VIS Entertainment. I zaczęła się droga przez mękę.** Pierwotny projekt zakładał stworzenie przesyconej dziwacznym humorem produkcji z otwartym światem. Wymóg wydania gry również w wersji na konsole kompletnie wywrócił te plany. Ostatecznie dostaliśmy bardzo tradycyjną trójwymiarową platformówkę, którą po prostu obcięto z całej szalonej dżdżownicowej zawartości. No i oczywiście kamera potrafiła zadać sobie wiele trudu, by prezentować akcję z najmniej wygodnej perspektywy.

Praktycznie ten sam scenariusz wydarzył się w przypadku *Bubsy'ego 3D* (1996) – niedoświadczone studio oraz wydawca (Accolade) wymagający bardzo szybkiego tempa pracy z racji kiepskiej sytuacji finansowej. W dodatku, o ile twórcy *Earthworm Jima 3D* mieli przynajmniej komfort wzorowania się na platformówkach, których debiut w trzech wymiarach się powiódł, o tyle Eidetic musiało wszystko wymyślać od zera.

Stąd też wzięło się wiele złych pomysłów, jak choćby pożyczenie mechanizmów skakania z *Jumping Flasha* (1995). Fatalna w skutkach decyzja o stworzeniu oprawy w najwyższej rozdzielczości obsługiwanej przez PlayStation (czyli 640 × 480) kompletnie pogrzebała *Bubsy'ego 3D* – wykorzystał on przez to zbyt dużą część pamięci konsoli, co z kolei zaowocowało koniecznością pozbycia się z niego większości tekstur i obiektów. A zatem nie dość, że mieliśmy do czynienia z kiepską pracą kamery, to na dodatek produkcja była – najzwyczajniej w świecie – brzydka. Wielka szkoda.

Książęca lekcja

Tego rodzaju porażek pojawiło się po drodze znacznie więcej, ciekawe jest wszakże to, w jaki sposób twórcy gier wyciągali z nich wnioski. I nie ma chyba lepszego przykładu niż losy serii *Prince of Persia*. Powtarza się tu w dużej mierze historia *Flashbacka*. *PoP* z 1989 roku to nie tyle klasyk, co wręcz fenomen kulturowy, tytuł, którego oparte na rotoskopii animacje do dziś budzą zachwyt. Kontynuacja – już nie tak popularna – również była znakomitą (choć jeszcze bardziej wymagającą) platformówką.

Niestety **trzecia odsłona serii, *Prince of Persia 3D* (1999), okazała się jedną z najboleśniejszych wtop końca dekady**. Produkcja może i nie prezentowała się równie źle, jak *Fade to Black*, ale ręcznie animowane postacie (technologia mo-cap była wciąż zbyt kosztowna dla stosunkowo niewielkiego projektu) nie miały płynności rotoskopii, a sterowanie w stylu czołgu (to oczywiście „zasługa" popularności *Tomb Raidera*) i kamera, która potrafiła utknąć za przeszkodami, zasłaniając większą część widoku, całkowicie pogrzebały radość z zabawy.

Wielu seriom odejście od grafiki 2D wyszło na dobre.

Z tej porażki odrobiono wszakże lekcję. Opracowany przez Ubisoft Montreal *Prince of Persia: Piaski Czasu* (2003) znalazł odpowiedź na wyzwanie związane z trójwymiarowym otoczeniem. Kamera zaczęła zmieniać pozycję pod wpły-

eprasa.pl e6c85a3ba8





wem uruchamianych w określonych miejscach skryptów oraz podejmowanych przez gracza akcji, tak aby prawidłowo wskazywać mu zagrożenia. Gałka analogowa dała realną kontrolę nad ruchami księcia. No i wreszcie mechanizm cofania czasu pozwolił na ograniczenie frustracji w trakcie szczególnie wymagającego platformingu. Doznanie oferowane przez starsze odsłony zostało więc odtworzone przy pomocy zupełnie nowego zestawu mechanizmów, które lepiej sprawdzały się w przestrzennych wyzwaniach.

Przepraszam, czy tu biją?

Podobną lekcję odrobiło Midway Games po nieudanym trójwymiarowym debiucie swojego dzieła w 1997 roku. **Czwarta część *Mortal Kombat* jest do dziś uważana za najgorszą. Utraciła wszystko, co czyniło cykl wyjątkowym.** Wyróżniających się, digitalizowanych wojowników zastąpiono mało atrakcyjnymi modelami, na które poskąpiono poligonów. Jednorodne, szarobure areny walk nie wytrzymywały porównania z żywymi i fantastycznymi tłami z „trójki". Możliwość poruszania się po nowej osi prawie wyeliminowała kluczowy dla tej serii zoning(*).

Wreszcie animacja zadawania ciosów wydawała się sztuczna – z jednej strony mniej dynamiczna niż w dwuwymiarowych odsłonach serii, z drugiej nie miała pewnego „ciężaru", do jakiego przyzwyczaiły graczy konkurencyjne bijatyki, jak *Tekken* czy *Virtua Fighter*. Nałóżmy na to inne fatalne aspekty prezentacji gry, na czele ze śmiesznymi przez swą niską jakość i kiepski voice acting przerywnikami filmowymi, a wyłoni się obraz produkcji skazanej na porażkę. Dla Eda Boona stanowiło to wyraźny sygnał. Cykl *Mortal Kombat* musiał stać się nieco bardziej standardowym trójwymiarowym mordobiciem, musiał uczyć się na przykładzie serii takich jak *Tekken*, na długie lata rezygnując zarówno ze swojego prymatu, jak i części własnej tożsamości. To była cena tworzenia udanych bijatyk w trzech wymiarach.

Nauka płynąca z eksperymentów

Na błędach musiał uczyć się również Capcom. Fani przyjęli wprawdzie *Street Fightera EX* (1996) jako ciekawy eksperyment, ale jego oprawa wizualna – przede wszystkim mało atrakcyjne tła i nieco plastikowe modele – sprawiła, że japońska seria jeszcze przez długie lata trzymała się 2D. Dopiero gdy stało się jasne, że trójwymiarowa grafika i formuła 2,5D (a więc walka na jednej płaszczyźnie) gwarantują stworzenie produkcji, która nie będzie odbiegać jakością od poprzednich części kultowego cyklu, pojawić mógł się *Street Fighter IV* (2008).

Był wreszcie przypadek naprawdę szczególny. **Pod adresem *Heroes of Might and Magic IV* (2002) padło tak wiele słów krytyki, iż trzeba ten tytuł czasem wziąć w obronę.** Wejście bohaterów na pole bitwy, przebudowa systemu rozwoju postaci czy nawet fakt, że armie mogły poruszać się bez dowódcy, to oczywiście zmiany rewolucyjne, lecz nie czyniły gry jednoznacznie słabszą. Problem leżał gdzie indziej. Kultowa „trójka" to nie tylko produkcja mechanicznie doskonała, ale też koronne dzieło pixelartowej oprawy lat 90. »







ZA DUŻO PRZESTRZENI

Czasem to, co gra traciła na przejściu w 3D, było subtelne i trudne do uchwycenia. Weźmy np. kultowe *Montezuma's Revenge* (1984) Roberta Jaegera – klasyk z epoki ośmiobitowych Atari i Commodore'ów, przez niektórych nazywany (trochę na wyrost, ale nie czepiajmy się detali) pierwszą produkcją typu metroidvania.

Gracz kierował Panamą Joe w labiryncie azteckiej piramidy pełnej kluczy, drabin, węży i pułapek, a wyzwanie polegało na metodycznym poznawaniu układu pomieszczeń, no i umiejętnym omijaniu niebezpieczeństw. Każda komnata była zamkniętym problemem, który rozwiązywało się jak zagadkę logiczną. 13 lat po sukcesie pierwszej odsłony powstała kontynuacja – *Montezuma's Return* (1997).

W tym wypadku twórcy poradzili sobie z dostosowaniem sterowania do 3D. Akcję oglądaliśmy z ciekawie zrealizowanej perspektywy pierwszoosobowej, okazjonalna walka miała swój urok, z kolei skakanie po platformach – na tle innych produkcji z epoki – wcale nie wypadało źle. A jednak powrót *Montezumy* nie podbił świata gamingu. Gra była interesującą reinterpretacją, ale zatraciła klaustrofobiczny charakter komnat poprzedniczki i nie miała szans na powtórzenie jej sukcesu.

(*) Taktyka i towarzyszący jej zestaw mechanizmów pozwalających utrzymywać przeciwnika na dystans. Głównym narzędziem wykorzystywanym do zoningu w bijatykach jest zdolność postaci do atakowania różnego rodzaju pociskami.

eprasa.pl e6c85a3ba8


Pixel art w dwuwymiarowym *HoMM III* był po prostu piękny...

...a trójwymiarowa kontynuacja urodą nie grzeszyła.

Trzecia część była urzekająco piękna, zresztą nadal – po podbiciu rozdzielczości stosownymi modami – potrafi oszałamiać grafiką, co stanowi jeden z powodów, dla których cieszy się tak długą żywotnością. W 2002 roku trójwymiarowa oprawa „czwórki" nie sprawiała wrażenia ewolucji, pod względem artystycznym stanowiła jednoznaczny krok wstecz. Dopiero cztery lata później piąta odsłona serii odzyskała część tego uroku i magii. Choć – co powinno być przestrogą dla developerów – żaden z trójwymiarowych sequelów *Hirołsów* nie mógł poszczycić się czytelnością i przejrzystością mapy porównywalną z tym, czego doświadczyliśmy w *HoMM II-III*.

Plan i iteracja

Historia przenoszenia hitów 2D w nowy wymiar może zatem wydawać się drogą przez mękę, ale przecież były na tym polu również natychmiastowe sukcesy. I warto odnotować, co się na nie złożyło.

W przypadku *Super Mario 64* (1996) widzimy, że Nintendo naprawdę zaczęło od analizy źródeł dotychczasowego sukcesu serii. Dwuwymiarowy Mario to platformówkowy kanon w dużej mierze dzięki dokładności ruchów wąsatego hydraulika. Japończycy nie mogli więc po prostu przenieść przygód tego bohatera w trzeci wymiar, musieli wynaleźć nowe zasady przemieszczania się w przestrzeni, badając je od zera poprzez testy, prototypy i iterację. I to właśnie Shigeru Miyamoto był osobą, dzięki naciskom której pad do N64 został wyposażony w analogową gałkę do precyzyjnej, 360-stopniowej kontroli ruchu. Bez tego gra nie zdobyłaby takiego uznania.

Bardzo ryzykowny i chyba **nieoczekiwanie udany przekład stanowił *Metroid Prime* (2002)**. I znów – zaważyło zrozumienie, że perspektywa pierwszoosobowa nie gwarantuje sukcesu. Produkcja musiała stać się solidnym shooterem, ale jeśli istota serii miała zostać zachowana w trzecim wymiarze, należało wynaleźć nowe sposoby na uczynienie adaptacji eksploracyjnej platformówki czytelną. W 2D każda komnata jest inna, w 3D identyczne, ciągnące się w nieskończoność korytarze byłyby dezorientujące.


Najbardziej kultowa seria platformówek 2D...

...bez problemu odnalazła się w trójwymiarze.

Retro Studios poszło więc w stronę dopracowania architektury labiryntów i w głęboką (w owym czasie wciąż rzadką w tym medium) narrację środowiskową. *Metroid Prime* nie był tytułem o strzelaniu, skakaniu po platformach i odnajdowaniu kluczy, tylko o odkrywaniu historii planety Tallon IV. Gracze to kupili. W kolejnych latach pojawiały się wprawdzie wracające do korzeni serii produkcje 2D i 2,5D, takie jak *Samus Returns* (2017) czy *Dread* (2021), jednak czas pokazał, że to linia 3D była najbardziej wyczekiwana.

Metroid Prime 2: Echoes (2004), *Corruption* (2007) i w końcu *Beyond* (2025) kontynuowały tę podserię w pełnej perspektywie pierwszoosobowej, rozwijając mechaniki eksploracji, walki i narracji w trzech wymiarach. Choć odsłony 2D po *Primie* potrafiły dostarczyć świetnych przeżyć znanych z klasycznych *Metroidów*, to właśnie ten cykl stał się głównym nośnikiem innowacji, który kształtował oczekiwania fanów.

Gra spojrzeniem

Rozumienie znaczenia przestrzeni stało się także źródłem sukcesu skradanki *Metal Gear Solid* (1998). Poprzednie części – *Metal Gear* (1987) i *Metal Gear 2: Solid Snake* (1990) – opierały napięcie na ograniczeniach widoku z góry. Plan budynku był łamigłówką, a gracz uczył się rytmu patroli i cierpliwości. Przejście do 3D mogło tę prostą mechanikę pogrzebać. Ale **dla Hideo Kojimy trójwymiar stanowił okazję, by popisać się reżyserskim zacięciem**.

Tytuł ustawiał widok w perfekcyjnie dopracowanych ujęciach, zachowując kontrolowany ogląd przestrzeni, ale jednocześnie celowo budując napięcie tymi drobnymi niedopowiedzeniami, które zawsze znajdowały się na skraju ekranu. Towarzyszyły temu też inne elementy wzbogacające dramaturgię, na czele ze świetnym udźwiękowieniem. Kamera


Dwuwymiarowe *Metroidy* to gry o eksploracji, ale i osamotnieniu...

...a *Prime* udowodnił, że 3D może pogłębić tę atmosferę.

POŻEGNANIE Z PŁYNNOŚCIĄ

W erze 2D liczba prezentowanych przez grę klatek na sekundę odpowiadająca częstotliwości odświeżania obrazu w danym standardzie sygnału telewizyjnego była normą. Większość popularnych platformówek czy bijatyk utrzymywała stałe 50 fps-ów w systemie PAL i 60 w NTSC. Przeskok do trzeciego wymiaru wszystko zmienił.

Renderowanie poligonów i teksturowanie modeli było tak kosztowne obliczeniowo, że wczesne gry 3D musiały obniżyć framerate. *Super Mario 64* działało w okolicach 25-30 fps-ów (w zależności od regionu), w to samo celowało *Sonic Adventure*, a *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* zeszło nawet do 20 klatek na sekundę.

Gwoli sprawiedliwości należy jednak przyznać, że nie wszyscy podążyli tą drogą. *Mortal Kombat 4* utrzymał standard 60 fps-ów, płacąc za to wysoką cenę obniżenia jakości trójwymiarowych modeli. Twórcy *Metroida Prime* postawili sobie ten sam cel, na szczęście GameCube był już na tyle potężną konsolą, iż udało się sprostać wyzwaniu bez większych kompromisów po stronie grafiki.

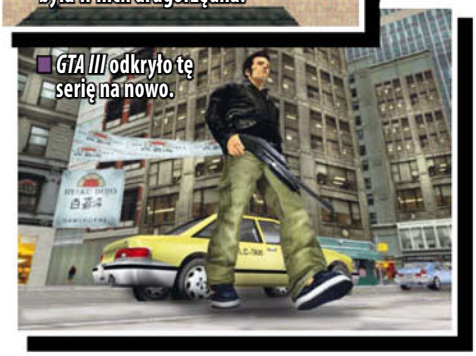
eprasa.pl e6c85a3ba8



W *Metal Gearach* 2D wyzwanie polegało na odczytaniu rytmu patroli...


...*MGS* dodał do tego potęgujące napięcie ustawienia kamery.


Pierwsze części *GTA* stawiały na radosne sianie chaosu, a fabuła była w nich drugorzędna.


GTA III odkryło tę serię na nowo.

samym eliminował chaos towarzyszący większości trójwymiarowych gier akcji z tego okresu.

Nowego rozwiązania poszukiwali też twórcy *OutRuna 2* (2003). Kontynuacja kultowej ścigałki z 1986 roku, korzystającej z technologii Super Scaler (a więc oferującej oprawę pseudo-3D poprzez płynne i błyskawiczne skalowanie sprite'ów), nie mogła być po prostu kolejną produkcją w stylu *Need for Speeda*. Aby dostarczyć podobnych wrażeń, co „jedynka", nieustannie zaskakująca odbiorców nieoczekiwanymi zakrętami czy zbliżającymi się stanowczo zbyt szybko pojazdami, należało sięgnąć po zupełnie inny arsenał rozwiązań. Sequel wyrzucił więc realizm za drzwi, celując w przesadzone prędkości oraz nowy system poślizgów kontrolowanych, który pozwalał pokonywać absurdalnie długie i zygzakowate zakręty. Mechanizm ten nie został wyciągnięty z pierwszej części, ale sprawił, że gameplay ekscytował tak samo mocno.

Przeniesienie niektórych marek w trójwymiar okazało się błędem.

w 3D nie była więc już tylko kwestią perspektywy, stała się narzędziem – za jego pomocą Kojima snuł swoją filmową opowieść i bawił się emocjami odbiorców.

Wiele trzeba zmienić, by wszystko zostało po staremu

Ale bywało i tak, że o sukcesie albo porażce decydował nie głęboki zamysł artystyczny, lecz pojedynczy mechanizm. Przeniesienie *Zeldy* w 3D w *Ocarina of Time* (1998) mogło wydawać się stosunkowo prostym zadaniem – w końcu i eksploracja, i łamigłówki świetnie się w tej konwencji sprawdzają. A jednak nie byłoby mowy o triumfie, gdyby nie rewolucyjny wówczas Z-targeting, który sprawiał, że wybrany wróg stawał się centrum uwagi kamery, i tym samym eliminował chaos towarzyszący większości trójwymiarowych gier akcji z tego okresu.


OutRun 2 potrzebował zupełnie nowych mechanizmów...



...by oddać wrażenie prędkości, jakie zapewniał jego poprzednik.


Zeldy 2D często kazały nam walczyć z kilkoma przeciwnikami naraz...


...a w 3D zadbano o czytelność takich starć dzięki systemowi Z-targeting.

3D jako szansa

Grand Theft Auto (1997) powstało w dużej mierze przez przypadek: studio DMA Design (obecnie Rockstar North) pracowało pierwotnie nad ścigałką *Race'n'Chase*, w której użytkownik miał łapać przestępców. W trakcie testów okazało się natomiast, że łamanie zasad dawało znacznie więcej frajdy niż ich egzekwowanie, więc twórcy odwrócili role. Tak narodziła się produkcja pozwalająca wcielić się w przestępcę w otwartym mieście, gdzie swoboda i rozgrywka emergentna stały się ważniejsze niż pierwotny scenariusz. Tyle tylko, że nie zaspokajało to w pełni ambicji developerów. Chęć zaprezentowania zwartej fabuły z mocno satyrycznym rysem objawiała się już w *GTA 2*, ale to przejście w trzeci wymiar otworzyło serii drogę do tego, by być czymś więcej niż tylko szaloną piaskownicą z okazjonalnymi misjami.

I tak oto narodziło się ***GTA III*. Trójwymiarowe środowisko dało temu projektowi sposobność do snucia opowieści, a przede wszystkim umożliwiło graczom utożsamienie się z bohaterem.** Miasto przestało pełnić funkcję miejsca, gdzie sieje się zamęt i od czasu do czasu zalicza zadania. Na immersyjności zyskały te czynności, które w 2D były umowne: kradzieże, strzelaniny, samo przemieszczanie się z punktu A do punktu B. A jednak i w tym wypadku da się dostrzec, że *GTA* coś na tej zmianie paradygmatu straciło, gdzieś uleciała najbardziej nieskrępowana, chaotyczna zabawa. Ale czy to po prostu efekt przejścia w 3D? Chyba nie, zwłaszcza że trzecia i czwarta część *Saints Row* dowiodły, iż wciąż da się stworzyć równie przerysowaną i absurdalną produkcję, jak pierwsze *GTA*. Po prostu Rockstar miał nieco inne ambicje narracyjne.

Nowy język

Powoli dochodzimy do końca naszej opowieści. Zaprezentowane przeze mnie historie mają jedną cechę wspólną – dowodzą, że przeskok w 3D nie był problem wyłącznie technologicznym. Studia, które potraktowały to wyzwanie jako zagadnienie dotyczące sposobu prezentowania oprawy wizualnej, poniosły sromotną klęskę.

Przejście w trzeci wymiar to kwestia głębokiego przemyślenia systemów gry. Można było do tego podejść na różne sposoby: szukając pojedynczych rozwiązań, które „odblokują" radość zabawy w 3D, projektując nowe mechanizmy wyrażające istotę danej serii, czasem zaś korzystając z trójwymiaru, by stworzyć dzieło zrywające częściowo ze swoimi korzeniami, ale oferujące jeszcze ciekawsze doznanie.

Nie da się bowiem uciec od powtarzającej się prawidłowości – ilekroć studia, projektując grę, zaczynały od dokładnej analizy problemu kamery i sterowania, tranzycja kończyła się sukcesem. Tam, gdzie rozważania sprowadzały się tylko do fascynacji technologiczną ciekawostką, porażka okazywała się nieunikniona. Środowisko 3D to coś więcej niż sposób prezentowania akcji. W latach 90. stanowiło nowy język projektowania i ekspresji, który twórcy musieli opanować od zera. |CDA|

eprasa.pl e6c85a3ba8



Zdjęcie: Wikimedia Commons / AaronSGreenberg, CC BY-SA 3.0

Don Mattrick

Człowiek, który zabił Xboksa

Szuka źródeł porażki Xboksa: **Grzegorz „Krigor" Karaś**

Przyzwyczailiśmy się do myślenia, że korporacyjne machiny napędzają się same, a popełnione przez gigantów błędy kończą się co najwyżej odpisem w księgach rachunkowych. Czasem jednak – dla odmiany – klęski mają twarz jednej osoby. Tak właśnie było z Donem Mattrickiem i Xboksem One.



Zdjęcie: Wikimedia Commons

Sukces Kinecta sprawił, że Microsoft postawił na złego konia.

Amerykanie mają z Kanadą trudne relacje. Nie dość, że ich północny sąsiad niemal pod każdym względem jest lepszym miejscem do życia niż USA i nijak nie chce zostać 51. stanem, to jeszcze – mówiąc żartobliwie – w ramach partyzanckich działań w 2007 roku wysłał wprost do siedziby Microsoftu kreta. Mattrick do twórców systemu Windows zawędrował z Vancouver, gdzie wcześniej sprawował pieczę nad filią Electronic Arts.

Pierwsze kroki u giganta

U „Zielonych" początkowo **zajął się m.in. rozwojem X360 i usługi Xbox Live**, a przede wszystkim – co okazało się kluczowe dla późniejszych wydarzeń – pracami nad kontrolerem o kryptonimie Project Natal. W 2009 roku, podczas prezentacji na E3, Mattrick pokazał już gotową konstrukcję – Kinecta, czyli odczytującą ruchy użytkownika przystawkę dla wspomnianej konsoli Microsoftu.



Zdjęcie: Wikimedia Commons / AaronSGreenberg, CC BY-SA 3.0

Mattrick to dowód na to, że nie wszystko, co z Kanady, jest dobre.

Do tej pory wszystko szło wyśmienicie, i to pomimo gigantycznej afery z czerwonymi pierścieniami śmierci X360. Firma, starając się ratować markę Xbox, nie szczędziła pieniędzy – na świadczenia serwisowe dla dziesiątek tysięcy użytkowników wydano ponad miliard dolarów. Akcja zakończyła się sukcesem, tyle że nikt nawet w najczarniejszych snach nie przeczuwał, iż z jednego wielkiego kryzysu firma zmierza wprost w objęcia kolejnego.

Don Mattrick sprawił, że Xbox przegrał z Sony nie tylko bitwę, ale też całą wojnę.

Casual gaming drogą na szczyt

Nim jednak ów kryzys nastąpił, Kinect sprzedawał się jak oszalały. W mniej niż pięć miesięcy od premiery do odbiorców trafiło 10 mln sztuk tego kontrolera, co zresztą zapewniło mu miejsce w *Księdze rekordów Guinnessa*. **Wkład Mattricka w rozwój marki Xbox doceniono – mężczyzna awansował na pozycję człowieka odpowiedzialnego za następcę X360.** Można złośliwie powiedzieć, że Microsoft został zwiedziony własnym sukcesem.

Durango, bo tak brzmiał kryptonim urządzenia, zaczął powstawać w maju 2011, czyli niedługo po tym, jak Kinect trafił do pierwszych 10 mln nabywców i w zawrotnym tempie sprzedawał się dalej. Mając tak twarde dane, **Mattrick jeszcze mocniej chwycił stery, prowadząc okręt Xboksa w stronę casual gamingu** oraz szerszego, niekoniecznie związanego z graniem wykorzystania sprzętu. Wspomniany kontroler ruchowy znał od podszewki, teraz zaś chciał go uczynić centralnym punktem kolejnej generacji konsol.

Sternik prowadzący okręt na skały

Pierwszą prezentację nowego dziecka Microsoftu w 2013 roku – odbywającą się nie podczas E3, tylko nieco wcześniej w namiocie przed siedzibą firmy – poprowadził osobiście, jego przemówienie zaś przeszło do historii. Nie dlatego, że show wypadł rewelacyjnie. Wprost przeciwnie: okazał się prawdopodobnie największą katastrofą tego rodzaju w dziejach elektronicznej rozrywki, a niemal każdy jego punkt był jak drzazga wbijana pod paznokcie graczy.

eprasa.pl e6c85a3ba8

Zdjęcie: Wikimedia Commons / dalvenjah, CC BY-SA 2.0



Microsoft w ciągu kilku tygodni wyrzucił do śmieci efekty kosztującej ponad miliard dolarów i zakończonej sukcesem akcji ratowania X360.

Najpierw dowiedzieliśmy się, że nadchodzący sprzęt jest nie tylko do gier. Usłyszeliśmy, iż **zespół Xboksa ma nową misję – zaprojektować i zbudować system rozrywki typu „wszystko w jednym”**. Potem zaś Mattrick i inni obecni na scenie odmienili słowo „telewizja” przez wszystkie możliwe przypadki, co w kontekście pokazu konsoli brzmiało wręcz śmiesznie. Było o kablówce, sporcie, obsłudze głosowej, nawet o serialu *Halo*. Zabrakło tylko jednego – gier. Prawdziwy wstrząs przyszedł jednak wtedy, gdy prasa i odbiorcy zapoznali się ze szczegółami technicznymi urządzenia.

Pożar, próby gaszenia benzyną...

„Zieloni” byli tak pewni swojej wizji, że nie bacząc na doświadczenia Sony z napędem Blu-ray w PlayStation 3, postanowili uczynić hołubiony przez Mattricka Kinect integralnym elementem systemu. Tym samym oczywiście podnosząc cenę tego ostatniego. Prawdziwym szokiem okazało się natomiast to, że firma zdecydowała się... zabić rynek używanych gier – każdy tytuł, niezależnie od źródła, miał się przypisywać do konta użytkownika.

Co więcej, aby dało się sprawować kontrolę nad poprawnością wszystkich tych licencji, Xbox One musiał być na dobrą sprawę stale podłączony do sieci. Bez „meldowania się” konsoli na serwerach Microsoftu raz na dobę produkcje miały się nie uruchamiać.

Wszystkie te czynniki wywołały gwałtowną burzę. Mając świadomość, że prezentacja – oględnie mówiąc – nie przypadła odbiorcom do gustu, **gigant z Redmond zmienił rozłożenie akcentów i na odbywającym się niedługo później E3 na pierwszy plan wysunął już nie telewizję, lecz gry**. Tyle tylko, że w istocie nie za bardzo miał się czym chwalić, bo prawdziwych koni pociągowych dla następcy X360 najzwyczajniej nie było.

...i nokaut

Na domiar złego Mattrick postanowił wykorzystać okazję, by bronić swojej wizji XBO – zamieniając przy tym dotychczasową wrzawę w prawdziwy huragan nienawiści do Microsoftu. – ***Na szczęście mamy produkt dla osób, które nie mają dostępu do żadnej formy łączności. Nazywa się Xbox 360***. Słowa te padły w wywiadzie przeprowadzonym przez Geoffa Keighleya w trakcie E3 2013. I tego było już za wiele: wypowiedź szefa działu Xboksa zadziałała na graczy jak płachta na byka i w sieci rozpętało się piekło. Co gorsza, Sony stwierdziło, że dorzuci coś od siebie.

Prezentacja konkurencyjnego PS4 wyglądała jak seans tortur, podczas których Jack Tretton, prezes SCEA, wbijał w obnażone ciało Microsoftu nie tyle szpile, co rozgrzane do czerwoności gwoździe. 140 nadchodzących produkcji, w tym 40 tytułów na wyłączność. Brak ograniczeń co do „używek”. Brak konieczności połączenia z internetem. Proste, przydatne, nastawione na użytkowników i granie funkcje sieciowe.

To była seria ciosów, po której internet momentalnie oszalał – do tego zwieńczona czystym nokautem w postaci ceny niższej o 100 dolarów. Microsoft przegrał, a Mattrick stał się najbardziej znienawidzoną twarzą firmy w całej jej historii.

Przegrzana generacja i przegrana marka

Błędne decyzje i późniejsza konfrontacja z Sony spowodowały tak wielkie trzęsienie ziemi, że **gigant zaczął wycofywać się rakiem ze wszystkich kontrowersyjnych pomysłów. Tyle że było już za późno**, a konsekwencje zatrudnienia Mattricka można ocenić jako dramatyczne. – *Straciliśmy najgorszą generację do stracenia: generację Xboksa One, w której każdy budował swoją cyfrową bibliotekę gier* – słowa wypowiedziane wiele lat później przez Phila Spencera w wywiadzie dla kanału Kinda Funny Games nie pozostawiają złudzeń.

Szef XBO doprowadził do sytuacji, w której gracze odwrócili się od Microsoftu wtedy, gdy branża zaczynała proces przechodzenia ze sprzedaży fizycznych płytek na dystrybucję cyfrową. Skutek? Pogłębiające się „zabetonowanie” rynku – kiedy pojawił się skądinąd niezły Xbox Series X, odbiorcom szkoda już było porzucać napęczniałe od gier konta z czasów PS4 i przesiadka na kolejną, kompatybilną wstecznie konsolę Sony wydawał się czymś naturalnym. **Kiepska kondycja Xboksa dziś jest więc w prostej linii winą Mattricka** – ten zresztą bardzo szybko zapłacił za to głową.

Życie po Xboksie

Już 1 lipca 2013 roku, a więc jakieś trzy tygodnie po niesławnej wypowiedzi podczas E3, ogłoszono, że Mattrick opuszcza Microsoft, by dołączyć jako CEO do Zyngi – producenta i wydawcy gier dostępnych głównie w social mediach. Długo tam nie popracował: z firmy odszedł dwa lata później, a przedsiębiorstwo w tym czasie straciło niemal połowę swoich użytkowników. Patrząc z zewnątrz, trudno jednak powiedzieć, czy wina leżała wyłącznie po jego stronie, Zynga bowiem już wcześniej uginała się pod ciężarem własnych problemów.

Pewną wskazówką jest tu natomiast fakt, że Mattrick pożegnał się z firmą nagle, co sugeruje, iż takie rozwiązanie zostało mu narzucone. Na jego miejsce wrócił Mark Pincus, jeden z założycieli, który chciał połączyć postępy w segmencie mobilnym z pierwotną wizją i mocnymi stronami Zyngi. Tym samym domniemywać można, że przyjęta przez Mattricka strategia nie była w pełni zgodna z oczekiwaniami przedsiębiorstwa i jego udziałowców.

Dziś nasz bohater piastuje m.in. „ciche” stanowisko jednego z prezesów MdGB Capital – firmy zajmującej się zarządzaniem aktywami i pełniącej funkcję doradcy biznesowego dla przedsiębiorstw z branży zaawansowanych technologii. I chyba już go stamtąd nikt nie wyrzuci, bo równocześnie jest współzałożycielem tej organizacji. |CDA|

Jak Mattrick opisuje swoją karierę w Microsofcie?

Na koncie LinkedIn Dona Mattricka znajdziemy krótkie podsumowanie jego kariery. Kwestia pracy u „Zielonych” została tam ujęta... w dość osobliwy sposób. Zresztą zobaczcie sami: „W 2007 roku dołączył do Microsoftu, a następnie awansował na stanowisko prezesa grupy Interactive Entertainment Business, gdzie nadzorował dział Xbox. Po sukcesie w firmie Microsoft został prezesem giganta gier społecznościowych Zynga, gdzie jego strategiczne przywództwo pomogło ustabilizować firmę i zapewnić jej dalszy rozwój”. Cóż, rzeczywiście człowiek sukcesu.



Xboksowi One podczas E3 nie pomógł nawet Kojima.

Źródło: YouTube / GameSpot

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan-Amos

eprasa.pl e6c85a...ba8



OnlyMeows

Odwracał kota ogonem: **Karol Laska**

Co w rodzinie, to zginie.

Mój dobry kumpel – szajbnięty, zakolasty doktorek – ma pomysł na uratowanie świata. Niestety przez fakt, że Adolf Hitler całkowicie splamił darwinowską koncepcję eugeniki, musiał ową ideę ubrać w nowe ciuszki i subtelnie przemianować. Poprosił mnie o zgarnięcie paru cuchnących, kulawych dachowców w okolicy, zamknięcie ich w czterech ścianach, zmuszenie do rozmnażania się i wysłanie w niebezpieczny świat pełen drapieżnych spłuczek czy szczurów kamikaze. **Nie zadawajcie zbędnych pytań, *Miaugenika* zbawi świat nauki albo przynajmniej gier.**

Moim kociakom zdarza się złamać łapkę, przeszczepić mózg albo wyleczyć autyzm. Czasem zapłodnią samicę, parę razy przez przypadek wzięły się za swoją siostrę bądź matkę, nie przeszkadzają im także stosunki jednopłciowe – nie panują nad swoim popędem. Co bardziej zdeformowane na starcie żywota maleństwa przynoszę przyjacielowi, który niestety cierpi na bezpłodność. Emerytowanych dzikusów wysyłam albo rurą kanalizacyjną na stracenie, albo na szkołę życia do lokalnego bandziora – nie pomieszczę przecież ich wszystkich w jednym pokoju, a w ramach przysługi za przysługę moi „kociobiorcy" wyremontują mi chatę czy sprzedadzą jakiś rzadki, cenny produkt spod lady.

Nieważne, czy ze zdrowotnymi defektami, czy też z genetycznymi predyspozycjami, moje sukinkoty zawsze trafiają na pierwszy front. Wszystkie dziedziczą bowiem nie lada zdolności taktyczne: niektóre zwymiotują kłaczkiem na pół podwórka, co grubsze sztuki staranują bebzolem groźne bestyjki na drugim brzegu rzeki, trafiają mi się nawet dziwadła, co goją rany pobratymców wilgotnym liźnięciem. Pirotechnika, nekromancja i zoofilia również nie są im obce. Uwielbiają przebieranki. Twierdzą też, że patykami tnie się fajniej niż mieczem. Próbują mnie przekonać, że stolec na środku pola bitwy to manewr niemalże szachowy. Zgadzam się na wszystkie ich fanaberie, bo dzięki foliowym czapeczkom, rozbryzganym ekskrementom oraz doczepianym do ciała cudzym kończynom walczą efektywniej i efektowniej. To żołnierze spaczeni, acz nowocześni. Godni pożałowania i potępienia, acz pokazujący pazur. Zawsze spadają na cztery łapy. A nawet jeśli giną w męczarniach, to spokojnie – zastępuję ich kolejnym degeneratem, zboczeńcem bądź wykolejeńcem. *Miaugenika* jeszcze ani razu mnie nie zawiodła.

Gratuluję, jeśli dotrwaliście do tego fragmentu felietonu. Moim celem nie była deprawacja i prowokacja – to czysta, wręcz opisowa prawda o *Mewgenics*, taka prezentowana w pierwszej osobie liczby pojedynczej, a więc nabierająca niewygodnej, osobistej perspektywy. Przegięty fabularny pomysł, szalone mechaniki, kloaczny humor, turpistyczna stylistyka, szeroko pojęta obrazoburczość – oto odklejka, na którą cierpiał Edmund McMillen (ojciec – biologiczny i toksyczny – tegoż dzieła) od kilkunastu lat i którą zrealizował w formie gry, nazwał ją swym magnum opus, a dziś mówi się o niej w kategorii materiału na GOTY.

Miaugenika jeszcze ani razu mnie nie zawiodła.

Gdzież zawędrowaliśmy, że tego rodzaju profanacja wszystkich aspektów naszego życia daje nam tyle rozrywki i oferuje tak wiele systemowej głębi? Czy to już nasz koniec, skoro upadek wartości zwie się grą roku? Brakuje tylko dymających się kotów na scenie tegorocznego The Game Awards jako pokazu sztuki performatywnej, nieprawdaż? Najlepiej takiej pod tytułem *OnlyMeows*!

Oczywiście mruczę... a raczej droczę się z wami. McMillen uprawia edgyzm tylko z wierzchu. To człowiek wielu dziecięcych traum, od dekad urzeczywistniający swoje koszmary i doświadczenia na papierze bądź w cyfrze, choćby za sprawą kultowego *The Binding of Isaac*. I choć dziś nie chce mówić o prawdziwym sensie swojej poetyki, tak jednak głośno nazywa siebie poetą. Gdy więc „miaugenika" rymuje się z „eugeniką", kilkugodzinny soundtrack do gry zawiera treści zarówno humorystyczne, jak i egzystencjalne, a szablon roguelite'a zostaje wykorzystany w taki sposób, abyśmy czuli się jak na skraju moralnej zapaści, pławiąc się w nihilistycznym żarcie, to wydaje mi się, że wielkiej filozofii tutaj tyle, co kot napłakał. Oto edmundowe bajorko, w którym może się nie utopimy, ale wyjdziemy z niego zarówno zadowoleni, jak i potwornie śmierdzący. |CDA|

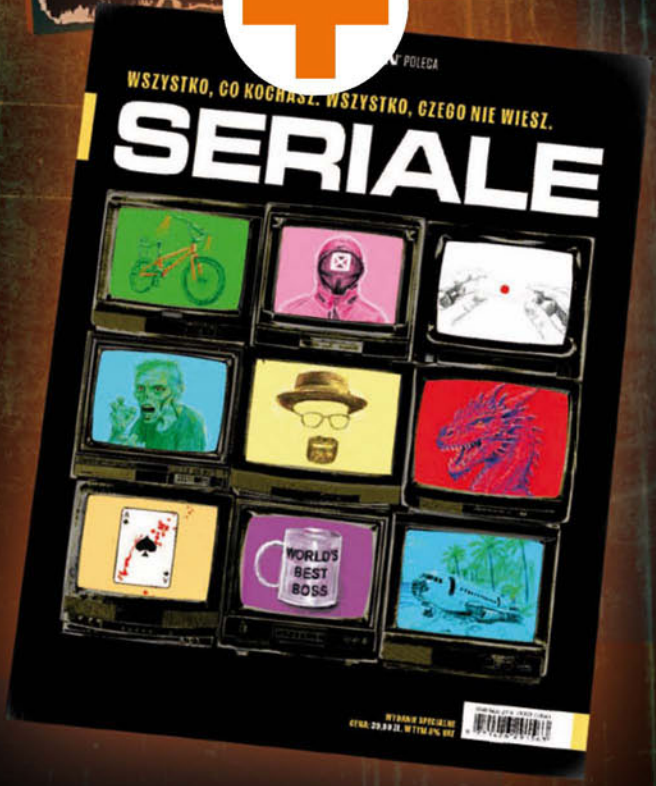


Co za urocze kotki...

eprasa.pl e6c85a3ba8

OBOWIĄZKOWY ZESTAW KINOMANA





W PAKIECIE TANIEJ!

HORRORY

- Ranking 30 najstraszniejszych morderców/demonów
- Analizy kultowych serii (*Halloween*, *Krzyk*)
- Portrety mistrzów gatunku (Carpenter, Peele)

SERIALE

- 64 teksty o najważniejszych serialach XXI wieku
- Pojedynek platform (Netflix, HBO Max, Disney+)
- Wywiady, rankingi i eseje o kulturze serialowej

KUPISZ NA SKLEP.CDACTION.PL
ORAZ W NASZYM SKLEPIE NA ALLEGRO

Gry niszczą życia... twórców

Duma nad losem devów: **Paweł Kicman**

Wielka sława, miliony na koncie i wspaniałe recenzje – na to mogą liczyć osoby tworzące najlepsze, najpopularniejsze gry wideo na świecie. Ale też na kompletne wypalenie, kryzys psychiczny i myśli samobójcze.

W dzisiejszych czasach mało kogo – przynajmniej mam taką nadzieję – zaskakuje fakt, że stworzenie gry to żmudna harówka. Niezależnie od tego, czy developerzy siedzą w klimatyzowanych open space'ach na umowie o pracę w wielkiej korporacji, czy w wynajętych pokojach z zabrudzoną od energetyków klawiaturą, licząc, że ich rozwijany hobbistycznie projekt odniesie kiedyś sukces. Bezlitosny grind i crunch, blokada twórcza, zmęczenie to zjawiska absolutnie uniwersalne. Ale te problemy nie znikają, gdy dany tytuł trafia już do odbiorców. **Zdarza się, że właśnie po premierze dzieją się rzeczy tak skomplikowane, iż część osób po prostu nie jest w stanie ich wytrzymać.** I w tym tekście przyjrzę się obu przypadkom, w których praca nad grą lub jej wydanie okazuje się bardzo dużym obciążeniem dla twórców.

Zanim jednak przejdę dalej, drobna uwaga: w kolejnych akapitach przytoczę przykłady ludzi, którzy w różnym stopniu doświadczyli jakiegoś kryzysu. Nie jesteśmy natomiast specjalistami, wstrzymajmy się więc od ocen i diagnoz. Nie mamy pojęcia, przez co te osoby mogły przechodzić w środku, a każdy ma prawo do przeżywania trudnych chwil – nawet jeśli z zewnątrz się takimi nie jawią – na swój sposób.

Ciężar sukcesu

Zacznijmy więc od jednego z najgłośniejszych przykładów gry, której sukces doprowadził... do wycofania jej z rynku. Dong Nguyen, wietnamski programista, w 2013 roku wrzucił do Apple Store'u malutkie, prościutkie jak drut *Flappy Bird* – klikając, podbijaliśmy w nim lecącego żółtego ptaszka, w przeciwnym razie stale opadał. Cały myk polegał na tym, żeby stukać w wyświetlacz w takim tempie i w takich momentach, aby skrzydlaty protagonista zmieścił się między wystające z krawędzi ekranu zielone rury. Ot, tyle. Ale kiedy z początkiem 2014 mobilka pojawiła się w sklepie Androida... świat oszalał.

Nguyen nagle zaczął zarabiać kilkadziesiąt tysięcy dolarów dziennie (!) z reklam, a gra o „opadającym ptaszorze" stała się fenomenem kulturowym. W wyświetlacze telefonów



stukali wszyscy i wszędzie: mali i duzi, hardkorzy i każuale, w pociągu i na sedesie. Twórca w ciągu miesiąca stał się milionerem, ale pieniądze nie zagłuszyły jego sumienia. Zdecydował się usunąć swoje dzieło z App Store'u i Google Playa, kiedy zauważył doniesienia o tym, jak bardzo ono uzależnia(*), przede wszystkim dzieci. Jak tłumaczył potem w wywiadach, do decyzji przyczynili się też paparazzi nękający jego rodzinę. Mężczyzna nie mógł spać, przestał wychodzić

(*) Niektóre historie medialne były jeszcze bardziej sensacyjne, jak ta o tym, że brat zabił brata właśnie przez Flappy Bird*... co okazało się viralowym fake newsem.*

eprasa.pl e6c85a3ba8



WYPALENIE, CZYLI CO?

Chociaż wypalenia zawodowego nie można określić mianem jednostki chorobowej, to jest realnym zjawiskiem i dużym problemem społecznym. Definiuje się je jako skutki przedłużonego stresu związanego z karierą zawodową (powiedzielibyśmy „przepracowaniem"), które objawiają się fizycznym wyczerpaniem, spadkiem wydajności oraz negatywnym stosunkiem do swojej pracy. W rzeczywistości wypalenie może dotyczyć też innych obszarów życia, ale wspólny mianownik stanowi zawsze intensywny, długotrwały stres. Najlepsza profilaktyka? Odpoczynek i odpowiednia higiena pracy.

z domu – **jedyną drogą do odzyskania kontroli nad własnym życiem wydawało mu się właśnie usunięcie swego dzieła**.

Ale historia wcale się na tym nie skończyła. Jasne, pojawiały się liczne klony, które albo usuwano ze sklepów, albo z czasem po prostu poszły w zapomnienie. Kontrowersje narosły jednak wokół oryginału. Nguyenowi zarzucono, że jego produkcja była zrzynką z gry *Piou Piou vs. Cactus*, że elementy wizualne zostały żywcem wyjęte z *Super Mario Bros.* (wspomniane wcześniej zielone rury) i że do promocji korzystał z botów. Cóż, ostatecznie nie ma to większego znaczenia – autor po wycofaniu tytułu ze sklepów zniknął z medialnych radarów. Do tego stopnia, że w 2025 roku zapomniał odnowić swoje prawa do *Flappy Bird* i marka wpadła w ręce Gametech Holdings LLC (bliżej nieznanej firmy maczającej palce w kryptowalutach).

Hocki klocki

Ofiarą sukcesu własnego dzieła stał się też Markus „Notch" Persson – twórca jednej z najbardziej rozpoznawalnych gier w historii elektronicznej rozrywki. Chodzi oczywiście o *Minecrafta*. Nie ma sensu rozwodzić się nad samą produkcją, bloki jakie są, każdy widzi. Skupmy się więc na jej rozwoju. W 2009 opublikowano pierwszą wersję tytułu, rok później betę, a w 2011 nastąpił prawdziwy przełom – oficjalna premiera, cztery miliony sprzedanych kopii, wielkie świętowanie. Ale nie dla wszystkich. Autor był już myślami przy kolejnym projekcie (*0x10c*), w grudniu tego samego roku przeniósł zatem odpowiedzialność za część kreatywną *Minecrafta* na Jensa Bergenstena. Trzy lata później postanowił odejść z Mojangu – firmy, w której posiadał większość udziałów.

W licznych postach (był zapalonym twitterowiczem) i wywiadach podkreślał swoje zmęczenie tak wielkim zainteresowaniem mediów i growej społeczności. Nie czuł się biznesmenem, po prostu chciał tworzyć fajne produkcje, a cała ta sława strasznie go wyczerpała i odciągnęła od prawdziwej pasji. **Rękę po znaczny kawałek klockowego tortu wyciągnął więc Microsoft, czyniąc z Notcha miliardera i ostatecznie zrywając jego zobowiązania wobec *Minecrafta*.**



I tutaj opowieść mogłaby się skończyć – ot, miły nerd chciał sobie programować nowe tytuły, śpiąc wygodnie na forsie – ale jak wspomniałem, Persson bardzo aktywnie działał w mediach społecznościowych. Niestety zamiast skupiać »

Twórca *Flappy Bird* stał się milionerem, ale pieniądze nie zagłuszyły jego sumienia.

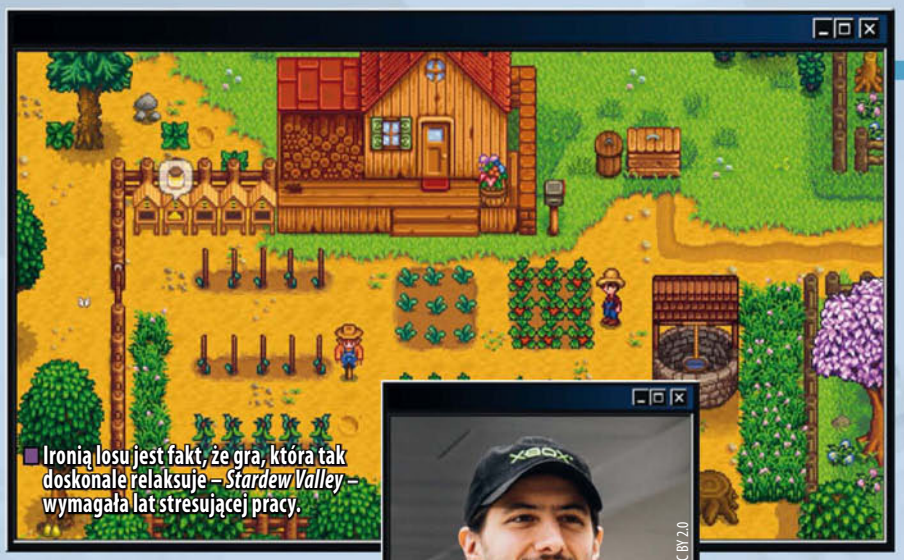
eprasa.pl e6c85a3ba8

się na sprawach branżowych, wolał obrażać mniejszości seksualne, kobiety i powielać teorie spiskowe. Było to nie w smak firmie Billa Gatesa, która do tamtego okresu (czyli końcówki drugiej dekady XXI wieku) starała się utrzymywać z Perssonem dobre relacje, zapraszała go na eventy itd. Jednak w obliczu rosnących kontrowersji zerwała z nim publiczne kontakty i usunęła jego nazwisko z wybranych miejsc w samej grze.

24/7

Niemniej czasem nie trzeba zewnętrznej presji czy kolosalnego sukcesu – wystarczy, że sam proces tworzenia doprowadzi do wypalenia. W tym względzie warto się zatrzymać na kilku **dość znanych przypadkach devów niezależnych, jak choćby Phil Fish, odpowiedzialny za doskonale przyjętego *Feza*** (2012). Mężczyzna był jednym z bohaterów *Indie Game: The Movie* – to za sprawą tego filmu zyskał status gwiazdy sceny „indyczej".

Ale to nie sława okazała się najtrudniejsza; wycieńczenie przyszło wcześniej, bo jeszcze w trakcie tworzenia gry. W samym dokumencie jest scena, w której bohater mówi, że jeśli nie sfinalizuje tego dzieła, to „się zabije". Z kolei w wywiadzie dla Gamasutry opisywał, że końcówka projektu przyniosła mu problemy ze zdrowiem. Jego stan pogorszył się przez kompletne zaniedbanie – Fish skupiał się tylko i wyłącznie na swoim „dziecku". Cóż, może to lepiej, że *Fez II* nigdy nie powstanie. Lepiej dla samego Phila.



Ironią losu jest fakt, że gra, która tak doskonale relaksuje – *Stardew Valley* – wymagała lat stresującej pracy.



Eric Barone

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Trefort Music Fest, CC BY 2.0

Złap oddech

Tego rodzaju obsesja i zanurzenie się w procesie twórczym odbiło się też na kondycji fizycznej i psychicznej Erica Barone'a, ojca *Stardew Valley*. Mężczyzna opisywał w wywiadach, jak długi proces powstawania gry doprowadził go na skraj wyczerpania – zmagał się z ogromnymi oczekiwaniami i wysokimi standardami, głównie narzucanymi przez niego samego. Biorąc pod uwagę fakt, że wielu rzeczy musiał uczyć się od podstaw, oraz to, ile lat poświęcił produkcji, rzeczywiście wykonał tytaniczną pracę. Tytaniczną, ale i bardzo samotną. A izolacja, perfekcjonizm i 54 miesiące ciągłego rzeźbienia w kodzie, grafikach, dźwięku itd. (autor dłubał przy *Stardew Valley* często po 10-12 godzin dziennie, niekiedy siedem dni w tygodniu) to kombinacja, która po prostu musiała się odbić na człowieku.



Indie Game: The Movie pokazuje krew, pot i łzy lejące się w niezależnym gamedevie.



Phil Fish

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Simon Law, CC BY-SA 2.0

Oczywiście **Barone to niejedyny przypadek... Konsekwencje takiego stylu pracy odczuwał również choćby Jonathan Blow (*Braid*).** Problem jest dużo większy i powszechniejszy, dotyka w końcu mnóstwa twórców, często anonimowych, zatrudnionych w dużych i małych firmach, gdzie umowy śmieciowe, niewypłacanie pensji i wieczne crunche składają się na fatalne warunki pracy. Tam coraz śmielej poczynają sobie związki zawodowe albo inne inicjatywy pracownicze, ale w przypadku solo



Jonathan Blow

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Gamelab Congreso Videojuegos



Presja, jaka wiąże się z oczekiwaniami względem ewentualnej kontynuacji *Feza*, jest ogromna.



Jonathan Blow stworzył małą wielką grę, ale praca nad *Braidem* nie była wcale łatwa ani przyjemna.

eprasa.pl e6c85a3ba8

NIE BÓJ SIĘ PROSIĆ O POMOC

Skoro już dotykamy tematu zdrowia psychicznego, chciałem wystosować krótki apel. Jeśli czujecie, że coś nie gra, nie bójcie się prosić o pomoc! Zwróćcie się do rodziny lub bliskich, zadzwońcie na infolinię pomocową, dajcie sobie czas. Cokolwiek czujecie, to nigdy nie jest ostateczne, bo zawsze nadchodzi jutro, a po nim kolejne i kolejne. Nie jesteście z tym sami. Nawet jeżeli wydaje się wam, że koncepcja „lepszego" to jakiś absurd i nie widzicie żadnych opcji – spróbujcie. Przynajmniej raz.

800 70 22 22 – Centrum Wsparcia dla Dorosłych w Kryzysie Psychicznym
116 123 – Kryzysowy Telefon Zaufania
116 111 – Telefon zaufania dla dzieci i młodzieży

devów nie ma takiego falochronu. Sami są sobie sterem i żaglem, ale sami też są swoją burzą.

GamerG*te

Ale gamedev to nie tylko korporacje, to też nie sam blichtr i worki z mamoną, którymi można się bronić przed wypaleniem czy kontrowersjami. Przekonała się o tym Zoë Quinn, twórczyni *Depression Quest*.



Depression Quest nie jest przesadnie kontrowersyjną grą, ale jego twórczyni musiała się zmierzyć z ogromnym hejtem.



ponieważ z hejtem kobieta zmagała się już wcześniej) kampanii prześladowania, w trakcie której rykoszetem dostały też inne osoby. Quinn obok negatywnych opinii o jej produkcji (dotyczących głównie tego, że to nie jest „prawdziwa" gra, tylko jakiś „klikacz w hiperłącza") **z czasem zaczęła otrzymywać groźby śmierci, gwałtu i trwałych uszkodzeń ciała**. Przestała czuć się bezpiecznie nie tylko na wydarzeniach społecznych, targach gamingowych, ale też we własnym domu – dlatego uciekła z niego i zamieszkała u przyjaciół. Mało tego, jej znajomi i rodzina również byli nękani, a ich konta w social mediach hakowane.

Afera rozrosła się, a internetowi wojownicy z 4chana czy Reddita pod hashtagiem #gamergate urządzili nagonkę na wiele innych osób, m.in. Briannę Wu (autorkę gry *Revolution 60*). Kobieta, podobnie jak Quinn, uciekła z domu i w konsekwencji przemocy werbalnej i gróźb nabawiła się zespołu stresu pourazowego. Jakie cele przyświecały tym wszystkim prześladowcom? Według nich samych chęć ochrony środowiska growego przed wpływami „poprawności politycznej" oraz nierzetelnymi dziennikarzami. Jak przeszli od tego do wiadomości typu: „Zranię cię tak dotkliwie, że nigdy nie wrócisz do pełnego zdrowia"? To chyba materiał na zupełnie inny tekst...

Wdech i wydech

Podobnych historii mógłbym opowiedzieć oczywiście więcej. **Wypalenie i blokady twórcze, hejt i prześladowania, duże pieniądze i równie duże upadki – to wszystko przypadłości nie tylko gamedevu.** Ale właśnie w tej branży oraz w innych sektorach kreatywnych szczególnie łatwo finalny produkt okupić łzami, krwią, zdrowiem. Dla wielu ludzi to coś więcej niż praca, to spełnienie marzeń. Jednak w zderzeniu z rzeczywistością nawet najsilniejsza pasja nie wygra. Mimo to rzesze osób wciąż godzą się na bezsenność, izolację, stawiają sobie nierealistyczne wymagania albo wchodzą w jałowe dyskusje w obronie ego po to, żeby zobaczyć swój projekt wydany i testowany przez fanów elektronicznej rozrywki. Ale czy to jest w ogóle tego wszystkiego warte?

Izolacja i perfekcjonizm to kombinacja, która odbija się na człowieku.

Nie słyszeliście o tym tytule? To wydane w 2013 roku niewielkie dzieło, dość ciepło przyjęte przez media, zapewne przeszłoby bez większego echa, gdyby nie jedna z najobrzydliwszych internetowych afer poprzedniej dekady – GamerGate. Wracając do samej gry, była to mocno narracyjna produkcja opowiadająca historię osoby zmagającej się z depresją i myślami samobójczymi. Cena? Jak powiedzielibyśmy nad Wisłą, uczciwa – bo za darmo, w modelu „płać, ile chcesz", z częścią dochodów przekazywaną na działanie infolinii pomocowej dla osób w kryzysie. Nic specjalnie kontrowersyjnego, prawda? A jednak.

W sierpniu 2014 roku ekschłopak Quinn popełnił na blogu wpis, w którym zarzucił Nathanowi Graysonowi, autorowi serwisu Kotaku, że wystawił *Depression Quest* wysoką notę... bo sypiał z twórczynią. Jakiekolwiek byłyby relacje między dziennikarzem a developerką, szybko okazało się, że nigdy nie napisał on żadnej recenzji rzeczonego tytułu. To jednak nie przeszkodziło w rozpoczęciu (a właściwie intensyfikacji,





Brianna Wu, jedna z twórczyń *Revolution 60*, dostała rykoszetem przy okazji afery GamerGate.

Nie odpowiem, bo każdy pewnie ma swoje zdanie na ten temat. Mogę jedynie sugerować, żeby powyższy tekst stanowił bardziej ostrzeżenie niż instrukcję. Ostatecznie z perspektywy odbiorców łatwo spytać: „A co mnie to w ogóle obchodzi?", w końcu liczy się gra, a nie ludzie za nią stojący. Prawda? Mam nadzieję, że nie. **CDA**

eprasa.pl e6c85a3ba8

Zbierał nasiona koroków przez setki godzin: **Cezary „CZARY_MARY" Marczewski**

Trudno uwierzyć, że Link, Zelda i Ganon obchodzą w tym roku 40. urodziny, ale jeszcze trudniej pojąć, jakim cudem, po tylu latach, cykl *The Legend of Zelda* wciąż realnie wpływa na branżę gier.

LEGENDA, KTÓRA OD DEKAD ZMIENIA ŚWIAT GIER



Współcześnie tę markę najczęściej przywołuje się w kontekście rewolucji, jaka dokonała się w projektowaniu produkcji z otwartym światem po premierze *Breath of the Wild*. Tytuł ten na nowo zdefiniował relację gracza z przestrzenią, eksploracją i systemami gameplayu, stając się punktem odniesienia dla całej branży. Takie ujęcie, choć uzasadnione, jest jednak sporym uproszczeniem. ***The Legend of Zelda* wyprzedzało swoje czasy na długo przed erą Nintendo Switcha**: od ośmiobitowych odsłon z lat 80., które już wtedy eksperymentowały z nieliniowością i swobodą wyboru, przez debiut na konsolach przenośnych i popularyzację grafiki trójwymiarowej, aż po produkcje stawiające na sterowanie ruchowe i dotykowe.

Choć większość odsłon cyklu opowiada w gruncie rzeczy tę samą historię o odwadze, mądrości i walce dobra ze złem, niemal każda część wnosiła nowe rozwiązania w rozgrywce i technologii, tworząc tym samym unikalne doznania. *Zelda* ewoluowała na przestrzeni dekad podobnie jak tradycyjne legendy, które przez wieki przekazywano ustnie, poddając je nieustannym przemianom wraz z rozwojem klasycznej kultury i literatury. Cyfrowe przypowieści o ratowaniu tytułowej księżniczki niezmiennie inspirują kolejne pokolenia twórców gier do kreowania interaktywnych światów pełnych zagadek, sekretów i nieoczywistych wyzwań.

Sukces *Breath of the Wild* przerósł oczekiwania i wymusił sequel.

eprasa.pl



Link, Ganon i Triforce, czyli *The Legend of Zelda* w pigułce.

WIĘCEJ NIŻ TRADYCYJNA BAŚŃ – FILOZOFICZNE FUNDAMENTY *ZELDY*

Seria *The Legend of Zelda* czerpie z wielu tradycji filozoficznych, łącząc Wschód i Zachód na poziomie symboliki oraz struktur narracyjnych. Buddyjska wizja świata jako cyklu cierpienia i odrodzenia, taoistyczne dążenie do równowagi oraz platońska idea istnienia porządku wyższego przenikają się tu z jungowskimi archetypami Bohatera, Cienia i Jaźni. W efekcie *Zelda* nie opowiada historii jedynie o ratowaniu królestwa, lecz także o wewnętrznej przemianie, harmonii i nieustannym powrocie tych samych uniwersalnych mitów w nowych formach.


Skyward Sword przecierał szlaki współczesnym tytułom wykorzystującym sterowanie ruchowe.

Fundament pamiętający lata 80.

Bez względu na to, czy aktualnie łupiecie w *Metroida Prime 4: Beyond*, *Nioh 3*, czy *Resident Evil Requiem*, każda sesja z grą kończy się zapisem postępów – co w latach 80. raczej nie miało jeszcze miejsca. Choć *The Legend of Zelda* z 1986 roku nie było pierwszą produkcją umożliwiającą kontynuowanie zabawy po wyłączeniu i ponownym włączeniu sprzętu, dzieło Wielkiego N z pewnością przyczyniło się do popularyzacji tego rozwiązania.

Już japońskie wydanie, przeznaczone na Famicom Disk System, **pozwalało zapamiętać postęp gracza „jak na komputerze" – wystarczyło przejść do stosownego menu i wybrać opcję „SAVE"**. Dane obejmowały nie tylko pozycję Linka, zdobyte przedmioty, mapy czy klucze, lecz także stan świata. Dopiero później ukazała się wersja kartridżowa, przechowująca zapisy w pamięci wbudowanej w nośnik. Sztuczka polegała na tym, że wewnątrz znajdowała się też bateria, dzięki której informacje nie ginęły po wyłączeniu konsoli.

Między baterią w kartridżu a sandboksem

Dziewicze, ośmiobitowe przygody Linka to również – a właściwie przede wszystkim – prawdziwy fundament nowoczesnych sandboksów. Już w latach 80. gra nie narzucała kolejności wykonywania zadań, a kraina Hyrule została naszpikowana znajdźkami czekającymi na odkrycie. Tym, co odróżniało *Zeldę* od innych akcyjniaków, było ponadto oparcie rozgrywki nie na wydarzeniach fabularnych, lecz uniwersalnych zasadach dotyczących działania przedmiotów, wrogów i mechanizmów zabawy.

Klasyczna koncepcja Shigeru Miyamoto **stanowi więc niekwestionowaną podstawę zarówno dla tytułów takich jak *Skyrim* czy *Minecraft***, jak i dla współczesnych odsłon *Zeldy*. Ekipa odpowiedzialna za *Breath of the Wild* (m.in. Eiji Aonuma oraz Hidemaro Fujibayashi), chcąc zredefiniować markę po odtwórczym *Skyward Sword*, sięgnęła do źródeł i przygotowała prototyp gry oparty na części z Famicoma i NES-a. To dzięki niemu opracowano podstawy rządzące switchowym Hyrule – z pełną swobodą eksploracji oraz działającymi zasadami fizyki i chemii na czele.

Dualizm świata we własnej kieszeni

Z kolei w debiutującym w 1991 roku na SNES-ie *A Link to the Past* upatrywać trzeba udoskonalenia znanej struktury rozgrywki, w ramach której trafiamy do kolejnych lochów, by odblokować zupełnie nowy przedmiot – przywodzącej na myśl metroidvanie, klony *Zeldy* (*Ōkami*, *Darksiders*) oraz współczesne gry akcji (najnowsze odsłony *Tomb Raidera* i *God of War*). Produkcja stawiała nie tylko na podziemia wieńczone bardziej widowiskowymi walkami z bossami, była także pierwszą odsłoną serii korzystającą z koncepcji dualizmu świata. Link już na początku lat 90. przemierzał Hyrule i Dark World niczym Raziel z *Soul Reavera* (1999), Marianne z *The Medium* (2021) czy główny bohater *Lords of the Fallen* (2023). Pomysł ten stanowił również bezpośrednią inspirację dla Retro Studios, twórców *Metroida Prime 2: Echoes* (2004).

***The Legend of Zelda* dołożyło też swoją cegiełkę do historii rozwoju przenośnego grania.** W dniu premiery Game Boya zadebiutowały na nim *Super Mario Land*, *Alleyway*, *Baseball*, *Yakuman*, *Tetris* i *Tennis*, a niedługo później pojawiły się *Castlevania: The Adventure* oraz *Metroid II: Return of Samus*. Wielu fanów klasycznych handheldów uważa jednak, że prawdziwym przełomem w kwestii „dużych" produkcji dostępnych na tych urządzeniach okazało się dopiero *The Legend of Zelda: Link's Awakening* (1993), oferujące epicką przygodę niemal w niczym nieustępującą SNES-owemu *A Link to the Past*, z rozległą wyspą Koholint, ośmioma rozbudowanymi lochami oraz licznymi zagadkami i znajdźkami. Wszystko to na niepozornej konsolce z procesorem 4,19 MHz, 8 KB RAM-u, monochromatycznym wyświetlaczem o rozdzielczości 160 × 144 piksele oraz kartridżu o bardzo ograniczonej pojemności.



eprasa.pl e6c85a3ba8



Link's Awakening udowodniło, że *Zelda* ma rację bytu także na handheldach.



Pierwsza *Zelda* położyła fundamenty pod gry z otwartym światem.

Dziedzictwo „Okaryny Czasu"

Każdy, kto choć raz spojrzał na listę najwyżej ocenianych gier w historii, z pewnością zwrócił uwagę na „najlepszą produkcję wszech czasów", czyli *Ocarina of Time* (1998). Tytuł tak kultowy, że wycisnął piętno nawet na Hidetace Miyazakim, twórcy serii *Dark Souls*. Japończyk otwarcie przyznał, że gry typu soulslike czerpią pełnymi garściami z pierwszej w pełni trójwymiarowej *Zeldy* (i nie tylko), choć reprezentują inny gatunek. Prezes FromSoftware wyznał też, iż nie czuje się godny, by porównywać swoje produkcje do legendarnej marki Nintendo.

Imponujące projekty poziomów, z jakich zasłynęły Lordran czy Yharnam, faktycznie przywodzą na myśl zeldowe lochy, ale czymże byłyby soulsliki i współczesne gry akcji bez możliwości blokowania kamery na przeciwniku? **Zarówno Geralt w *Wiedźminie 3*, Kratos w najnowszych odsłonach *God of War*, jak i Atsu w *Ghost of Yōtei* posługują się rozwiązaniem, które w *OoT* nazwano Z-targetingiem.** Gdy przytrzymywaliśmy jedyny spust na kontrolerze Nintendo 64, widok podążał za wrogiem, dzięki czemu łatwiej było nam odnaleźć się podczas walki.

„Zelda 64" stała się zresztą wzorem do naśladowania dla samego Wielkiego N – wydana jeszcze na tej samej platformie bezpośrednia kontynuacja w postaci psychodelicznego *The Legend of Zelda: Majora's Mask*, debiutujące na GameCubie *The Wind Waker* oraz *Twilight Princess*, a także kładący nacisk na sterowanie ruchowe *Skyward Sword* w dużej mierze czerpią z doświadczeń, jakie Link zdobył podczas stawiania pierwszych kroków w trójwymiarowym środowisku. *Zeldą* inspirował się ponadto Fumito Ueda, co łatwo dostrzec w trakcie pieszych i konnych wędrówek w stawiającym na atmosferę osamotnienia *Shadow of the Colossus* (2005). Agro odgrywa tu rolę klaczy Epony, a Zakazana Kraina – opustoszałego Hyrule Field.

Powrót do przyszłości

Choć *Ocarina of Time* opierała się na mechanizmie manipulacji czasem, to dopiero w *Majora's Mask* (2000) system ten prezentował się na tyle imponująco, że mógł przecierać szlaki innym tytułom bazującym na podobnej koncepcji.

Do Clock Town zbliża się apokalipsa w postaci gigantycznego księżyca o niepokojącej twarzy, głównemu **bohaterowi zostały zaś dokładnie trzy doby na powstrzymanie kataklizmu. By tego dokonać, co rusz cofa się w czasie. Mamy zatem do czynienia z zeldową wersją *Dnia świstaka*** Harolda Ramisa, budzącą oczywiste skojarzenia z debiutującymi kilkanaście lat później *Life Is Strange* (2015) czy *Outer Wilds* (2019).

Dwa lata po *Majora's Mask* do sklepów trafiła zupełnie nowa konsola Nintendo, mająca dotrzeć do „grona dojrzalszych odbiorców" – GameCube. Jakież było rozczarowanie graczy, gdy okazało się, że zamiast „*Zeldy* dla dorosłych", której nadejście zwiastowało zaprezentowane w 2000 roku demo technologiczne z realistyczną walką z Ganondorfem, otrzymali oni najbardziej kreskówkową odsłonę przygód Linka.

Uruchamiając dzisiaj korzystającego z cel-shadingu *The Wind Wakera* (2002) w ramach cyfrowej biblioteki dostępnej w abonamencie Nintendo Switch Online, trudno uwierzyć, że tytuł ten dźwiga na karku ponad 20 lat, zwłaszcza w porównaniu z innymi produkcjami ukazującymi się w okolicach jego premiery. Mając do czynienia z *World of Warcraft*, *League of Legends* czy *Fortnite'em*, doskonale zdajemy sobie sprawę, że stylizowana oprawa wizualna lepiej znosi próbę czasu, na początku XXI wieku zaś wybór takiego kierunku artystycznego wydawał się kontrowersyjny dla większości fanów *Zeldy*.

Ruch i dotyk zamiast przycisków

W pierwszej dekadzie XXI wieku firma z Kioto po raz kolejny zapisała się w historii konsol, tym razem wypuszczając Wii – sprzęt oparty na nowatorskim sterowaniu ruchowym. Kwestią czasu było zatem, kiedy trafi ono do

ZELDA TAK SŁABA, ŻE STAŁA SIĘ MEMEM

Nie każda część *Zeldy* to dzieło wyznaczające nowe standardy. Historia marki zna także bolesne eksperymenty. Do dziś legendą wśród fanów pozostają (debiutujące w 1993 roku) kuriozalne produkcje na Philipsa CD-i – pochodzące z nich dialogi i animacje stały się memem na długie lata. W przeciwieństwie do większości odsłon serii za *Link: The Faces of Evil* oraz *Zelda: The Wand of Gamelon* nie odpowiadało samo Nintendo, tylko studio Animation Magic. Oba tytuły z perspektywy czasu należy jednak traktować nie jako pełnoprawne części *The Legend of Zelda*, lecz niezamierzone parodie cyklu.



Czasem wystarczy przesunąć jeden z trzech kamieni, by odblokować drogę dalej.



Pixelartowa oprawa *A Link to the Past* nie zestarzała się ani trochę.

eprasa.pl e6c85a3ba8



Ocarina of Time to najwyżej oceniana gra w historii.



Remake *Link's Awakening* mimo nowej oprawy zachował ducha oryginału.

przygód Linka. Miłośnicy *Zeldy* mieli nadzieję, że „Czerwoni" wyciągną wnioski z krytyki *The Wind Wakera* i w końcu zaoferują królestwo Hyrule w poważniejszej formie.

Debiutujące w 2006 roku *Twilight Princess* faktycznie wprowadzało znacznie mroczniejszy ton, a oprócz tradycyjnej wersji na GameCube'a ukazało się także na Wii, obsługując jego kontrolery – Remote'a i Nunchucka. Można było więc **zadawać różne ciosy mieczem, blokować oraz celować łukiem za pomocą prostych gestów – na cztery lata przed premierą PlayStation Move i Kinecta Microsoftu**.

W podobnych kategoriach należy rozpatrywać przenośne *Phantom Hourglass* i *Spirit Tracks*, bezpośrednie kontynuacje *The Wind Wakera*, które trafiły na DS-a kolejno w 2007 i 2009 roku. Gracze kierowali Linkiem, przesuwając rysik po panelu dotykowym. Tego typu działań wymagały walka, rozwiązywanie zagadek oraz zarządzanie ekwipunkiem. W czasach, gdy twórcy mobilek poszukiwali efektywnych sposobów sterowania na wyświetlaczach smartfonów, te odsłony *Zeldy* pokazały, że obsługa rozbudowanych produkcji jest możliwa dzięki przeciąganiu i stukaniu w wybrane fragmenty ekranu. Tytuły te **udowodniły, że mechanizmy dotykowe mogą być nie tylko intuicyjne, ale też angażujące**, a pełnoprawne gry przygodowe, kładące nacisk na eksplorację i interakcję z otoczeniem, są w stanie funkcjonować bez tradycyjnych przycisków.

Kto nie idzie do przodu, ten się cofa

To, co *Twilight Princess* zapoczątkowało na Wii, rozwinięto później w wydanym w 2011 roku *Skyward Sword*, bez którego najprawdopodobniej trudno byłoby dziś wyobrazić sobie produkcje pokroju *Beat Sabera* czy *Blade and Sorcery*.

Ocarina of Time wprowadziła system blokowania kamery na wrogach.

W tej *Zeldzie* kontrolery ruchowe odpowiadają za kierunek cięć i pchnięć mieczem na tyle precyzyjnie, że oparto na nich cały system walki. Ponieważ tarcze przeciwników mogły blokować ciosy z góry, boku lub od przodu, gracze musieli wykazać się umiejętnościami szermierki w stopniu dotąd niespotykanym, starając się na bieżąco dostosowywać do poczynań wirtualnych wrogów.

Tego typu sterowanie zostało także wplecione w zagadki, co zwiększało immersję i sprawiało, że niemal każde machnięcie ręką miało realny wpływ na świat przedstawiony. *Skyward Sword* stanowi kulminację eksperymentów Nintendo z Wii Remote'em, **pokazując pełny potencjał kontrolerów ruchowych i inspirując tytuły VR oraz pozycje oparte na precyzyjnych gestach**. Również te Wielkiego N.

Redefinicja otwartego świata

W wywiadach dotyczących kulisów powstawania *Breath of the Wild* producent gry – Eiji Aonuma – często podkreśla, że po premierze *Skyward Sword* zdał sobie sprawę, iż oparta na *Ocarina of Time* formuła trójwymiarowej *Zeldy* uległa już wyczerpaniu. Japończycy musieli więc cofnąć się do źródeł cyklu, by na nowo odkryć podstawowe założenia serii.

Rezultaty okazały się na tyle zdumiewające, że znowu na zawsze zmieniły nasze postrzeganie otwartych światów – jeszcze przed premierą *BotW* co prawda przemierzaliśmy ogromne mapy *Red* »

NIE TYLKO HYRULE I GANON

Seria *The Legend of Zelda* od dekad buduje własną mitologię Hyrule, w której ubrany w zieloną tunikę bohater staje do walki z Ganonem – uosobieniem cyklicznie odradzającego się zła. Kluczową rolę odgrywa tu również Triforce, mistyczny symbol równowagi między mądrością, mocą i odwagą. Mimo że powtarzający się motyw konfliktu światła z ciemnością sprawił, iż seria Nintendo stała się prawdziwą cyfrową legendą, to nie każdy rozdział sagi dotyczy tych samych tematów. W *Link's Awakening* protagonista trafia na wyspę Koholint, a historia koncentruje się na śnie, pamięci i poświęceniu. W *Majora's Mask* z kolei nie eksplorujemy klasycznego królestwa Hyrule, lecz krainę Termina, mierząc się z przemijaniem i lękiem przed apokalipsą (zamiast tradycyjnej walki z Ganonem).







Breath of the Wild oferuje otwarty świat, który nie prowadzi gracza za rączkę.

Dead Redemption, *Wiedźmina 3* czy *Horizon Zero Dawn*, ale eksploracja polegała w nich na podróżowaniu od znacznika do znacznika. Tymczasem **debiutujący w 2017 roku na Wii U i pierwszym Switchu kolejny rozdział perypetii Linka stawiał na angażujące wyprawy w nieznane**.

Obcując z *Breath of the Wild*, nie sposób nie zauważyć inspiracji *Skyrimem* czy dziełami Ubisoftu, ale Nintendo pokazało, że oprócz samego pomysłu liczy się wykonanie. W Hyrule pojawiły się co prawda wieże żywcem wyjęte z *Assassin's Creeda*, lecz po wspięciu się na nie odkrywaliśmy wyłącznie topografię mapy, będąc jednocześnie skazanymi na samych siebie. Dzięki temu projekt świata rozbudzał ciekawość – gracze chcieli dowiedzieć się, co znajdowało się po drugiej stronie potężnego mostu, albo przekonać się na własnej skórze, czy widoczny w oddali obóz wroga skrywał jakąś tajemnicę.

Filozofię tę wykorzystał Hidetaka Miyazaki, tym razem pracując nad pierwszą produkcją FromSoftware z rozległym, otwartym światem – *Elden Ringiem* (2023). **Odniesienia do *Breath of the Wild* widać też w *Horizon Forbidden West*** (2022) – Guerrilla Games postawiło nie tylko na większą swobodę podczas wspinaczki, lecz także na możliwość szybowania „lotnią". Ciekawy przykład przewrotności losu stanowi ponadto *Immortals Fenyx Rising* (2020). Produkcja Ubisoftu żongluje wieloma rozwiązaniami wprowadzonymi przez Nintendo w *BotW*, podobnie jak dzieło „Czerwonych" wcześniej czerpało inspirację z dorobku francuskiej korporacji.

Hidetaka Miyazaki wielokrotnie czerpał inspiracje z *Zeldy*.



Tears of the Kingdom jeszcze bardziej przesunęło granicę swobody.

Po co koń, skoro można zbudować samolot

Ostateczny dowód na to, że *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* jest dziełem wyjątkowym, stanowią wyniki sprzedażowe – najlepsze w historii cyklu (ponad 30 mln kopii). Nic więc dziwnego, że Aonuma i spółka postawili na bezpośredni sequel w postaci *Tears of the Kingdom*, który jeszcze bardziej rozbudowywał nowatorskie reguły kierujące otwartym światem. **Rozwiązywanie łamigłówek znów oparto na zasadach fizyki – uderzając kamienną bronią w krzemień, rozpalimy ogień, a dzierżąc pochodnię, stopimy lód.** Przykłady podobnych interakcji można by wymieniać w nieskończoność, ale najważniejsze jest to, że jeśli jakieś rozwiązanie wydaje nam się logiczne, to najpewniej znajdzie ono swoje zastosowanie w grze.

Wrócił także schemat, w którym – w przeciwieństwie do bardziej liniowych inkarnacji *Zeldy* – wszystkie niezbędne narzędzia dostawaliśmy już na początku przygody. Protagonista może nie tylko przesuwać obiekty na odległość czy ulepszać bronie, korzystając z ogromnego wachlarza bonusów, ale też cofać przedmioty w czasie. Jakby tego było mało, developerzy zaimplementowali tu system budowania własnych środków transportu czy machin bitewnych, dając nam pełną swobodę kreatywnego eksperymentowania i rozwiązywania zagadek na wiele nieoczywistych sposobów. Dzięki temu każda wyprawa staje się unikalnym doznaniem, a gracze mają prawdziwą władzę nad otaczającym ich światem. Mechanizmy te wprowadzają też element niespodzianki – nigdy nie wiadomo, jakie interakcje między przedmiotami a środowiskiem odkryjemy.

40 lat historii *The Legend of Zelda* pokazuje, że **seria nieustannie wprowadzała nowe pomysły, inspirując zarówno odbiorców, jak i developerów na całym świecie**. Hyrule stało się symbolem kreatywności, odkrywania i nieustannego kombinowania, potwierdzeniem tezy, że gry mogą być czymś więcej niż tylko rozrywką – mogą stać się przestrzenią do twórczego myślenia. Perypetie Linka, Zeldy i Ganondorfa dowodzą, że prawdziwe legendy nie starzeją się nigdy, a ich wpływ na branżę pozostaje odczuwalny nawet po czterech dekadach. |CDA|



25-26.04.2026

WGD

WARSAW GAME DAYS

- Scena pełna atrakcji
- Stoiska najpopularniejszych studiów i wydawców
- Przedstawiciele gamedevu
- Znani YouTuberzy i streamerzy

i wiele więcej ...











WARSAW GAME DAYS NA WARSZAWSKICH TARGACH FANTASTYKI - 25-26.04.2026 - WARSAW EXPO XXI

25-26.04.2026 WGD WARSAW GAME DAYS

CFA

TARGI FANTASTYKI

WARSZAWSKIE TARGI FANTASTYKI WIOSNA 2026

KUP BILET
i WEJDŹ
NA OBIE IMPREZY

eprasa.pl e6c85a3ba8

GRY WIECZNIE ŻYWE

PLATFORMY: PC, X360
PRODUCENT: EA LOS ANGELES
GATUNEK: STRATEGICZNA
ROK PREMIERY: 2006

20 LAT

Władca Pierścieni
Bitwa o Śródziemie II

Bronił farm jak Helmowego Jaru: **Jakub „Pabi" Pabisz**

Światowy sukces kinowego *Władcy Pierścieni* zrodził zatrzęsienie licencjonowanych produktów rodem ze Śródziemia. Moda ta opanowała również elektroniczną rozrywkę. Stempel Middle-earth Enterprises był największą zaletą bohaterki niniejszego tekstu, lecz ostatecznie prawie doprowadził do jej zguby.

Drugiej *Bitwy o Śródziemie* dziś bowiem nie da się kupić drogą oficjalną. Takie dzieła jak planszowa *Wojna o Pierścień* czy wydawany przez Games Workshop, do dziś popularny w Polsce bitewniak *Middle-earth Strategy Battle Game* są od lat wspierane. Z kolei chcącym wejść w posiadanie komputerowej strategii czasu rzeczywistego pozostają poszukiwania płytki z drugiej ręki, gdyż sprzedaż gry została wstrzymana i nie zanosi się na zmianę tego stanu rzeczy.

Bogactwo Morii to nie złoto

Jak nie wiadomo, o co chodzi, to chodzi o pieniądze. Electronic Arts wciągnęło licencyjny lembas do ostatniego okruszka, tworząc siedem produkcji z Władcy Pierścieni w osiem lat. W 2010 roku **prawa do wydawania i dystrybucji gier z uniwersum przeszły na Warner Bros. Games, a cała gromadka tytułów ze stajni EA trafiła do szuflady z napisem „abandonware"**. A szkoda, bo choć *Bitwa o Śródziemie II* nigdy nie była Jedynym Pierścieniem RTS-ów, po 20 latach od premiery wciąż nosi miano najlepszej strategii osadzonej w świecie wykreowanym przez J.R.R. Tolkiena.

Nie żeby miała na tym polu specjalną konkurencję. Pomijając Sierra Entertainment, które w 2003 zrobiło mocno warcraftowego *Władcę Pierścieni: Wojnę o Pierścień*, to właśnie EA wiodło tu prym. W 2004 stworzyło pierwszą odsłonę *Bitwy o Śródziemie*, ciepło przyjętą przez graczy i krytyków (średnia 82% w serwisie Metacritic) – na tyle, że w dwa lata później wydawca poszedł za ciosem i wypuścił kontynuację. „Dwójka" okazała się sequelem tyleż udanym, co zachowawczym.



Armia elfów już nie może się doczekać, aż zacznie wycinać w pień orków.

Powtórka z rozgrywki

Tak samo jak w pierwszej części wcielamy się w jedno ze stronnictw reprezentujących dobro albo zło. Również **rekrutujemy jednostki, w tym znanych z dużego ekranu bohaterów pokroju Legolasa, Gimliego czy Sarumana**, potężniejszych niż szeregowcy i rosnących w siłę wraz z awansami na kolejne poziomy. Rozwijamy też drzewko aktywnych i pasywnych umiejętności, wzmacniających sojusznicze oddziały, krzywdzących te wrogie lub zmieniających pole walki na naszą korzyść. Wszystko po to, by zrównać z ziemią twierdzę przeciwnika, w miarę możliwości chroniąc własną.



Gdybyście tylko mogli usłyszeć muzykę towarzyszącą tej scenie!



Tryb Wojny o Pierścień wygląda trochę jak *Total War* dla ubogich.

W stosunku do poprzedniczki rozwinięto system rozbudowy bazy, pozwalający m.in. na projektowanie własnych murów i fortyfikacji, a także poszerzono wybór frakcji. Do królestw ludzi dołączyły elfy i krasnoludy, a reprezentowane przez Mordor i Isengard siły zła zostały wzmocnione o gobliny i wprowadzony w rozszerzeniu *Król Nazguli* Angmar. Miłe dodatki, ale umówmy się: nie była to rewolucja przemysłowa w Shire. Co zatem sprawiło, że w „dwójkę" grało się tak przyjemnie?

Nie każde złoto jasno błyszczy

Odpowiedź tkwi w bardzo dobrym wykorzystaniu przez twórców licencji filmowej. Nie będę oryginalny, gdy powiem, że **trzyczęściowy *Władca Pierścieni* Petera Jacksona to dla mnie dzieło formatywne** – takie, które w znacznym stopniu wpłynęło na kształtowanie się mojej wyobraźni i wrażliwości. Po kilkunastu latach od pierwszych seansów doceniam i zauważam w owej trylogii inne rzeczy niż w dzieciństwie, ale tym, co niezmiennie mnie do niej przyciąga, jest przedstawienie bitew. Stawki, rozmach i dramaturgia obrony Helmowego Jaru, ostatniego Marszu Entów na Isengard czy szarży Rohirrimów na polach Pelennoru wypaliły się na mojej duszy i sądzę, że wiele osób może się pod tym stwierdzeniem podpisać.

Trudno w takiej sytuacji przejść obojętnie wobec gry, w której jesteśmy w stanie odtworzyć te starcia. Posłać do walki zarówno elfy z Mithlondu i Lothlórien, jak i wypełzłe z jam hordy przygarbionych goblinów. Kierować poczynaniami Aragorna i Boromira, wymieniając się spojrzeniami z zaklętymi w interfejsie wyboru jednostek przystojnymi wizerunkami Viggo Mortensena i Seana Beana. Stawiać farmy do wtóru kompozycji Howarda Shore'a i głosu Hugo Weavinga, ponownie wcielającego się w Elronda i pełniącego funkcję narratora. **Mało która produkcja pozwala na takie zanurzenie się w świecie Władcy Pierścieni, wciąż zachwycającym mimo upływu czasu.**

Nie dziwi zatem, że najsilniejszym punktem *Bitwy o Śródziemie II* są kampanie fabularne. Tryb dla jednego gracza w pierwszej części zdążył już wykorzystać cały materiał filmowy, więc autorzy sequela postanowili wybrać nieprzedstawione w ekranizacji, lecz zarysowane w książkach wydarzenia i zaproponować ich własną interpretację.

Kończy się era ludzi

Kampania sił dobra skupia się na prowadzonej przez Elronda przy pomocy elfa Glorfindela oraz Glóina, ojca Gimliego, obronie północnych terytoriów przed inwazją wojsk Saurona. Uczynienie bohaterów, na których w filmach oko kamery spoczywa sporadycznie albo wcale, głównymi postaciami dało twórcom dużą swobodę w wymyślaniu fabuły dość luźno opartej na wspomnianych w powieściach starciach, takich jak zniszczenie Dol Guldur czy obrona Ereboru.

Mało która produkcja pozwala na takie zanurzenie się w świecie Władcy Pierścieni.

Gra umożliwia nam też stanięcie po stronie Saurona. Już w samouczku równamy z ziemią Lothlórien i zabijamy Celeborna, potem zaś napięcie nieprzerwanie rośnie. Co więcej, dodatek *Król Nazguli* cofa akcję o ponad półtora tysiąca lat i pochyla się nad upadkiem królestw Arnoru oraz dojściem do władzy Czarnoksiężnika z Angmaru. Czy są to pełne zwrotów akcji, porywające fabuły? Nie do końca. Odgrywają za to rolę podobną do fan fiction, pozwalając nam powrócić do świata, który pokochaliśmy, i poznać osadzone w nim nowe historie.



W potyczkach można wystawić samodzielnie stworzonych bohaterów.

Oprócz tego *Bitwa o Śródziemie II* oferuje pojedyncze potyczki. Te – jak na mój gust – zestarzały się nieco gorzej, głównie przez irytującą sztuczną inteligencję wrogów, od pierwszych minut z pianą na ustach próbujących zamienić nasze farmy w pustkowia Mordoru. Przeciwnicy są tak zawzięci, że w drodze do celu ignorują nawet nasze jednostki. W trybie Wojny o Pierścień możemy rozegrać serię takich starć, walcząc o kontrolę nad prowincjami na mapie Śródziemia.

„A droga wiedzie w przód i w przód..."

Załóżmy, że po przeczytaniu tego wszystkiego skusiła was perspektywa odpalenia *Bitwy o Śródziemie II*. Mimo wspomnianych na początku problemów z dostępnością nie jesteście skazani na lizanie ciastka przez szybę. Gra, choć afery licencyjne mogły ją pogrzebać, żyje dzięki nieustającemu wsparciu fanów i aktywnej scenie modderskiej. Obie części wraz z rozszerzeniem da się pobrać ze specjalnie przygotowanego i sprzężonego z modami launchera. Decyzję o skorzystaniu z niego pozostawiam waszemu sumieniu.

Fanom zawdzięczamy też aktualizacje, dzięki którym dzieło studia EA Los Angeles może śmigać na współczesnych komputerach. Patche nie ograniczają się do kwestii technicznych, dokładają również nową zawartość, usprawniają balans, dodają masę kosmetycznych poprawek, a nawet wprowadzają lobby do gry wieloosobowej, zaskakująco zaludnione. A jeśli ten tytuł nie ma już przed wami tajemnic, warto wiedzieć, że królicza nora modów jest długa i kręta – takie fanowskie twory jak *Age of the Ring* czy *Edain* skrywają poważne zmiany w gameplayu, nowe frakcje i kampanie, a także umożliwiają zabawę w trybie multiplayer. Nie sposób nie wspomnieć też o *Battle for Tamriel*, przenoszącym akcję do świata The Elder Scrolls!

Jeśli odczuwacie niedobór RTS-ów, **sięgnijcie po *Bitwę o Śródziemie II* – warto, nawet po dwóch dekadach**. Mechanicznie gra nadal się broni, szczególnie że w tym czasie w gatunku nie dokonano wielkich przełomów. Dla fanów Władcy Pierścieni to pozycja obowiązkowa. Dzięki niej można raz jeszcze odwiedzić świat, który od lat dostarcza nam tyle radości, i dopisać własną kartę w bogatej historii Śródziemia. To co – za Froda? |CDA|

Przyczajony gamedev, ukryty pieniądz

CD-Action odwiedziło Chiny

在上海研究电子游戏: **Karol Laska**

***Wukong* to zaledwie początek. Chiny na poważnie wchodzą do gry, nie tylko tej mobilnej. Wiem, bo przekonałem się o tym w samym Szanghaju.**

A co tam w zasadzie robiłem? Głupie pytanie, oczywiście, że pracowałem! Ale przy okazji sporo się dowiedziałem i wielu rzeczy doświadczyłem. W gronie kilkudziesięciu osób reprezentujących rodzimy gamedev, Instytut Przemysłów Kreatywnych, Fundację Indie Games Polska i media growe (towarzyszyli mi Michał Radomił Wiśniewski, Remigiusz „Rock" Maciaszek i Borys Nieśpielak, pozdrówki!) **wpadliśmy na targi WePlay Expo. Wzięliśmy też udział w spotkaniach z czołowymi chińskimi wydawcami** oraz przedstawicielami platform, choćby TikToka (a raczej powinienem powiedzieć: Douyina). Po co? W celu zdobycia informacji i znajomości potrzebnych naszemu podwórku do tego, by trafiało ze swoimi treściami również do odbiorców za Wielkim Murem, których z roku na rok przybywa, a i tak jest ich już... najwięcej na świecie.

Cyberpunk w prawdziwym życiu?

Skąd to zamiłowanie do *Cyberpunka 2077* poza faktem istnienia dobrej chińskiej lokalizacji? Może z tego, że niedaleko pada Szanghaj od Night City pod względem spektakularności, neonowości i wertykalności. Oba to napędzane zyskiem i architektonicznie wymyślne miasta przyszłości, a wyraźnie świadczącym o owym podobieństwie przykładem jest widok ze znajdującej się nad rzeką Huangpu promenady Bund. To właśnie z niej da się ujrzeć w całej okazałości dzielnicę Pudong – bigtechowe centrum pełne banków, korporacji, budynków wręcz przesadnie wysokich. Robi wrażenie zwłaszcza późnym wieczorem, gdy uruchamiają się wszystkie światła podkreślające kształty i nowoczesność wieżowców. Co prawda siedziby Arasaki nie wypatrzyłem, ale już mniejsza o to!

Samodzielny lider

Brzmi to może trochę nieprawdopodobnie, ale **według Światowego Raportu Rynku Gier za rok 2025 z 3,5 mld graczy na całym globie aż 700 mln to Chińczycy** (wyprzedzają o ponad 300 mln drugie w kolejności Indie i o niemal 500 mln trzecie na podium Stany Zjednoczone). Owszem, dużą część z nich stanowią amatorzy mobilek, a więc mowa również o kobietach i mężczyznach w wieku średnim „pykających" w przerwie obiadowej w podróbę *Candy Crusha*. Użytkowników mniej każualowych, czyli takich dysponujących już specjalistycznym sprzętem, państwowe podmioty wyliczają na ok. 60-70 mln osób. Dominują przede wszystkim pecetowcy – jakieś 75-80% wspomnianej grupy.

Jeśli jednak spojrzymy w bebechy samych pecetów, to za dużo pamięci RAM w nich nie uświadczymy, GPU też nas nie zachwycą – lecz nie z powodu globalnego kryzysu na rynku komponentów. Rzeczywistość jest taka, że przeciętny Chińczyk dysponuje przeciętnym komputerem. Nie inwestuje w hi-endowe żylety, kupuje gry na promocji lub po taniości (czyli często „indyki"), a na porządny tytuł wysokobudżetowy zdecyduje się tylko wtedy, jeżeli zostanie do niego przygotowana porządna lokalna wersja językowa. To bardzo specyficzna, piekielnie wymagająca, ale też przeogromna baza odbiorców. Zresztą jej profil charakterologiczny nie bierze się z próżni.

Na Wschodzie dużo zmian

Gdy po raz pierwszy postawiłem stopę na szanghajskiej ziemi, czekała mnie godzinna podróż taksówką do samego centrum miasta. Przemierzając obrzeża obwodnicą, widziałem przede wszystkim przykryte smogiem zbiorowiska identycznych, mocno socrealistycznych budynków raczej niezachęcających do zamieszkania. Niemniej z kilometra na kilometr owe widoki subtelnie się przekształcały. Z gęstwiny brutalistycznych bloków wynurzył się szklany wieżowiec z kolorowym jabłkowym logotypem, a **po pół godziny jazdy komunistyczna myśl architektoniczna całkowicie ustąpiła przepastnej metropolii o futurystycznym, postmodernistycznym zacięciu**.

Dlaczego piszę o tym konkretnym pejzażu? Ponieważ pokazał mi na samym starcie, że rodowity Szanghajczyk (ale i nie tylko on, bo Chiny obfitują w wertykalne, wielomilionowe

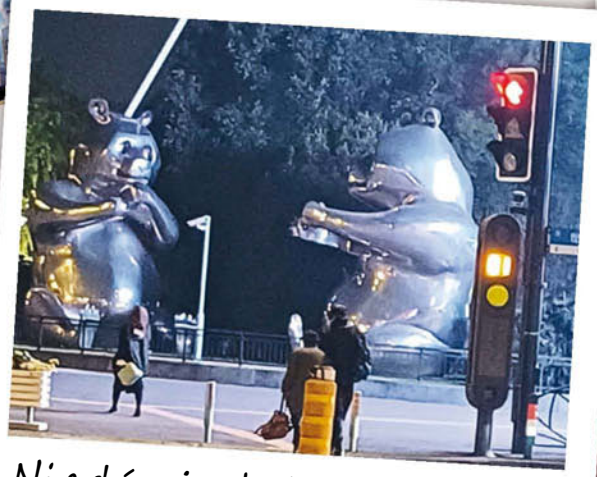
eprasa.pl e[illegible]35a3ba8



Chiński Hearthstone z domieszką AI.



Night City czy Szanghaj?



Niedźwiadek nie taki zakazany.



„Wukongowa" galeria sztuki.

ludnościowo megamiasta) nie ma żadnych kompleksów wobec Zachodu. Wychowany w takim otoczeniu, systemie oraz warunkach najpewniej uważa, że jego kraj wiedzie technologiczny, kulturowy i gospodarczy prym wśród państw z Europy, Ameryki i reszty Azji. Kiedy więc promuje swój produkt, opakowuje go najpiękniej, jak się tylko da. Gdy natomiast spojrzy na produkt zagraniczny, przed zakupem zweryfikuje go po wielokroć, z dozą ostrożności i sceptycyzmu.

Z drugiej strony cały ten Steam... To jedna z aplikacji stanowiących chlubne wyjątki w gronie amerykańskich platform, bo jest szeroko dostępna za Wielkim Murem, nawet jeśli raz na jakiś czas chwilowo pada z powodów różnorakich. Nie służy ona jednak za główne centrum dowodzenia tamtejszym graczom, ci raczej korzystają z Heyboksa, czyli lokalnej potęgi dystrybucyjnej i społecznościowej. Jeśli więc zastanawiacie się, skąd biorą się te wszystkie zbiorowe akcje w ramach negatywnego review bombingu na

Polska w oczach Chińczyków to nie Jan Paweł II czy Robert Lewandowski, tylko *Cyberpunk 2077*.

Biało-czerwone to barwy niezwyciężone

Spójrzmy choćby na przykłady gamingowe. Z jednej strony *Black Myth: Wukong* (dobro narodowe Chińczyków o wpływie porównywalnym z tym, jaki *Wiedźmin* wywarł na Polskę) był pewniakiem dla dalekowschodnich fanów elektronicznej rozrywki w walce o tytuł GOTY. I nie miały tu znaczenia powszechne sondaże stawiające w roli faworytów *Balatro* i *Astro Bota*. Porażka małpiszona wywołała więc bolesne rozczarowanie w Państwie Środka, żeby nie powiedzieć: złość. Kolejny taki hit jak *Wukong* prędko bowiem nie nadejdzie (no chyba że *Phantom Blade Zero* nas mocno zaskoczy), nawet jeśli ***Black Myth* zapoczątkował odwilż grową w Chinach jako pierwsza produkcja wysokobudżetowa w historii kraju**.

Blik się chowa

Chwalimy się połowie Europy naszym Bliczkiem – i słusznie. Niemniej Chiny opatentowały coś lepszego i w skali globalnej niespotykanego. Gotówka jest tam wyjściem nie tyle alternatywnym, co wręcz awaryjnym, a przoduje Alipay. Taka tam prywatna, choć silnie państwowo regulowana aplikacja wymagająca podpięcia karty płatniczej, zdjęcia paszportu oraz paru dodatkowych danych osobowych (i cyk, do rejestru ludności). Bez niej nie ma co się zabierać za podróż, ale już po jej pobraniu i skonfigurowaniu człowiek staje się... królem życia.

Technologia to wyjątkowa, w ciągu kilku lat zawładnęła całym rynkiem i zawitała do domów nawet najbardziej odciętych od sprzętu emerytów. Za pomocą Alipay zapłacimy (to kwestia albo zeskanowania kodu kreskowego dostępnego u sprzedawcy, albo pokazania własnego, wyświetlanego w apce) zarówno w gigacentrach handlowych, jak i na obskurnym targu ze śmierdzącym mięsem. Zarezerwujemy bilet na autobus bądź metro, a także zamówimy taksówkę. Uregulujemy rachunek za gaz albo prąd, a przy okazji zainwestujemy w interesującą nas spółkę. Ponadto otrzymamy promocje na lokalne produkty, spojrzymy na interaktywną mapę z listą sklepów czy skorzystamy ze swoistego medium informacyjno-społecznościowego. Oto całkowita cyfryzacja, monopolizacja i centralizacja wydatków!

eprasa.p...6c85a3ba8

Jak to jest z tą sieciową inwigilacją?

Ostrzegano mnie wielokrotnie, że przed wyruszeniem do Chin należy nie tyle zebrać drużynę (choć przewodnik się przyda!), co pobrać multum aplikacji i załatwić sobie sprawdzonego, działającego VPN-a bądź kartę eSIM. Z tą ostatnią się nie udało, bo mój telefon takowej nie wspiera, ale wykupiłem miesięczną subskrypcję LetsVPN. Wszystko po to, aby roaming mógł po cichu funkcjonować, lecz miałem nastawić się na to, że wszelkie zachodnie programy pokroju Messengera, YouTube'a czy Spotify'a najpewniej nie zadziałają ze względu na Wielką Zaporę Sieciową, blokującą treści uznawane przez władze za szkodliwe. Koniec końców jednak nie było tak źle.

Żadna z aplikacji używanych przeze mnie na co dzień nie została zablokowana. Mogłem z nich swobodnie korzystać nawet przy wyłączonym VPN-ie, w tym także poprzez hotelowe Wi-Fi. Podstawowa różnica polegała na tym, że z uruchomioną wirtualną siecią prywatną internet działał zauważalnie szybciej. Ba, nie spotkałem się również z cenzurowaniem treści wpisywanych w wyszukiwarkę, dotyczących drażliwych kwestii politycznych bądź potencjalnej obecności kamery w moim pokoju (przezorny zawsze ubezpieczony).

Wyjątek? Rozmowa przez wideoczat ze znajomymi, którzy postanowili zrobić mi głupi żart i udostępnili obraz o bardzo kontrowersyjnym wydźwięku militarnym. Wówczas natychmiastowo i automatycznie zostałem rozłączony. Czyli jednak aparat władzy nad turystą czuwa, po prostu na trochę więcej mu pozwala.

Steamie, to po licznych rozmowach z miejscowymi dziennikarzami i korposami mogę wam pomóc ów mechanizm zrozumieć. **Forum i karty produktów na platformie Valve Chińczycy traktują bowiem jak dział obsługi klienta** – jedyny w ich mniemaniu sposób, by dotrzeć ze swoimi opiniami i problemami bezpośrednio do wydawcy bądź producenta.

Oczywiście nie wszystko, co z zewnątrz, obrywa. Może zostać i pokochane oraz powszechnie zaakceptowane, i rozpropagowane. Przykładu nie trzeba szukać daleko, bo *Cyberpunk 2077* stał się – głównie dzięki bezpośredniemu kontaktowi z chińską społecznością i udanej lokalizacji – jedną z najważniejszych gier wideo na tamtejszym rynku. Okruchy chwały podebrał braciakowi *Wiedźmin*, a Redzi oraz polski gamedev robią za punkty odniesienia dla branży działającej w Państwie Środka. Nieważne, kogo zapytałem, a rozmawiałem z masą ludzi, Polska to nie Robert Lewandowski, nie Jan Paweł II, nie Adam Małysz, tylko właśnie *Cyberek* lub *Witcher*.

Sztuka, neony i plastik

Ów dualizm chińskiego gracza – kochającego to, co narodowe, a kontestującego bądź przekształcającego na swój kulturowy język to, co zagraniczne – widać nie tylko w świecie cyfrowym, ale też na półkach sklepowych. **W galeriach handlowych całe piętra potrafią być poświęcone popkulturowym dobrom.** Da się znaleźć osobne sklepy (również nieoficjalne) z merczem z *Genshin Impact* czy *Honkai: Star Rail*, a więc dzieł szanghajskiego miHoYo, które całkowicie wykorzystało obsesję Chińczyków na punkcie anime i błyskotek, serwując bardzo charakterystyczne stylistycznie gry-usługi z mikrotransakcjami, teoriami światotwórczymi i masą waifu.

Odwiedziłem też miasto Hangzhou, bo właśnie w nim ulokowany został pierwszy oficjalny sklep poświęcony *Black Myth: Wukong* (tak jak mówiłem, dobro narodowe). I to taki, który jednocześnie można nazwać mikrogalerią sztuki, bo część eksponatów nie na sprzedaż pochodzi z cieszącej się ogromną popularnością wystawy związanej z tym tytułem. Łańcuszki, magnesy, figury, posągi, swetry, skarpety, koce, obrusy – niby ilustrujące świat *Wukonga*, ale tak w zasadzie promujące chińską mitologię oraz kulturę, o uniwersalnym sznycie estetycznym. Wszystko autorstwa studentów i absolwentów centralnej Akademii Sztuk Pięknych, których część, swoją drogą, odpowiadała za przepiękne projekty otoczenia i postaci widocznych w samej grze. Rzemiosło, artyzm i kapitalizm stoją tu w jednym rzędzie, szczególnie jeśli dotyczą lokalnej twórczości.

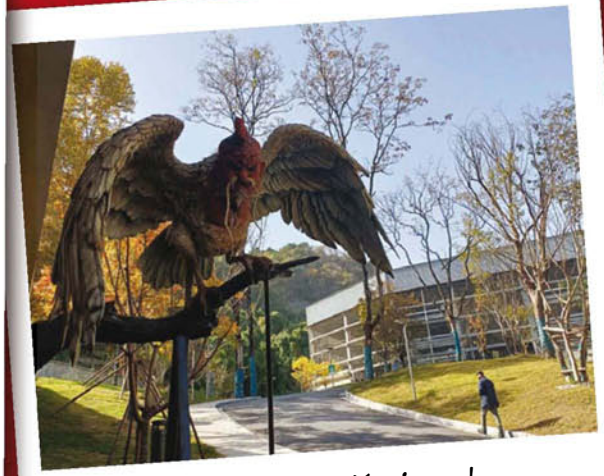
A co z akcentami zachodnimi na bazarach i w centrach? Jeżeli jakaś marka już przeskoczy Wielki Mur i na dobre się za nim zadomowi, to staje się produktem masowym. **Harry'ego Pottera znajdziecie tu zarówno w księgarniach, jak i w formie figurek w ogromnej sieci Pop Mart** (tutejsze Funko Popy, ale moim zdaniem bardziej urocze). W eleganckim punkcie z porcelaną, obrazami i ornamentowanymi pałeczkami trafiłem na torbę... z Fryderykiem Chopinem. No ale wiecie, muzyka klasyczna to tutaj większy hit od popu. Z kolei w Konsulacie Generalnym sam konsul pochwalił się specjalnym przyozdobieniem pokazowego salonu – na wielkim fortepianie postawiony został nie kto inny jak V z *Cyberpunka 2077*.

Indyk po pekińsku

Niemniej kultura gier wideo w Chinach pokazała pazur właśnie podczas targów WePlay. Ciągnące się metrami kolejki do stanowisk



Na stole móżdżki, języki i inne potrawy do zapomnienia.



Strażnik na wejściu do sklepu z merczem Wukonga.



eprasa.pl e6e35a3ba8



Stanowisko z polskimi grami niezależnymi na WePlay.

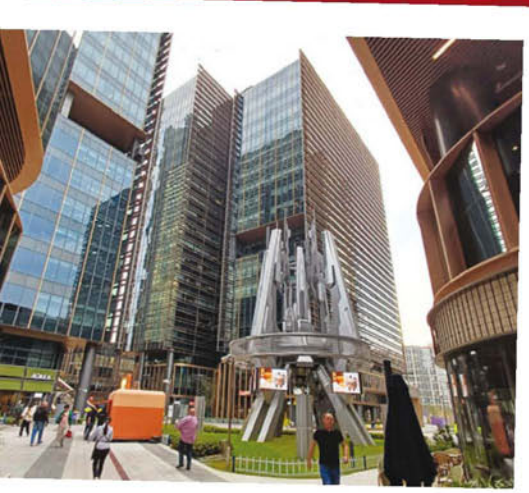


Kolejki podczas WePlay Expo 2025.

z dodatkiem do *Lies of P* stylizowanych na słynny Hotel Krat. Multum europejskich tytułów indie – od pixelartowych roguelike'ów po realistyczne shootery – z jeszcze większą liczbą chętnych do ich sprawdzenia, oczywiście w ojczystym języku. Do tego stale żyjąca scena, na której to trzy ubrane na różowo streamerki przedstawiały najciekawsze projekty niezależne wychodzące w najbliższych miesiącach, z regularnie klaszczącymi, zaangażowanymi widzami.

Największy rynek na świecie chce zerwać z łatką niedzielnych graczy.

Chodzi tu jednak nie tylko o graczy, ale też o samych twórców. Sprawdziłem co najmniej kilkanaście produkcji autorstwa początkujących chińskich zespołów czy nawet solowych artystów. Co warte podkreślenia, **niezależny gamedev dopiero się tu rozwija, lecz już sięga po rozmaite wzorce i uniwersalne rozwiązania projektowe**. Widziałem *Rubinite*, czyli superdynamicznego soulslike'a. Przetestowałem *Cohen 1939*, a więc klona *Hotline Miami*, ale w klimatach *Peaky Blinders*. Opowiedziano mi o *Dependent Origination*, psychologicznym horrorze z przestrzeniami liminalnymi. A i próbowano mi sprzedać *Dimension Rangera*, podróbę *Hearthstone'a* stworzoną z dużym udziałem AI, wykorzystującą postać... Sun Wukonga, bo kogo innego? Te wszystkie tytuły dopiero do nas dotrą, wzbogacając i tak zapchany już rynek.



Kultura korporacyjna ma się tu nad wyraz dobrze.

China has entered the chat

Państwo Środka od zawsze kojarzyło nam się pod kątem growym z cenzurą, ograniczoną liczbą godzin na granie dla dzieci, zalewem inwazyjnych mobilek i raczej małymi ambicjami twórczymi. Nadciągnął jednak wiatr dużych zmian. Zawiewa tak od dekady, ale w końcu zerwał się huragan i dziś mówimy o kraju zupełnie inaczej patrzącym na to medium, współtworzącym je, konsumującym je.

Największy rynek na świecie chce zerwać z łatką niedzielnych graczy – bo Chińczycy może i mają czas na klikanie tylko wieczorami, i to głównie w weekendy, ale zamiast krewniaków *Tetrisa* na swoim smartfonie zaliczają na „blaszaku" *Disco Elysium* czy *Red Dead Redemption II*. Tygrys długo się czaił, a smok w końcu przestał się ukrywać. I choć liczby dokładnie to wykazują, gdyby nie wizyta w Szanghaju, trudno byłoby mi tę skalę oraz mentalną, społeczną przemianę pojąć. |CDA|

TEKSTY O CHINACH NA NASZEJ STRONIE

Jeśli mało wam wiedzy o chińskich produkcjach i tamtejszym rynku gier, zajrzyjcie na cdaction.pl, gdzie znajdziecie całą serię artykułów poświęconych tym tematom (wystarczy, że zeskanujecie widoczny obok kod QR). We wspomnianych tekstach relacjonujemy dokładnie wydarzenia z WePlay Expo, wymieniamy siedem najciekawszych tytułów, które miałem okazję sprawdzić, a także dzielimy się szeregiem wskazówek dla polskich developerów oraz wydawców.

eprasa.pl/...

10 LAT STARDEW VALLEY



Społeczność jaka jest, nie każdy widzi

Czyta sekretne notatki: **Rafał „Gailantar" Sankowski**

Czy dobry chłopak, który zawsze mówi „dzień dobry", to na pewno dobry chłopak?

Wakacje na wsi. Zielone lasy, złociste łany zbóż, polna droga wśród łąk obsypanych kwieciem rozmaitem, serdeczni ludzie pomagający sobie wzajemnie. Idylla. Taki obraz zachował się w naszej pamięci. Nic dziwnego. Mechanizm zapamiętywania jest ułomny, ma skłonność do ukrywania prawdy, przesłaniania jej tym, co przyjemne i miłe. Odrzuca więc wspomnienia wszechobecnego błota, zapachu obornika, konfliktów o ziemię, niemal powszechnego problemu alkoholizmu czy zaściankowej obyczajowości. Ale one tam są. Nie zawsze, z różną intensywnością, lecz są. Tak wygląda świat. Odcienie szarości, maski, fasady. Wie o tym również Eric Barone, twórca *Stardew Valley*.

Bohater zbiorowy

Rzecz jasna dzieło Amerykanina jest tytułem niesamowicie relaksującym, dla mnóstwa osób wręcz eskapistycznym – dającym możliwość ucieczki przed prozą codzienności. **Urzeka atmosferą niespiesznego życia, wiejskiej błogości i radości z prostych czynności.** To bez dwóch zdań świetny symulator prowadzenia farmy i w zasadzie samo to czyni go tytułem wartym polecenia. Ale to tylko jedna z wielu warstw dzieła ConcernedApe, ukrywająca przed naszym aparatem poznawczym jego prawdziwą naturę. Pod płaszczykiem gry o sadzeniu warzyw kryje się twór mający naśladować życie mieszkańców małego miasteczka – w tym przypadku Pelican Town.

Te raptem kilkanaście postaci tworzy zaś bardzo ciekawy kalejdoskop osobowości. Uśmiechnięte pikselowe ludki w większości przypadków przyjmują nas z otwartymi ramionami, obdarowują zaufaniem, chęcią pomocy. My zaś stajemy się częścią tej zbiorowości, poznajemy jej członków, ich upodobania, celebrujemy razem urodziny, współuczestniczymy w festiwalach i wydarzeniach. **Nawiązujemy relacje. I nie są to tylko cyfrowe więzi**, mierzone liczbą serduszek w wewnątrzgrowej skali.



Stardew Valley to rolnictwo i odwiedziny uroczych sąsiadek...

Miasto (nie) jak każde inne

Mieszkańcy Pelican Town zostali napisani całkiem nieźle. Różnią się od siebie, wykazują mniej lub bardziej standardowy wachlarz zachowań, poglądów i historii definiujących ich nader zręcznie. To wszystko sprawia, że wybie-

eprasa.pl e6c85a3ba8



...wyprawy do lasu i antycznych ruin...

rając chociażby naszego małżonka, nierzadko kierujemy się autentyczną sympatią i emocjami. Dość naturalne, nieprawdaż?

Świadectw potwierdzających moje odczucia można znaleźć w sieci sporo. Począwszy od osób bez problemu odnajdujących siebie bądź pokrewne dusze w wirtualnych ludkach, na historiach o definiowaniu własnej seksualności, w którym to procesie wymierny udział miała właśnie produkcja Barone'a, skończywszy. Duża w tym zasługa faktu, iż obywatele miasteczka nie mają z góry określonej orientacji. Są tzw. postaciami graczoseksualnymi (ang. playersexual), a ich upodobania zmieniają się w zależności od naszych działań i potrzeb. Nieco idealizując, odkrywają się razem z nami.

To całe poszukiwanie i rozwijanie owej wyjątkowej relacji jest o tyle autentyczne, że budujemy ją w warunkach rządzącej grą dynamiki, nie statycznie czekającej na nasze poczynania makiety. Ileż to razy zwyczajnie nie miałem czasu wybrać się do miasta i porozmawiać z wybranką serca, zapomniałem o jej urodzinach albo nie znalazłem właściwego prezentu. Ileż to razy minęliśmy się, zgubiliśmy albo odnaleźliśmy w najmniej oczekiwanym miejscu. **W Pelican Town życie toczy się obok nas, w ramach ściśle określonych reguł**, lecz są one na tyle pokrętne, a trybików w tej machinie udającej rzeczywistość jest na tyle dużo, że ta cyfrowa iluzja po prostu przekonuje.

Idylla w Pelican Town to iluzja.

Dolina niesamowitości

Gdy zerkniemy nieco głębiej, pod zasłonę małomiasteczkowej idylli, ujrzymy to, co zakryte przed niewtajemniczonymi, to, co dzieje się za zamkniętymi drzwiami serc i umysłów. Każdy, kto zaledwie musnął powierzchnię świata przedstawionego, gotów jest pomyśleć, że ma do czynienia z płyciną porównywalną do dużej kałuży. Okazuje się jednak, że zanurzając się w niej, możemy wpaść po same uszy.

Samotność i izolacja społeczna, konsumpcjonizm i kapitalistyczny wyzysk, uzależnienia, PTSD, trudne relacje rodzinne, rozpacz po stracie – to wszystko występuje w Pelican Town. Gdy zaś nasze oczy zaczynają widzieć, a umysł analizować to, co twórca zaszył w kodzie *Stardew Valley*, zbiorowość tytułowej doliny staje się czymś, czego w elektronicznej rozrywce nie doświadczamy często. Czymś, co ze srebrnych ekranów znamy od dawna. Springfield, Quahog, Stars Hollow, Wisteria Lane czy w końcu Twin Peaks – każde z tych miejsc to przykład intrygi zbudowanej wokół małej społeczności, której poznanie pozwala odkryć jej prawdziwą, niekiedy mroczną naturę. O ile literatura i kino już od dawana obfitowały w takie punkty na fikcyjnych mapach, o tyle w grach istniał deficyt takowych.

Pelican Town zaspokaja tę potrzebę z nawiązką. **Przykłady problemów, obudowanych czterema ścianami pozornie błogich domostw, można mnożyć.** Pam i Shane topiący smutki w alkoholu stającym się źródłem gehenny ich rodzin, w końcu doprowadzającym do nieudanej próby samobójczej tego drugiego. Urocza Jodi narzeka na swój los, żałując zbyt pochopnego małżeństwa i decyzji o dzieciach. Na dokładkę – jej mąż po powrocie z wojny to wrak człowieka. Alex jest sierotą mieszkającą z dziadkami, Emily i Haley żyją zaś w pustym domu, bo ich rodziciele to lekkoduchy rozbijające się po świecie. Nie brzmi jak raj na ziemi, którym Stardew Valley wydaje się na pierwszy rzut oka, prawda?

Czarodzieje, syreny i cienie

Stardew Valley to również istna kopalnia sekretów i teorii spiskowych. Od tych zaprojektowanych przez Barone'a i umyślnie wplecionych w mechaniki gry, poprzez subtelne sugestie i poszlaki, aż po szalone efekty fanowskich fantazji. Duża w tym zasługa elementów fantastycznych, stanowiących chleb powszedni miasteczka, ale głównym winowajcą i zapalnikiem dla wyobraźni odbiorcy jest zawsze twórca, który wie, jak i czym zanęcić naszą wścibskość. Wystarczy drobna, niejasna informacja w dialogu, mętna notatka, przedmiot umieszczony w konkretnym miejscu i czasie.

Za przykład niech posłuży poszukiwanie tajemniczej córki czarodzieja eremity. Czy jest nią Abigail, dziecko Caroline i lokalnego sprzedawcy Pierre'a? Wszakże sam sklepikarz poddaje swoje ojcostwo w wątpliwość, jego żona zaś zdradza graczowi, że w młodości chadzała w okolice wieży M. Rasmodiusa. A może to mała Jas, która z jakiegoś powodu posiada kolorowankę ze stworkami będącymi pomocnikami czarodzieja? Poza tym wychowują ją przybrani opiekunowie, co rodzi pytania o biologicznych rodziców.

To tylko część teorii i jeden z przykładów, jak sieć sekretów rozpościera się nad Pelican Town. A znajdziemy ich tu więcej. Zaczynając od potencjalnie nadnaturalnego pochodzenia Emily, Shane'a czy Linusa (odpowiednio jako syreny, cienia i niedźwiedziołaka), kończąc na próbie zrozumienia burmistrza Lewisa... Czy facet jest nieoczywistym dyktatorem miasteczka? Czemu milknie, pytany o genezę swojej 20-letniej służby? Na co przeznacza podatki mieszkańców? Dlaczego ukrywa związek z Marnie? No i o co, do diaska, chodzi z jego fioletowymi gaciami, które, nawiasem mówiąc, mogą stanowić dla nas śmiertelne zagrożenie? Wspomniałem o ukrytych podziemiach jego domu?

„Chociażbym chodził ciemną doliną..."

Na koniec muszę zaznaczyć, że stawianie w jednym szeregu miasteczka Twin Peaks i Pelican Town nie jest po prostu moim wymysłem. Dziwne statuy, odgłosy, potwory morskie rodem z prozy H.P. Lovecrafta, zamiana dzieci w gołębie, demoniczna lalka wychodząca z telewizora, tajemniczy Mr. Qi czy nieco ekscentryczny krasnolud – to wszystko potrafi przyprawić o dreszcz niepokoju.

Sam Eric Barone, przy okazji wywiadu dla IGN-u, wspomniał, że gdyby miał powierzyć ekranizację swojego dzieła jakiemuś reżyserowi, postawiłby na Davida Lyncha (co niestety już nigdy się nie wydarzy). Mody typu *Stardew Peaks* jedynie potwierdzają te skojarzenia. Pozostaje tylko pytanie, bez którego ten tekst byłby niekompletny: Czy Stardew Valley to tak naprawdę czyściec? **|CDA|**



...no i rzecz jasna szemrane towarzystwo w nielegalnych kasynach.

eprasa.pl/e6c8ca3ba8

Dwa ekrany, trzy wymiary

15 LAT NINTENDO 3DS



Patrzy na wprost: **Smuggler**

W tym roku 15 lat stuka handheldowi, który zaprojektowano jako branżowy gamechanger – miał całkowicie zmienić odbiór gier. A on niespodziewanie zaliczył wielki falstart... by potem podnieść się z kolan i zyskać dziesiątki milionów fanów.

Mówimy potocznie o tytułach „z grafiką 3D". Ale w istocie to skrót myślowy, bo przecież i tak widzimy je zwykle na dwuwymiarowej płaszczyźnie ekranów naszych monitorów. Aby uzyskać prawdziwie przestrzenny obraz, potrzebne są gogle czy choćby specjalne okulary, co okazuje się często drogie, a przeważnie niepraktyczne i męczące. Na początku drugiej dekady XXI wieku **Nintendo stanęło więc przed ambitnym wyzwaniem – dać swoim fanom realną trójwymiarowość w grach**, lecz bez konieczności używania jakichkolwiek dodatkowych gadżetów!

Trudne początki

Pierwsze próby zastosowania stereoskopii w grach „Czerwoni" podjęli zresztą dużo wcześniej, bo już w 1987 roku, gdy debiutował Famicom 3D System. To podłączane do konsoli gogle wyświetlające obrazy z częstotliwością 30 Hz naprzemiennie dla lewego i prawego oka. Stworzono jednak zaledwie osiem tytułów współpracujących z tym gadżetem, a same okulary były duże, niewygodne i drogie (mniej więcej połowa wartości Famicoma w owym czasie). Do tego użytkownicy skarżyli się na migotanie obrazu i w efekcie zmęczenie wzroku. Ostatecznie urządzenie okazało się komercyjną porażką.

Osiem lat później **Nintendo odważyło się na wprowadzenie stereoskopii w mocno nietypowej konsoli Virtual Boy**. Niestety generowany przez nią obraz (pomijając już jego nader mizerną jakość) wywoływał u graczy bóle głowy, nudności itp. Urządzenie zostało wycofane z rynku po zaledwie roku, stając się największą sprzętową klapą w historii japońskiej firmy. Nie wiem, czy wiecie, ale Wielkie N wróciło do tego pomysłu po latach i 17 lutego 2026 wypuściło nową wersję sprzętu, współpracującą bezpośrednio ze Switchem 2.

Do pięciu razy sztuka?

Kolejny raz spróbowano z GameCube'em. Twórcy urządzenia opracowali specjalny, mniej więcej pięciocalowy ekran LCD o rozdzielczości 320 × 240 pikseli podłączany do konsoli, który pozwalał widzieć obraz stereoskopowy. Wyświetlacz zaprezentowano nawet na targach E3 2002, ale jak twierdzi Satoru Iwata (dawny prezes i dyrektor generalny Nintendo), jego funkcje

eprasa.pl e6c85a3ba8



Na E3 nie żałowano pieniędzy na promowanie 3DS-a.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / popculturegeek.com, CC BY 2.0


Nintendo reklamowało 3DS-a jako konsolę, która potrafiła łączyć ludzi.

Zdjęcie: Nintendo.com

SZEŚĆ RAZY 3DS

W trakcie dziewięciu lat rynkowego żywota konsoli pojawiło się aż sześć jej wariantów: standardowy, 3DS XL/LL, New 3DS, 2DS, New 3DS XL/LL, 2DS XL/LL. Kolejne wersje miały zwykle większe ekrany i baterie, pojemniejszą pamięć i nieco podrasowane procesory oraz GPU. Dla porównania: poniżej parametry pierwszego i ostatniego modelu.

3DS (2011)

GPU: PICA200, 6 MB VRAM-u
Pamięć: 128 MB FCRAM-u
Wyświetlacz: górny 3,53", 800 × 240 pikseli; dolny 3,02", 320 × 240 pikseli
Waga: 230 g
Kamera: jedna przednia, dwie tylne

New 2DS XL/LL (2017)

GPU: PICA200, 10 MB VRAM-u
Pamięć: 256 MB FCRAM-u
Wyświetlacz: górny 4,88", 800 × 240 pikseli; dolny 4,18", 320 × 240 pikseli; brak efektu 3D
Waga: 260 g
Kamera: jedna przednia, dwie tylne
Nowości: mini analogowy C-stick, dodatkowe triggery na ramionach, wymienne obudowy

3D zachowano w sekrecie. Ostatecznie firma doszła do wniosku, że produkcja urządzenia jest nieopłacalna, więc skończyło się na prototypie.

W 2004 roku „Czerwoni" wprowadzili na rynek handheld Nintendo DS. Rozszedł się w ok. 154 mln sztuk, co czyni go jedną z najlepiej sprzedających się konsol w historii. Lecz nawet takie „maszynki" mają swój nieubłagany cykl życiowy i w końcu trzeba było ten sprzęt zastąpić czymś nowszym.

Oto on – 3DS

Nintendo zaprezentowało następcę DS-a w marcu 2010 roku, a jego premiera miała miejsce już w lutym 2011. **Urządzenie oferujące to, czego w życiu by się nie spodziewali – możliwość grania w prawdziwym (stereoskopowym) trójwymiarze – zaszokowało ludzi.** Okej, technologia ta cieszyła się wówczas sporą popularnością (choćby w kinie, a i telewizory otrzymywały wsparcie dla funkcji 3D), więc w sumie to nic dziwnego, że Wielkie N postanowiło wstrzelić się w ów trend.

Innowacyjna technologia, którą pokochały miliony.

Dużym zaskoczeniem dla wszystkich okazało się natomiast to, że aby widzieć grę w stereoskopowym 3D, wystarczyło spojrzeć w ekran. Dosłownie – jedyne, co należało zrobić, by móc cieszyć się przestrzenną oprawą wizualną, to patrzeć w niego na wprost. I powiem wam, że **jak pierwszy raz sam zerknąłem na wyświetlacz tej konsolki w trybie trójwymiaru, nieco opadła mi szczęka**.

Jak to działało?

Przestrzenność grafiki uzyskano za pomocą autostereoskopii. Jest kilka różnych sposobów, by osiągnąć taki efekt, konstruktorzy 3DS-a wykorzystali tzw. barierę paralaksy. Najprościej tłumacząc, specjalny system „żaluzji" na ekranie sprawia, że każde z oczu odbiorcy widzi tylko przeznaczone dla tej konkretnej gałki naprzemienne pionowe linie wyświetlacza konsoli.

Technicznie wygląda to tak, że nad zwykłym panelem LCD znajduje się druga warstwa ciekłokrystaliczna, która po włączeniu efektu 3D tworzy czarne, pionowe paski. Blokują one światło z konkretnych pikseli tak, by przy patrzeniu na wprost w ekran lewe oko widziało tylko kolumny jeden, trzy, pięć, a prawe – kolumny dwa, cztery, sześć itd. Konsola tak naprawdę generuje wtedy dwa osobne obrazy w rozdzielczości 400 × 240 pikseli, do tego lekko przesunięte względem siebie. Nasz mózg zaś odbiera oba i składa w jeden. Proste i efektowne... ale nie bez wad.

3D działało bowiem tylko przy idealnej pozycji głowy – powinna znajdować się 25-30 cm od ekranu, a gracz musiał patrzeć prosto w niego. Wystarczyło lekko się odsunąć albo przechylić czerep i efekt stereoskopowości zaczynał zanikać, pojawiały się za to rozmaite artefakty – cienie/duchy z drugiego obrazu. W 2014 roku Wielkie N wypuściło model New Nintendo 3DS, który niemal całkowicie wyeliminował ten problem dzięki kamerze podczerwieni śledzącej oczy użytkownika i przesuwającej te wirtualne „żaluzje" zgodnie z ruchem jego głowy.

»

eprasa.pl e6c85a3ba8

Zdjęcia: Wikimedia Commons / Evan-Amos



Od lewej: 3DS XL, 2DS i klasyczny, pierwszy 3DS. Jak widać, konsola mocno ewoluowała w trakcie swego żywota.

Kartridże z DS-a (po prawej) działały z 3DS-em, bo konsola była kompatybilna wstecznie.



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Kungfuman, CC BY-SA 3.0

W podstawowym modelu handhelda włączony tryb 3D mocno drenował baterię – w praktyce czas grania skracał się o jakieś 30-50%, czyli do ok. trzech-pięciu godzin. Sam obraz miał dość słaby kontrast i jasność, więc korzystanie z tej funkcji na dworze w słoneczny dzień bywało problematyczne.

Do tego strasznie męczyła ona oczy, na tyle, że „Czerwoni" posunęli się do **umieszczenia w instrukcji ostrzeżenia, iż dzieci poniżej szóstego roku życia w ogóle nie powinny grać w trybie 3D, bo ryzykują uszkodzenie wzroku**... Aby ten mankament ograniczyć, umożliwiono regulowanie intensywności „trójwymiarowości" za pomocą specjalnego suwaka.

Suck(ces)?

Zarząd Nintendo zapewne oczekiwał, że sprzedaż konsolki pójdzie jak burza, jak w przypadku poprzedniczki, a tymczasem spotkało go przykre rozczarowanie. 3DS rozchodził się kiepsko. Co prawda pierwszy kwartał był niezły (ok. 3,61 mln egzemplarzy, choć zakładano 4 mln), ale już w następnym zakupiono zaledwie 710 tys. sztuk urządzenia!

Cóż, na pewno „pomogła" tu cena sprzętu, wynosząca ok. 250 dolarów – jak na owe czasy, za handhelda, wręcz zaporowa. Do tego w ofercie startowej nie znalazło się nic specjalnie atrakcyjnego. Najgłośniejszym tytułem w zestawie był port rocznego już *Super Street Fightera IV*. Jak stwierdził analityk *Forbesa*, Louis Bedigian: ***„(Nintendo – dop. red.) wypuściło konsolę bez ani jednej gry, którą ludzie chcieliby mieć"***. Poza ceną oraz brakiem nowych i przebojowych produkcji 3DS mierzył się też z eksplozją popularności App Store'u na iPhone'ach. W 2011 roku mobilki za niecałego dolara na już posiadany smartfon wydawały się masowemu odbiorcy znacznie lepszym wyborem niż kupno drogiej konsoli z grami wartymi ok. 40 zielonych, nawet jeśli są w 3D...

Gry w prawdziwym 3D, bez gogli czy okularów.

Satoru Iwata, biorąc na siebie odpowiedzialność za kiepską sprzedaż handhelda (oraz ogólne pogorszenie się wyników finansowych firmy: akcje Nintendo spadły w tym okresie o 20%), dobrowolnie obciął własną pensję o połowę do końca roku fiskalnego. Pozostali dyrektorzy Wielkiego N również zredukowali swoje wynagrodzenia o 20-30%. Dodatkowo CEO przeprosił publicznie akcjonariuszy i zawiedzionych mizerną ofertą gier fanów. Ale poza biciem się w piersi Iwata wprowadził też plan naprawczy.

Mam plan!

Po pierwsze już w sierpniu 2011 roku **dokonano bezprecedensowo szybkiej i dużej przeceny konsoli, bo aż o 30%** – co stanowiło ruch wręcz desperacki. Zarząd zdawał sobie sprawę, że tak nagła i drastyczna obniżka niewątpliwie wprawi w furię tych, którzy kupili 3DS-a zaraz po premierze (czyli w sumie największych i najwierniejszych fanów Nintendo). Aby ich udobruchać, stworzono specjalny program – w jego ramach takowi ludzie dostali za darmo 20 gier... będących portami hitów z NES-a i GBA. Co ciekawe, udostępnione tytuły z Advance nigdy nie trafiły do oficjalnej sprzedaży w eShopie 3DS-a, pozostały na zawsze ekskluzywnym „prezentem" dla osób, które przepłaciły za to urządzenie na jego starcie.

Po drugie w 2012 wypuszczono poprawioną wersję handhelda, czyli 3DS-a XL. Większe ekrany, lepsza bateria, wygodniejszy chwyt. A i w sklepie w podobnym okresie pojawiły się naprawdę dobre gry, w tym *Super Mario 3D Land*, *Mario Kart 7* i *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D* (z roku na rok lista hitów puchła). Do tego szybko znalazło się tam też mnóstwo innych dzieł, może mniej znanych albo całkiem nieznanych, lecz większość z nich sprzedawano w przystępnej cenie od 5 do 20 dolarów. Łącznie na tę platformę udostępniono jakieś 1400-1800 tytułów, w zależności od źródła. Ale nie samymi grami stał 3DS. Jego posiadacze pokochali bowiem pewną ciekawą funkcję. A był nią...

HANDHELD NA SALONACH

Nintendo przygotowało specjalną edycję 3DS-a, która była dostępna wyłącznie w paryskim Luwrze. Używano jej jako przewodnika audiowizualnego po muzeum: oferowała trójwymiarowe modele eksponatów, interaktywne mapy wystaw oraz narrację głosową. Zrezygnowano z tej opcji dopiero we wrześniu 2025 roku.



Zdjęcie: Nintendo.com

eprasa.pl e6c85a3ba8



Kilka hitów na ten handheld: *Pokémon X*...



...*Kirby's Extra Epic Yarn*...



...*Metroid: Samus Returns*...



...i oczywiście *Mario Kart 7*.

StreetPass

Mowa o usłudze społecznościowej, która zamieniała konsolę w urządzenie pasywnie nawiązujące kontakty z innymi graczami. Gdy miałeś sprzęt w trybie uśpienia, nieustannie wyszukiwał sygnał 3DS-ów w promieniu ok. 10-30 m. **Kiedy mijałeś na ulicy, w autobusie czy szkole osobę z tą „maszynką" Nintendo, wasze handheldy „podawały sobie ręce" przez Wi-Fi.** Wymiana danych następowała błyskawicznie i całkowicie automatycznie – nie musiałeś nawet wyjmować urządzenia z kieszeni albo plecaka.

Gdy na obudowie konsoli świeciła się zielona dioda, oznaczało to, że kogoś „spotkałeś". I mogłeś później wejść z nim w interakcję, np. pykając wspólnie w *StreetPass Questa*, mało skomplikowanego erpega. Albo w inną spośród 12 minigier dostępnych w tej usłudze, wśród których bardzo popularne było *Puzzle Swap*. Polegało ono na zbieraniu puzzli (i wymienianiu się nimi z innymi osobami), z których układało się obrazki z motywami z hitów Nintendo.

Kolekcjonerom udostępniono ponad 60 różnych układanek – każda wymagała skompletowania 10-40 kafelków. Niby nic, a dla wielu introwertyków był to sposób na bezpieczną i niestresującą interakcję z innymi, obcymi ludźmi. To wszystko sprawiło, że w 2011 rozeszło się jakieś 15 mln 3DS-ów, a przez dwa kolejne lata sprzedawano podobną liczbę egzemplarzy. **W sumie ten handheld znalazł zaś blisko 76 mln fanów.** Nieźle!

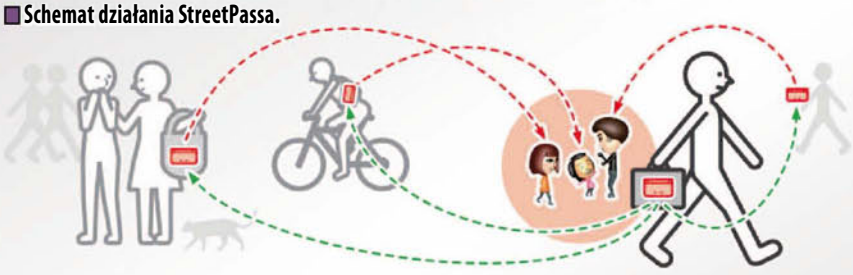
Jeszcze 3DS nie umarł, póki my żyjemy!

Zmierzch konsoli zaczął się, gdy Nintendo zapowiedziało Switcha (i w efekcie znacząco zmniejszyło intensywność wsparcia dla 3DS-a). W 2018 roku sprzedano już tylko niecałe trzy miliony egzemplarzy. Oficjalnie produkcję urządzenia zakończono we wrześniu 2020, a firmowy sklep zamknięto trzy lata później.

Ale ten handheld nadal żyje. Niezależni programiści wciąż przygotowują na niego nowe gry (można je pobrać z serwisów takich jak Universal-DB czy GitHub), powstają też porty tytułów z innych platform. ***Half-Life* bądź *Doom* na 3DS-a? Żaden problem!** Pretendo Network to zaś oddolny projekt fanów, tworzących darmowe, alternatywne serwery. Dzięki nim znów można odpalić tryb online w np. *Mario Kart 7*. A ponieważ eShop przestał istnieć, społeczność założyła własne archiwa (hShop), pozwalające zachować dostęp do biblioteki gier, aktualizacji itp.

W 15 lat po premierze, trzymając Nintendo 3DS-a w dłoniach, wciąż możemy poczuć to samo – radosne zdziwienie, że w rzeczywistości pełnej płaskich ekranów i coraz efektowniejszych, ale też płytkich gier ktoś kiedyś podarował nam okno na świat, który ma w sobie prawdziwą głębię. |CDA|

Schemat działania StreetPassa.



3DS BEZ 3D

Nintendo 2DS to specyficzna wersja konsoli z rodziny 3DS-ów. Stanowił tańszą alternatywę, przeznaczoną dla dzieci oraz osób, które nie potrzebowały efektu trójwymiarowego. Oferował więc parametry grafiki identyczne ze standardowym modelem, ale bez możliwości generowania obrazu przestrzennego. Do tego się nie składał. I tak naprawdę miał tylko jeden duży ekran, częściowo przysłonięty obudową tak, że wyglądał jak dwa osobne, oraz jeden głośnik – stereo można było uzyskać dopiero po podłączeniu słuchawek. Późniejszą wersję, New Nintendo 2DS XL, „zamknięto" już w klasycznej, składanej obudowie z dwoma oddzielnymi, sporymi wyświetlaczami.

eprasa.pl e6c85a3ba8



PANIKA ROŚNIE z każdą turą

Taktyczne perły sprzed dekady wspomina: **Piotr Weltrowski**

Jak sprawić, by turowa rozgrywka wgniatała w fotel? Można próbować łączyć ją z elementami zręcznościowymi, jak we współczesnych tytułach. Można też – co pokazują dwie produkcje sprzed dekady – postawić na nieprzewidywalność. A także na panikę i strach. I w grze, i przed ekranem.

Odbiór gier turowych pełen jest paradoksów. Z jednej strony **trudno o inną formę gameplayu wywołującą więcej negatywnych reakcji wśród graczy** – wystarczy podać w mediach społecznościowych informację, że nowy tytuł będzie turówką, aby z miejsca pojawiły się dziesiątki komentarzy o tym, iż ktoś takiego rodzaju produkcji nie toleruje i nie zamierza w ogóle ruszać danego dzieła. Z drugiej – w ciągu ostatnich trzech lat aż dwa razy miano GOTY podczas The Game Awards zdobyły gry wykorzystujące właśnie ten mechanizm zabawy. Mowa o *Baldur's Gate III* (2023) oraz ubiegłorocznym *Clair Obscur: Expedition 33*. Zresztą i w 2024 blisko zwycięstwa był kolejny podobny projekt – *Metaphor: ReFantazio* (ostatecznie triumfował aż w trzech kategoriach, choć nie w tej najważniejszej).



Nie daj się wystraszyć. Podstawa starcia z bossem.

Pokazuje to jasno, że – mimo wciąż pojawiających się negatywnych głosów ze strony społeczności – systemy turowe w grach, święcące triumfy głównie w latach 90. XX wieku, przeżywają prawdziwy renesans. Nie jest przy tym tak, że przez ostatnie dwie dekady produkcje wykorzystujące podobne mechaniki nie powstawały albo okazywały się słabsze. Równo 10 lat temu, na początku roku 2016, premierę miały dwa tytuły klasyczne już dziś dla gatunku: *Darkest Dungeon* studia Red Hook oraz *XCOM 2* stworzony przez weteranów z Firaxis Games.

Co ciekawe, obie pozycje nie opierały rdzenia rozgrywki na systemach wywodzących się z papierowych erpegów, jak robi to *BG III*, ani na łączeniu elementów „turówek" z walką w czasie rzeczywistym, jak czynią *Clair Obscur* oraz *Metaphor*. **Wtłaczały odbiorcę w spiralę narastających emocji i ciągłego napięcia, wykorzystując głównie losowość i nieprzewidywalność** kolejnych etapów zabawy. Stawiały na panikę.

Neurotyczni najemnicy kontra argument macki

Darkest Dungeon to fenomen. Gra stworzona w dużej mierze dzięki zbiórce pieniędzy,



Tury wpisane w historię gier

Systemy turowe uznać można za fundament wszystkich gier. Egipski senet, mezopotamska królewska gra z Ur czy zdecydowanie współcześniejsze szachy – od zarania dziejów sekwencyjność była obecna w niemal każdej formie intelektualnej, ale i rywalizacyjnej rozrywki znanej człowiekowi. Struktura akcji i reakcji idealnie wpisała się też w pierwsze produkcje komputerowe, te powstałe jeszcze w latach 50. ubiegłego wieku: wszystkie wariacje na temat popularnego kółka i krzyżyka, a nawet pierwszą symulację tenisa na ekranie oscyloskopu.

Na systemie turowym oparto ponadto powstałe w latach 70. papierowe gry fabularne, które stały się główną inspiracją dla komputerowych erpegów. I choć coraz większa moc pecetów oraz konsol pozwoliła na rozwój rozgrywki w czasie rzeczywistym, to również w niej widoczny jest doskonale turowy szkielet. Wystarczy przyjrzeć się temu, jak dziś, nawet w tytułach wręcz skrajnie zręcznościowych, projektuje się walki z bossami. Ucząc się sekwencji ciosów czy okienek na kontratak, wykonujemy podobną pracę, jak wtedy, gdy poznajemy klasyczne szachowe otwarcia i reakcje na nie. I tak, pojedynek z Malenią w *Elden Ringu* też jest turowy, choć oczywiście odbywa się w czasie rzeczywistym.

przygotowana naprawdę niewielkim kosztem, sprzedała się w milionach egzemplarzy (ostatnie oficjalne dane, pochodzące z 2022 roku, mówią konkretnie o sześciu milionach). To też przykład produkcji kultowej, którą nawet teraz, dekadę po premierze, fani wciąż sobie cenią, a statystyki Steama pokazują, że dzienna liczba użytkowników rzadko spada poniżej sześciu tysięcy osób.

Skąd ta popularność i długowieczność gry reprezentującej tak niszowy gatunek jak turowe rogueliki? **Jest wiele elementów, które studio Red Hook wykonało niemal idealnie.** Świetny kierunek artystyczny, piękna i bardzo autorska komiksowa oprawa, doskonałe udźwiękowienie (nieodżałowany, zmarły w ubiegłym roku Wayne June, aktor głosowy znany z anglojęzycznych audiobooków z prozą H.P. Lovecrafta, tu w roli narratora) – wszystko to mogło przyciągać i wzbudzać zainteresowanie. Kluczowe były jednak same mechanizmy zabawy.

Pętlę rozgrywki wytyczała tu pretekstowa fabuła. Dziedziczyliśmy po jednym z przodków

Statystyki klasyczne, tylko stres nowy

Każda z postaci w naszej drużynie miała dość klasyczne dla RPG i wyrażone punktowo statystyki decydujące o kolejności wykonywania akcji podczas starcia, szansach na powodzenie ataku czy trafienie krytyczne, punktach życia, zadawanych obrażeniach oraz ewentualnej dodatkowej ochronie. Bohaterowie należeli również do klas gwarantujących unikalne umiejętności, często zresztą mogące łączyć się ze zdolnościami innych postaci i tworzyć w ten sposób zapewniającą nam przewagę na polu walki synergię. Zarówno dla miłośników staroszkolnych erpegów, jak i osób, które spędziły setki godzin w taktycznych strategiach, brzmiało to znajomo. W tym aspekcie rozgrywki *Darkest Dungeon* rewolucji nie przeprowadzał. **Rewolucyjne było dopiero dołożenie do całej gamy klasycznych rozwiązań mechaniki stresu.**

Jak ona działała? Każdy z członków drużyny miał – poza punktami życia – pasek stresu. Wypełniał się on podczas poszczególnych

Systemy turowe, święcące triumfy głównie w latach 90., przeżywają dziś renesans.

podupadły dworek wraz z włościami, czyli mającą dawno za sobą lata świetności osadą. Okazywało się przy tym, że nasz zmarły krewny, miłośnik okultyzmu, zadarł z siłami stosującymi głównie argumenty w postaci macek. Czy nam się to podobało, czy nie, musieliśmy posprzątać cały bałagan. **W *Darkest Dungeon* eksplorowaliśmy okolicę, a także coraz głębsze i ciemniejsze lochy, by poznać rodzinną historię i pozbyć się przedwiecznego zła.** We wszystkim pomagali nam żądni przygód śmiałkowie, którzy przybywali do naszej osady mamieni wizją zysku. Często już na wstępie byli neurotyczni i zestresowani, mieli dziesiątki wrodzonych wad. Zatrudnialiśmy ich i wysyłaliśmy na kolejne wyprawy.

wypraw do lochów, i to w trakcie zarówno eksploracji (np. po użyciu nieodpowiedniego przedmiotu do otwarcia artefaktu, wpadnięciu w pułapkę czy zgaśnięciu pochodni), jak i walki (np. w reakcji na otrzymanie przez współtowarzysza krytycznych obrażeń czy atak specjalny wroga). Dobicie do połowy paska stresu powodowało natychmiastowy test woli postaci. W większości przypadków oznaczało to, że nasz bohater dostanie cechę negatywną, przejawiającą się np. czasową utratą kontroli nad wykonywanymi przez niego akcjami. Istniała też – choć znacznie mniejsza – szansa na zyskanie przez członka drużyny tzw. cnoty, czyli cechy pozytywnej, bardzo pomagającej w dalszej walce.



Jeden fałszywy krok może zniszczyć całą kampanię.


Wierzysz w wysoki procent szans na trafienie? Nie przelicz się.

Na tym jednak nie koniec. Po wypełnieniu wspomnianego paska postać... przechodziła atak serca. Traciła tym samym wszystkie punkty życia i znajdowała się w stanie określanym przez grę mianem „progu śmierci". Wciąż dało się ją uratować, choć nawet po zwycięskiej walce otrzymywała trwałe osłabienia. Co więcej, **zawał bohatera powodował wzrost stresu u pozostałych członków drużyny, co prowadzić mogło do reakcji łańcuchowych** dosłownie w kilka tur rozbijających w pył całą ekipę, którą zabraliśmy do lochów. Jeżeli dorzucimy do tego obecny w tytule mechanizm permanentnej śmierci (choć w pewnych warunkach jednak nieostatecznej), otrzymamy już pełniejszy obraz rozgrywki w *Darkest Dungeon*. Strach na ekranie – panika przed ekranem.

Uzależniająca nieprzewidywalność

Zastosowanie przez twórców tych wszystkich rozwiązań nie tylko sprawiło, że sam gameplay zyskał więcej głębi w stosunku do innych produkcji oferujących systemy turowe, ale też wzmacniało rolę czynników losowych, praktycznie niemożliwych do przewidzenia i ujęcia w strategii gracza. Krótko mówiąc, w *Darkest Dungeon* zmagania toczyć musieliśmy na kilku frontach równocześnie.

Organizowaliśmy kolejne wyprawy, aby zbierać środki na rozbudowę bazy i rozwijanie członków drużyny – tych idealnych, podstawowych, jak i tych rezerwowych, zawsze gotowych do zastąpienia poległego kolegi. W tym samym czasie musieliśmy też dążyć do powiększania małej osady, by przyciągać nowych potencjalnych straceńców do ekipy, a także zapewniać tym już przeżutym przez lochy leczenie ran, zarówno fizycznych, jak i psychicznych. I to właśnie zajmowanie się tymi ostatnimi urazami, czyli zarządzanie – i w trakcie akcji, i na etapie odpoczynku – stresem bohaterów, było niejako grą w grze, a może nawet naszym najważniejszym zadaniem.

Zresztą to nie wszystko, bo twórcy rzucali nam dodatkowe kłody pod nogi. A to losowy najazd potworów na miasteczko, a to niespodziewane obdarowywanie naszych wymuskanych herosów statusami sprawiającymi, że będą sabotować wyprawy. W ten właśnie sposób ***Darkest Dungeon*** **zaciskał uzależniającą pętlę rozgrywki na naszym karku – zawsze oferując wyzwanie i potencjalną katastrofę** czyhającą w każdej odwiedzanej podczas rajdu lokacji. Nawet znając doskonale mechanizmy gameplayu i wiedząc, co należy robić, aby maksymalizować swoje szanse, nigdy nie mogliśmy być pewni finalnego rezultatu pojedynczej misji czy wręcz całej kampanii.


Nawet wymaksowaną postać możesz stracić w każdej chwili.

W większości produkcji, opartych zarówno na systemach turowych, jak i na zręczności, liczy się głównie nauka rozgrywki, często zautomatyzowanie naszych akcji. Tu zaś najistotniejsza była umiejętność reakcji na wszystko, co nieprzewidywalne.

XCOM i losowość jako mem

Na nieprzewidywalność stawiali również autorzy *XCOM-a 2*, czyli kontynuacji współczesnego rebootu klasycznej taktycznej strategii turowej z lat 90. Zresztą do rangi memów urosły niektóre screeny i krótkie filmy obrazujące tę losowość, np. oddane niecelne strzały mimo karabinu trzymanego przy twarzy przeciwnika.

Paradoksalnie w tej akurat kwestii matematyki było całkiem sporo, bo o precyzji ataku decydowały konkretne liczby: bazowa, wyrażona punktowo celność członka drużyny, wartość modyfikatorów (np. dodatkowe umiejętności, przewaga wysokości, określony sprzęt, taki jak luneta do broni), a także położenie naszej ofiary i to, czy znajdowała się ona na otwartej przestrzeni, czy też za średnią lub wysoką osłoną. Ryzyko porażki mogliśmy więc ograniczać, ale nigdy nie dało się go zredukować do zera. W końcu przy każdej akcji, jak większość podobnych gier, „dwójka" na wszystkie te wartości liczbowe nakładała wynik losowego rzutu kośćmi. Dzieło Firaxis Games ten element chaosu dodatkowo multiplikowało, doprowadzając do sytuacji, w której traciliśmy wpływ na akcje naszych bohaterów. Ale po kolei...

Podobnie jak w części pierwszej „nowego rozdania" serii, w *XCOM-ie 2* wcielaliśmy się w przywódcę zbrojnej rebelii przeciwko Obcym. Tu jednak nie broniliśmy Ziemi – bo ta została dawno opanowana przez najeźdźców, którzy zdążyli nawet stworzyć na całym świecie marionetkowe rządy i zbudować coś na kształt policyjnego superpaństwa – tylko próbowaliśmy ją odbić, działając niczym klasyczna partyzantka. I już ten twist mógł wywoływać w graczu wrażenie zaszczucia. Ustawiczny brak zasobów oraz ludzi, konieczność ciągłej ucieczki przed przeważającymi siłami wroga – wszystko to budowało w pierwszych godzinach zabawy poczucie lekkiej paniki. Ta zresztą również w tym tytule została wpisana bezpośrednio w mechaniki.

Panika, która mogła się zmienić w fobię

Nie była (przynajmniej początkowo) tak istotna, jak strach w *Darkest Dungeon*, ale zaimplementowano ją w bardzo podobny sposób. Każdy z członków naszej drużyny mógł podczas starcia wpaść w popłoch, wywołany np. otrzymaniem obrażeń, śmiercią albo postrzeleniem kogoś z zespołu bądź atakiem specjalnym, którym dysponowali wybrani Obcy. Odporność na ten efekt określały indywidualne dla każdego zwerbowanego przez nas wojaka punkty woli. Traumatyczne wydarzenie powodowało

Sukces, którego nie udało się powtórzyć

Choć *Darkest Dungeon* i *XCOM 2*, poza uznaniem ze strony fanów i krytyków, zanotowały świetne wyniki sprzedażowe, ich twórcom nie udało się w kolejnych latach powtórzyć tego sukcesu.

Darkest Dungeon II, przenoszący podobną rozgrywkę do oprawy 3D, okazał się dla miłośników „jedynki" nie tylko zbyt wtórny mechanicznie, ale też przekombinowany. Dziś, według statystyk Steama, drugą część odpala średnio pięciokrotnie mniej osób niż wydaną dekadę temu poprzedniczkę.



W *Marvel's Midnight Suns* tylko turowa walka spełniała oczekiwania.

Z kolei Firaxis Games najpierw wydało całkiem udany, choć zdecydowanie mniej skomplikowany spin-off swojej serii, *XCOM: Chimera Squad*, a później poległo (przynajmniej komercyjnie) na licencji od komiksowo-filmowego giganta i grze *Marvel's Midnight Suns*. O ile jej aspekty związane z taktycznymi, turowymi potyczkami fani oceniali pozytywnie, o tyle pozostałe elementy zabawy, a w szczególności nużąca eksploracja oraz sekcje fabularne i dialogowe... cóż, powodowały głównie zgrzytanie zębów. Średnia sprzedaż tego dzieła, a także niezbyt dobre przyjęcie siódmej odsłony *Civilization*, czyli innej flagowej serii studia, sprawiły, że w zeszłym roku zwolniło ono sporą część pracowników.



W *Darkest Dungeon* bohaterowie już na starcie bywają spaczeni.



Raz unik, a raz obrażenia krytyczne i panika całej drużyny.

natychmiastowy test, a jeżeli nasz bohater miał rzeczonych punktów zbyt mało, traciliśmy nad nim kontrolę. W najlepszym przypadku biegł pędem do osłony. W najgorszym – strzelał do najbliższego celu, w tym do towarzyszy.

Mechanikę tę w znacznym stopniu rozwijał jedyny duży dodatek do gry, czyli *War of the Chosen*. **Najważniejsze wydawało się wprowadzenie długofalowych skutków „ran psychicznych" odniesionych na placu boju** – nawarstwiającego się zmęczenia, w dłuższej perspektywie gwarantującego wręcz kolejne kłopoty, czy fobii przed Obcymi określonego typu.

Turowe życie na krawędzi

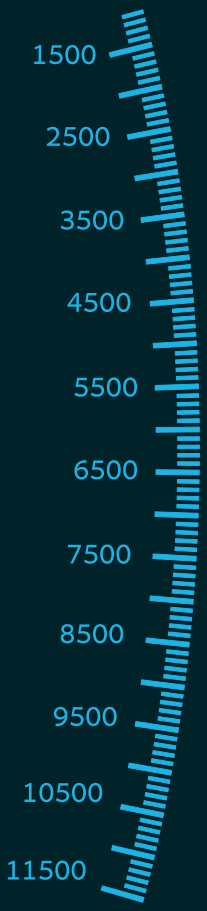
Oczywiście była to tylko jedna z wielu złożonych mechanik, które oferował tytuł, ale idealnie współgrała ona choćby z częstym limitem czasu, kończeniem misji eksfiltracją (dziś to bardzo popularne rozwiązanie!) i zasadą permanentnej śmierci naszych wojaków (choć w tym przypadku, poza trybem Ironman, dało się oszukać system poprzez wczytywanie wcześniejszych zapisów). Wszystko to powodowało, że – podobnie jak w *Darkest Dungeon* – rozgrywka, w teorii możliwa do wyuczenia, momentami stawała się zupełnie nieprzewidywalna.

Obrażenia krytyczne u członka naszej drużyny, panika jego towarzysza, strzały oddane do kolejnego sojusznika, następny „krytyk" i z sytuacji, w której wydawało się, że wszystko mamy pod kontrolą, trafialiśmy wprost do piekła. Nieudana ewakuacja, strata żołnierzy rozwijanych przez dłuższy czas – **dosłownie każdy moment rozgrywki zadecydować mógł (o ile faktycznie nie korzystaliśmy z wczytania zapisów) o niepowodzeniu całej kampanii**.

Ryzyko porażki mogliśmy ograniczyć, ale nigdy zredukować do zera.

Dziś developerzy rzadziej wykorzystują podobne mechaniki. I trochę szkoda. **Cieszy mnie powrót systemów turowych w grach**, podobają mi się też nowoczesne rozwiązania spajające takie mechanizmy z bardziej zręcznościowym podejściem do zabawy, niemniej widzę ogromne pole do manewru i eksperymentów. Marzą mi się tytuły z gameplayem przypominającym ten zaproponowany choćby w *Clair Obscur*, ale takim, który po kilkudziesięciu godzinach nie zamieni się w mechaniczne generowanie przez gracza sprawdzonych komend dla drużyny. I być może tego typu gotowe rozwiązania już są – wystarczy ich poszukać w klasykach sprzed dekady. **CDA**





Tyrania minimalizmu

Sądzi, że kiedyś rzeczywiście było lepiej: **Jakub „Jaqp" Dmuchowski**

Co czyni grę godną uwagi? Odpowiedzi „interfejs" raczej nie znajdziemy wśród tych najczęściej udzielanych...

Dowodzi to tego, że ów aspekt produkcji jest nagminnie pomijany – nie tylko przez odbiorców, ale też przez developerów. A szkoda, bo w przeszłości nierzadko mieliśmy okazję obcować z klimatycznymi UI (skrótowiec utworzony od angielskiego „user interface"), których obecność bez wątpienia przysłużyłaby się współczesnym tytułom zdającym się ślepo podążać drogą minimalizmu.

Czym w zasadzie są interfejsy?

Projektowanie interfejsów użytkownika nie należy do łatwych zadań. Ilość informacji wymaganych do przedstawienia na ekranie może okazać się przytłaczająca i choć w niektórych przypadkach będziemy mieli do czynienia jedynie z prostym wskaźnikiem punktów, tak część produkcji musi wyświetlić trzy paski umiejętności, statusy sojuszników, poziom zdrowia wroga, odliczanie do końca walki oraz tonę mniejszych i większych okienek.

Ba, **bywa, iż UI pozornie nie uświadczymy wcale**. W takim przypadku pozostaje złożyć ukłon przed projektantami, jako że udało im się zakamuflować interfejs tak, abyśmy go nie dostrzegali – ten bowiem nigdzie nie zniknął, po prostu przybrał dyskretną formę, tym samym ułatwiając nam zanurzenie się w wirtualnym świecie.



Interfejs *Wiedźmina 3*, w przeciwieństwie do reszty gry, nie jest przesiąknięty odpowiednią atmosferą.

Interfejsy nie ograniczają się do inwazyjnych dla oczu elementów umożliwiających wgląd w to, ile naboi pozostało w magazynku i jak długi dystans dzieli nas od celu. Sporadycznie twórcy stosują zabiegi pokroju wplecenia fragmentów UI bezpośrednio w świat przedstawiony i historię (w takich przypadkach mówimy o interfejsach diegetycznych) albo w sam świat (interfejsy przestrzenne). Zdarza się też, że coś stanowi integralną część warstwy fabularnej, ale już nie uniwersum (metainterfejsy), jak plama krwi przesłaniająca widok po otrzymaniu ciosu toporem.

Więcej informacji na temat poszczególnych rodzajów interfejsów znajdziecie w ramkach, w tekście głównym zaś postaramy się znaleźć odpowiedź na krótkie, acz niezwykle ważne pytanie: Dlaczego UI w nowych grach stały się nudne?

Era nużącego minimalizmu

Gry wideo, podobnie zresztą jak pozostałe media, padają ofiarą trendów. Ten, który wyrządził największą szkodę interfejsom w tytułach pokroju *TES V: Skyrim*, to minimalizm. Sam w sobie nie jest on niczym złym, niemniej z jakiegoś powodu **wielu developerów postawiło sobie za punkt honoru wyzucie UI z wszelkiej unikatowości i charakteru**, pozostawiając

eprasa.pl e6c85a3ba8



Kingdom Come: Deliverance II to chlubny przypadek współczesnej gry z klimatycznym UI.

jedynie proste, półprzezroczyste paski okraszone fontem wybranym z listy tych polecanych przez Worda.

Pół biedy, gdy takie rozwiązanie rzeczywiście pomaga oczyścić ekran. Zazwyczaj jednak projektanci zdają się nie rozumieć idei stojącej za tym stylem, co i tak kończy się zarzuceniem odbiorców toną wykresów, wskaźników, strzałek i liczników, aczkolwiek pozbawionych ozdobników. Osobną kwestią pozostaje to, iż **ów nieszczęsny minimalizm niekoniecznie pasuje do każdego gatunku i settingu**, co również jest nagminnie ignorowane w imię forsowania prostoty.

W tym miejscu posłużę się moim ulubionym przykładem na artystyczną degradację w kontekście UI – *Wiedźminem 3*. Choć samej produkcji nie mam nic do zarzucenia, to o jej interfejsie mogę napisać jedynie, że... jest. Ot, nijakie, czarne zakładki i tona ikonek. Gdyby z ekranu ekwipunku wyciąć Geralta i zastąpić go protagonistą *Dragon's Dogmy* albo *Dragon Age'a: Inkwizycji*, prawdopodobnie mało kto by zauważył, że coś tu nie gra. Tymczasem „międzymordzie"(*) pierwszej odsłony przygód Białego Wilka, choć dla wielu gorsze pod kątem przejrzystości, może pochwalić się własnym stylem, po dziś dzień wyróżniającym debiutanckie dzieło CD Projektu Red na tle podobnych tytułów.

Wyjątek nie czyni reguły

Pewnie, przed twórcami *Dzikiego Gonu* postawione zostało spore wyzwanie – w końcu musieli dostosować interfejs do potrzeb graczy nie tylko pecetowych, ale też konsolowych, a więc uwzględnić jego obsługę za pomocą zarówno myszy oraz klawiatury, jak i kontrolera. Z tego względu większość ikon występujących na ekranie skondensowano do menu kołowego wyświetlanego jedynie po przytrzymaniu odpowiedniego przycisku. Rozwiązanie to ułatwiało korzystanie z umiejętności i przedmiotów w trakcie bitewnego zamieszania. O ile walorów praktycznych opisanemu elementowi nie można odmówić, o tyle warto rozważyć, czy istniał sposób na zaprojektowanie UI tak, aby było ono użyteczne i zarazem klimatyczne. Odpowiedź brzmi „tak", a najlepszy argument na poparcie tej tezy stanowi *Kingdom Come: Deliverance II*.

Zamiast nijakich ramek i postaci lewitującej w próżni dostajemy Henryka dumnie prężącego pierś pod średniowiecznym portalem. Zakładki ze statystykami mają teksturę pergaminu, a znajdujące się na nich grafiki imitują twórczość artystów z pierwszej połowy drugiego tysiąclecia. Nawet zastosowany font szeryfowy stara się udawać odręczne pismo za sprawą nierówności i niestandardowych odchyleń, pozostając przy tym w pełni czytelnym.

Analogicznie sytuacja wygląda z HUD-em (ang. head-up display) w trakcie rozgrywki. Mimo że jego elementów, zgodnie z wyjątkowo prawidłowo wdrożoną zasadą minimalizmu, jest niedużo, to nie odstają one stylistycznie od świata przedstawionego, pogłębiając poczucie immersji. Niestety **Warhorse to jedno z niewielu studiów AAA, które w ostatnich latach podeszły poważnie do tematu projektowania interfejsów**. Na szczęście w segmencie indie aż takiego zastoju nie ma, choć tutaj także bywało lepiej.

Kiedyś niemal każda gra mogła poszczycić się UI i HUD-em szytymi na miarę.

Interfejsy niediegetyczne

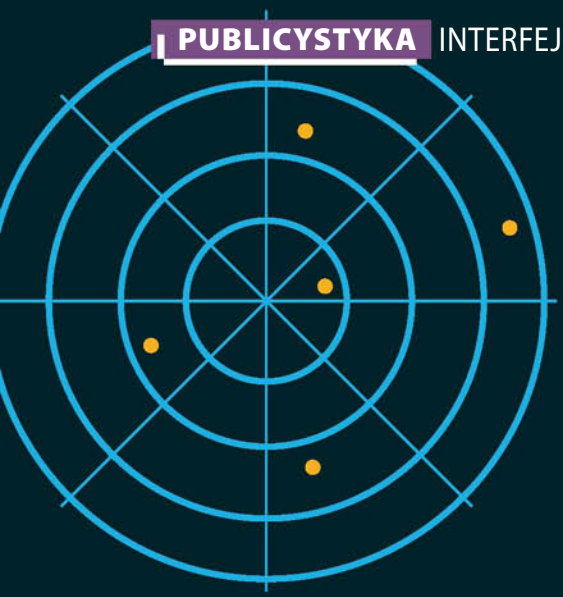
Najczęściej spotykany rodzaj UI w grach wideo. W skrócie: to wszystkie widoczne na ekranie elementy, które nie są częścią ani świata przedstawionego, ani historii. Wskaźnik amunicji w *Doomie*? Niediegetyczny fragment interfejsu. Kompas wskazujący nam drogę do celu w *Skyrimie*? Również. A może licznik punktów w starusieńkim *Super Mario Bros.* stanowi wyjątek? Wcale nie.

Takie rozwiązanie najłatwiej zaimplementować, nie dziwi więc, że twórcy sięgają po nie przy okazji większości projektów. Osobną kwestią pozostaje to, że specyfika danego tytułu często nie pozwala na sensowne wdrożenie jednego z alternatywnych rodzajów interfejsów, zatem, chcąc nie chcąc, jesteśmy skazani na niediegetyczne HUD-y.

LEVEL PROGRESS 75%

(*) To najsensowniejsze tłumaczenie terminu „interface", z jakim miałem okazję się spotkać.

eprasa.pl e6c85a3ba8





Where Winds Meet zalewa nas toną ikon, wskaźników i etykiet.

Klon klona pogania

Zostańmy w obrębie szeroko pojętych erpegów i weźmy na tapet innych przedstawicieli gatunku wydanych w podobnym okresie. Spośród nich wymienić możemy m.in. *Assassin's Creeda Shadows*, *Avowed* oraz *Dragon Age'a: Straż Zasłony* (tak, jestem tego świadomy – sama śmietanka). Wszystkie podane gry mają praktycznie identyczne UI, podobieństwa zaś nie kończą się na ekranie ekwipunku. Ba, ten prezentował się nad wyraz nijako nawet w *Clair Obscur: Expedition 33*, a dziełu Sandfall Interactive ciekawej wizji artystycznej przecież odmówić nie sposób.

Wyróżnić należy za to firmę Atlus – **twórcy *Persony 5* i *Metaphor: ReFantazio* podeszli do tego zagadnienia z większą dbałością, co zaowocowało prawdziwie unikatowymi interfejsami** zgodnymi z duchami obu produkcji. Pochwała nie może też ominąć recenzowanego w tym numerze *Metroida Prime 4: Beyond*. HUD zmienia się tu w zależności od tego, w jakiej formie znajduje się bohaterka. Dla przykładu, przemierzając poziomy w „tradycyjny" sposób, obserwujemy otoczenie z wnętrza hełmu, a prezentowane nam informacje prawdopodobnie widoczne są także dla Samus. To jednak nie wszystko. Nintendo udało się wyeliminować problem niepotrzebnych elementów zalegających na ekranie – kiedy protagonistka przybiera formę kuli, znikają m.in. dane dotyczące zapasów amunicji. Ciekawie wygląda ponadto efekt odbijającej się na wizjerze twarzy bohaterki, gdy np. nastąpi blisko niej mocny rozbłysk.

Nie tylko grafika buduje klimat

Na początku wieku praktycznie każda gra mogła poszczycić się UI i HUD-em szytymi na miarę. Spójrzmy na dźwigające już ponad 20 lat na karku ***Diablo II*. Jednym z głównych budulców klimatu legendarnego dzieła Blizzarda był właśnie interfejs** i choć nie da się zaprzeczyć, że miał kilka wad (np. brak przycisku sortowania przedmiotów), to nawet przelotny widok charakterystycznych ekranów, niby wykutych w kamieniu(**), po dziś dzień przywraca wspomnienia związane z ubijaniem maszkar w okolicach Obozowiska Łotrzyc.

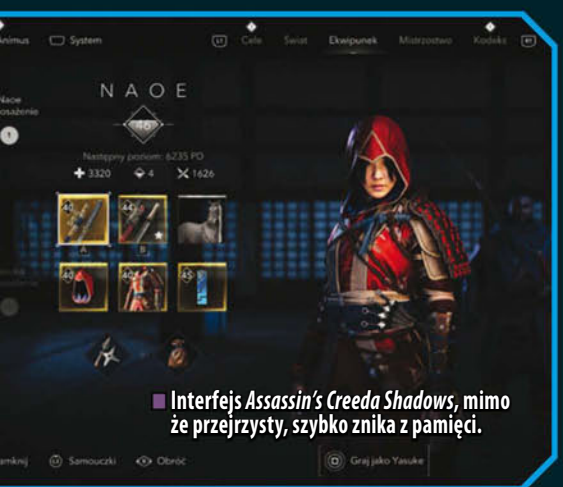
Warto przy tym podkreślić, że sporą rolę odgrywał dźwięk. Każde wduszenie przycisku, czy to związanego z kupnem nowej umiejętności, czy też z zapisaniem ustawień, raczyło nas wpadającą w ucho melodią. Tego samego, niestety, nie da się już powiedzieć ani o trzeciej, ani o czwartej odsłonie *Diablo*.

Ikonoza klątwą interfejsów

Prawdziwy dramat rozgrywa się jednak na ekranach smartfonów. Ze względu na niewielki rozmiar wyświetlaczy tych urządzeń twórcy interfejsów mobilek muszą mierzyć się z niełatwym zadaniem – takie produkcje stosunkowo często mają istne zatrzęsienie menusów, a gdzieś je wszystkie ulokować trzeba. Doprowadza to do zjawiska, które na potrzeby tekstu pozwoliłem sobie określić mianem ikonozy.

Wystarczy rzucić okiem na ekran dowolnego popularnego tytułu z mechaniką gacha, aby doznać prawdziwego zagubienia. Tego typu gry mają tony opcji, zakładek i komunikatów zmuszających nas do pozornie zbędnego (ponieważ w rzeczywistości jest to intencjonalnie opracowany system służący do jak najdłuższego przykucia nas do telefonu) skakania z miejsca na miejsce.

Przykład? Proszę bardzo – ubiegłoroczne action RPG *Where Winds Meet*. Po spędzeniu godziny



Interfejs *Assassin's Creeda Shadows*, mimo że przejrzysty, szybko znika z pamięci.

Interfejsy diegetyczne

Elementy takich UI są widoczne zarówno dla nas, jak i dla postaci w obrębie produkcji, a więc stanowią integralną część świata gry, wzmacniając wrażenie immersji i pozwalając lepiej wczuć się w przypisaną nam rolę.

Świetny, acz już nieco wyświechtany, przykład stanowi *Dead Space*. Każdy fragment HUD-u został zredukowany do wskaźnika na kombinezonie lub broni protagonisty. Wszystko, co dostrzegamy, dostrzega również Isaac Clarke, wliczając w to ekrany ulepszania oręża oraz przychodzące połączenia od enpeców. Dialogi w podobny sposób ukazano chociażby w *NieR: Automata*.

Inną produkcją, która z powodzeniem wdrożyła diegetyczne UI, jest *Firewatch*. Wduszenie przycisku odpowiedzialnego za wyświetlenie mapy sprawia, że bohater bierze ją do ręki i trzyma przed twarzą, umożliwiając nam nawigację po lokacji. Na analogiczne rozwiązanie zdecydowali się m.in. twórcy drugiego *Far Cry'a* oraz remake'u *Silent Hilla 2*. Na honorową wzmiankę zasługują również Pip-Boye z *Falloutów*, odgrywające niezwykle ważną rolę w rzeczonej serii.

(**) W designie odtworzenie cech materiałów znanych ze świata rzeczywistego określamy mianem skeumorfizmu.

eprasa.pl e6c85a3ba8



Interfejsy przestrzenne

Co, jeśli dany fragment UI jest częścią świata przedstawionego, lecz nie należy do jego historii, a wirtualne postacie go nie dostrzegają? W takim przypadku mówimy o interfejsie przestrzennym.

Najwięcej przykładów jego zastosowania znajdziemy w grach sportowych (np. znacznik w miejscu, w którym spadnie piłka, w *Rocket League*), aczkolwiek nie brak też tych bardziej innowacyjnych, jak wskazówki widoczne na ścianach podczas zabawy w *Splinter Cell Conviction.* Dziś tego typu rozwiązanie najczęściej jest wykorzystywane w produkcjach VR.

Ba, nawet kultowe wykrzykniki i znaki zapytania dyndające nad głowami postaci niezależnych w erpegach możemy zaklasyfikować jako elementy interfejsów przestrzennych, podobnie jak linie wskazujące nam drogę do wybranego celu oraz różnokolorowe obrysy kompanów i wrogów w *Overwatchu*.


Mirror's Edge posługuje się jaskrawymi kolorami, aby wskazywać nam drogę.

z dziełem studia Everstone byłem wręcz przebodźcowany od natłoku informacji. Zajrzyj tutaj, tam otwórz skrzynkę, tam przyjmij zadanie, a tam naucz się tai chi od niedźwiedzia – wszystko z osobnym znacznikiem w świecie gry. Oho, to twój piąty pogłaskany kotek! Teraz przejdź do zakładek sześciu różnych wydarzeń, aby odebrać nagrody za ten niesamowity wyczyn.

W międzyczasie w lewym górnym rogu ekranu wyskoczyły dwa nowe powiadomienia. Pierwsze dotyczyło zwichnięcia nogi (prawdopodobnie w wyniku przykucnięcia obok futrzaka), drugie zaś informowało o potrzebie naprawy szkód wyrządzonych w trakcie starcia z bandytami w pobliżu jednego ze straganów. Chociaż produkcja umożliwia wyłączenie części natrętnych ikon, nie sprawia to wcale, że jej interfejs staje się przejrzystszy. Co więcej, projektanci poszli po linii najmniejszego oporu również w innych aspektach, wliczając w to dobór fontu.

Kiedyś to były UI

Być może przemawia przeze mnie nostalgia, niemniej odnoszę wrażenie, że sytuacje takie jak ta opisana w poprzednich akapitach drzewiej nie miały miejsca (a przynajmniej nie na taką skalę jak obecnie). **Złoty środek w projektowaniu interfejsów gier przypada na lata 2005-2010, kiedy to zaimplementowana została już do nich większość przydatnych funkcji**, a samo UI było jeszcze w stanie sprawić przyjemność naszym oczy. Od tamtego momentu developerzy zazwyczaj dążą do maksymalnego uproszczenia wyglądu „międzymordzia", trzymając się utartych schematów i stroniąc od jakichkolwiek eksperymentów na tym poletku.

Porównajmy pierwsze *Dark Souls* i *Elden Ringa*. Wygląd wielu okien nie uległ drastycznej zmianie na przestrzeni dekady. Wyjątek stanowi odarcie karty postaci z większości symboli i nadających tożsamość akcentów, pozostawiono tylko pojedyncze linie oddzielające od siebie poszczególne sekcje. Teoretycznie marginalne posunięcie sprawiło, że interfejs opus magnum FromSoftware stracił swój unikatowy charakter i niknie w zalewie tysięcy mu podobnych. Swoją drogą, japońskim produkcjom przez długi czas udawało się uchować przed minimalizmem, niemniej w końcu mu uległy, czego sztandarowym dowodem został *Elden Ring*.

Prawdziwy dramat rozgrywa się na ekranach smartfonów.

Definicja dobrego interfejsu

Swego czasu wychwalano UI *Mirror's Edge'a* – głównie dlatego, że zdawało się nieobecne. W 2008 roku stanowiło to powiew świeżości, a sama gra tak do końca interfejsu pozbawiona nie była, jako że co i rusz natykaliśmy się na niego w postaci przestrzennej (oznaczone na czerwono obiekty, z jakimi bohaterka mogła wejść w interakcję). **Kolejne lata przyniosły liczne ciekawe pomysły, jak choćby podmuchy wiatru wskazujące w *Ghost of Tsushima* kierunek, w którym powinniśmy się udać.** Diegetyczne elementy UI mają ogromny potencjał, co udowodnił Bloober Team przy okazji *Silent Hilla 2* (o czym więcej w ramce), tym bardziej więc szkoda, iż widujemy je tak rzadko.

Zastanówmy się zatem, co sprawia, że interfejs da się jednoznacznie sklasyfikować jako dobry. Czy odpowiada za to jego wygląd, łatwość obsługi? A może jedno i drugie? Czy złożony z prostych, nijakich pasków HUD erpega osadzonego w średniowieczu jest w stanie zepsuć odbiór gry? Tak, tak i tak. Im prędzej twórcy zrozumieją, że UI stanowi integralną i ważną część większości tytułów (w skrajnych sytuacjach odbiorcy spędzają długie godziny na wpatrywaniu się w menusy), tym prędzej powrócimy do czasów, kiedy wystarczył rzut oka na kursor, aby domyślić się, z jaką produkcją mamy przyjemność obcować. Na szczęście są jeszcze chlubne przypadki, więc tym bardziej warto je docenić. CDA

Metainterfejsy

Metainterfejsy to ciekawy przypadek, jako że istnieją one w obrębie przedstawionej historii, ale już nie bezpośrednio w świecie gry – możemy o nich myśleć jako o próbach zburzenia czwartej ściany.

Do tej kategorii łapią się wszelkie efekty nakładane na ekran w toku rozgrywki, takie jak rozbryzgi krwi po otrzymaniu obrażeń w *Call of Duty* i ślady błota po wykonaniu ślizgu. Możemy śmiało zakładać, iż cyfrowy żołnierz jest świadomy zostania postrzelonym, niemniej rozmazana, czerwona ciecz przesłaniająca widok to jasny komunikat wystosowany w naszą stronę, a brzmi on następująco: schowaj się albo zaraz zginiesz.

Wypada napomknąć również o smartfonie z serii *Watch Dogs*. Zarówno Aiden Pearce, jak i Marcus Holloway wpatrują się bezpośrednio w urządzenie, niemniej nam, graczom, dla wygody ukazywane jest zupełnie nowe okno reprezentujące wyświetlacz sprzętu.



To już nie te same FPS-y?

Trochę żałuje: **Krigor**

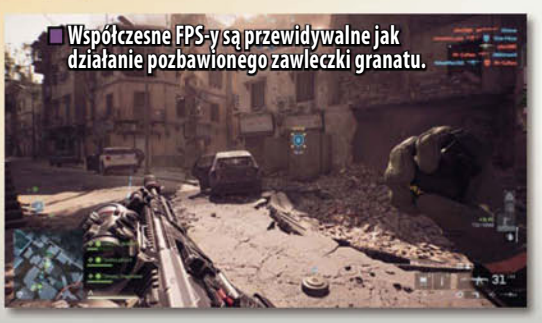
Nie chciałbym, żeby moje słowa zabrzmiały jak narzekanie starego dziada, ale... chyba trochę nam się te pierwszoosobowe strzelanki ostatnimi czasy jednak popsuły.

Gry ewoluują. Ba, zmieniają się całe gatunki. Popatrzmy choćby na tradycyjnie pojmowane RTS-y. W latach 90. święciły triumfy, potem zaś z mainstreamu zniknęły niemal zupełnie. Ich epokę symbolicznie zamknął wydany 15 lat temu *StarCraft II*. **A FPS-y? Cóż, moim zdaniem też – przynajmniej w głównym nurcie – trochę się zamknęły. W sobie.**

Zaraz, zaraz – co ten Krigor wypisuje? Herezje, głupoty? Przecież *Call of Duty*, nawet łapiąc mniejsze i większe zadyszki, jest potęgą, *Battlefield* wraz z szóstą odsłoną wrócił w glorii i chwale, a *Wolfenstein* oraz *Doom* na przestrzeni ostatnich lat ponownie mocno zapisali się w świadomości wirtualnych „strzelaczy". Więc gdzie tu problem?

„Mnie się podobają melodie, które już raz słyszałem". Choć od premiery *Rejsu* minęło ponad 55 lat, to film Marka Piwowskiego w dalszym ciągu dobrze tłumaczy rzeczywistość – nawet tę nową, gamingową. Każdy ze wspomnianych w poprzednim akapicie tytułów eksploatuje przeszłość. Gramy w to, co polubiliśmy kiedyś, a próby porwania młodszych pokoleń często kończą się spektakularną porażką. Popatrzmy na *Quake Champions* z 2017 roku.

Twórcy tej gry chcieli „pożenić" formułę szybkiej arenówki z końca XX wieku ze skillami typowymi dla produkcji typu hero shooter. Skutek? Dzieło studia id Software na lata utknęło w becie, ściągając w szczycie ok. 17 tys. chętnych do zabawy, a obecnie w ciągu doby po tytuł ten sięga zaledwie 200-300 osób. **Nie wyszło również próbującemu kroczyć podobną ścieżką *Battlefieldowi 2042*.** Sukces co prawda odniósł *Overwatch*, tyle że okazał się fenomenem, któremu już nie dorównała kiepsko przyjęta „dwójka". Wszystko wskazuje na to, że mieliśmy do czynienia nie z długoterminowym trendem, lecz z przejściową modą.



Współczesne FPS-y są przewidywalne jak działanie pozbawionego zawleczki granatu.

Współczesne shootery stały się bezpieczne, nudne i powtarzalne.

Zupełnie inną kwestią jest to, że perspektywa pierwszej osoby ostatnimi czasy zeszła na... trzeci plan. Dosłownie, bo fani elektronicznej rozrywki zaczęli przedkładać strzelanki TPP nad te klasyczne. Sztandarowy przykład stanowi tu *Fortnite*, którego sukces pogrzebał plany wydania *Unreal Tournament 4*, skasowanego w 2022 roku. I choć stosunkowo niedawne wzbogacenie sieciowych shooterów o formułę battle royale okazało się największą rewolucją w gatunku od lat 90., to nawet te pozycje nie ustrzegły się wtórności. *PUBG* zatrzymał się w miejscu, a trzy najpopularniejsze tryby wspomnianego tytułu Epic Games to właśnie... różne wariacje na temat wielkiej bitwy. Od lat więc znów gramy w to samo.

Mimo wszystko **patrzę na świat strzelanek TPP z zazdrością – bo tam jednak coś się dzieje** i co jakiś czas dostajemy kolejne sezonowe fenomeny, jak choćby *Helldivers II* czy ostatnio *ARC Raiders*. Tym samym „twórczy środek ciężkości" przesunął się właśnie na pozycje, w których kamera jest zawieszona gdzieś za postacią kontrolowaną przez gracza.

Trudno też nie zauważyć, że FPS-y coraz bardziej zamykają się we własnych gettach. Szczególnie dobrze widać to na przykładzie „tasiemców". Po kolejne odsłony największych serii sięgają przede wszystkim ludzie, którzy w tych cyklach siedzą. Popatrzcie na nasze top 10 gier 2025 roku opublikowane na cdaction.pl – *Battlefield 6*, czyli najlepsze, co się zdarzyło tej marce od kilkunastu lat, wylądował na ostatnim miejscu. Czy to źle świadczy o redakcji *CDA*? Nie, w żadnym wypadku: to raczej kwestia gry, formatu zabawy i tego, co dzieło EA DICE oferuje. Pomimo świetnego gameplayu pozycja ta w istocie niczym nie zaskakuje i nie jest w stanie przyciągnąć kogoś „z ulicy". Najgłośniejsze strzelanki stały się domem „dla swoich".

W *Battlefielda 6* gram jak opętany: na liczniku stuknęło już ponad 250 godzin, a prucie z giwer sprawia mi taką samą frajdę jak w czasach *Bad Company 2* i „trójki". Nie zmienia to jednak faktu, że „szóstka" jak na dłoni pokazuje wady dzisiejszych FPS-ów. **Nie ma tu efektu świeżości. Tej młodzieńczej energii, odkrywania czegoś... niespodziewanego.** Sytuację ratuje trochę scena indie – ale tutaj znów prym wiodą produkcje, które z nostalgią spoglądają w przeszłość, zgrupowane zresztą pod wspólną, bardzo symptomatyczną banderą boomer shooterów. To to samo zjawisko eksploatowania nostalgii – tyle że w sposób intensywniejszy.

A ja chciałbym, żeby FPS-y wróciły do wartych mojego czasu dobrych opowieści o konflikcie. Żeby kampanie singlowe nie były traktowane przez główny nurt jako zapchajdziura, tylko coś, co zapewnia rozrywkę na satysfakcjonującym poziomie. Bez ucieczek w wygodne i puste fabuły o złych korporacjach, jak to się dzieje w cyklach *CoD* i *BF* (ależ to ironiczne, nie?). Historia, wbrew Francisowi Fukuyamie, wcale się nie skończyła, a strzelanki powinny mieć odwagę, by zarówno bawić, jak i przy okazji mówić o tym, co ważne i niewygodne. Tego moim zdaniem dziś nie ma – a szkoda. **|CDA|**

eprasa.pl e6c85a3ba8



„Gry wideo mogą pomóc zmienić swoje życie”

Rozmawiamy z prezesem Fundacji LOTTO im. Haliny Konopackiej o projekcie „Cyber Aktywni”.

Marek Orzechowski, prezes Fundacji LOTTO im. Haliny Konopackiej, opowiedział nam więcej o organizowanej wspólnie z Polskim Związkiem Esportu i wspieranej przez Ministerstwo Sprawiedliwości inicjatywie „Cyber Aktywni”, dzięki której nieletni z zakładów poprawczych mają okazję wejść w świat esportu, cyberkultury i nauczyć się korzystania z cyfrowych narzędzi.

Marek Konopczyński, Pełnomocnik Ministra Sprawiedliwości ds. Nieletnich, o inicjatywie „Cyber Aktywni”:
„Na całym świecie nie ma drugiego takiego projektu dla ludzi przebywających w placówkach poprawczych. Pokazujemy, że ta młodzież nie różni się niczym od tej w zwyczajnych szkołach. Resocjalizacja to nie przymus zmiany, lecz naturalne jej wywołanie. Projekt ten ma wartość edukacyjną, daje kompetencje zawodowe, choćby autoprezentację czy naukę komentarza sportowego. A przede wszystkim nieletni przełamują bariery, nie boją się kontaktu, wychodzą z inicjatywą. Dane pokazują, że 95% młodych ludzi tkwi w internecie, a ci chłopcy i dziewczęta udowadniają, że może on służyć do czegoś innego, pożytecznego i fajnego”.



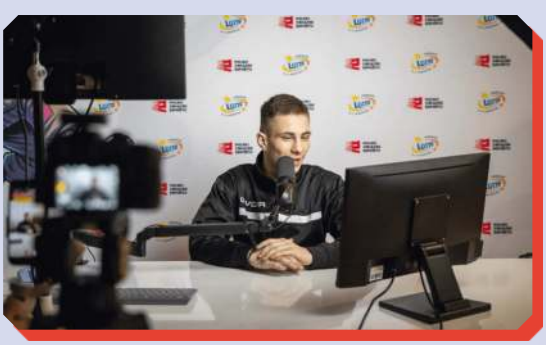
Od lewej na scenie: Marek Orzechowski (Prezes Fundacji LOTTO), Marek Konopczyński (Pełnomocnik Ministra Sprawiedliwości ds. Nieletnich), Łukasz Trybuś (Prezes Polskiego Związku Esportu).

CD-Action: Skąd pomysł na projekt i wzięcie udziału w nim? Mógł się wydawać o tyle nieoczywisty, że jego punktem wyjściowym były gry wideo.

Marek Orzechowski: No tak, gdy tylko zaangażowaliśmy się głębiej w projekt z Polskim Związkiem Esportu, to pierwszym pomysłem były gry wideo. Po szerszej analizie doszliśmy do wniosku, że posłużą one jako nośnik i wabik, aby bardziej zainteresować uczestników naszą wizją, a ta polega na edukacji, na wyrównaniu szans, na dotarciu do młodzieży, która z pewnych powodów ma ograniczony kontakt ze światem. Co więcej, to ludzie pozostawieni sami sobie – bez standardowych warunków rodzinnych czy szkolnych. Gry wideo pozwoliły nam łatwiej porozumieć się z tymi osobami. Dla mnie jest to więc misja społeczna.

Zatem gry wideo stają się tu sposobem na to, aby nauczyć się życia i rynku pracy?

Tak, spokojnie mógłbym się pod takim twierdzeniem podpisać. Gry wideo są przewodnikiem do tego, żeby zmienić swoje życie i wziąć za nie odpowiedzialność.



Na razie mamy do czynienia z programem pilotażowym, choć widnieje nad nim obietnica kontynuacji. Patrząc jednak na aktualne cztery zakłady poprawcze biorące udział w projekcie – czy widać u uczestników pełne zaangażowanie?

Adresatami inicjatywy są młodzi ludzie z bogatym doświadczeniem, ale nawet tutaj – podczas finału – potrafią w ciszy i z zaciekawieniem słuchać przez ponad godzinę panelistów podsumowujących całą inicjatywę.

Zero dogadywania, żartów czy śmiechów, tylko ciągłe zainteresowanie i skupienie. Nie ukrywamy, że zadbaliśmy w trakcie realizacji naszych założeń o podbudowę naukową i wsparcie się własnym doświadczeniem. Wobec tego planujemy dotrzeć w przyszłych edycjach do jeszcze większej liczby zakładów poprawczych, wliczając dalej te tutaj obecne, a moim marzeniem jest powstanie cyfrowej sieci kontaktów, relacji, może nawet i przyjaźni pomiędzy ośrodkami dla nieletnich w całej Polsce. W grupie raźniej i efektywniej.

Ciekawi mnie to, że nad projektem czuwają zupełnie różne światy. Mamy Polski Związek Esportu, czyli byt związany z gamingiem. Mamy Fundację LOTTO im. Haliny Konopackiej, od lat pomagającą w rozwoju rodzimej infrastruktury sportowej. Mamy wsparcie państwowe Ministerstwa Sprawiedliwości. No i mamy też pełne zaangażowanie osób koordynujących działania zakładów poprawczych. Wszystkie te obozy spotykają się tu dziś, by być świadkami turnieju w *EA Sports FC*. Czy to więc moment, w którym ta granica pomiędzy esportem a sportem się zaciera, pod kątem tego, jak może wpłynąć na człowieka?

Uważam, że ta granica już się zatarła. Dzisiaj moje pokolenie, a mam już ponad 50 lat, cały czas traktuje gry lekceważąco, myśląc, że siedzą sobie te dzieciaki i coś tam klikają. Nie, nie – dobry gracz musi być też dobry mentalnie, a i często fizycznie. To już coś więcej niż siedzenie po nocach, wypijanie litrów energetyków i obżeranie się chipsami. Jeżeli ktoś chce naprawdę w tym biznesie gamingowym coś znaczyć, to musi dysponować szeregiem ważnych umiejętności i zdrowych przyzwyczajeń.

Czy „Cyber Aktywni” w takiej formie mogą sprawić, że dzieci i nastolatkowie z zakładów poprawczych będą świecić przykładem w kontekście tego, jak wykorzystać narzędzia cyfrowe, w tym gry i media społecznościowe?

Myślę, że taki jest cel tego programu. By pokazać, że ta trudna młodzież dzięki mądremu i odpowiedzialnemu zastosowaniu technologii w procesie resocjalizacji nie musi być wykluczona ze społeczeństwa, lecz może rozwijać kompetencje potrzebne do bezpiecznego i samodzielnego funkcjonowania.

ARTYKUŁ SPONSOROWANY

eprasa.pl e6c85a3ba8

GRY w wojnę



Strzela i rozmyśla: **Bartłomiej Kluska**

Dojrzewanie gier wideo szczególnie wyraźnie widać na przykładzie tytułów podejmujących tematykę wojenną.

Już jedne z pierwszych gier – tzw. zabawy w artylerię – ubierały w rozrywkową formułę pierwotną funkcję komputerów, czyli obliczanie trajektorii pocisków. W wersji „cywilnej" takich programów podawało się kąt i siłę strzału, biorąc pod uwagę kierunek wiatru oraz ukształtowanie terenu, i obserwowało, czy posłana według tych parametrów rakieta zdoła trafić działo przeciwnika. Jeśli nie, swoją szansę otrzymywał wróg – i tak aż do likwidacji jednej ze stron konfliktu.

Wojna na punkty

Z czasem konflikt zbrojny urósł do rangi jednego z głównych motywów gier – zarówno w wariancie historycznym (gdzie odtwarzano autentyczne bitwy i wojny lub próbowano zmienić ich przebieg), jak i w odmianie fantastycznej (gdzie toczono batalie w światach fantasy lub odpierano ataki kosmitów). Rzecz charakterystyczna, że – zupełnie odwrotnie niż w filmach czy książkach – jedno z najtragiczniejszych doświadczeń w dziejach ludzkości w interaktywnej wersji od razu przybrało rozrywkowe oblicze.

Zauważmy, że **przez całe dekady gry o tematyce wojennej były najczęściej akcyjniakami**, w których (jak w *Commando* lub *Ikari Warriors*) samotny komandos kładł trupem setki sterowanych przez komputer żołnierzy przeciwnej strony sporu albo (jak w *1942*) pilot samolotu bojowego hurtowo likwidował statki powietrzne wroga. Szczególnie znaczący jest tu *Platoon* z 1987 roku, nawiązujący do głośnego filmu Olivera Stone'a. O ile jednak pierwowzór koncentrował się na psychologicznym i moralnym obrazie wojny, przedstawianej jako doświadczenie traumatyczne i pozbawione heroizmu, o tyle egranizacja stanowiła wyłącznie zbiór zręcznościowych wyzwań w dekoracjach konfliktu wietnamskiego.

Z kolei w strategiach użytkownik jako dowódca armii jednym gestem – a w rzeczywistości kliknięciem przycisku myszy – słał do boju całe dywizje rozpikselowanych figurek (za przykład można wziąć osadzone w realiach wojny secesyjnej *North & South*). Również tu śmierć – anonimowa, masowa – nie robiła na nikim wrażenia. A jeśli nawet, wskutek nieporadności gracza lub pechowego rozwoju sytuacji na froncie, ginął protagonista lub jego żołnierze, wystarczyło przecież wczytać z dysku poprzedni zapis rozgrywki, by cofnąć czas i spróbować ponownie.

Realizm bez trudnych pytań

Co ciekawe, armie różnych krajów od zarania elektronicznej rozrywki dostrzegały potencjał tkwiący w naszym ukochanym medium. Już we wczesnych latach 80. na bazie trójwymiarowej strzelanki *Battlezone* powstał symulator czołgów, pozwalający w wirtualnym otocze-



Commando nie było egranizacją filmu ze Schwarzeneggerem.



Możemy wątpić, czy Stone'owi podobała się gra *Platoon* na podstawie jego filmu.



Battlezone dawniej uznawano za realistyczny symulator pola walki.

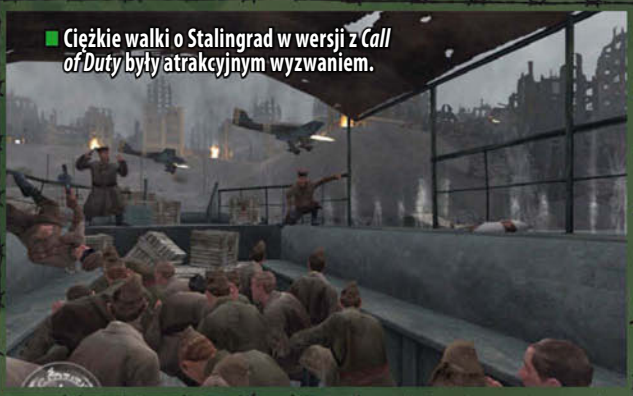
eprasa.pl e6c85a3ba8



GRANIE BEZ ZABIJANIA?

Ciekawym tematem do refleksji mogą stać się podejmowane przez fanów elektronicznej rozrywki próby przechodzenia wybranych tytułów w sposób pacyfistyczny, bez walki. Zdecydowana większość growych mechanik zakłada przecież konieczność pokonania przeciwników w drodze do celu – nie tylko dosłownie i definitywnie (np. zabicie wrogiego żołnierza bronią palną), ale też choćby, jak w przypadku hydraulika Mario, symbolicznie, poprzez naskok na głowę żółwia utrudniającego bohaterowi dotarcie do uwięzionej księżniczki.

Gracze od wielu dekad przyzwyczajani są do rozwiązań siłowych i szybkiego sięgania do przycisku „fire" w kontrolerze, a jednak coraz częściej zastanawiają się, czy da się ukończyć misję bez przemocy. Okazuje się, że nawet w tak niesprzyjających pacyfizmowi realiach jak postapokaliptyczny, wypełniony popromiennymi mutantami świat serii *Fallout* czy stechnicyzowana, będąca rajem dla przestępców metropolia przyszłości z *Cyberpunka 2077* można dotrzeć do finału, nikogo nie zabijając (np. przekradając się obok wrogów lub z nimi rozmawiając). Co natomiast szczególnie interesujące, taki sposób ukończenia produkcji jest znacznie trudniejszy niż ten, w którym gracz w razie potrzeby po prostu sięga po broń i eliminuje przeciwników.



Ciężkie walki o Stalingrad w wersji z *Call of Duty* były atrakcyjnym wyzwaniem.



Arma II to FPS zupełnie inny niż *Call of Duty* czy *Battlefield*.

Czy wojna w grach musi być tylko czystą rozrywką?

niu szkolić kadry amerykańskich sił zbrojnych w skutecznym zabijaniu przeciwników. W następnych dekadach **akademie wojskowe zwróciły uwagę m.in. na serię strategii *Close Combat***. Realistyczne modele morale i zachowań całych oddziałów na froncie, jakie udało się oddać w tych produkcjach, służyły do nauki dowódcom niższego szczebla. *Operation Flashpoint* oraz *Arma*, symulatory współczesnej piechoty, pojazdów i dowodzenia, posłużyły z kolei jako podstawa do stworzenia środowiska *Virtual Battlespace*, oficjalnie wykorzystywanego do treningów przez armie państw NATO.

Rozwój oprawy audiowizualnej oraz powiązanej z nią coraz bardziej filmowej narracji sprawiał, że wojna – jak choćby w seriach *Call of Duty*, *Medal of Honor* czy *Battlefield* – pokazana z perspektywy żołnierza, nabierała autentyczności. Charakterystyczne jest, że w przywołanych tytułach można korzystać z prawdziwych broni. Jednak gracze, wepchnięci pod ciężki ogień przeciwnika, nie dostawali przestrzeni na namysł choćby nad dramatem jednostek w trakcie konfliktu zbrojnego, bezsensowności przemocy czy kwestią „słuszności" sporu. Zauważmy, że **niejako domyślnie zakłada się, iż strona, po której wojuje odbiorca, stanowi „tę dobrą"**.

Niełatwe pytania, trudne odpowiedzi

Ale medium dorosło. Zmiany zwiastowało pojawienie się w 2012 roku *Spec Ops: The Line*, kontynuacji popularnego cyklu, w której wraz z oddziałem komandosów udajemy się do zniszczonego przez kataklizm Dubaju, by ocalić amerykańskich żołnierzy. Jednak dość standardowa dla TPS-ów fabuła szybko zmierza w niespotykanym dotychczas kierunku: czyny gracza, zamiast nagrody, przynoszą ponure konsekwencje, akcja ratunkowa zamienia się w rzeź, a co gorsza, tracimy przekonanie, że to my jesteśmy pozytywnymi bohaterami tej opowieści. Konserwatywna w warstwie mechanizmów gameplayu produkcja dzięki odważnej narracji dekonstruuje gatunek strzelanek, przedstawia wojnę jako źródło traumy i dehumanizacji, a także zmusza (nareszcie!) odbiorcę do refleksji nad przemocą jako formą rozrywki.

Dwa lata później ukazało się ***Valiant Hearts: The Great War* – przygodówka z elementami zręcznościowymi i zarazem piękny antywojenny manifest**. Mimo że to gra – do tego liniowa, a więc z zakończeniem – jej głównym walorem jest ukazanie, jak bardzo konflikty zbrojne nie mają sensu dla zwykłych ludzi. Ci przecież, w normalnych okolicznościach, nie podnieśliby ręki na tych, których teraz muszą krzywdzić. Charakterystyczne, że w rzadkich, jak na taką tematykę, scenach batalistycznych głównym zadaniem czworga protagonistów jest nie eliminacja wrogich sił, lecz zachowanie życia.

eprasa.pl e6c85a3ba8



Żołnierze znajdują zbezczeszczone flagi USA. Ważny fabularnie moment *Spec Ops: The Line*.



Jak widać, *Valiant Hearts* radziło sobie z fabułą bez rozbudowanych dialogów.



Czy wojna uczy?

W tym samym czasie do rąk graczy trafiło polskie ***This War of Mine*. Tu przejmujemy kontrolę nie nad armią czy niepokonanym komandosem, lecz nad grupką cywilów**, których podstawowym celem jest przetrwanie w samym środku oblężonego miasta. Żyjąc w atmosferze ciągłego zagrożenia i napotykając szereg nieprzewidywalnych sytuacji wykreowanych przez stale zmieniające się warunki na polu walki, trzeba mierzyć się np. z problemem głodu, braku lekarstw czy niebezpieczeństwem, jakie stwarzają snajperzy. Dzieło rodaków zmusza też do trudnych wyborów. Czy poświęcić słabszą lub chorą jednostkę (np. dziecko) dla dobra grupy? Czym innym jest oglądanie postaci stających przed tego rodzaju dylematami w filmie czy czytanie o nich w książce, a czym innym uczestnictwo w takiej historii w ramach interaktywnej opowieści.

No właśnie. Potencjał dydaktyczny tkwiący w tej sytuacji dostrzegło nawet Ministerstwo Edukacji Narodowej – ***This War of Mine* to jedyna gra wpisana na listę lektur uzupełniających w polskich szkołach.** Dzieło 11 bit studios można wykorzystać na lekcjach języka polskiego poświęconych analizie postawy cywilów w trakcie wojny (nauczycielom sugeruje się zestawienie przeżyć uczniów graczy z tymi opisanymi choćby przez Mirona Białoszewskiego w *Pamiętniku z powstania warszawskiego*).

Z kolei na lekcjach wiedzy o społeczeństwie ten tytuł powinien stać się fundamentem dyskusji o prawach człowieka podczas konfliktu zbrojnego. Wreszcie – zgodnie z zaleceniami MEN – na etyce lub godzinie wychowawczej warto użyć *This War of Mine* jako punktu wyjścia do rozmowy o empatii i solidarności. Wszystkie te tematy nauczyciel jest w stanie oczywiście „przerobić" na podstawie tradycyjnych lektur, niemniej szkoły coraz częściej rozumieją, że możliwość współdecydowania o losach bohaterów i ponoszenia konsekwencji tych decyzji jest bezsprzecznie bardziej wartościowa edukacyjnie.

Proste mechaniki, skomplikowane historie

Nie można niestety powiedzieć, by wymienione wcześniej dzieła stały się zaczątkiem większej fali produkcji, które za cel stawiałyby sobie próbę refleksji nad konfliktami zbrojnymi. Wręcz przeciwnie – wojna w grach coraz wyraźniej przypominała niezbyt mądry film sensacyjny (kampanie fabularne w kolejnych odsłonach *Call of Duty*), brutalną, będącą tylko pretekstem dla destrukcji piaskownicę (*Mercenaries*, *Far Cry 4*), a nawet... sport zespołowy (*Battlefield*). **Tematyka wojenna stawała się dość makabrycznym parkiem rozrywki, prowadząc do banalizacji śmierci i estetyzacji przemocy.** Ci, którzy oczekiwali od elektronicznej rozrywki czegoś więcej, czasem jednak dostawali takie tytuły.

Perełką okazało się np. polskie *My Memory of Us* z 2018 roku, będące opowieścią o przyjaźni chłopca i dziewczynki żyjących w świecie opanowanym przez armię robotów Złego Króla. Mimo umowności baśniowej fabuły z łatwością dostrzeżemy w niej analogie do losów Warszawy podczas II wojny światowej, a zwłaszcza żydowskiego getta. Brak tu dosłownie pokazanej przemocy, za to dużo jest symboliki (np. wrogie maszyny można odczytywać jako metaforę dehumanizacji opresji), a na konflikt zbrojny patrzymy oczami dziecka. Dzieło studia Juggler Games pod przygodowo-platformową mechaniką skrywa uniwersalną opowieść o przetrwaniu, solidarności i nadziei. Przypomina też, że wojna to coś więcej niż seria bitew do wygrania.

Bezpośrednio w czasach Wielkiej Wojny osadzone jest *11-11 Memories Retold* (co ciekawe, wydane w listopadzie 2018 roku, a więc dokład-

eprasa.pl e6c85a3ba8



W *This War of Mine* ważni byli nie żołnierze, lecz cywile.



My Memory of Us opowiadało o okrucieństwach wojny bez graficznej dosłowności.



11-11 Memories Retold to ciekawy tytuł osadzony w realiach Wielkiej Wojny.



Conscript pokazuje, że podczas wojny bohaterstwo bardzo często kończy się źle.



W *Burden of Command* bycie dowódcą jest zdecydowanie trudniejsze niż w innych strategiach.



Uczy, nie bawi

Ukrainian Fight Drone Simulator pozwala wcielić się w operatora bojowego drona wykorzystywanego we współczesnej wojnie i jest to komercyjna, dostępna na Steamie, wersja programu użytkowanego w prawdziwym szkoleniu wojskowym. Mamy więc różne typy maszyn do pilotowania (kamikadze, bombardujące, obserwacyjne...) i różne typy misji do przetrenowania, nie ma natomiast fabuły prowadzącej do zwycięstwa. Choć sprzedawany w serwisie z grami, *UFDS* to narzędzie edukacyjne na miarę naszych ponurych czasów. „Jeśli szukasz frajdy, tutaj jej nie znajdziesz. Za to nauczysz się trafiać kamaza ukrytego w hangarze" – pisał Marcin Strzyżewski w recenzji opublikowanej w serwisie cdaction.pl.

Na poważnie o wojnie opowiadają głównie produkcje niezależne.

nie w setną rocznicę zakończenia tego konfliktu). To przygodówka, w której gracz naprzemiennie kieruje krokami dwóch walczących po przeciwnych stronach żołnierzy: kanadyjskiego fotografa marzącego o bohaterskich czynach i niemieckiego inżyniera pragnącego odnaleźć zaginionego gdzieś na froncie syna. Również tu akcja koncentruje się nie na starciu zbrojnym, lecz na emocjach, wyborach moralnych oraz relacjach międzyludzkich.

Zwyciężyć znaczy przeżyć

Szukając zupełnie już współczesnych przykładów gier wojennych z ambicjami, **powinniśmy sięgnąć po *Coming Home* (2023), kontynuację *Valiant Hearts***, w której obok dobrze już znanych bohaterów spotykamy m.in. czarnoskórego żołnierza armii francuskiej. Choć to platformówka z akcją osadzoną w czasach I wojny światowej, brak tu systemu walki i konieczności zabijania przeciwników (pojawiło się za to np. opatrywanie rannych i ucieczka przed bombardowaniem), a cel rozgrywki zdradza już podtytuł. W tych samych realiach osadzony jest *Conscript* (2024) – survival horror z bitwą pod Verdun w tle – gdzie żołnierz przemierza okopy i zniszczone fortyfikacje w poszukiwaniu zaginionego brata.

Na koniec tego skrótowego przeglądu zmieńmy epokę i gatunek gier, zerkając na *Burden of Command*, wydanego w 2025 roku taktycznego erpega. Osadzona w realiach II wojny światowej kameralna produkcja opowiada o losach 7. Pułku Piechoty USA i pozwala wcielić się w oficera prowadzącego żołnierzy do boju. Zwycięstwo jest tu oczywiście ważne, ale dowodzenie okazuje się serią trudnych emocjonalnie decyzji (co potęguje permanentna śmierć podkomendnych). Czy np. ratować rannego towarzysza broni i ryzykować niepowodzenie misji, czy pozostawić go na pewną śmierć? Rzadko w tym medium wybory gracza ważą aż tyle, a sukces militarny bywa okupiony dylematami moralnymi...

Czekając na *Szeregowca Ryana*

Trudno oczywiście nie zauważyć, że wymienione tytuły, choć niewątpliwie udane, to produkcje raczej niszowe w kontekście liczby odbiorców i skromne, jeśli chodzi o budżet. A mimo że przykład kinematografii jednoznacznie pokazuje, iż połączenie sukcesu komercyjnego i artystycznego jest możliwe, gry wideo wciąż czekają na swojego *Szeregowca Ryana*.

Tymczasem rzeczywistość dopisuje do naszych rozważań smutną puentę, a **wojna, która w ostatnich dekadach zdawała się już tylko domeną opracowań historycznych i właśnie popkultury, staje się czymś, co czai się tuż za progiem domu**. Niewykluczone, że właśnie dlatego gry coraz śmielej, zamiast opowiadać o dawnych konfliktach zbrojnych, próbują mierzyć się ze współczesnym obrazem takich wydarzeń. Nawet jeśli w większości, jak *Battlefield 6*, robią to w formie czysto rozrywkowej, też pełnią użyteczną funkcję – poprzez bezpieczną wirtualną zabawę neutralizują lęk przed tym, co może stać się udziałem nas wszystkich. |CDA|

eprasa.pl e6c85a3ba8

PLATFORMY: PC, X360, XBOX
PRODUCENT: FUNCOM
GATUNEK: PRZYGODOWA
ROK PREMIERY: 2006 (PC, XBOX), 2008 (X360)

20 lat DREAMFALL THE LONGEST JOURNEY

Dreamfall
The Longest Journey

NIESŁUSZNIE ZAPOMNIANE

Wraca do śnienia: **Daniel „Zhabi" Szczepankiewicz**

Są takie gry, których premiera wyznacza nowe standardy. Wówczas zupełnie zapominamy o poprzedniczkach ongiś mozolnie przecierających gatunkowe szlaki.

Dzieło Funcomu nie miało łatwo. Z jednej strony *Dreamfall* to długo wyczekiwany sequel *The Longest Journey* z 1999 roku, z drugiej – gra ukazała się w niezwykle trudnym dla gatunku momencie. **W połowie pierwszej dekady XXI wieku klasyczny model przygodówek znajdował się w głębokim regresie**, ciesząc się zaledwie ułamkiem dawnej popularności. Porzucenie tego typu produkcji przez LucasArts po klapie *Grim Fandango* (1998), a także zmiana oczekiwań odbiorców sprawiły, iż niewielu wydawców pozostało zainteresowanych finansowaniem ryzykownych projektów. **Żanr zaczął być postrzegany jako relikt interesujący jedynie zagorzałych weteranów** – co nie miało szans zapewnienia stabilnego przychodu.

Niemniej jakimś cudem w dobie intensywnej implementacji pełnego 3D, premiery siódmej generacji konsol oraz dominacji gier akcji wykiełkowały dwa nowe nurty przygodówek. Oba jawiły się jako interaktywne, wręcz filmowe doznania, jednakże kroczące różnymi ścieżkami. Pierwszą podążył, kładący nacisk na dynamikę, *Fahrenheit* z 2005 roku, drugą zaś – z nieco bardziej książkowym założeniem – *Dreamfall*. Choć produkcja ta formalnie bywa uznawana za kontynuację tradycyjnego point'n'clicka, w praktyce stanowi radykalne odejście od gatunku.



Pierwsze i ostatnie „epickie" starcie.

Skąd to się wyśniło?

Ragnar Tørnquist, główny projektant *Dreamfalla*, doskonale wiedział, że klasyczne przygodówki odeszły do lamusa, a gatunek musi ewoluować. Ukuł więc termin „nowoczesna przygoda" (ang. modern adventure) i powtarzał, że tworzenie gier polega na uczeniu się od innych. Inspirację dla jego dzieła stanowiła pokaźna lista tytułów: *Silent Hill* oraz *Resident Evil* (atmosfera, elementy zręcznościowe), *Final Fantasy* i *KotOR* (rozwinięte lore świata i rozbudowana fabuła) czy *Eternal Darkness* (skupienie się na psychologii postaci, wprowadzenie wielu bohaterów).

Ponadto **Tørnquist często wymieniał Neila Gaimana oraz Jossa Whedona jako autorytety, których twórczość kształtowała *Najdłuższą podróż*, a także jej „sequel"**. Model narracji miał wyróżniać *Dreamfalla*, dlatego projektant dystansował się od filmowości znanej z *Fahrenheita*. Jego celem było zachowanie literackiego charakteru opowieści, nawet kosztem dynamiki rozgrywki. Nie oznaczało to jednak całkowitego odcięcia się od inspiracji kinem, czego ślady widać w licznych motywach popkulturowych (choćby fani serii *Ring* znaleźli tu coś dla siebie).

Ewolucja narracji i estetyki

By osiągnąć zamierzony efekt ewolucji gatunku oraz wkroczyć na rynek konsol, zdecydowano się na sterowanie typowe dla gier w 3D (klawiatura

eprasa.pl e6c85a3ba8



Najlepszy duet gier przygodowych. Rzekłem!



Korpo dba o czystość, sprząta nawet świadków!

i myszka albo pad). Wiązało się to z porzuceniem klasycznego interfejsu point'n'clicków oraz znacznym uproszczeniem menu. Kamera przeniosła się za plecy bohaterów, a do tego ograniczono uciążliwe polowanie na piksele, dodając podświetlającą wszystkie interaktywne obiekty opcję skanowania otoczenia. **Zagadki w *Dreamfallu* stały się formalnością – największą trudność stanowił okazjonalny backtracking.** Twórcy chcieli, aby ich dzieło ukończyło więcej osób niż odsłonę z 1999 roku.

Największe kontrowersje wzbudziły elementy skradankowe tudzież sekwencje walki (patrz: ramka). Za pomocą owego eksperymentu z hybrydową formą twórcy próbowali uzyskać kompromis między narracją a standardem rynkowym. Co ważne, typowo akcyjniakowe mechaniki nigdy nie zdominowały gry, choć stanowiły jej istotną część. Filmowości dodawała też ścieżka dźwiękowa – kompozytor Leon Willett wspominał, że tytuł wymagał wręcz „hollywoodzkiego podejścia" i że rzadko czerpał inspirację z poprzedniczki. Niemniej nostalgiczna muzyka rozbrzmiewająca, kiedy

W *Dreamfallu* **głównym motywem staje się wiara, a bohaterowie ją tracą (April), odzyskują (Zoe) i kwestionują (Kian)**. Po prawdzie w *Najdłuższej podróży* pojawia się podobny wątek, skupia się jednak na innym aspekcie – poczuciu własnej nieistotności w świecie. „Dwójka" została finalnie produkcją, która wyprzedziła wiele innych tytułów, poruszając problematykę depresji wśród młodych, wypalenia życiowego, konieczności stosowania VPN-u w celu zachowania anonimowości, kryzysu wiary oraz instytucji religijnych, a także korporacyjnego gromadzenia danych w celach (nie tylko) marketingowych.

Tutaj również pojawiły się opcje dialogowe, lecz stanowiły wówczas jedynie „kosmetykę", bo produkcja i tak kończyła się, doprawdy paskudnym, cliffhangerem. Trzecia odsłona ukazała się aż osiem lat później – kiedy to rynek „nowoczesnych przygodówek", przemianowanych na gry narracyjne, był już w pełni rozwinięty. Wydawane w formie sezonów, tego rodzaju tytuły zbliżyły się z kolei do seriali, tak popularnych u zarania epoki streamingu.

Ragnar Tørnquist wiedział, że klasyczne przygodówki muszą ewoluować.

bohaterka błędnym wzrokiem spogląda przez szybę pojazdu czy w oczy nowemu partnerowi, po latach wydaje się dość tanim chwytem.

Fahrenheit silniej akcentował kinowość poprzez sekwencje QTE, dynamiczny montaż oraz sterowanie podporządkowane rytmowi scen. ***Dreamfall*, mimo zapożyczeń z akcyjniaków, zachował spokojniejszy charakter rozgrywki**, skupiony na rozbudowywaniu przedstawianej historii.

Głęboki sen

Jako absolwent filozofii Tørnquist skupiał się na wprowadzeniu do opowieści głębi tudzież duchowości. Twórcy nie chcieli przedstawić kolejnej gry o ratowaniu świata, lecz zawrzeć w fabule wielowarstwowe tematy.

Początki growych seriali

Dreamfall: The Longest Journey również miał być jedynie pierwszym etapem. Wydany zbyt pospiesznie, doczekał się masy cięć, niedomkniętych wątków i pytań bez odpowiedzi. **Dzieło studia Funcom aż prosiło się o kontynuację**, lecz słabe wyniki sprzedażowe oraz wysoki w owym czasie poziom piractwa (twórcy szacowali, iż 200 tys. kopii zostało pobranych nielegalnie jeszcze przed premierą) sprawiły, że ogłoszone już w 2007 roku (!) *Dreamfall Chapters* miało nigdy nie ujrzeć światła dziennego. Firma skierowała wszystkie siły do prac nad zyskującymi olbrzymią popularność grami MMO.

W wywiadach z projektantem pojawiały się kolejne ważne informacje. Fabuła „rozdziałów" została już przygotowana. Produkcja w istocie miała być podzielona na odcinki, wymagać dostępu do internetu, ponadto planowano ją rozwijać przez dłuższy czas. Czy gra wyszłaby w takiej formie, jaką znamy dziś? Prawdopodobnie nie, ale pewne jest, iż *Dreamfall* stanowił „odcinek pilotażowy" nadchodzącej serii.

Tørnquist powiedział kiedyś, iż planował również drugą *Najdłuższą podróż* (*Dreamfalla* nigdy za bezpośredni sequel nie uważał), a tak się składa, że od jakiegoś czasu na jego socialkach coraz częściej pojawiają się nowinki o zapowiedzianym już w 2013 roku projekcie *The Longest Journey Home*. Patrząc na to, z jakim poślizgiem wychodzą kolejne odsłony serii, być może wkrótce doczekamy się oficjalnego potwierdzenia.

Zapomniane źródło inspiracji

Pozostaje zadać pytanie, czy to *Dreamfall* zapoczątkował trend na „epizodyczność". Nie do końca, gdyż Telltale Games już w 2007 roku wydało *Sama & Maksa: Sezon 1*. Należy jednak mieć na uwadze, iż gra Tørnquista od początku była nastawiona na taką formę wydawniczą. Choć nie odniosło komercyjnego sukcesu porównywalnego z późniejszymi produkcjami konkurencji, wiele założeń dzieła Funcomu znalazło kontynuację w jej twórczości.

Serialowa struktura, skupienie się na relacjach międzyludzkich oraz dialog jako podstawowe narzędzie interakcji stały się fundamentem nowego nurtu przygodówek. Telltale uprościło mechanikę, Dontnod natomiast pogłębiło warstwę emocjonalną i obyczajową. **Konkurencyjne studia realizowały cele, które *Dreamfall* wstępnie zarysował.** W tym sensie produkcja Tørnquista i jego ekipy jawi się nie jako bezpośredni wzorzec, lecz jako prototyp bądź ważny etap przejściowy między klasyczną przygodówką a nowoczesną grą narracyjną. **|CDA|**

NO I PO CO?

Trudno określić, co w dziele Funcomu jest bardziej irytujące: skradanie się polegające na ukrywaniu się przed wzrokiem strażników lub chodzeniu po „cichej" powierzchni w odpowiedniej odległości od nich czy toporna walka ograniczająca się do blokowania oraz szybkiego bądź silnego ataku. Oba systemy zostały totalnie pozbawione głębi, przez co, zamiast zbliżać *Dreamfalla* do typowych gier akcji, zaburzały jedynie narracyjny rytm przygodówki.

eprasa.pl e6c85a3ba8



Od zwykłej rozrywki do posthumanizmu

Skupiał się na teraźniejszości: **Mateusz J. Bonifaczuk**

Niekiedy dopada nas znużenie grami. Wówczas jedna część „ja" gracza pamięta, że medium to stanowiło żywe źródło frajdy, druga natomiast nie widzi w nim nic interesującego. Psychika szuka wtedy usilnie sposobu na przywrócenie poprzedniego stanu rzeczy, najlepiej – powrotu do przeszłości.

W sieci trafiłem również na jeden ciekawy komentarz, sugerujący, że część z nas, która kiedyś dużo grała, niejako przyzwyczaiła się do kojarzenia wolnego czasu z tą czynnością. Przez to – tutaj moje dopowiedzenie – jest teraz w jakiś sposób bezradna, bo nie wie, co z owym czasem robić, gdy preferowana do tej pory forma rozrywki już tak nie absorbuje.

Wypalony gracz, wypalona branża

Dobre internetowe dusze doradzają zarówno zrobienie sobie dłuższej przerwy w graniu, jak i próbowanie niepreferowanych dotąd gatunków, podają też konkretne przykłady innych hobby z „wysokim skill ceilingiem" (z ang. pułap umiejętności). Sugeruje to, że **gry wciąż bawią nas poprzez stawianie nam wyzwań**. W momencie utraty atrakcyjności zaś wymagałyby znalezienia – przynajmniej tymczasowo – nowego zajęcia stanowiącego zadanie, któremu trzeba podołać, okazję do rozwoju i zdobywania wiedzy.

Czasem jednak znużenie nie musi wynikać z naszego zmęczenia, lecz ze zmęczenia samej branży. Wciąż emocjonalnie związany z markami takimi jak *Diablo*, doświadczam silnych dysonansów. Jak w końcu nazwać inaczej sytuację polegającą na tym, że przytłoczony czwartą odsłoną serii, włączam sobie na „odtrutkę" kultową „dwójkę"? I nie chodzi tutaj wcale o nostalgię (akurat ją ostatnia produkcja Blizzarda potrafi „nakarmić"), tylko o błyskawiczne zmęczenie poznawcze, jakie odczuwam tuż po zalogowaniu się do gry. Z każdej strony informuje mnie ona o jakimś nowym mechanizmie, któremu musiałbym poświęcić dodatkowy czas, by móc go rozgryźć i – nadążając za resztą zaangażowanych użytkowników z całego świata – wydajnie optymalizować swoją postać.

Kiedyś kradłeś, teraz bierz!

Dawniej dało się dostrzec wpływ powszechnego piractwa na czerpanie satysfakcji z elektronicznej rozrywki. Szczególnie w czasach, gdy gracz nie musiał przejmować się kupowaniem fizycznych nośników z „czarnorynkowymi" kopiami, ponieważ wystarczało zostawianie na noc uruchomionego komputera z dostępem do internetu. Okej, niekoniecznie na jedną, było to jednak wyłącznie kwestią cierpliwego czekania. Koniec końców **w momencie, w którym człowiek mógł spróbować wszystkiego, wszystko zaczynało tracić smak**. Moim zdaniem nowym wcieleniem tej klęski urodzaju są... liczne okazje do darmowego zdobywania gier, i to wcale nie tylko małych, tańszych produkcji, ale też całkiem „świeżych" (i wciąż drogich) tytułów wysokobudżetowych.

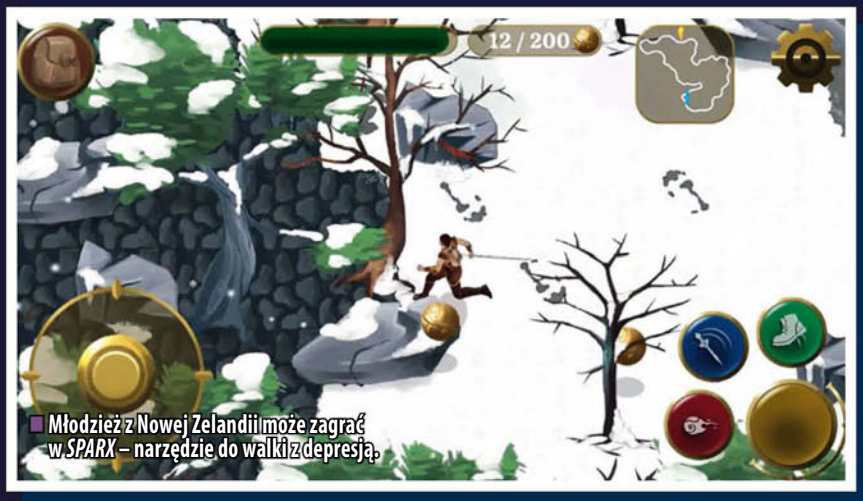
Czytasz w końcu, drogi czytelniku, magazyn, który nie przyciągałby cię już do siebie wizją dołączonej doń płytki z „pełniakiem", ponieważ dziś trudno uznać taki gratis za coś atrakcyjnego. Ów dodatek stracił przez to biznesowe uzasadnienie. Niejako stał się reliktem epoki gier będących samymi w sobie czymś interesującym i cennym, nawet jeśli nie wpisywały się w gust odbiorcy.

Kiedyś gracze byli naturalnie zmuszani do rozszerzania swoich zainteresowań, co zresztą owocowało licznymi pozytywnymi zaskoczeniami i dobrymi wspomnieniami z produkcji, które zdawały się na pierwszy rzut oka nieciekawe.

eprasa.pl ec695a3ca8



Plan na wieczór: *Diablo IV* i podcast puszczony w tle.



Młodzież z Nowej Zelandii może zagrać w *SPARX* – narzędzie do walki z depresją.

Dziś za to mamy sytuację odwrotną – jeśli lubimy jakiś konkretny gatunek, nie widzę przeszkód, by zaplanować sobie cały kalendarz premier mogących nasycić nasz głód przez kolejny rok. Pozostaje tylko pytanie: Czy w graniu chodzi wyłącznie o zabawę i rozrywkę?

Gracze to hedoniści?

Jeśli spojrzymy na różne publiczne wypowiedzi na temat elektronicznej rozrywki, możemy dostrzec, że motywacje odbiorców gier bywają domyślnie rozpatrywane jako hedonistyczne. Mieliby oni z tej perspektywy kierować się jedynie przyjemnością, i to w szczeniackim wydaniu, bo **choć medium znacznie rozwinęło się narracyjnie od czasów *Ponga* i *Arkanoida*, wciąż przyczepia się do niego łatkę „dziecinnego"**, a więc i służącego wyłącznie do zabawy. W efekcie dojrzały, dorosły gracz miałby rzekomo być kimś, kto trwa w regresie, a jego groteskowe symbole stanowiłyby czapka ze śmigiełkiem, przykrótkie spodenki oraz chipsy i słodycze rozsypane na kanapie. Wielki, infantylny smarkacz w kryzysie wieku średniego.

Oczywiście dokonuję tutaj prześmiewczej hiperboli, ale nie sposób tak nie żartować, jeśli weźmie się pod uwagę fakt, z jaką trwogą część socjologów lub psychologów stwierdza, że żyjemy w czasach latorośli wychowywanych przez grających ojców. Trąci to niekiedy obawą przed sytuacją, w której jedne dzieci wychowują drugie. **Po miłośnikach elektronicznej rozrywki jako społeczeństwo spodziewamy się wtedy braku kontroli nad swoim hobby, przesady, fascynacji niskimi instynktami.** Jednym słowem: niedojrzałości.

Stąd też coraz więcej głosów mających na celu nadanie temu medium odpowiedniego statusu i powagi. Piotr Klimczyk w artykule *Psychologia gier wideo – zarys problematyki i jej akademicka legitymizacja* dokonuje przeglądu badań naukowych nad grami. Wychodzi przy tym z założenia, że w polskiej myśli psychologicznej poświęca się im za mało uwagi. Możemy dowiedzieć się z jego analizy, że radość ze spędzania czasu przed konsolą (lub komputerem) i aspekt „zabawowy" nie są jedynymi, lecz jednymi z głównych powodów popularności tej formy rozrywki. Co warto podkreślić, niesłabnącej popularności, w końcu według prognoz do roku 2028 na całym świecie będą cztery miliardy graczy.

Gramy, by stawać się kimś innym i doświadczać nieskrępowanej wolności.

Nie chodzi tylko o frajdę

Odbiorcy dojrzewają, a produkcje zmieniające się wraz z nimi stają się odpowiedzią na inne potrzeby, np. emocjonalne. I – co warte podkreślenia w kontekście wspomnianego rzekomego hedonizmu – nie chodzi wyłącznie o pozytywne, przyjemne doznania. Z dokonanego przez autora przeglądu badań wynika, że **osoby doświadczające negatywnych stanów w trakcie rozgrywki czują większą satysfakcję po ukończeniu trudnego dzieła**. Poniekąd tłumaczyłoby to zarówno tęsknotę za wymagającymi produkcjami retro, jak i popularność współczesnych łamaczy klawiatur i padów pokroju *Hollow Knighta: Silksonga* czy całej gałęzi soulslike'ów.

Wymagające tytuły stwarzają również przestrzeń do refleksji nad naszymi zdolnościami, w tym umiejętnością uczenia się. Zresztą rzecz nie tylko we frustracji i gniewie, gdy stoi przed nami poważne wyzwanie. Według badań smutek u graczy może pełnić taką samą funkcję jak u odbiorców innych dziedzin sztuki, mianowicie prowadzi do zadumy. W efekcie wybraną produkcję da się konsumować, dobrowolnie wystawiając się na trudne, czasem negatywne stany i myśli. Celem jest wtedy unikalność przeżycia oraz możliwość poznawania nowych perspektyw na konkretne tematy. Chyba przyznacie, że nie brzmi to jak typowo popcornowa rozrywka.

Byle na przełaj, byle gdziekolwiek

Łukasz Winnicki w artykule *Co jest źródłem satysfakcji gracza? O kluczowej roli wymiany autystycznej w grach komputerowych* opisuje wyniki swojego badania. Jego wyjściowym założeniem było to, że elektroniczna rozrywka opiera się na zjawisku wymiany, konkretniej: wymiany autystycznej, która zachodzi między człowiekiem a środowiskiem. Odbiorca miałby w tym przypadku wymieniać wolny czas na satysfakcję w taki sposób, w jaki myśliwy zamienia swój czas w upolowaną zwierzynę.

Badanie wykazało, że **zdecydowanej większości osób zdarzało się błądzić po wirtualnych światach**. Sam pisałem o tym chociażby w tekście o fenomenie postapokalipsy (*CDA* 01/2025), upatrując powodów jej popularności m.in. w tym, że gry osadzone w powojennym lub postkatastroficznym entourage'u to jednocześnie interaktywne środowiska sprzyjające wyciszeniu, relaksowi i ucieczce przed licznymi bodźcami świata rzeczywistego.

Gracze powoływali się w badaniu na chęć eksploracji, zaglądania do zakamarków świata przedstawionego i podziwiania samego jego piękna. Ponadto udzielili odpowiedzi wskazujących na

eprasa.pl e6c85a3ba8



Nawet gry, w których nie widzimy naszej postaci, zachęcają do wpływu na jej wygląd. (*Cyberpunk 2077*)



Wiele produkcji indie – jak *La-Mulana* – stara się zagospodarować tęsknotę za mękami w starych grach.

to, że tak naprawdę proces ten ma cele, tylko niejako wtopione w tło rozgrywki. Szukamy przecież misji pobocznych, chcemy lepiej zrozumieć zarówno zaprezentowane nam uniwersum, jak i toczącą się w jego wnętrzu historię, rozglądamy się za znajdźkami i easter eggami.

Badanie kwestionariuszowe wykazało również, że **gracze odwiedzają wirtualne światy, ponieważ pragną doświadczać ciekawych historii**. Deklarowali też chęć wspomnianej już tutaj ucieczki od rzeczywistości i poradzenia sobie ze stresem dzięki elektronicznej rozrywce. Wspominali jednak o czymś jeszcze: to medium pozwala im być kimś innym oraz doznawać nieskrępowanej wolności.

Wpływ kultury na sens grania

Dążenie do swobody, przyjmowania nowych ról, zmiany wizerunku – to przykłady pragnień mogących wynikać nie tylko z osobistych cech i potrzeb gracza, ale też z samej kultury, w której jest zanurzony. Żyjemy w końcu w dobie indywidualizmu (przez pesymistów, takich jak ja, nazywanego momentami hiperindywidualizmem), a także wzbudzanych przez media społecznościowe fantazji o plastyczności człowieka i jego atrybutów pozwalającej dostosowywać go do konkretnych wymagań oraz standardów.

Oczywiście zdążyliśmy już jako społeczeństwo zauważyć, dokąd to prowadzi (stąd nasze kontrfantazje przybierające np. formę filmów takich jak *Substancja*), sam odruch dążenia do perfekcji pozostaje jednak silny. **Tam, gdzie rzeczywistość stawia granice, gry je znoszą.** Możemy być w nich kimkolwiek chcemy, a nawet więcej – stać się kimś, kim nigdy nie chcielibyśmy być, wyłącznie po to, by przekonać się, jakie to uczucie. Stąd też poruszamy się swobodnie dzięki elektronicznej rozrywce po spektrach nie tylko estetycznych, ale też moralnych.

To samo tyczy się indukowanych w nas przez kulturę pragnień niezależności i niczym nieskrępowanej swobody; znów: łatwo jest napotkać ściany rzeczywistości, w grach ogranicza nas za to jedynie fantazja i odwaga twórców oraz same kwestie techniczne (nawet największy świat przedstawiony musi się prędzej czy później „kończyć").

Gra w posthumanizm

Gdy jedne rzeczy zdają się w grach ograniczone, inne tracą kształt przez zacieranie się różnorakich granic. Przykładem mogą być sposoby rozumienia i projektowania gier wpisujące się w ogólnoświatowe dążenie ku post- i transhumanizmowi. Jan Stasieńko w swoim artykule *Automaty, hybrydy, afekty – posthumanistyczne konteksty aparatu gry komputerowej i praktyk grania* udowadnia, jak bardzo ciekawy i rozległy jest to proces.

Co do zasady relacja gracz-gra to relacja między podmiotem a przedmiotem. Coraz mocniej niuansują to jednak zjawiska takie jak podmiotowe przeżywanie i traktowanie bytów wirtualnych: gracz odgrywa relacje z nimi, np. w erpegach, może miewać związane z tym dylematy, a nawet odczuwać coś będącego co najmniej wstępem do wyrzutów sumienia lub oburzenia losem tych postaci (patrz: ramka *W obronie Nornów*).



Sea of Solitude porusza temat samotności i radzenia sobie z emocjami.



Kolejna świetna gra, która trafiła do mnie za darmo – *Sorry We're Closed.*

eprasa.pl ec85a3ba8



Dzięki grom możemy wyglądać...





Gra jako manifest polityczny? Proszę bardzo: *Beholder* ukazuje absurd totalitaryzmu.

Dostępne cyfrowe „piaskownice" coraz lepiej symulują zarówno nieprzewidywalność wydarzeń, jak i socjalizację poprzez zabawę w grupie.

Przyszłość stoi grami

Można stwierdzić, że w życiu fana elektronicznej rozrywki dochodzi z upływem czasu do naturalnego odwrócenia jego motywacji do grania. Dla nastolatka liczy się zabawa sama w sobie, a wszelkiego rodzaju korzyści związane z gustem, rozwojem intelektualnym, wypoczynkiem i czynieniem z tego medium sposobu na interakcje społeczne są zyskiem wtórnym. Dorosły gracz za to posiada listę potrzeb, do których ma świadomy dostęp. Wchodząc w wiek średni, dokonuje pierwszych podsumowań swojego życia, takich jak inwentaryzacja stanu

Niejako tworzymy dla siebie nawzajem jako uczestnicy jednej kultury produkcje pozwalające nam przeżywać i analizować płynność tych granic. Poza dość oczywistą tematyką modyfikacji genetycznych, cyborgów i w pełni świadomych AI gry traktują również np. o relacjach międzygatunkowych, poruszając w ten sposób wątek odpowiedzialności człowieka za rośliny i zwierzęta.

Gry a ewolucyjne instynkty

Natura to również ewolucja, co w przypadku człowieka oznacza szereg wdrukowanych w nas potrzeb i zachowań. Przez to, że kultura oraz technologia zaczęły tłamsić niektóre z nich, gry mogą okazywać się zastępczą formą ich rozbudzania i realizowania. Mam tu na myśli szczególnie coś, co psycholog Jonathan Haidt nazywa wielkim przeprogramowaniem dzieciństwa.

W dużym skrócie: twierdzi on, że zabawa niegdyś oznaczająca ryzykowną eksplorację świata materialnego zaczęła być wypierana przez „niegroźne" formy rozrywki w postaci gier i mediów społecznościowych. Na to miałyby się nałożyć dwa zjawiska: tzw. sejfityzm (bezpieczeństwo ponad wszystko) oraz związane z nim „helikopterowe rodzicielstwo" (asekurowanie dziecka nie tylko na każdym kroku, ale też na każdym etapie rozwoju). Haidt ilustruje tę ewolucję za pomocą zdjęć parków zabaw, niegdyś pełnych wysokich i kanciastych przeszkód, dziś projektowanych z myślą o minimalizowaniu ryzyka wypadku.

W OBRONIE NORNÓW

W artykule *Automaty, hybrydy, afekty...* Jan Stasieńko wspomina o *Creatures* – grze, w której część użytkowników kreowała stworzenia po to, by znęcać się nad nimi i je zaniedbywać. Powstała nawet strona internetowa poświęcona sposobom torturowania Nornów – bo tak nazywają się te istoty. Reakcja? Gracze zasypali autora witryny dziesiątkami pogróżek i nienawistnych listów. Doprowadziło to do dyskusji odnośnie do tego, czyje życie wymaga większej ochrony i szacunku – cyfrowych bytów czy pojedynczej osoby, która wykazała się prowokującą inicjatywą?

Pokusiłbym się o tezę, że **wiele popularnych tytułów zdaje się sztucznie zaspokajać (w formie fantazji) ewolucyjne potrzeby związane z eksploracją i radzeniem sobie z zagrożeniami**. Z zewnątrz osoba spędzająca kilka godzin przed ekranem stwarza pozór kogoś zamrożonego i bezczynnego, tymczasem na poziomie mentalnym jest wysoce ruchliwa. Możliwe, że tu i teraz dochodzi niejako do transferu ryzyka ze świata realnego do świata wirtualnego, szczególnie jeśli weźmiemy pod uwagę dzieci i ich psychologię rozwoju. Z tej perspektywy nowe generacje sięgają i będą sięgać po gry od najmłodszych lat również po to, by nieświadomie zaspokajać potrzebę ruchu i niebezpieczeństwa.

Współczesne granie nabiera posthumanistycznego wymiaru.

„magazynowego" przyjaciół. Coraz mocniej pragnie oderwać się od pędzącej rzeczywistości, a czasem odczuwa chęć swoistego odtwarzania przeszłości poprzez rozbudzanie nostalgii.

Ponadto **liczba powodów do grania stale rośnie, ponieważ współczesne tytuły mają coraz więcej zastosowań**. Stają się lekturami szkolnymi, narzędziami do wspomagania procesu psychoterapii, manifestami politycznymi, dziełami sztuki (ich elementami albo po prostu całymi wystawami). Mogą również stanowić jako medium pomost międzypokoleniowy, ot, drogę szybkiego ruchu, na której da się transportować w obie strony myśli, emocje, wrażenia i poczucie wspólnoty. W efekcie mają szansę pomóc nam w osiągnięciu dobrego wyniku w najważniejszej z gier: naszym życiu i istnieniu. |CDA|

eprasa.pl e6c85a3ba8

MVP GIER PIŁKARSKICH

Strzela na bramkę „kwadratem"(*): **Tomasz „Ninho" Lubczyński-Wojtasz**

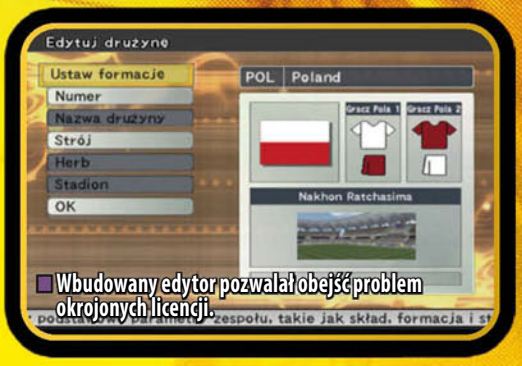
Gdyby przyznawano Złotą Piłkę grom futbolowym, na przestrzeni lat *Pro Evolution Soccer 6* zgarnąłby więcej nagród niż Leo Messi i Cristiano Ronaldo razem wzięci. Od dwóch dekad tę produkcję uznaje się bowiem za szczytowe osiągnięcie wirtualnej myśli piłkarskiej.

Skąd takie opinie? Powodów jest tyle, ile fanów tej edycji *PES-a*. Najczęściej wymienia się oczywiście rozgrywkę, której jakość w naszej pamięci ma być nieosiągalna nawet dla obecnych reprezentantów gatunku. Z zasłoną nostalgii się jeszcze rozprawimy, niemniej **legenda *Pro Evolution Soccer 6* została zbudowana nie tylko na gameplayu**. Na myśl od razu przychodzi też okładka z ówczesnym napastnikiem Interu Mediolan – Adriano. Jego growego odpowiednika Konami zaprojektowało na wzór prawdziwego boga wirtualnej murawy: z młotkiem w nodze, świetnym dryblingiem i szybkością.

Z kolei nad Wisłą wspominamy ten tytuł również za sprawą pełnego spolszczenia. Co jeszcze? Po kilkugodzinnej wizycie w „szóstce" w głowie wciąż rozbrzmiewa mi muzyka z menu głównego. Przed oczami mam ogrom przedmeczowych opcji taktycznych, których nie powstydziłby się *Football Manager*, a także możliwość rozegrania spotkania z udziałem piłkarzy przebranych za pingwiny oraz zawodników... ujeżdżających dinozaury.

FIFA musiała gonić

Dzisiaj nie do pomyślenia jest fakt, że w 2006 roku to japońska gra znajdowała się na szczycie, do którego musiała dążyć *FIFA*. Już piątą odsłonę *Pro Evo* uznawano za wyśmienitą produkcję, a „szóstka" na jej fundamentach zbudowała to, co dla wielu stanowi niedościgniony wzór – przynajmniej dwie dekady później, bo **po debiucie legendarnej obecnie edycji zarzucano jej zbyt mało zmian względem poprzedniczki**, a całej serii stagnację bezpośrednio związaną z brakiem realnej konkurencji ze strony kopanej EA Sports. Nabożna otoczka ideału pojawiła się dopiero po latach, gdy Konami złapało zadyszkę, a *FIFA* zaczęła zbaczać w kierunku coraz agresywniejszej monetyzacji.



Wbudowany edytor pozwalał obejść problem okrojonych licencji.

Pro Evolution Soccer 6 był pierwszą odsłoną cyklu, która zadebiutowała na siódmej generacji konsol – gra trafiła na Xboksa 360. Mówimy jednak o produkcji stojącej w rozkroku, gdyż jednocześnie musiała zadowolić dziesiątki milionów posiadaczy leciwego już PlayStation 2. Co za tym idzie pod względem wizualnym niezbyt różniła się od poprzedniej części, choć należy zaznaczyć, że wersja na sprzęt Microsoftu mogła m.in. poszczycić się lepszą fizyką futbolówki. Tak czy siak, pod kątem technicznym dostaliśmy produkt zbliżony do „piątki".



Rozgrywka była szybka i nieprzewidywalna.

Zgoła inaczej wyglądało to z perspektywy polskich graczy. Po raz pierwszy **otrzymaliśmy rodzimą wersję okładki (z Maciejem Żurawskim w koszulce Celticu Glasgow), przetłumaczony interfejs i zlokalizowany komentarz**. Choć ten ostatni – w wykonaniu Mateusza Borka i Romana Kołtonia – został zapamiętany głównie ze względu na komicznie drewniane wymiany zdań między dziennikarzami, to nierozerwalnie łączy się z legendą *PES-a 6* w naszym kraju.

Szybko i taktycznie

Na szczęście wspomniana wcześniej stagnacja traciła na znaczeniu po tym, jak wychodziliśmy na wirtualną murawę. A nawet jeszcze przed pierwszym gwizdkiem, gdyż „szóstka" oferowała ogromne możliwości taktyczne. Każdemu zawodnikowi dało się przygotować indywidualne instrukcje, decydować o pressingu, usposobieniu na boisku, a także dowolnie ustawiać jego pozycję. Co więcej, to wszystko faktycznie znajdowało odzwierciedlenie w trakcie meczu. Inna sprawa, że wracając do gry, nie byłem przygotowany na tak dynamiczny gameplay. Z perspektywy tylu lat zapamiętałem go jako zdecydowanie wolniejszy, pozwalający na metodyczne budowanie ataków, tymczasem wydarzenia boiskowe działy się na przyspieszeniu nawet względem tego, do czego przyzwyczaiły nas dzisiejsze tytuły piłkarskie.

Na domiar złego wszystko powyżej poziomu „amator" wymagało faktycznych umiejętności. **Opanowanie starych *PES-ów* nie stanowiło problemu, ale osiągnięcie w nich perfekcji wiązało się ze spędzeniem dziesiątek godzin z padem w ręku.** Ten zresztą nie był niezbędny – dwie dekady temu (jeszcze jako pecetowiec) zagrywałem się w produkcje Konami na klawiaturze, która w zupełności wystarczała z racji tego, że piłkarzami sterowaliśmy wciąż w zaledwie ośmiu kierunkach.

To, co dzisiaj jest w dużej mierze zautomatyzowane, w *PES-ach* wymagało manualnej reakcji

(*) W starych PES-ach *za strzał odpowiadał „kwadrat", nie „kółko", jak w nowszych grach piłkarskich. I tak mi już zostało do dzisiaj.*

eprasa.pl e6c85a3ba8



Gole po rzutach rożnych padały rzadko, ale warto było próbować.

kostiumy dla piłkarzy. Nietraktowanie samej siebie zbyt poważnie to kolejna cegiełka budująca legendę tej produkcji.

Kiedyś to było

Legendę, której źródło nie jest tak oczywiste, jak można by się spodziewać. Gdy przyglądam się dziś *PES-owi 6*, dociera do mnie, że nie okazał się ani rewolucją na rynku wirtualnej piłki nożnej, ani grą bezbłędną, ani też produkcją, która przesadnie dobrze przetrwała próbę czasu. **Nie sposób mu jednak odmówić tego, że był po prostu bardzo dobrą symulacją.** I to wspomnienie wystarcza wobec rozczarowania fanów elektronicznej rozrywki stanem obecnej sceny futbolowej.

gracza. Niemniej wyuczenie się kilku kombinacji otwierało przed nami morze zupełnie nowych możliwości w kontekście rozgrywania piłki, dryblingów i strzelania goli. Przy tym **„szóstka" – jak żaden inny tytuł później – doskonale odwzorowywała boiskowy chaos**. Futbolówka nie latała jak po sznurku, potrafiła odbić się zupełnie przypadkowo nawet od sędziego, lecz nie wywoływało to wrażenia „pinballa", z jakim często mamy do czynienia w najnowszych odsłonach *EA FC*.

Na osobną wzmiankę zasługuje chyba najpoważniejszy minus tej gry, czyli bardzo czuły pasek strzału, który w pierwszych godzinach zabawy wielokrotnie powodował posłanie piłki w trybuny w stuprocentowej sytuacji. Wystarczy się jednak do tego – i do ogólnego stylu gameplayu – przyzwyczaić, by worek



Ordaz, Castolo i Espimas – aż się łezka w oku zakręciła.

Tuż po premierze *PES 6* wcale nie został okrzyknięty piłkarską rewolucją.

z bramkami w końcu się rozwiązał, a „szóstka" zaczęła przynosić jeszcze więcej frajdy.

Od zera

Wspomnianą przyjemność płynącą z zabawy potęgowało Master League, czyli PES-owy odpowiednik trybu kariery, w którym przejmowaliśmy drużynę z fikcyjnymi zawodnikami. Wraz z nimi zdobywaliśmy piłkarskie salony – **każdemu, kto spędził w „piątce" lub „szóstce" więcej niż dwa weekendy, serce zabije szybciej na widok nazwisk takich jak Ordaz, Castolo, Espimas czy Ximelez**. Istniała oczywiście możliwość przejęcia klubu z prawdziwymi sportowcami, jednak to właśnie zmyślone składy przyczyniły się do popularności tego trybu rozgrywki. Zabawy nie psuł ani bardzo ograniczony dostęp do licencji, ani – co za tym idzie – okrojona liczba drużyn.

Konami zaradziło temu zresztą za sprawą potężnego edytora, który pozwalał na zmianę niemal wszystkiego: od nazwy, przez herb, aż po sponsora na koszulkach. Dało się też stworzyć własnego kopacza i modyfikować już dostępnych, nic nie stało więc na przeszkodzie, by z Jacka Krzynówka zrobić najlepszego skrzydłowego na świecie. Ponadto *PES 6* umożliwiał odblokowywanie całej masy dodatkowej zawartości.

Nie poprzez mikropłatności oczywiście, tylko za pomocą punktów zarabianych podczas grania. Zdobywaliśmy klasyczne jedenastki, np. reprezentacji Brazylii, a także kupowaliśmy nowe cieszynki, fryzury itd. Na najwytrwalszych czekały – kosztujące po 5000 pkt – wspomniane wcześniej zabawne

EA FC skupia się na wyciąganiu od odbiorców możliwie największej ilości pieniędzy, *PES-a* jako takiego już nie ma, podobnie jak innej konkurencji. Czyżby więc rzeczywiście najlepszą aktualnie opcję stanowiło odpalenie klasycznych odsłon *Pro Evolution Soccer* i sprawdzenie, czy są dokładnie takie, jak je zapamiętaliśmy? W najgorszym wypadku stracimy niewiele – „szóstkę" na PC lub X360 da się wyrwać za cenę kebaba – a zyskać możemy dziesiątki godzin niedoścignionej, doprawionej nostalgią piłkarskiej frajdy. |CDA|


Choć widać upływ lat, to *PES 6* wciąż prezentuje się nieźle.

eprasa.pl e6c85a3ba8

TAK GRA Wielka Brytania

Europejskie pole position

Zmienia biegi lewą ręką: **Krzysztof „Otton" Kempski**

Kolejnym odcinkiem naszej serii zamykamy temat trzech największych rynków gier wideo na Starym Kontynencie. Po Niemczech i Francji przyszła pora na zdecydowanego lidera – Wielką Brytanię.

Wyspiarskie królestwo stanowi potęgę nie tylko w Europie, ale też na całym globie – według danych Statista z wynikiem 17,71 mld dolarów wygenerowanych w 2024 roku znajduje się w ścisłej światowej czołówce. Nad Tamizą populacja graczy to ok. 38,95 mln osób, czyli 55% mieszkańców kraju. **Dominują tu konsole stacjonarne, głównie PlayStation, a od lat zdecydowanie najpopularniejszą serią jest *FIFA* / *EA Sports FC*.** Marka Premier League do czegoś jednak zobowiązuje.

Pudełka powoli umierają

W odróżnieniu od wciąż lubiących pudełka Francuzów tutejsi odbiorcy mocno się w ostatnich latach cyfryzują. Według raportu Statista opublikowanego w maju 2025 roku w 2024 aż 98,6% przychodów z produkcji sprzedawanych na Wyspach wygenerowały zakupy w internecie. Raport Ofcom z 2023 wskazuje z kolei, że w co czwartym domu znajduje się już konsola digital-only (czyli bez napędu). Biorąc zaś pod uwagę wyłącznie platformy obecnej generacji, prawie co druga spośród „maszynek" do grania posiadanych przez Brytyjczyków nie ma czytnika płyt.

Ponadto blisko 47% konsumentów korzysta z przynajmniej jednej subskrypcji w stylu EA Play czy Ubisoft+. Poza piłką nożną gra się tu dużo także w *Fortnite'a*, *GTA V* oraz *Minecrafta*. Aż 62% dzieci w wieku 8-12 lat spędza z kolei czas przy smartfonach z odpalonym *Robloksem*. Przynajmniej jedna konsola stacjonarna znajduje się w 39% domostw.

Ojcowie wszystkiego

Tak duże zamiłowanie do gier nie może dziwić, bo mówimy o państwie, które w rozwój komputerów było zaangażowane od samego początku. Dlatego też przybliżając historię tutejszej branży, cofniemy się na chwilę aż do... 1847 roku, kiedy to brytyjski naukowiec George Boole opublikował pierwszą część swojej pracy naukowej dotyczącej algebry logiki. To właśnie on jako pierwszy zaproponował wykorzystanie wartości binarnych (0 i 1), a także zdefiniował podstawowe operacje logiczne: AND, OR, NOT. Na tych fundamentach do dziś bazuje cała technika cyfrowa.



Pokrótce wspomnieć trzeba też o Adzie Lovelace, urodzonej pod Londynem matematyczce uznawanej za pierwszą w historii programistkę, oraz Alanie Turingu, autorze koncepcji teoretycznej urządzenia zdolnego wykonywać algorytmy i ekspercie od kryptografii, którego zespół stał za złamaniem szyfru Enigmy. **Ich dobre rozeznanie w technologiach informacyjnych miało istotny wpływ na losy II wojny światowej i wyznaczyło dla brytyjskiej gospodarki kierunek na kolejne lata.** Gdy nastał pokój, państwo kontynuowało inwestycje w komputery oraz sztuczną inteligencję.

KOLEBKA PRASY GAMINGOWEJ

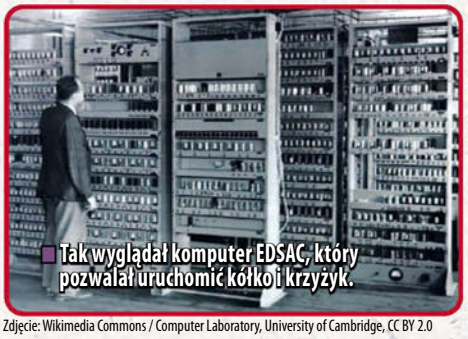
W 1981 roku zaczęło ukazywać się *Computer and Video Games*, jeden z pierwszych w historii drukowanych magazynów o elektronicznej rozrywce. Pismo to zasłynęło głównie za sprawą corocznych Golden Joystick Awards, jednych z najstarszych w branży. Brytyjczycy nie do końca byli pionierami, bo tematyka gamingowa przewijała się już m.in. w amerykańskim *Video* wydawanym od 1977 roku, ale wyłącznie w formie stałej rubryki. W 1981 również za oceanem zdecydowano się wypuścić osobny periodyk o tej tematyce, zatytułowany *Electronic Games*.

NAJPOPULARNIEJSI TWÓRCY I WYDAWCY

Firma	Rok powstania	Wybrane marki i partnerzy
Codemasters	1986	serie: *Race Driver*, *Operation Flashpoint*, *Colin McRae*, *Dirt*, *F1*, *Grid*
Core Design	1988	seria *Tomb Raider*
Creative Assembly	1987	seria *Total War*, *Obcy: Izolacja*
Criterion Games	1996	*Black*, *AirBlade*, serie: *Burnout*, *Need for Speed*
Hello Games	2008	seria *Joe Danger*, *No Man's Sky*
Ninja Theory	2000	*DmC: Devil May Cry*, *Enslaved: Odyssey to the West*, serie: *Hellblade*, *Disney Infinity*
Playtonic Games	2014	seria *Yooka-Laylee*
Rebellion Developments	1992	seria *Sniper Elite*, *Atomfall*, *Strange Brigade*
Rockstar	1998	*Bully*, *L.A. Noire*, serie: *Grand Theft Auto*, *Red Dead Redemption*, *Manhunt*, *Max Payne*
Rocksteady Studios	2004	seria *Batman: Arkham*, *Legion Samobójców: Śmierć Lidze Sprawiedliwości*
Slightly Mad Studios	2009	*Fast & Furious Crossroads*, serie: *Shift*, *Project Cars*
Splash Damage	2001	*Wolfenstein: Enemy Territory*, tryby multiplayer: *Return to Castle Wolfenstein*, *Batman: Arkham Origins*, *Gears 5*
Supermassive Games	2008	seria *The Dark Pictures*, *Little Nightmares III*, *Until Dawn*, *The Quarry*
Traveller's Tales	1989	seria *Lego*, *Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex*, *Toy Story 2: Buzz Lightyear to the Rescue*
Two Point Studios	2016	*Two Point Hospital*, *Two Point Campus*, *Two Point Museum*







Zdjęcie: Wikimedia Commons / Computer Laboratory, University of Cambridge, CC BY 2.0

Komputer bawi się z nami

W ten sposób dochodzimy do pierwszych gier komputerowych, takich jak *OXO* (kółko i krzyżyk) autorstwa Alexandra Douglasa. Tytuł stworzono z myślą o maszynie EDSAC, ale niekoniecznie w celach rozrywki – nie udostępniono go publicznie. W projekcie bardziej chodziło o to, by opracować aplikację zdolną reagować na poczynania użytkownika i doprowadzić partię do końca. Podobną funkcję spełniały szachy przeznaczone na Ferranti Mark I. Sztuczna inteligencja odpowiadała na ruchy powoli i nie była tak bystra, by rywalizować z najwybitniejszymi szachistami, ale bezbłędnie znała zasady królewskiej gry i umiała przeprowadzić pełną rozgrywkę. Podobnych produkcji na uczelniach powstało dość sporo, m.in. warcaby czy zagadki logiczne. Innymi słowy, były to pionierskie wersje AI, spotykane dziś praktycznie w każdym tytule.

W latach 70. nastała co prawda moda na salony arcade, ale wyspiarze nie byli zbyt kreatywni jako developerzy. Lwia część maszyn przychodziła z Japonii i Stanów Zjednoczonych, a na miejscu powstawały co najwyżej klony największych hitów. Początkowo nieautoryzowane, jak *Ping Pong* wyprodukowany przez Alca Electronics z Manchesteru, następnie zaś modyfikacje tworzone po podpisaniu dokumentów licencyjnych. Żadna z tych gier nie wywołała jednak nawet w połowie takiego zamieszania jak japońskie *Space Invaders*. Szał był tak duży, że aż powstał projekt ustawy mającej walczyć z uzależnieniem od tego tytułu (patrz: ramka *Zakazać kosmicznych najeźdźców*).

Brytyjczycy wyspecjalizowali się w samochodach i grach motosportowych.

Epoka Spectrum i pecetów

Brytyjczycy nieco przespali lata 70. jako developerzy, **by w 1982 roku za sprawą Sinclair Research wprowadzić do sprzedaży pierwszy komputer z linii ZX Spectrum**. Nie był może demonem prędkości, ale klawiatura zawierała nadrukowane skróty do funkcji BASIC-a, co już ułatwiało programowanie. Sprzęt kosztował względnie niewiele (przynajmniej z perspektywy wyspiarzy), szybko stał się więc główną platformą do projektowania i konsumowania gier. To w czasach jego świetności powstały takie znane marki jak Codemasters, Ocean Software czy MicroProse. ZX Spectrum był też często „klonowany" w ZSRR i Czechosłowacji. W roku jego premiery liczba firm sprzedających gry na nośnikach wzrosła w Zjednoczonym Królestwie nawet trzy-, czterokrotnie.

Jednym z pierwszych sukcesów komercyjnych osiągniętych dzięki sprzętowi Clive'a Sinclaira był *Manic Miner*, produkcja autorstwa Matthew Smitha wydana w 1983 roku. To prosta platformówka, której bohater przebija się przez jaskinie, unika wrogów i musi zebrać wszystkie wymagane przedmioty, nim skończy się tlen. Developer inspirował się przede wszystkim *Donkey Kongiem*.

Na stałe w historii zapisało się też wydane w 1984 roku *Elite*, symulator lotów kosmicznych »

W erze automatów miłośnicy herbaty już się tak nie wykazali.

eprasa.pl e6c85a3ba8

NAPRAWDĘ SKRÓTOWE KALENDARIUM... ...ograniczone do wydarzeń pozwalających zrozumieć współczesne granie w Wielkiej Brytanii.

1847, 1856
Publikacja prac dotyczących tzw. algebry Boole'a

1952
Pojawia się *OXO* uznawane za pierwszą stworzoną na Wyspach grę wideo

1981
Debiut jednego z najstarszych magazynów o grach: *Computer and Video Games*

1982
Premiera pierwszego komputera z serii ZX Spectrum

1983
Pierwsza edycja Golden Joystick Awards



Od starożytnego Egiptu, przez Napoleona, aż po Warhammera – seria *Total War* niejedną ma twarz.



Już pierwsza odsłona *GTA* wywołała dyskusję na temat przemocy w grach.

z cechami gry ekonomicznej (podczas zabawy transportujemy ładunki w ośmiu galaktykach). Tytuł trafił nawet do *Księgi rekordów Guinnessa* jako pierwsza produkcja z proceduralnie generowanym światem. Można się wprawdzie spierać, czy zasłużenie, jako że takie rozwiązanie występowało już w starszym *Rogue* (1980), ale jednak było to jeszcze dzieło w trybie tekstowym. ***Elite* do dziś wyznacza standardy dla space simów, podobnie jak seria *GTA* dla gier z otwartym światem.**

Gwiazdy na wielkiej scenie

No właśnie, w ten sposób przechodzimy do tego, co najważniejsze, czyli kultowego projektu z 1997 roku. Temat „brytyjskości" marki *GTA* jest już dziś nieco skomplikowany, ale z całą pewnością stwierdzić możemy, że seria narodziła się pod Edynburgiem, w siedzibie DMA Design. Jej ojcowie zaczęli od stworzenia dwóch kosmicznych shooterów, a następnie zasłynęli grami o lemingach.

Kiedy kolejne sequele przestały „żreć", postanowili wkupić się w łaski Nintendo za sprawą *Body Harvest*. Produkcja z N64 przenosiła nas do 2016 roku na Ziemię okupowaną od 100 lat przez kosmitów i zabierała w podróże w czasie prowadzące do powstrzymania inwazji. Wszystko pięknie, ale nie zyskała popularności, bo nie pasowała do estetyki Wielkiego N.

DMA zobowiązało się też stworzyć dla BMG Interactive grę podobną formułą do *Body Harvest*, ale z gangsterem jako głównym bohaterem. Zrobiła ona dużo większą karierę od swojego protoplasty – głównie dlatego, że za sprawą protagonisty przestępcy wywołała dyskusję o brutalności w elektronicznej rozrywce. Take-Two wykupiło wydawcę tego tytułu (a zarazem także jego autorów), a następnie zarząd spółki postanowił, że z kilku nabytych studiów stworzy nową strukturę z główną siedzibą w Nowym Jorku... i nazwie ją Rockstar.

W tle ciągle przewijali się przy tym słynni bracia Houserowie, jedni z głównych twórców potęgi Gwiazdy Rocka. Sam od zawsze był bardziej biznesmenem i producentem zarządzającym budżetem oraz rozwojem zarówno serii, jak i całego Rockstara. Dan to z kolei artysta odpowiadający za scenariusze, styl postaci i narracji – to właśnie on uczynił *GTA* udaną satyrą na Stany Zjednoczone. Z czasem ***Grand Theft Auto* stało się światowym fenomenem i jedną z największych growych marek w historii. Do dziś sprzedało się ponad 375 mln egzemplarzy produkcji z serii**, a „piątka" jest jednym z najbardziej kasowych projektów rozrywkowych w historii (ok. 10 mld dolarów przychodów ze sprzedaży i mikrotransakcji).

ZAKAZAĆ KOSMICZNYCH NAJEŹDŹCÓW

Szał na *Space Invaders* osiągnął w Wielkiej Brytanii tak wysoki poziom, że do parlamentu wpłynął nawet projekt ustawy... przeciwdziałającej zgubnym skutkom uzależnienia od tej produkcji. Gdyby wszedł w życie, na postawienie automatu trzeba by zdobyć licencję, a decyzja specjalnej komisji byłaby uzależniona wprowadzeniem ograniczeń wiekowych w godzinach lekcyjnych oraz zagęszczeniem urządzeń w okolicy. To nie żart primaaprilisowy, tekst aktu prawnego z 20 maja 1981 zatytułowanego *Control of* Space Invaders *(and Other Electronic Games)* wciąż znaleźć możemy w Archiwum Hansarda, dokumentującym pracę parlamentu w Zjednoczonym Królestwie.

Tekst jest miejscami dość barwnie napisany. Możemy przeczytać w nim, że podczas grania w *Space Invaders* młodzi ludzie „stają się oszalali i mają szklisty wzrok, ponadto nie zwracają uwagi na otoczenie". Autor ustawy jako dowód szkodliwości dzieła studia Taito podaje przykłady 13- i 17-letnich chłopców – pierwszy z nich ukradł babci 106 funtów odłożonych na pogrzeb, żeby przeznaczyć je na zabawę, drugi zaś zażądał 900 funtów od duchownego w zamian za milczenie na temat kontaktów seksualnych między nimi. Ostatecznie projekt został odrzucony stosunkiem 94 do 114 głosów.

eprasa.pl e6c85a3ba8



1984 Powstaje firma Eidos Interactive

1984 Premiera *Elite*, pierwszej gry z proceduralnie generowanym światem

1997 Premiera *Grand Theft Auto*

2013 Premiera *Grand Theft Auto V*

2024 Reforma przepisów dotyczących dotowania gier wideo

Tytuł zbliżył się pod tym względem do broadwayowskiego musicalu *The Lion King* (ten według *Księgi rekordów Guinnessa* zarobił 11,5 mld dolarów), wystawianego od 1997 roku.

Zahamowane plany Eidosu

Omawiany tu rynek wykreował też inną legendę – **postać Lary Croft. Za jej sukcesem stoi firma Eidos.** Ta początkowo nie miała za wiele wspólnego z elektroniczną rozrywką, zajmowała się bowiem oprogramowaniem do kompresji wideo. Z czasem połączyła siły z lokalnym wydawcą gier wideo Domark – przedsiębiorstwo weszło na giełdę pod nazwą Eidos Interactive.

Zaraz po tym zaczęło kupować kolejne studia. Początkowo zainwestowano w Core Design (*Tomb Raider*), następnie w IO Interactive (wywodzący się z Danii autorzy *Hitmana*), Sports Interactive (twórcy *Championship Managera* z Wielkiej Brytanii, choć drogi obu firm rozeszły się w 2003 roku) oraz Ion Storm (ojcowie pierwszych *Deus Eksów* i *Thiefa: Deadly Shadows*). U zarania XXI wieku koncern wpadł jednak w problemy finansowe i ostatecznie w 2009 został wchłonięty przez Square Enix.

W Wielkiej Brytanii powstało jedno z pierwszych pism o grach.



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Anthony Parello, CC BY-SA 4.0

Bracia Houserowie to jedni z ważniejszych architektów sukcesu całego Rockstara.



Project Cars 2 to jedna z wielu świetnych brytyjskich samochodówek.

PEGI pod kontrolą

Warto wspomnieć również o systemie oznaczeń wiekowych. Choć od 2003 roku obowiązuje tu pozbawione mocy prawnej Pan-European Game Information (PEGI), w kraju istnieje też ścieżka pozwalająca na zablokowanie najbardziej kontrowersyjnych tytułów. Na Wyspach powołano do życia działającą charytatywnie organizację Video Standards Council (VSC), obecnie funkcjonującą pod nazwą Games Rating Authority (GAR). Działa ona trochę jak bezpiecznik – w przypadku gier sklasyfikowanych jako brutalne lub zawierające treści erotyczne może wystąpić o dodatkową ocenę do British Board of Film Classification (BBFC).

Organizacja ta niby zajmuje się filmami (poza oznaczeniami wiekowymi przyznaje im np. dodatkowe kategorie nakazujące obecność rodzica w trakcie seansu lub znaczek R18 – wtedy można je sprzedawać tylko w odpowiednich sex shopach), jednak **ma też prawo zablokować sprzedaż wskazanych przez VSC gier, odmawiając ich certyfikacji**. W praktyce jest jednak dużo bardziej pobłażliwa niż podobne systemy działające w Niemczech czy Australii. Jedynym tytułem, który dostał czerwone światło, pozostaje *Manhunt 2*. Dawniej BBFC wstrzymało również premierę *Carmageddona* oraz *Punishera* z 2005 roku, ale w obu przypadkach wystarczyło ocenzurowanie zawartości produkcji.

Branżę gier w Wielkiej Brytanii analizowała też Brytyjska Komisja Hazardowa. Każdego, kto jest przeciwnikiem lootboksów, rozczaruje fakt, że w praktyce nie ma szans na ich zakazanie w takiej formie, w jakiej występują obecnie w większości współczesnych tytułów. By nie zostały uznane za hazard, wystarczy podanie wprost procentowych szans na zdobycie przedmiotu. Za czynność nielegalną uznaje się też możliwość bezpośredniej wymiany cyfrowych dóbr na prawdziwe pieniądze. W innych przypadkach komisja już nie interweniuje. Cóż, fakt, że odbiorcy elektronicznej rozrywki liczyli na zmianę prawną w tym kraju, tylko pokazuje, jak wiele znaczy on dla growego świata.

Kraj developerów

Według Economics Observatory nad Tamizą działa dziś przeszło 2,5 tys. biznesów tworzących gry wideo, generujących razem 75 tys. miejsc pracy. **Londyn jest trzecim miastem świata pod względem liczby growych studiów, zaraz po Los Angeles i San Francisco.** Wyspiarscy developerzy mogą obecnie korzystać z ulgi podatkowej Video Games Expenditure Credit (VGEC), która pozwala odliczyć 34% kosztów produkcji, o ile 10% wydatków na tworzone dzieło jest ponoszonych w kraju i promuje ono w jakiś sposób Wielką Brytanię, co określa się za pomocą tzw. testu kulturowego.

Rozwiązanie to zastąpiło The Video Games Tax Relief (VGTR), obowiązujące do końca 2023 roku. Różnica polegała na tym, że kiedyś wymagano ogólnie inwestycji w Europejskim Systemie Gospodarczym, ale za to na poziomie przynajmniej 25% kosztów. Mimo Brexitu branża growa nad Tamizą wciąż jednak ma się dobrze. CDA

FAJERA Z PRAWEJ

Developerzy znad Tamizy wyspecjalizowali się w produkcji gier wyścigowych i rajdowych. Wyspiarskie pochodzenie mają m.in. Playground Games (*Forza Horizon*), Codemasters (*Dirt, Grid, F1*) czy Slightly Mad Studios (*Project Cars*). Wszystko to jest pokłosiem tzw. Motorsport Valley, gdzie działa ponad 1000 firm związanych z motoryzacją. Kraj słynie z samochodów takich jak McLaren, Aston Martin i dawniej Jaguar, pewnie też nie każdy zdaje sobie sprawę, jak często podróżuje maszynami napędzanymi silnikami Rolls-Royce'a(*). Ponad 70% firm biorących obecnie udział w F1 ma swoje siedziby w Wielkiej Brytanii za sprawą całej masy inżynierów i specjalistów od tworzenia symulacji.

(*) Rolls-Royce Trent to jeden z najpopularniejszych silników turbowentylatorowych do samolotów pasażerskich.

eprasa.pl e6c85a3ba8

MAGAZYN kulturalny

film

AVATAR: OGIEŃ I POPIÓŁ, REŻ. J. CAMERON

Ocena: 6



TRADYCYJNIE już dla serii *Ogień i popiół* to widowisko tym lepsze, im większa przekątna ekranu. To produkcja bijąca poprzedniczki na głowę pod względem skali i rozmachu. Szkoda tylko, że ponownie nie zdecydowano się zatrudnić sensownych scenarzystów.

Skutkiem tego całość opiera się na historii, która w tak głośnym filmie jest po prostu nie do zaakceptowania. Nawet wnoszące nieco świeżości plemię złych Na'vi i dowodząca nimi Varang (odgrywana przez potomkinię Charliego Chaplina) nie potrafią przykryć zatrważającej skali odtwórczości. **Nowości są pozorne, wszystko i tak sprowadza się do kolejnej potyczki między Jakiem Sullym a Quaritchem.** Pułkownik zapytany przez protagonistę o to, jaki fikołek fabularny pozwolił mu przeżyć finał „dwójki", tylko wzrusza ramionami. I wiele to mówi o całości.

Dużo gorsze jest jednak to, że scenariusz przy okazji bazuje na jednej, powtarzanej przez trzy godziny pętli. Ci źli co chwila biorą kogoś z głównej ekipy na zakładnika, później zostaje on odbity i w niewolę trafia kolejna postać. Do tego dobrym nieraz trudno kibicować. Choćby Pająk (mieszkający na Pandorze dzieciak) ponownie budzi ogromną antypatię. Zachowuje się on tak, jakby reżyser widział ostatnio nastolatka chyba w latach 80., aczkolwiek sam wątek problemów oddechowych chłopaka i tak stanowi jeden z niewielu ciekawych elementów scenariusza.

Wielka szkoda, że jest to wyłącznie piękna wydmuszka, bo *Avatar* naprawdę miałby potencjał stać się porządnym sci-fi. Gdyby tylko wymyślić cokolwiek nowego. Choćby żegnając zasłużone postacie i robiąc z Pandory 51. stan... Oglądałbym! ***[Otton]***

muzyka

DEUTERIUM, BLINDEAD 23



Ocena: 9

NINIEJSZY krążek to prawdopodobnie najlepsze dokonanie duetu Śmierzchalski i Zwoliński od czasów rewelacyjnego *Affliction XXIX II MXMVI* z katalogu ich poprzedniej grupy(*). *Deuterium* miało mocno pod górkę od samego początku: płytę zarejestrowano jeszcze w 2023 roku, lecz jej wydawcę znaleziono ledwie kilka miesięcy temu. Gdy album przebywał w dziwnym limbo, siła miejskich legend na temat dzieła B23 narastała, część fanów zaś uwierzyła, że „zapomniany" materiał grupy tak naprawdę nigdy nie ujrzy światła dziennego. Tak czy siak, warto było zaczekać.

Deuterium to **prawie godzina avant-metalu najwyższej próby, świetnie zaaranżowanego, zaskakującego, a także rewelacyjnie wyprodukowanego**. Wielka w tym zasługa Davida Castillo ze sztokholmskiego Studio Gröndahl – pod względem realizacji dźwięku zgadza się tu dosłownie wszystko.

Oprócz ciężkich, dysonansowych riffów gitarowych, granych zresztą w „połamanym" metrum, nie brakuje też odpowiedniego stężenia poruszających melodii. Nie tylko dzięki nim *Deuterium* potwierdza, iż tak dojrzałą płytę zarejestrować mogli jedynie naprawdę dojrzali muzycy. I to tacy po bardzo mocnych przejściach, o czym dobitnie opowiada warstwa tekstowa utworów. Rewelacyjny album, zyskujący z każdym przesłuchaniem. ***[Huwer]***

(*) Ta zwała się po prostu... Blindead. W skład B23 wchodzą inni muzycy, ponieważ owa kapela powstała poniekąd na gruzach nieodżałowanej poprzedniczki.

serial

JEDYNA, APPLE TV



Ocena: 8+

NA NOWE dzieło Vince'a Gilligana, twórcy *Breaking Bad* i *Zadzwoń do Saula*, czekałem nie tylko z ogromnymi nadziejami, ale też z masą pytań. W końcu *Jedyna* (org. *Pluribus*) swoimi enigmatycznymi zapowiedziami obiecywała zupełnie inny klimat niż ten znany z przygód Waltera White'a. I rzeczywiście produkcja z absolutnie rewelacyjną Rheą Seehorn w głównej roli to (anty?)utopijna(**) wizja świata, w której wszyscy ludzie połączyli się w jedną sieć świadomości, wspólnie i w skoordynowany sposób przynosząc planecie pokój i spokój. No, z tym że jednak nie wszyscy – grana przez Seehorn Carol Sturka razem z kilkunastoma innymi osobami z jakiegoś powodu opiera się powodującemu złączenie wirusowi.

Nie liczcie natomiast na fantastykę o epickim rozmachu czy na hard sci-fi stawiające wielkie i głębokie pytania o naturę wszechświata. ***Jedyna* to kameralna opowieść o stracie i samotności.** Carol przechodzi kolejne fazy żałoby, zmagając się z konsekwencjami swoich działań, szukając sensu w nowym świecie i buntując się przeciwko rzeczywistości zbyt pięknej, by mogła być prawdziwa. I chociaż Gilligan wykłada się momentami na światotwórstwie, tak stanowi ono tylko tło – a pierwsze skrzypce grają tutaj postacie.

Serial jest powolny, momentami nużący, ale właśnie dlatego – mimo tej dziwacznej otoczki – niezwykle prawdziwy. Tempo akcji dostosowano do rozwoju bohaterów, nie odwrotnie. *Jedyna* wymaga więc uwagi i zaangażowania, ale po finale pierwszego sezonu nie mam wątpliwości, że w kolejnym wynagrodzi nam to z nawiązką. ***[Kicman]***

(**) O tym, czy anty-, czy nie, musi zadecydować widz.

eprasa.pl e6c85a3ba8

serial

RYCERZ SIEDMIU KRÓLESTW,
HBO MAX



Ocena: 9

ZAKOŃCZENIE *Gry o tron* rozczarowało miliony. Drugi sezon *Rodu smoka* nie nastraja optymistycznie. Czy należy zatem ekscytować się kolejnym serialem osadzonym w Westeros? Jak najbardziej. W tym konkretnym przypadku George R.R. Martin dostarczył materiału nie tylko wciągającego, ale też relatywnie prostego do adaptacji i kompletnego (przynajmniej do sezonu trzeciego). Z kolei **showrunner Ira Parker zdołał zekranizować pierwszą nowelę w sposób zaskakująco wierny literackiemu pierwowzorowi** (istotne modyfikacje można policzyć na palcach jednej ręki trójpalczastej Alice), tworząc serial, który i nęci intrygą, i mimo krótkiego czasu trwania znajduje chwile na to, by pogłębić rys psychologiczny bohaterów.

Słowa pochwały należą się też osobom odpowiedzialnym za decyzje castingowe. Tu po prostu nie było nietrafionych wyborów, wszystkie postacie zachowują się (a często również wyglądają) jak żywcem wyjęte z kart noweli. Co więcej, wcielający się w rolę małego giermka Dexter Sol Ansell okazał się po prostu jednym z najlepszych aktorów dziecięcych, jakich kiedykolwiek oglądaliśmy.

Oczywiście można zarzucić serialowi pojedyncze potknięcia, na czele z kilkoma niesmacznymi scenami i próbami wprowadzania bardziej „dorosłych" i „kontrowersyjnych" treści. Ale nie zmienia to faktu, że opowieść o wędrownym rycerzu Duncanie Wysokim i jego wiernym giermku Jaju pozostaje jedną z najbardziej tradycyjnych, heroicznych i (mimo słodko-gorzkiego zakończenia) optymistycznych historii, jakie nakręcono w ostatnim czasie. ***[DaeL]***

muzyka

EVENT HORIZON,
TRIGG & GUSSET



Ocena: 8

W PIERWSZEJ dekadzie stycznia tego roku ukazał się album *Event Horizon* duetu Trigg & Gusset, który eksploruje zakątki dark i slow jazzu, ambientu oraz elektroniki. Tym razem do Barta Knola i Erika van Geera dołączyło trzech muzyków, co – mam wrażenie – nieco rozpogodziło produkcje artystów z Niderlandów. Oczywiście **w najnowszych, składających się na płytę, ośmiu nastrojowych kompozycjach o filmowym sznycie nadal gości atmosfera noir**, zagadkowości i nostalgii – charakterystyczna dla brzmienia holenderskiego duetu.

Zestaw otwiera snujący się utwór *Faded Corners*, któremu poeta Świetlicki z pewnością przykleiłby łatkę „fryzjerskiego jazzu". Drugi, nieco marszowy *Holding Pattern* to już pełne zanurzenie w mrok, podkreślane klarnetem basowym i syntezatorami udającymi łkające smyczki. W trzecim (*The Story of Major Cisco*) delikatne dźwięki fortepianu przeplatające się z partiami trąbki dla odmiany wyraźnie podnoszą nastrój kompozycji. Pięknie przygnębiający *Kuroi* mógłby zaś być hymnem ciemności – nie powstydziłaby się go darkjazzowa formacja Bohren & der Club of Gore. *Glass Memory* w tempie zwolnionego swingu może natomiast przywieść na myśl twórczość owianej tajemnicą rosyjskiej grupy Povarovo czy francuskiej Dale Cooper Quartet & The Dictaphones. Melancholijny klimat *Perfect Fifth* zamyka całość wydania, które zasysa niczym otchłań. Dajcie się wciągnąć.

PS Zagorzali wielbiciele „indyków" nieświadomie mieli szansę zapoznać się z wyrywkiem twórczości zespołu Trigg & Gusset. On to bowiem skomponował tło muzyczne do logicznego roguelike'a *Blue Prince*, którego 9kier – przy wtórze enkiego i spikaina – w *CD-Action* 03/2025 określiła mianem perełki. ***[Chen Pi]***

film

WIELKI MARTY,
REŻ. J. SAFDIE



Ocena: 8

WIELKI MARTY ma wszystko, by być dziełem wielkim. Timothée Chalamet gra rolę życia i choć wciela się w jednego z bardziej antypatycznych bohaterów ostatnich lat, po prostu nie da mu się nie kibicować. Zahipnotyzowani patrzymy na kolejne piętrzące się przeszkody, drżymy, gdy protagonista w swojej pogoni za celem pali most za mostem, pakując się w coraz większe tarapaty... i sami nie wiemy, czy bardziej denerwujemy się na niego, czy na przeciwności losu. A przy tym nie jest to wyłącznie film jednego aktora.

Reszta obsady staje na wysokości zadania (a poprzeczka przez porównanie z Chalametem wisi ciut wyżej), zachwyca też każdy inny aspekt produkcji. Kamera szaleńczo goni bohatera, potęgując rozedrganie całości. Muzyka i jej dobór to temat na oddzielny tekst – pochwalny, acz przede wszystkim analizujący reżyserskie decyzje. Sam tenis stołowy, niekwestionowany król sportów, wygląda tu zaś zjawiskowo. Zresztą nawet **już sekwencja otwierająca sprawiła, że chciałem wstać i zacząć klaskać**. A mimo to się nie zakochałem i naprawdę trudno mi powiedzieć dlaczego.

„Intelektualnie" to film na dziewiątkę, ocierający się o ideał. Ale podczas seansu miałem od pewnego momentu wrażenie, że cierpi na nadmiar... wszystkiego. *Wielki Marty* mnie nie zmęczył, jednak z każdą kolejną minutą się odrealniał, dodawał o jedno pociągnięcie pędzlem za dużo, przerysowując nieznacznie całość. Gdzieś po drodze stał się jakby kreskówką, co nie jest broń Boże dyskwalifikujące, acz w przypadku tej akurat produkcji stępia nieco jej główne atuty. Niemniej obejrzeć powinni wszyscy – choćby po to, by po seansie sięgnąć po paletkę. ***[Witold]***

film

28 LAT PÓŹNIEJ – CZĘŚĆ 2: ŚWIĄTYNIA KOŚCI,
REŻ. N. DACOSTA



Ocena: 8

W ŚWIECIE filmu niezwykle rzadko zdarza się, by sequel był lepszy od „jedynki". Jeszcze trudniej wskazać sytuację, w której nakręcona po blisko 20 latach część trzecia dorównywałaby poziomem tej pierwszej. A tego właśnie doświadczyliśmy, gdy w 2025 na ekrany kin weszło *28 lat później*. Minęło zaledwie pół roku i wydarzyła się rzecz nawet dziwniejsza.

Świątynia kości **okazała się bowiem filmem przynajmniej tak dobrym jak jej poprzednik.** Choć stanowi bezpośrednią kontynuację urwanych ostatnim razem losów Spike'a, Sir Lorda Jimmy'ego Crystala, dr. Iana Kelsona oraz niezapomnianego Samsona, to opowieść znacznie kameralniejsza i zwięźlejsza. Zmiana na stołku reżyserskim nie tylko jest wyczuwalna (Danny'ego Boyle'a zastąpiła Nia DaCosta), ale też pokazała, że to Alex Garland, scenarzysta wszystkich dotychczasowych odsłon serii, rozdaje karty w tym uniwersum.

Tym razem opowieść kręci się wokół dr. Kelsona – jego potencjał faktycznie nie został w pełni wykorzystany w poprzedniej części. Dostajemy zaskakująco sielskie sceny, pytania o naturę człowieczeństwa, a nawet całkiem wiarygodną genezę sekty. Wszystko to okraszone wyjątkowo brytyjskimi i niespodziewanie pasującymi piosenkami, które będą za wami chodziły jeszcze długo po seansie. Oczywiście za sprawą bandy Crystala nie brakuje też brutalnych scen pełnych nieprzyjemnego napięcia. Tym samym nagle wyrosła nam pod nosem bardzo solidna seria horrorów. Już chcę więcej! ***[rajmund]***

eprasa.pl/e6c85a3ba8

film

ZGIŃ, KOCHANIE, REŻ. L. RAMSAY

Ocena: 8



„TO FILM, w którym Jennifer Lawrence przez dwie godziny tarza się po ziemi, a ponury Robert Pattinson kręci się wokół niej z puszką piwa w ręku". Jeżeli śledziliście dyskusje na temat nowego dzieła Lynne Ramsay, prawie na pewno spotkaliście się z tekstami w tym stylu. Cokolwiek by mówić, bez trudu da się wybronić taką opinię – ale będzie to głęboko niesprawiedliwe. *Zgiń, kochanie* **to bowiem obraz, przy którym szkiełko i oko zawodzą, a przy jego ocenie trzeba kierować się czymś, czego nie znoszę szczególnie. Emocjami.**

Tak, nie brakuje tu scen lub wątków nie do wybronienia z punktu widzenia sensu. Gdyby zacząć zastanawiać się nad prawdopodobieństwem chronologii, szybko znalazłoby się jakieś luki. Zresztą nawet motywacje pojedynczych zachowań postaci można do woli kwestionować. Wszystko to jednak wpasowuje się w narrację filmu idealnie, pogłębiając tylko poczucie całkowitego zagubienia. Nie wiemy, co dzieje się naprawdę, a co jedynie w głowie bohaterki, nie mamy pewności, kiedy oglądamy retrospekcje, a opowieść układamy z fragmentów, które sami musimy wpasować we właściwe miejsca. I choć to prosta historia, pozostawia spore pole do interpretacji – szczególnie że pod względem wydźwięku diametralnie rozjeżdża się z książkowym pierwowzorem.

No i Lawrence z Pattinsonem naprawdę świetnie się ogląda, nawet pomimo faktu, że tej pierwszej zdarza się przeszarżować swoją niestabilnością... choć paradoksalnie robi to z wyczuciem. Być może właśnie dzięki temu *Zgiń, kochanie* tak wymęcza człowieka, ale prawie w ogóle go nie irytuje. A jak na film, w trakcie którego przez jakąś połowę non stop słyszymy szczekanie psa, to naprawdę niezwykłe osiągnięcie. ***[Witold]***

książka

KRĄG CZASU, K. FOLLETT

Ocena: 7



TO WCIĄŻ stary, dobry Ken Follett – tak można skwitować kolejną powieść twórcy bestsellerowych *Filarów Ziemi*. Choć cykl *Kingsbridge* został już ukończony, w dziejach Wielkiej Brytanii nadal nie brakuje historii wartych opowiedzenia. Tym razem padło na autorską interpretację wydarzeń, które doprowadziły do powstania kamiennego kręgu Stonehenge. Pierwsze słowa niniejszej recenzji należy interpretować we własnym zakresie – jeżeli uwielbiacie prozę tego pisarza, poczujecie się jak w domu.

Jeśli jednak forma, jaką posługuje się Brytyjczyk, już wam się przejadła, to przy *Kręgu czasu* będziecie się męczyć. To bowiem kolejna książka oparta na tym samym schemacie co poprzedniczki. Mamy więc jasno zarysowane dobro i zło, które musi się ze sobą zetrzeć. Cała fabuła kręci się wokół ważnej dla społeczności budowli i rozciąga na dziesięciolecia. Weteranów prozy Folletta lektura niczym nie zaskoczy, a – zważywszy na czasy sprzed naszej ery – rozmach wydarzeń oraz przedstawione struktury społeczne są znacznie mniejsze.

Potęguje to poczucie powtarzalności, na czym książka oczywiście traci. Nie zmienia to jednak faktu, że o ile Follett stworzył przed laty plan, na podstawie którego pisze każdą kolejną powieść historyczną, o tyle robi to za pomocą nadal wybitnie angażującego pióra. Pióra ratującego jakość *Kręgu czasu* – to naprawdę wciąż stary, dobry Ken Follett. ***[Ninho]***

muzyka

ŚNIENIE, ŹRENICE

Ocena: 7



NIE BĘDĘ ukrywał, że znam dość dobrze gust muzyczny naszego redaktora Huwera, który gra w Źrenicach na basie. Tym większy przeżyłem szok, gdy usłyszałem po raz pierwszy *Śnienie* i okazało się, że zamiast punkowego łojenia czy sludge'owego ciężaru dostałem coś znacznie bliższego... gotykowi.

W dalszym ciągu mamy oczywiście do czynienia z metalem: potwierdza to dynamiczna galopada *Innych*, solówka gitarowa pod koniec *Neurozy* czy rozbudowane instrumentalne outro *Starej chaty*, że o złowrogich chórkach nie wspomnę. Na pierwszy plan wysuwa się jednak głos Kamili Kuś, budzący od razu skojarzenia z polskimi zespołami tzw. sceny atmosferycznej przełomu wieków. Jeśli komuś brakowało takich brzmień, powinien od razu spróbować słusznie wybranego na pierwszy singiel *Endymiona*, który najmocniej uderza w takie rejony.

Gotycki klimat podtrzymują nie tylko teksty pełne motywów baśniowych, ale też te zgłębiające tematy depresji i samotności. W utworze *Sam* znalazło się nawet miejsce dla cytatu z wiersza Adama Mickiewicza i tylko szkoda, że spójność całej tej stylistyki potrafi zburzyć przesadne nagromadzenie rymów gramatycznych (szczególnie cierpią na tym *Inni*).

Śnienie to udany debiut, a Źrenice przedstawiają się nim jako zgrana i intrygująca ekipa. Solidne fundamenty już postawiły, teraz zastanawiam się, co na nich wybudują. Zwłaszcza że sześć utworów (oraz intro i outro, które dopełniają tracklisty) składających się na ten półgodzinny materiał pozostawia uczucie niedosytu. ***[rajmund]***

film

HAMNET, REŻ. CH. ZHAO

Ocena: 9



ZROBIĆ film smutny i ściskający serce, gdy opowiada o rodzinnej tragedii, nie jest może aż tak trudno. Sprawić, by nie epatował rozpaczą – lecz jednocześnie nadal ją ukazywał – i mimo całego ładunku bólu wypuszczał z seansu widza przepełnionego pewną nadzieją... tak, to zdecydowanie sztuka. *Hamnet* nie przygnębia, nie oferuje łatwych wzruszeń (acz z tym niektórzy prawdopodobnie by się kłócili), nie szokuje. **Choć zaskakująco przyziemny, nie boi się też sięgnąć w paru momentach po patos.** I nie popada przy tym w śmieszność, w co bym nie uwierzył, gdyby ktoś wcześniej opowiedział mi kilka scen „na sucho".

Uchodzą mu one płazem chyba głównie z powodu teatralnej tematyki dzieła, która niejako daje przyzwolenie na takie, no właśnie, teatralne gesty (wciąż, zaznaczam, nieliczne). Ale gdyby nie świetny Paul Mescal i nieziemska (a w tym taka prawdziwa!) Jessie Buckley, to wszystko by po prostu nie zagrało. Ich relacja, a później sposoby radzenia sobie z żałobą czynią z nich niepowtarzalny duet – także, a może zwłaszcza wtedy, gdy na ekranie nie widzimy ich razem. Zdaję sobie sprawę, że nie każdy odnajdzie w *Hamnecie* to, co ja, jednak, jestem przekonany, spora część z was podczas seansu przeżyje katharsis. Cóż, nie powinniśmy spodziewać się niczego innego po filmie opowiadającym o powstaniu najsłynniejszej tragedii w dziejach.

PS Zwróćcie uwagę, jak jeden z motywów – terapeutyczna lub uzdrawiająca moc sztuki – współgra ładnie z *Wartością sentymentalną* czy nawet w jakimś stopniu z *Grzesznikami*. Taki to czas w kinie! ***[Witold]***

eprasa.pl e6c85a3ba8

KADREM I DYMKIEM



KAŻDY KWARTAŁ TO U MNIE KILKADZIESIĄT PRZECZYTANYCH POZYCJI. JAK TO MOŻLIWE, ŻE NAJLEPSZĄ, KTÓRĄ MOGĘ WAM POLECIĆ, STANOWI TYTUŁ SPRZED 15 LAT? ALBO COŚ ZŁEGO DZIEJE SIĘ Z MAINSTREAMOWYM AMERYKAŃSKIM KOMIKSEM, ALBO ZMIENIAM SIĘ W STAREGO DZIADA MARUDZĄCEGO, ŻE „KIEDYŚ TO BYŁO”... [GRUBY AL]

MILES MORALES. SPIDER-MAN. SZKOLONY NA BOHATERA, T. 1

SCENARIUSZ: BRIAN MICHAEL BENDIS
RYSUNKI: SARA PICHELLI, CHRIS SAMNEE, DAVID MARQUEZ

OCENA: 9

POWOŁANY do życia w 2000 roku *Ultimate Spider-Man* był sporym powiewem świeżości. Otrzymaliśmy nowe, nieobarczone bagażem setek wcześniejszych historii uniwersum oraz dobrze znanego bohatera w uwspółcześnionej wersji. Prawdziwy huragan zmian stanowiła jednak śmierć Petera Parkera i zastąpienie go w roli Ścianołaza przez Milesa Moralesa. Czarnoskóry Spider-Man bardzo szybko zdobył popularność, doczekując się gry wideo i dwóch (wkrótce premiera trzeciego!) pełnometrażowych filmów animowanych. Na wydanie jego komiksowych przygód po polsku musieliśmy trochę poczekać. Było warto!

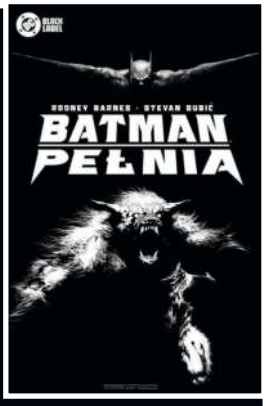
W najlepszym dla Briana Michaela Bendisa okresie jego nazwisko na okładce gwarantowało wciągającą, świetnie opowiedzianą historię. Nie inaczej jest ze *Szkolonym na bohatera*. Czytanie tego komiksu przypomina oglądanie emocjonującego serialu wypełnionego bardzo dobrze napisanymi postaciami. **Ma się wrażenie, że wykreowany wokół młodego Moralesa Nowy Jork naprawdę żyje.** Fabuła pierwszych zeszytów to oczywiście wariacja na temat typowej genezy superbohatera, ale przedstawiona została na tyle świeżo, że nawet obowiązkowy dla tego herosa wątek poczucia winy po śmierci bliskiej osoby wypada naturalnie. Tom uzupełnia pięcioczęściowa miniseria o spotkaniu dwóch Pająków: pochodzącego z głównego uniwersum z tym ze świata Ultimate. Nie jest aż tak dobra jak główna opowieść, lecz można ją spokojnie przeczytać bez bólu zębów.



Dawno już żaden komiks superbohaterski nie dostarczył mi takiej frajdy. Z niecierpliwością czekam na kolejne tomy!

BATMAN. PEŁNIA

SCENARIUSZ: RODNEY BARNES
RYSUNKI: STEVAN SUBIĆ



OCENA: 5

SZOK! Wstrząs! Niedowierzanie! W Gotham dochodzi do brutalnych morderstw! Tożsamość zabójcy tym razem nie jest tajemnicą: to cierpiący na wilkołactwo Christian Talbot, który nie mogąc zapanować nad działaniami swojego zwierzęcego alter ego, postanowił poszukać pomocy w jednej z firm należących do Bruce'a Wayne'a. Batman jak zwykle musi powstrzymać zagrożenie. Co jednak, gdy sam zostanie zarażony wirusem likantropii?

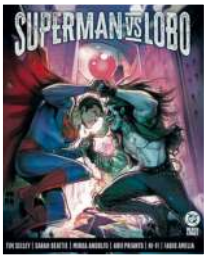
Zacznijmy od warstwy graficznej, bo to właśnie nazwisko serbskiego rysownika sprawiło, że zainteresowałem się tym albumem. W niestety niewydanym w Polsce *The Riddler: Year One* Stevan Subić udowodnił, że świetnie sprawdza się w ponurych klimatach. Jak ulał pasuje więc do komiksu w konwencji mrocznego horroru. I rzeczywiście jest bardzo nastrojowo, choć odnoszę wrażenie, że artystę goniił zbliżający się deadline, przez co skąpił szczegółów i znacznie upraszczał tła.

Pod względem scenariusza jest podobnie, tzn. przeciętnie. **Horrorowa otoczka dość szybko się ulatnia, ustępując miejsca bardziej klasycznej (ładny eufemizm zastępujący słowo „nijakiej”) opowieści.** Barnes stara się łapać zbyt wiele nietoperzy za ogon. Mamy tu wątek chrześcijańskiej zakonnicy, romans Batmana z Zatanną, dra Kirka Langstroma (znanego jako Man-Bat), a nawet nieprzyjemnie obleśną wersję Johna Constantine'a. Gdzieś pod tym wszystkim gubi się oś fabuły. Ciekawy, ale niewykorzystany pomysł.

SUPERMAN KONTRA LOBO

SCENARIUSZ: TIM SEELEY, SARAH BEATTIE
RYSUNKI: MIRKA ANDOLFO

OCENA: 1



LOBO to relikt lat 90. Przerysowana parodia ultrabrutalnej, nadmiernie męskiej góry mięśni wystąpiła w kilku naprawdę niezłych komiksach, ale jej czar prysł gdzieś pod koniec ubiegłego tysiąclecia. Co jakiś czas podejmowane są próby wskrzeszenia tej postaci, lecz w zdecydowanej większości kryje się za nimi jedynie chęć grania na nostalgii starych fanów, którzy znów chcą poczuć się jak w młodości. Co sprawdzi się w roli wabika lepiej niż album obiecujący powrót do klasycznego pojedynku między galaktycznym łowcą nagród a Człowiekiem ze Stali?

Próbuję ułożyć kilka sensownych zdań o fabule, ale jest ona tak głupia, że to zadanie wręcz niewykonalne. Oto bowiem Lobo odpoczywa po trudach mordowania kogo popadnie, gdy nagle niebo przesłania mu gigantyczny kosmiczny niesporczak. Wywiązuje się walka, do której szybko włącza się Superman, wywołując gremialny zachwyt całego wszechświata. Zazdrosny Czarnianin wyrusza więc na Ziemię, by... zostać internetowym influencerem. Ani to zabawne, ani wciągające.

Okropny komiks. Źle napisany, fatalnie zilustrowany. Gdybyście nie mieli dotąd okazji poznać Ważniaka, lepiej sięgnąć po wznowiony właśnie w kieszonkowym wydaniu *Lobo. Portret bękarta*. A jeśli ta lektura jest już za wami, proponuję zmiąć w kulkę osiem dyszek potrzebnych na zakup *Superman kontra Lobo*, podpalić je i obserwować, jak płoną. Zabawa na pewno okaże się lepsza. |CDA|

e6c85a3ba8

KONTRAPUNKT



Granie na PC

Zastanawiają się, co robić: **Krigor & Chen Pi**

Historia lubi się powtarzać... Po szale na kryptowaluty i astronomicznych kwotach, jakie płaciliśmy wówczas za karty graficzne, ceny podzespołów znów idą w górę.

Jeszcze niedawno wydawało się, że rynek PC powoli wraca do normalności. Po pandemicznych szaleństwach i kryptoapokalipsie ceny zaczęły się stabilizować, dostępność poprawiła się niemal wszędzie, a gracze w końcu mogli odetchnąć. Jak się okazuje, był to niestety jedynie klasyczny okres ciszy przed jeszcze większą burzą. A ta rozpętała się pod koniec ubiegłego roku: **najpierw podrożał RAM, potem nośniki SSD, a dziś coraz wyraźniej widać, że identyczny los spotyka karty graficzne**. Tym samym zbudowanie wydajnego peceta gamingowego znów zaczyna przypominać finansową ekwilibrystykę.

Źródłem problemu jest oczywiście pamięć. Napędzany przez centra danych i programy AI wzrost zapotrzebowania na DRAM sprawił, że producenci przestali traktować rynek konsumencki priorytetowo. Kości, które jeszcze niedawno taniały z kwartału na kwartał, pod koniec 2025 roku zaczęły drożeć lawinowo. Co gorsza, do tej spirali szybko dołączyły dyski SSD. Ograniczona produkcja modułów NAND i gigantyczny popyt – ponownie AI – doprowadziły do tego, że firmy odpowiedzialne za nośniki bez większych oporów podniosły ceny.

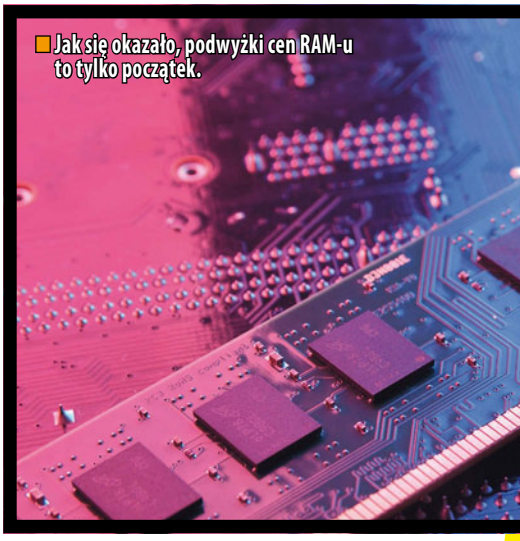
Drożyzna znów rozlewa się po krainie pecetów, a ratunku nie widać.

Gdy drożeje pamięć, obrywa się też segmentowi kart graficznych. Według danych firmy analitycznej AsianFin kości mogą stanowić nawet 80% kosztów produkcji GPU. A że są one stosowane nie tylko w urządzeniach dla fanów elektronicznej rozrywki, ale też w profesjonalnych konstrukcjach do obsługi AI, to **nagle GDDR7 okazuje się jednym z najbardziej deficytowych komponentów na rynku**. Producenci siłą rzeczy podążają za pieniędzmi i wolą sprzedawać swój towar klientom korporacyjnym – tam marże są nieporównywalnie większe niż w segmencie gamingowym.

Efekt widać szczególnie w podzespołach z najwyższej półki. Flagowe karty osiągają w sklepach ceny dalece odbiegające od sugerowanej – w przypadku wielu RTX-ów 5090 przebiły już jej dwukrotność. Na domiar złego drożyzna zaczyna spływać w dół oferty: rozprzestrzeniła się także na urządzenia spod znaku RTX-a 5080, a i pojawiają się problemy z dostępnością modeli ze średniej półki, co widać na przykładzie wcale nie taniejących kart RTX 5060 Ti (już teraz wersje z 16 GB kosztują grubo powyżej dwóch tysięcy złotych). Co więcej, z Chin docierają plotki o zmniejszeniu produkcji GPU, a Asus dopiero co zapowiedział, że na dobre żegna się z modelem 5070 Ti – właśnie ze względu na braki komponentów. To jednak nie koniec.

Wzrost cen DRAM i NAND uderzy ponadto w rynek laptopów. Pamięć stanowi istotną, szacowaną na ok. 20%, część kosztu produkcji notebooków – dlatego firmy przygotowują korekty cenników. Co warte zaznaczenia, dotkną one nie tylko „maszyn" gamingowych, ale też ultrabooków i sprzętu biznesowego. W dłuższej perspektywie **oznacza to mniej dostaw i wyższe ceny, szczególnie w drugiej połowie 2026 roku, kiedy to analitycy spodziewają się wzrostu kwot zakupu o co najmniej 20%**. Nie zapominajmy również, że szybka pamięć jest potrzebna także w konsolach, telefonach, handheldach i szerokiej gamie elektroniki użytkowej niezwiązanej z grami...

Brzmi katastrofalnie? Trochę tak, tym bardziej że... ratunku nie widać. Targi CES 2026 nie przyniosły żadnych kojących wieści: Nvidia nie zapowiedziała ani nowej generacji kart, ani nawet spodziewanego odświeżenia obecnej. Jeśli modele z dopiskiem „Super" w ogóle się pojawią, to albo pod koniec tego roku, albo później – tak obstawiam. A to oznacza odsunięcie premiery następców serii RTX 50 na co najmniej 2027. Z obecnymi urządzeniami zostaniemy więc na długie miesiące, ich pula zaś będzie się przecież najpewniej kurczyć. To nie koniec. Z segmentu konsumenckiego wycofał się Micron – tym samym ze sklepów wkrótce znikną pamięci i dyski marki Crucial. Nieoficjalne doniesienia mówią również o ograniczeniu produkcji przez SK Hynix, czyli kolejnego giganta, który kośćmi DRAM i NAND „karmi" klientów indywidualnych.



Jak się okazało, podwyżki cen RAM-u to tylko początek.

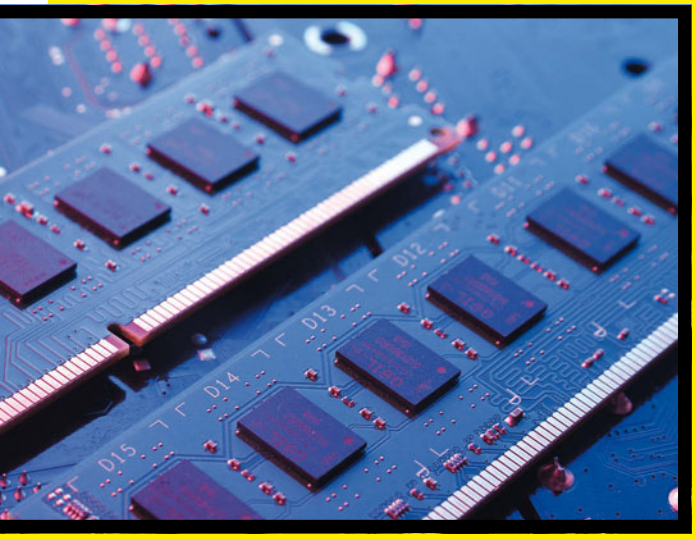
Wszystko wskazuje na to, że **drożejące komponenty to nie chwilowy kryzys, lecz objaw głębszej zmiany**. Gaming na PC – i nie tylko! – znów staje się hobby wymagającym grubego portfela. Dla tych z was, którzy planują zakup nowego komputera, mam przykrą wiadomość: najlepszy moment najpewniej jest już za nami. Teraz pozostaje jedynie wybór mniejszego zła: albo zapłacić więcej, albo pogodzić się z tym, że stary pecet posłuży dłużej, niż pierwotnie zakładaliśmy. ***[Krigor]***

eprasa.pl e6c85a3ba8

luksusem?



Jak mawiają nasi sąsiedzi zza Odry i Nysy Łużyckiej: selber schuld. Do status quo przyczynia się znakomita większość użytkowników smartfonów, tabletów i komputerów – i ty, i ja. Korzystamy z narzędzi AI jak opętani. Sam ChatGPT tygodniowo obsługuje przecież 800 mln osób. À propos... Czytałeś tweet na „Iksie", że tylko w bieżącym roku OpenAI straci 14 mld dolarów? Jeśli operatorowi „Czatadżipiti" nie uda się pozyskać dalszego finansowania, pieniądze mogą się skończyć w 2027. Może więc nie będzie takiego ssania na DRAM, skoro ktoś wypadnie z karuzeli?



Niezależnie od losów tej spółki ośmielę się zauważyć, że pamięć (nomen omen) mamy dobrą, ale krótką. Czy przypominasz sobie, Krigorze, że np. para 16-gigabajtowych modułów DDR5 – tu posłużę się konkretnym modelem G.Skill Trident Z5 – około trzech lat temu kosztowała u Bezosa 630 dolarów, aby rok temu stanieć do 120 dolarów? Jak łatwo policzyć, to mniej niż jedna piąta ceny z 2023 (choć oczywiście mówimy tu o nowym wówczas formacie pamięci). I odwrotnie: **na przełomie lat 2017-2018 byliśmy świadkami wzrostu cen, ergo kryzysu podaży kości DDR4** spowodowanego m.in. wspomnianą kryptowalutową gorączką i rozkwitem rynku smartfonów. Właśnie choćby z tego powodu obecna sytuacja nie powinna nikogo zaskakiwać. Mieliśmy już do czynienia z ogromnymi wahnięciami – cyklami boom-bust. Tak to już jest: raz z górki, raz pod górkę.

Wcześniej nie dochodziło do aż tak gwałtownego wzrostu cen. Racja. Smutne to, że zgodnie z grudniowymi przewidywaniami analityków IDC sytuacja ta może się utrzymać do przyszłego roku. Pesymiści uważają, że do 2028. **Taki stan jednakowoż nie będzie trwał wiecznie – przecież rynek nie lubi próżni.** Niechybnie więc pojawią się nowi producenci podzespołów, które zaczną powoli wypełniać powstałą wyrwę. To raz. Dwa, że część osób przyhamuje z wymianą kart i RAM-u na wydajniejsze modele. A może i developerzy skoncentrują wysiłki na optymalizacji kodu, twórcy oprogramowania zaś w ogólności opamiętają się w dodawaniu kolejnych (zresztą często mało potrzebnych a zasobożernych) funkcji. Siłą rzeczy zatem domowe „maszyny" dłużej pozostaną w niezmienionych konfiguracjach.

Wbrew pozorom czasy dla graczy są wręcz wymarzone.

Zgodnie ze słynną piosenką Monty Pythona niedostateczna podaż podstawowych komponentów i ich kosmiczne ceny mogą mieć również i dobrą stronę. Oto bowiem pojawia się szansa na przedłużenie wspomnianej wcześniej żywotności sprzętu, a co za tym idzie – ruch na rynku wtórnym. Widać to już po Kraju Kwitnącej Wiśni, gdzie niektóre sklepy (i to w dodatku sieciówki) w obliczu RAM-apokalipsy desperacko proszą swoich klientów o odsprzedawanie komputerów biurowych, laptopów i „maszyn" gamingowych.

Mam w zanadrzu jeszcze jeden, może najważniejszy, argument, który poza wymienionymi wcześniej okolicznościami powinien złagodzić ból graczy. Jak zapewne wiesz, od lat liczba pojawiających się nowych tytułów stale rośnie w szybkim tempie. Na samym Steamie w minionym roku ukazało się ponad 20 tys. pozycji! Czy jakikolwiek człowiek jest w stanie „przerobić" nawet promil wszystkich tych produkcji? Co więcej, wiele gier bywa udostępnianych za darmo (czasowo) – przecież zarówno Epic Games, jak i niekiedy rzeczona platforma firmy Valve przeprowadzają takie akcje. **Dodatkowo na wyprzedażach można schylić się po rozrywkę sprzed paru lat i nabyć ją za stosunkowo nieduże pieniądze.** Do tego GPU za 20 tys. złotych i 256 GB RAM-u za co najmniej drugie tyle potrzebne nie są. Wbrew pozorom czasy dla graczy mamy więc wręcz wymarzone.

Tę drożyznę widniejącą na grzbiecie sinusoidy trzeba po prostu przeczekać. Na szczęście nie jesteśmy na przełomie konsolowej generacji: PlayStation 5 i Xbox Series X mają za sobą mniej więcej połowę swojego cyklu życia. Najprawdopodobniej zaraz po zakończeniu zawirowań pojawią się nowsze modele GPU, a w ślad za nimi być może w perspektywie roku, dwóch – kolejna generacja „maszynek" do grania. Jeśli więc ktoś posiada relatywnie wydajny sprzęt, to nie musi obgryzać paznokci z tego powodu, że inwestycja w upgrade karty i RAM-u będzie równoznaczna z jedzeniem wyłącznie suchego chleba i dżemu przez najbliższe dwa lata.

Na koniec nieśmiało dopowiem, że nie każdy sprzęt komputerowy drożeje – apple'owski jakoś nie szybuje (i oby tak zostało). Tymczasem więc śpię spokojnie, czego i tobie, i czytelnikom szczerze życzę. ***[Chen Pi]***

eprasa.pl e6c85a3ba8



Jakie słuchawki do grania?

Przegląda rynek: **Krigor**

Proste pytanie, nie? Kupujemy „muszle", podłączamy do peceta lub konsoli i... strzelamy. Okazuje się jednak, że rynek, który od lat niby powinien wyglądać tak samo, cały czas się zmienia.

Na początek pewna refleksja. Z czym kojarzy się wam gaming? Nie zdziwiłoby mnie, gdyby większość odpowiedziała, że ze światełkami RGB – ba, prawdopodobnie sam należałbym do tego grona. Tyle że... to już przestaje być aktualne. Producenci chyba zaczęli zauważać, że feeria barw może i czasem fajnie wygląda, ale w istocie sprowadza się do dodatku i czegoś, co odziera akcesoria z oryginalności. Tym samym **urządzenia dla graczy coraz częściej wyrywają się z objęć kolorowych diod** – a słuchawki nie stanowią tu wyjątku.

Kabel jest zbędny?

Widać też ucieczkę od kabli. I to w zasadzie wszędzie: pady, sprzęt audio, nawet klawiatury. W przypadku myszek dla esportowców łączność bezprzewodowa stała się już standardem. Ma to rzecz jasna swoje uzasadnienie w wygodzie, ale nie tylko – gryzonie z najwyższej półki często oferują lepsze parametry pracy właśnie w wersji bez „smyczy". Wspomniany wcześniej brak świecidełek do wszystkich tych zalet dorzuca zaś kolejną wymierną korzyść: dłuższy czas działania między ładowaniami. Nie inaczej sprawy się mają ze słuchawkami, choć tu kwestia (nie)obecności kabla jest... bardziej skomplikowana.

Przewody uchowały się w dwóch grupach urządzeń: tych najtańszych oraz najkosztowniejszych, ale z zacięciem audiofilskim i przetwornikami planarnymi. Dla szeroko pojmowanej średniej półki oraz większości najdroższych modeli dongle USB jest już natomiast niemalże standardem. Stało się to możliwe dzięki redukcji opóźnień do pomijalnych wartości – zwykły śmiertelnik lagu najczęściej nie odnotuje. Tego rodzaju konstrukcje, podobnie jak przewodowe modele USB, wszędzie też brzmią w zasadzie identycznie (pomijam tu oczywiście kwestię chociażby lokalnych ustawień systemowych).

Modele bez kabla stają się rynkowym standardem.

Przyczyna tego faktu jest taka, że kupując zestaw z USB, z kablem czy bez, nabywamy słuchawki ze zintegrowanym przetwornikiem cyfrowo-analogowym. Dla odmiany brzmienie modeli wpinanych w gniazdo typu jack zależy już w dużej mierze od urządzenia, do którego zostały podłączone. Tutaj jakość dźwięku staje się wypadkową tego, co potrafią „muszle", i tego, co oferuje karta dźwiękowa. Pamiętajcie o tym, zwłaszcza jeśli macie tańszą płytę główną ze zintegrowanym systemem audio, a myślicie o dobrym, klasycznym headsecie.

Dodatkowe opcje dla graczy

To, że wytwórcy zaczynają traktować po macoszemu lampki, nie znaczy, iż słuchawki dla graczy przestały być naszpikowane dodatkami. Wraz z łącznością bezprzewodową pojawił się chociażby protokół Bluetooth – coraz częściej widoczny, powiedzmy, od średniej półki cenowej w górę. Nierzadko mamy też możliwość korzystania z wielu źródeł i **nic nie stoi na przeszkodzie, by jeden headset „ogarniał" równocześnie i peceta, i konsolę, a w przerwie pozwalał gadać przez telefon**.

Coraz więcej potrafi także software. Niemal normą są wirtualizacja dźwięku do formatu przestrzennego, opcje „podbijania" odgłosów istotnych dla gracza (czyli np. kroków, strzałów) oraz różnej maści profile do określonych gatunków czy nawet konkretnych produkcji. Wygodną rzecz stanowi też na pewno funkcja miksowania kanałów gry i komunikacji głosowej.

Jednak najwięcej siłą rzeczy potrafią i tak urządzenia z najwyższej półki. To tu „przesączają się" rozwiązania znane z segmentu mobilnego, jak choćby aktywna redukcja szumów czy możliwość podsłuchu otoczenia. Zresztą w obszarze premium wyraźnie widać też mocno promowany również w przypadku tańszych zestawów nacisk na kwestię uniwersalności – **jeden headset ma być docelowym sprzętem do gier, muzyki i komunikacji**.

Niemniej nie dajmy się zwariować: nawet tanie słuchawki mogą być dobre, a to, że bardziej ekonomicznym akcesoriom brakuje wymienionych wcześniej dodatków, w praktyce nie powinno nikogo zrażać. Wszystko bowiem i tak sprowadza się do tego, by np. usłyszeć, że ktoś zaraz wsiądzie nam na plecy – a tego rodzaju świadomość otoczenia zapewniają też modele za stówkę. Na kolejnych stronach znajdziecie przegląd aktualnej oferty wybranych producentów headsetów. Podzieliliśmy je według cen, więc każdy powinien znaleźć coś dla siebie.

eprasa.pl e6c85a3ba8

Hator Phoenix 2 Wireless

CD-ACTION POLECA

Cena: 320 zł | hator.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 10 – 44 000 Hz • **Przetworniki:** dynamiczne, neodymowe, 40 mm • **Sposób podłączenia:** dongle USB-C, Bluetooth 5.4, USB • **Akumulator:** do 45 h • **Mikrofon:** na elastycznym ramieniu • **Inne:** Hi-Res Audio, ANC, podsłuch otoczenia, tryb dźwięku kierunkowego (urządzenia Bluetooth), oprogramowanie dla smartfonów; na lewej muszli wyciszanie mikrofonu, regulacja głośności, na prawej muszli wyłącznik, przyciski ANC i trybu działania; w zestawie sztywne etui, 2 × kabel USB, adapter USB-A • **Waga:** 265 g

Staniały od premiery i... stały się jednym z najciekawszych zestawów słuchawkowych na rynku w cenie lekko powyżej 300 zł. Ta już stosunkowo niska kwota przekłada się jednak na naprawdę dużo dobrego. Przede wszystkim – dźwięk. **Szerokie pasmo przenoszenia i dynamiczne niskie tony sprawiają, że słuchawki świetnie nadają się do elektronicznej rozrywki**, grając przy tym czysto i nie tłumiąc reszty pasma, choć środki są nieco wycofane. Aplikacji na PC nie ma – zmiany w brzmieniu możemy wprowadzić, korzystając z apki na telefony.



Zaskakuje certyfikacja Hi-Res Audio, a przede wszystkim obecność aktywnej redukcji szumów. W tej cenie to naprawdę dobry bonus, zwłaszcza że nie jest tylko ozdobą i sprawdza się w praktyce, choć trochę czuć jego pracę. Słuchawki działają w trybach kablowym, bezprzewodowym oraz z wykorzystaniem protokołu Bluetooth, grając do 45 godzin. Materiały? Pałąk wykonano z metalu, reszta zaś to tworzywo. Headset zasługuje na dziewiątkę – ze względu na świetny stosunek możliwości do ceny.

PODSUMOWANIE

+ szerokie opcje łączności • przyzwoity dźwięk • jakość wykonania i wygląd • bardzo dobre wygłuszenie pasywne i aktywne • niezły akumulator • składana konstrukcja i sztywne etui • świetny stosunek jakości do ceny

– brak aplikacji PC • przeciętny mikrofon • grzeją w uszy • trochę czuć pracę ANC

9

Endorfy Viro Plus

CD-ACTION POLECA

Cena: 179 zł | endorfy.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 – 20 000 Hz • **Przetworniki:** dynamiczne, 53 mm • **Sposób podłączenia:** mini-jack, USB (z wykorzystaniem karty w zestawie) • **Mikrofon:** elastyczny wysięgnik, odłączany • **Akumulator:** brak • **Inne:** wirtualny dźwięk 7.1, software; zgodność z PC i urządzeniami z gniazdem mini-jack; regulacja głośności na kablu; w zestawie karta dźwiękowa USB, 2 × kabel mini-jack (12 i 270 cm), dodatkowe nakładki na muszle, adapter 2 × mini-jack • **Waga:** 305 g



Znany model, tyle że pod inną nazwą. Kiedyś SPC Gear, dziś Endorfy – i niezmiennie bardzo dobry wybór klasy ekonomicznej. Słuchawki działają w dość typowym dla gier schemacie V, czyli mamy mocniejsze doły i góry, środki zaś bardziej wycofane. Mimo wszystko balans prezentuje się nieźle i podbite brzegi nie tłumią tego, co pomiędzy. Headset zapewnia czysty dźwięk, scena jest całkiem szeroka, całość zaś pozwala sprawnie orientować się „na słuch" w środowisku 3D.

Konstrukcja, jak na tę cenę, jest wyśmienita. Metalowy pałąk obszyto ekoskórą, pod którą znalazło się miejsce na piankę – całość dobrze się sprawdza, ani nie uwierając zbytnio w głowę, ani nie przenosząc nacisku na okolice uszu. Podtrzymujące muszle widelce wraz z mocowaniami sprawiają wrażenie solidnych, nauszniki zaś zostały wykonane z tworzywa przykrytego metalowymi dekielkami. Do czego się można przyczepić? Dźwięk 7.1 brzmi tak sobie, mikrofon zresztą też po prostu wystarcza i nic więcej. Ogółem w tej cenie to świetna oferta.

PODSUMOWANIE

+ ogólna jakość wykonania i wygląd • przyzwoity dźwięk • mini-jack i USB w formie przystawki • całkiem bogata zawartość dodatkowa • świetny stosunek jakości do ceny • wygodne

– zauważalny wzrost temperatury w muszlach po pewnym czasie • taka sobie jakościowo regulacja głośności • dźwięk 7.1 to raczej ciekawostka

8+

SteelSeries Arctis Nova 3P Wireless

Cena: 329 zł | steelseries.com



PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 – 20 000 Hz • **Przetworniki:** dynamiczne, neodymowe, 40 mm • **Sposób podłączenia:** dongle USB-C, Bluetooth, USB-C (ładowanie) • **Wbudowany mikrofon:** elastyczny wysięgnik, odłączany • **Akumulator:** do 60 h • **Inne:** DTS Headphone:X v2.0, 360° Spatial Audio, oprogramowanie dla PC i smartfonów; zgodność z PC, PS5, PS4, NS, urządzeniami Bluetooth; na lewej muszli wyłącznik/parowanie, wyciszanie mikrofonu, regulacja głośności / przycisk wielofunkcyjny; w zestawie kabel ładujący, filtr pop • **Waga:** 235 g

Ciekawe, choć już zauważalnie droższe od Endorfy, lecz za to bezprzewodowe słuchawki SteelSeries. To wersja zgodna z konsolami PlayStation, pecetami i szeregiem innych urządzeń – ale jest też edycja dla Xboksów, z literą X w nazwie. Niezależnie od wyboru uniwersalność zestawu poszerza obecność modułu Bluetooth, który sprawia, że możemy się łączyć np. z komórkami.

Grają przyzwoicie: to klasyczne V, lecz w postaci dość stonowanej, dzięki czemu można używać ich również do muzyki. Do neutralnych brzmieniowo sprzętów z certyfikacją Hi-Res Audio trochę im jednak brakuje. Są za to wygodne i nie grzeją w uszy – siedzieć da się więc godzinami. Z materiałami producent nie zaszalał, ale zastosowane tworzywa sprawiają wrażenie solidnych. Oprogramowanie? Bogate w opcje, choć opiera się na wirtualnych urządzeniach, przez co jest skomplikowane.

Podsumowując, trochę gorzej od Hatora pod względem możliwości i dźwięku, lecz zdecydowanie lepiej, jeśli chodzi o wygodę użytkowania. Cena podobna – decydujcie zatem sami.

PODSUMOWANIE

+ bogate, choć skomplikowane w użyciu oprogramowanie • wygodne i przewiewne • dobre opcje łączności • sprawdzają się w grach i podczas długich sesji

– przeciętny mikrofon • dźwiękowo są lepsze konstrukcje

8

Logitech G325 Lightspeed

Cena: 349 zł | logitechg.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 – 20 000 Hz • **Przetworniki:** dynamiczne, 32 mm • **Sposób podłączenia:** dongle USB-C, Bluetooth 5.2, USB-C (ładowanie) • **Mikrofon:** w obudowie • **Akumulator:** do 24 h • **Inne:** DTS Headphone:X v2.0, 360° Spatial Audio, oprogramowanie dla PC; zgodność z PC, PS5, Xboksami, NS, urządzeniami Bluetooth; na prawej muszli wyłącznik, parowanie, wyciszanie mikrofonu, regulacja głośności; w zestawie kabel ładujący • **Waga:** 212 g



Nowinka Logitecha, zwracająca uwagę prostotą i lekkością konstrukcji. To słuchawki z tworzywa, ale wyjątkowo elastyczne – można je dosłownie skręcać bez obaw o potencjalne uszkodzenia. Plastik ten co prawda lubi na co dzień trochę poskrzypieć, jednak w praktyce jest to urządzenie „do używania", a nie przejmowania się jego stanem. Mam wrażenie, że zniesie dużo.

Jeśli chodzi o to, jak słuchawki brzmią, większych powodów do narzekań nie ma, choć trochę odstają od średnio-wyższej półki. Czuć to szczególnie, gdy zwrócimy uwagę na dość przeciętny bas i brak „powietrza" w docierających do nas dźwiękach. **Do grania nadają się dobrze, do słuchania muzyki natomiast... cóż, znajdziecie lepsze modele, ale ten od biedy wystarcza.**

Minusem dla niektórych będzie umieszczony w obudowie mikrofon, ale w praktyce źle on nie wypada. Muszle bardzo dobrze oddychają – bawić da się godzinami, ceną za to okazuje się jednak umiarkowana izolacja od otoczenia. Ogółem to dobry, uniwersalny zestaw słuchawkowy, który można nawet zabrać „na miasto".

PODSUMOWANIE

+ elastyczna konstrukcja • bardzo lekkie i uniwersalne • przyzwoity dźwięk w grach • dobre opcje łączności • wydają się odporne na uszkodzenia • niezła wentylacja

– mikrofon w korpusie obudowy • niezbyt dobra izolacja od otoczenia • przeciętny bas • zasadniczo brak dodatkowych opcji

8

Turtle Beach Stealth 700 Gen 3

CD-ACTION POLECA

Cena: 751 zł | turtlebeach.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 – 20 000 Hz • **Przetworniki:** dynamiczne, 60 mm, podwójne • **Sposób podłączenia:** 2 × dongle USB, Bluetooth • **Wbudowany mikrofon:** elastyczny wysięgnik, wyciszany przez podniesienie • **Akumulator:** do 80 h • **Inne:** oprogramowanie na PC i smartfony; zgodność z PC, konsolami PlayStation i Xbox, smartfonami i urządzeniami Bluetooth; na lewej muszli przycisk EQ, pokrętła głośności i odsłuchu mikrofonu, zasilanie/supersłuch, na prawej muszli przycisk CrossPlay, głośność Bluetooth, przycisk Bluetooth; w zestawie kabel ładujący • **Waga:** 408 g

Czasami proste pomysły są najlepsze, a Turtle Beach Stealth 700 Gen 3 udowadnia to jak mało które urządzenie. To sprzęt nader uniwersalny: możemy tu bezprzewodowo podłączyć się do dwóch platform, korzystając z... dwóch dongli USB w zestawie. Nie zabrakło i Bluetootha do jednoczesnej transmisji głosu – na prawej muszli znajdziemy zresztą osobne pokrętło głośności dla tego kanału. Działa to wyśmienicie i bardzo naturalnie.



Dźwiękowo to klasyczne V z mocniej zarysowanymi górkami i dołami – trochę to przygasza środek, ale dramatu nie ma. Fajną rzeczą jest, że **w prosty sposób aktywujemy funkcję supersłyszenia, która podbija np. dialogi i inne istotne dla rozgrywki odgłosy**. To słuchawki nastawione głównie na zabawę, ale muzykę też można sobie odpalić, grają czysto i z fajną dynamiką. Wady? Swoje ważą, co po pewnym czasie jednak czuć na głowie, zwłaszcza w okolicach pałąka. Przyczepię się też do mrowia przycisków i pokręteł – trzeba się do nich przyzwyczaić.

PODSUMOWANIE

➕ **para dongli USB w pudełku • fajne gamingowe brzmienie • bardzo duże możliwości konfiguracji • kilka ciekawych rzeczy w sofcie • szeroka obsługa Bluetootha**

➖ **dosyć ciężkie • do sterowania trzeba się przyzwyczaić • cena**

8+

Logitech Astro A20 X

CD-ACTION POLECA

Cena: 520 zł | logitechg.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 – 20 000 Hz • **Przetworniki:** dynamiczne, 40 mm • **Sposób podłączenia:** dongle USB, kabel USB, Bluetooth 5.3 • **Wbudowany mikrofon:** elastyczny wysięgnik, odłączany • **Akumulator:** do 90 h (bez podświetlenia), do 40 h (z podświetleniem) • **Inne:** stacja bazowa PlaySync, podświetlenie RGB, oprogramowanie na PC; zgodność z PC, PS5, Xboksem, NS, smartfonami i urządzeniami Bluetooth; na lewej muszli wyłącznik, przycisk Bluetooth, pokrętło głośności, wyciszanie mikrofonu, na prawej muszli przycisk PlaySync, regulacja Chat/Game; w zestawie 2 × kabel USB • **Waga:** 290 g



Hej, ja to już gdzieś widziałem! Pod kątem wyglądu i specyfikacji Logitech Astro A20 X jest w zasadzie tym samym co G522. Projektanci poszli tu na łatwiznę, biorąc tamten trochę toporny od strony konstrukcji model i dorzucając bazę PlaySync. Ta ostatnia pozwala podpiąć kablami dwa urządzenia, wykorzystując do tego celu porty USB, a potem jednym przyciskiem przerzucać się między nimi. Ze słuchawkami wspomniane pudełko nawiązuje zaś łączność bezprzewodową, w dodatku do dyspozycji dostajemy Bluetootha. Dobra rzecz!

Headset, jak już wspomniałem, **jest trochę toporny z wyglądu, ale że w większości wykonano go z tworzywa, to nie ciąży na głowie**, a dźwiękowo spisuje się dobrze. Niemniej powiela grzechy pierwowzoru: działa precyzyjnie i szczegółowo, lecz równocześnie dość płasko w porównaniu z innymi gamingowymi słuchawkami. Widać, że producent celował w uniwersalność, na czym cierpi bas. Na osłodę Astro A20 X należy zaś pochwalić za bardzo dobry mikrofon i wydajny akumulator. Ogółem wyszło lepiej, niż można było przypuszczać: to szalenie wszechstronny zestaw.

PODSUMOWANIE

➕ **baza PlaySync i łatwe przerzucanie się między urządzeniami • lekkie i wygodne • uniwersalny charakter • wydajny akumulator • brzmieniowo w porządku...**

➖ **...ale trzeba nieco podciągnąć basy • trochę toporne z wyglądu**

8+

Corsair Void Wireless V2

Cena: 474 zł | corsair.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 – 20 000 Hz • **Przetworniki:** dynamiczne, 50 mm • **Sposób podłączenia:** dongle USB, Bluetooth • **Wbudowany mikrofon:** elastyczny wysięgnik, wyciszany przez podniesienie • **Akumulator:** do 70 h (dongle USB), do 130 h (BT) • **Inne:** Dolby Atmos, oprogramowanie na PC Corsair iCUE, podświetlenie RGB; zgodność z PC, PS5, PS4, NS, smartfonami i urządzeniami Bluetooth; na lewej muszli wyłącznik / tryb bezprzewodowy, przycisk wielofunkcyjny, przycisk-pokrętło głośności / EQ / iCUE Control; w zestawie kabel ładujący • **Waga:** 303 g

Test tego zestawu słuchawkowego można podsumować trzema słowami: typowa średnia półka. To lekka, bo ważąca ok. 300 g, konstrukcja, do tego przewiewna za sprawą tkaniny na muszlach. Na głowie leży dobrze: ani nadmiernie nie uciska, ani nie sprawia wrażenia, że zaraz spadnie. Przy tym wszystkim jednak raczej kiepsko odcina od otoczenia.



Headset działa w dość uniwersalny sposób, dając wyrazisty dźwięk, który pozwala dobrze orientować się sytuacyjnie w grach. Basy są lekko podniesione, czuć też niewielki nacisk na wyższe tony, co sugeruje, że mamy tu do czynienia z mocno spłaszczonym V – w konsekwencji na Void Wireless V2 można słuchać muzyki.

Wady? Brak opcji przewodowej, jednak to, co mamy, pozwala podpiąć sprzęt do szerokiej gamy urządzeń. I grać całymi dniami, bo osiągi akumulatora na poziomie ok. 70 godzin (bez podświetlenia) należą do czołówki.

PODSUMOWANIE

➕ **niezłej jakości uniwersalny dźwięk • lekkie i wygodne • oddychająca muszla • bardzo dobry akumulator • wsparcie Dolby Atmos**

➖ **toporne oprogramowanie • brak łączności przewodowej • mało intuicyjna obsługa przycisków • nieco zbyt drogie, jak na możliwości**

8

Asus ROG Pelta

Cena: 499 zł | rog.asus.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 – 20 000 Hz • **Przetworniki:** dynamiczne, 50 mm, membrana pokryta tytanem • **Sposób podłączenia:** dongle USB, kabel USB, Bluetooth 5.3 • **Wbudowany mikrofon:** elastyczny wysięgnik, odłączany • **Akumulator:** do 90 h • **Inne:** stacja bazowa PlaySync, podświetlenie RGB, oprogramowanie na PC; zgodność z PC, PS5, PS4, NS, smartfonami i urządzeniami Bluetooth; na lewej muszli wyłącznik mikrofonu i podświetlenia, pokrętło głośności, przycisk multimediów, przełącznik trybu pracy i zasilanie; w zestawie kabel USB, adapter USB-A • **Waga:** 309 g



Wyróżniający się brzmieniowo zestaw, który na początku może nie przypaść do gustu. Przede wszystkim zróbcie aktualizację softu, różnica przed i po jest kolosalna. Ogółem słuchawki grają czysto, tyle że całość sprawia wrażenie neutralnej kosztem lekko wytłumionego basu i dolnych środków. Skutek? Pelta zaskakuje precyzją brzmienia, lecz brak jej łupnięcia i „soczystości". Da się temu zaradzić w korektorze, choć efekty nie są aż tak spektakularne, jak w przypadku typowej charakterystyki V. Headset po prostu prezentuje się trochę inaczej – co nie zmienia faktu, że w grach, gdzie liczy się orientacja na słuch, wywiązuje się z zadania bardzo dobrze.

Jeśli chodzi o resztę, to nie ma powodów do narzekań. **Akumulator wystarcza na bardzo długo, konstrukcja zaś jest lekka i wygodna.** Obite tkaniną nauszniki zapewniają lepszy przewiew niż ekoskóra. Trochę przy tym wszystkim szkoda, że cena dobija do pięciu stówek.

PODSUMOWANIE

➕ **lekkie i wygodne • wyrazisty dźwięk, co sprawdza się w grach „na słuch" • żywotność akumulatora • przewiewne muszle • trzy sposoby łączności**

➖ **momentami brak łupnięcia basu, do profilu dźwiękowego trzeba przywyknąć • trochę za drogie**

8

HyperX Cloud Alpha 2 Wireless

CD-ACTION POLECA CD-ACTION POWER!

Cena: 968 zł | row.hyperx.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 – 20 000 Hz • **Przetworniki:** dynamiczne, 53 mm, dwukomorowe • **Sposób podłączenia:** bezprzewodowo między słuchawkami a stacją dokującą; stacja dokująca – USB; Bluetooth, mini-jack (słuchawki) • **Wbudowany mikrofon:** elastyczny wysięgnik, odłączany • **Akumulator:** do 250 h • **Inne:** dźwięk przestrzenny, oprogramowanie na PC; zgodność z PC, PS5, PS4, NS, Xboksami (mini-jack), smartfonami i urządzeniami Bluetooth; na lewej muszli wyłączniki słuchawek i mikrofonu, na prawej muszli suwak trybu działania, regulacja głośności, przycisk wielofunkcyjny; w zestawie stacja bazowa, kabel USB z adapterem, kabel mini-jack • **Waga:** 345 g



Druga edycja świetnego zestawu Cloud Alpha Wireless, który swego czasu namieszał w rankingach. Była już na naszych łamach, ale wraca – bo na to zasługuje. Producent zachował tu mocne strony poprzednika, wzbogacając jednak całość o parę nowych rozwiązań. To przede wszystkim obecność stacji bazowej pośredniczącej pomiędzy naszymi urządzeniami a zestawem słuchawkowym. Ta jest konfigurowalna – przy odrobinie chęci można więc znaleźć zastosowanie dla znajdujących się tam przycisków, co pewnie przyda się streamerom.

Kolejne kluczowe zmiany to obsługa protokołu Bluetooth oraz poszerzenie zgodności o konsole Sony i Nintendo, a jeśli weźmiemy pod uwagę mini-jacka, to również Xboksy. Koniec końców więc mamy sprzęt nader uniwersalny, a do tego obywający się bez ładowania przez dziesiątki godzin. **Producent deklaruje żywotność na poziomie 250 h – w testach nie udało mi się słuchawek rozładować.** Doceniłem też niesamowitą wygodę: na głowie leżą jak ulał, nie czuć zmęczenia, a nauszniki z mikrofibry na dłuższą metę nie powodują wzrostu temperatury.

Separacja dźwięków stoi na bardzo wysokim poziomie. Nie jest to też klasyczne, mocne V – **basy okazują się tu lekko podkreślone, środki jednak tak czy inaczej cechują się dużą wyrazistością, podobnie jak góry**. Słuchawki świetnie nadają się do muzyki, zwłaszcza jak ominiemy stację bazową i podłączymy je mini-jackiem do dobrej jakości DAC-a. Jeśli szukacie uniwersalnego zestawu, to będziecie zadowoleni.

Na koniec słowo o cenie: jest wysoka, lecz warto wziąć pod uwagę fakt, że w stosunku do premierowej spadła już o ok. 300 zł, co czyni ów zestaw atrakcyjniejszym. A jeśli nie zależy wam na stacji bazowej, wówczas możecie sięgnąć po poprzednią edycję tego sprzętu. Pierwsze HyperX Cloud Alpha Wireless w sklepach znajdziecie bez większego problemu w kwocie lekko przekraczającej 500 zł. Moim zdaniem to wciąż świetne słuchawki – tyle że bez obsługi Bluetootha i zgodne wyłącznie z pecetem.

PODSUMOWANIE

➕ **świetne, szczegółowe brzmienie • mocarny akumulator na 250 h • wygodne i solidne • konfigurowalna stacja bazowa**

➖ **cena • ociężałe oprogramowanie dyskusyjnej jakości**

8+

Razer Blackshark V3 Pro

CD-ACTION POLECA

Cena: 899 zł | razer.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 12 – 28 000 Hz • **Przetworniki:** dynamiczne, 50 mm • **Sposób podłączenia:** dongle USB, kabel USB, Bluetooth, mini-jack • **Wbudowany mikrofon:** elastyczny wysięgnik, odłączany • **Akumulator:** do 70 h • **Inne:** THX Spatial Audio (Windows 11), oprogramowanie na PC i smartfony; zgodność z PC, smartfonami i urządzeniami Bluetooth; na lewej muszli regulacja głośności, wyciszanie mikrofonu, zasilanie/multimedia, na prawej muszli przycisk SmartSwitch, regulacja Game/Chat, przycisk ANC; w zestawie kabel USB, kabel mini-jack – USB-C, filtr pop • **Waga:** 367 g

Świetne słuchawki Razera – pierwsze od dłuższego czasu, które przypadły mi do gustu. Nie jest to zestaw neutralny dźwiękowo: mamy do czynienia ze spłaszczonym V, a więc muszle mocniej akcentują doły i górę. Tyle że na tle wielu headsetów firmy, zwłaszcza sprzed lat, ten wyróżnia się czystym, precyzyjnym i przyjemnym dla ucha dźwiękiem. **To model nastawiony na granie, ale słuchać muzyki moim zdaniem też z powodzeniem można.** Za gamingowym zastosowaniem przemawia fakt, że orientacja w przestrzeni nie sprawia problemu – i to nawet jak podarujemy sobie opcjonalny tu dźwięk przestrzenny. „Rozrywkowy" charakter podkreślają zresztą dostępne profile pozwalające na optymalne dobranie ustawień do danego tytułu.



Na głowie słuchawki leżą bardzo dobrze – co prawda są dość masywne, ale na czaszce siedzą stabilnie, nie uciskają, a miękkie nauszniki wyłożono przyjemną tkaniną, która zapewnia trochę lepszą cyrkulację powietrza niż ekoskóra. I choć temperatura wewnątrz oczywiście rośnie, tak czy inaczej można z nich korzystać naprawdę długo. W tym ostatnim pomaga również fakt, że konstrukcja zawiasów łączących pałąk z muszlami nieco się zmieniła: teraz mamy więcej swobody, jeśli chodzi o pozycję tych ostatnich, całość leży zatem naturalniej.

Cieszą też liczne bonusy. Do wyboru dostajemy dongle'a USB, Bluetooth (działa równocześnie z tym pierwszym), kabel USB oraz mini-jacka. Nie zabrakło dobrego ANC, a w obfitym w opcje sofcie możemy aktywować dla łączności 2,4 GHz tryb ultraniskiego lagu. Sterowanie manualne wyróżnia się zarazem prostotą i bogactwem – **na jednej z muszli mamy choćby możliwość miksowania kanałów czatu i dźwięków z gry**. Wisienkę na torcie stanowią zaś wyjątkowo dobry, jak na headset, mikrofon oraz do 70 godzin czasu pracy bez ładowania.

Razer tym razem się po prostu popisał, a „trójka" to dobry krok naprzód w stosunku do poprzednika. Tego ostatniego można kupić teraz za ok. 600 zł. Moim zdaniem jednak różnica pomiędzy obydwoma modelami jest zbyt duża, żeby w niego inwestować.

PODSUMOWANIE

➕ **bardzo dobry, precyzyjny, pełen detali dźwięk • świetny mikrofon • wygodne • poprawiona, solidna konstrukcja • dość przyzwoite ANC • dobry akumulator • dużo trybów łączności**

➖ **cena • stosunkowo masywne • THX Spatial Audio tylko w Windowsie 11**

8+

eprasa.pl e6c85a3ba8

SŁUCHAWKI POWYŻEJ 1000 ZŁ

SteelSeries Arctis Nova Elite

CD-ACTION POLECA CD-ACTION POWER!

Cena: 2699 zł | steelseries.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 10 – 40 000 Hz • **Przetworniki:** dynamiczne, z włókna węglowego i mosiądzu (obrzeże), 40 mm • **Sposób podłączenia:** bezprzewodowo między słuchawkami a stacją dokującą; stacja dokująca – 2 × USB, PS/Xbox, wejście i wyjście liniowe; Bluetooth 5.3, obsługa do 4 urządzeń naraz, mini-jack • **Wbudowany mikrofon:** elastyczny wysięgnik, wysuwany, 100 – 14 000 Hz • **Akumulator:** 2 × do 30 h, szybkie ładowanie w stacji bazowej i naprzemienne używanie • **Inne:** Hi-Res Audio, Hi-Res Audio Wireless, ANC, tryb przezroczystości, oprogramowanie na PC i smartfony; zgodność z PC, PS5, PS4, Xboksami, smartfonami i urządzeniami Bluetooth; na lewej muszli wyłączniki słuchawek i mikrofonu, regulacja głośności, na prawej muszli przycisk Bluetooth; w zestawie stacja bazowa z ekranem OLED, 3 × kabel USB, kabel mini-jack, filtr pop • **Waga:** 380 g

Od lat SteelSeries zdobywa uznanie swoim patentem na „nieskończony" czas pracy słuchawek na baterii. Pomysł jest prosty i genialny zarazem: mamy dwa akumulatory i kiedy jeden zasila sprzęt, drugi ładuje się w stacji dokującej, a potem zamieniamy je miejscami. Headset łączy się ze wspomnianą przystawką bezprzewodowo, ale ją samą trzeba już wpiąć do peceta czy konsoli kablami. Arctis Nova Elite potrafi obsłużyć do czterech urządzeń naraz. Do dyspozycji dostajemy trzy porty USB, wejście i wyjście liniowe, a także protokół Bluetooth dla „mobilniaków". Na słuchawkach zaś – mini-jacka 3,5 mm.

Pod względem możliwości i jakości dźwięku to jeden z najbardziej zaawansowanych sprzętów na rynku. Mamy tu bardzo szeroki zakres przenoszonych częstotliwości, transmisję bezprzewodową 24-bit / 96 kHz z podwójną certyfikacją Hi-Res Audio, nieźle działające ANC i tryb przezroczystości (ten wypada już trochę gorzej), a także zaawansowane opcje mieszania źródeł sygnału oraz sterowania balansem audio z gry i czatu z poziomu headsetu. Dźwięk ciąży w stronę niskich tonów – **nie są to neutralne słuchawki, lecz grają tak czy inaczej rewelacyjnie**, zresztą barwę zawsze można dostosować korektorem.

To również najwyższa półka pod względem budowy. Słuchawki wyposażono w miękkie pady, resztę konstrukcji zaś wykonano ze stali, aluminium i sztucznej skóry. Są tu nawet przetworniki z włókna węglowego i mosiężnych obrzeży. Dzięki wygodnej klapce wymiana akumulatorów zajmuje dosłownie moment. Zresztą nie musimy tego robić często – z moich doświadczeń wynika, że na jednym ładowaniu działają grubo ponad dobę.

Pewnie już popatrzyliście na cenę – jest kosmiczna, siłą rzeczy więc olbrzymia większość chętnych zamiast tego zestawu wybierze np. kartę graficzną. Zrozumiałe. Jeśli jednak urzekła was wizja pomysłowego zasilania, to... rozejrzyjcie się po sklepach. Bez problemu kupicie podobnie działające modele – np. Arctis Nova Pro Wireless – za połowę podanej tu kwoty albo nawet mniej.



PODSUMOWANIE

➕ **wyśmienita jakość wykonania i wygoda • rewelacyjna jakość dźwięku • multum opcji podłączenia urządzeń i konfiguracji • obsługa czterech sprzętów jednocześnie • „nieskończona" żywotność baterii • bardzo dobry mikrofon**

➖ **cena z kosmosu • taki sobie tryb przezroczystości**

8+

Asus ROG Kithara

CD-ACTION POLECA

Cena: 1380 zł | rog.asus.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 8 – 55 000 Hz • **Przetworniki:** planarne HIFIMAN, 100 mm • **Sposób podłączenia:** 2 × mini-jack 3,5 mm, kabel z przejściówkami jack 3,5/4,4/6,3 mm lub 2 × mini-jack 3,5 mm – USB-C (adapter) • **Wbudowany mikrofon:** MEMS, elastyczny wysięgnik, odpinany (osadzony w muszli i zintegrowany z kablem), 20 – 20 000 Hz • **Akumulator:** nie dotyczy • **Inne:** otwarta konstrukcja; zgodność z urządzeniami mini-jack/USB-C (np. smartfony, PC, konsole); regulacja głośności i wyciszanie mikrofonu na kablu; w zestawie kabel 2 × mini-jack 3,5 mm z mikrofonem, kabel z trzema przejściówkami jack, przejściówka USB-C, dwie pary nakładek na muszle • **Waga:** 420 g

Tym razem coś z drugiego bieguna krainy audio – słuchawki, których konstrukcja jako żywo przywodzi na myśl urządzenia dla audiofilów. Przede wszystkim mamy tu duże, powstałe we współpracy z HIFIMAN przetworniki planarne, mieszczące się w obudowach typu otwartego. Co to oznacza w praktyce? Że za cenę gorszej izolacji od otoczenia (i vice versa) dostajemy znacznie mniej „ściśnięty" dźwięk, a akcesorium rewelacyjnie nadaje się do grania w tytuły, gdzie możemy wspomagać się słuchem.

Scena jest szeroka, co wraz ze świetną separacją dźwięków przekłada się na bardzo dobrą orientację przestrzenną w grach. Pod tym kątem to jedne z najlepszych słuchawek, a do tego super sprawdzają się w muzyce ze względu na neutralne brzmienie z lekko tylko podbitymi „górkami". Minusy? Cóż, to drogi, pozbawiony bajerów sprzęt, który podłączamy mini-jackami różnego typu. Trzeba go więc sparować z czymś dobrym – DAC z wyższej półki bardzo wskazany. Jeśli jednak szukacie klasycznych rozwiązań, to jest to coś wartego uwagi.



PODSUMOWANIE

➕ **wyśmienita jakość dźwięku i naturalne brzmienie • świetna orientacja po dźwięku w grach • bardzo wygodne • wysoka jakość wykonania i solidne materiały • dużo opcji podłączenia**

➖ **brak funkcji typowych dla urządzeń gamingowych – to bardziej audiofilskie słuchawki niż upstrzony opcjami gadżet • otwarta konstrukcja może niektórym przeszkadzać • cena**

8+

Corsair Virtuoso Max

Cena: 1180 zł | corsair.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 – 40 000 Hz • **Przetworniki:** dynamiczne, 50 mm • **Sposób podłączenia:** USB, Bluetooth • **Wbudowany mikrofon:** elastyczny wysięgnik, odpinany, 100 – 8000 Hz • **Akumulator:** do 30 h, do 60 h bez podświetlenia • **Inne:** Dolby Atmos, sześciostrefowe podświetlenie RGB, ANC, tryb przezroczystości, oprogramowanie na PC Corsair iCUE; zgodność z PC, PS5, PS4 i urządzeniami Bluetooth; na lewej muszli zasilanie/łączność, regulacja głośności, na prawej muszli przycisk ANC, pierścień wielofunkcyjny i przycisk funkcyjny; w zestawie kabel ładujący USB • **Waga:** 412 g



Ciekawe słuchawki – ale też niełatwe w ocenie. Z jednej strony odznaczają się wyśmienitą jakością wykonania i miłą prezencją, z drugiej... cóż, trochę cisną. Mam co prawda dużą głowę, jednak pałąk opina się na czaszce zbyt mocno. Podobać się może za to jakość dźwięku: **jest czysto, wyraźnie, fajnie sprawdzają się w *CS-ie 2*, jeśli chodzi o precyzyjne wyłuskiwanie zagrożenia „na słuch"**. Trudno jednak uznać je za uniwersalne.

Przez to, iż zbyt mocno idą w górne rejestry, muzyka wypada tak trochę... bez „łupnięcia". Można temu częściowo zaradzić, bawiąc się 10-stopniowym korektorem w iCUE lub wybierając odpowiednie profile, niemniej wiedzcie, że oprogramowanie Corsaira bywa niezbyt intuicyjne i ociężałe.

Cieszy obecność ANC – na tle headsetów miejskich i muzycznych jest dość przeciętne, ale w domu starcza. Gorzej działa za to podsłuch otoczenia, sprawia wrażenie nienaturalnego i cichego. Fajnie wypada akumulator – producent deklaruje 60 godzin i da się to osiągnąć, lecz bez podświetlenia i raczej nie na maksymalnej głośności. Do grania? Rewelacja. Do filmu czy muzyki? Są lepsze zestawy. **|CDA|**

PODSUMOWANIE

➕ **wyśmienity dźwięk w grach • wsparcie Dolby Atmos • długi czas pracy na baterii • bardzo dobra jakość wykonania • niezłe opcje łączności**

➖ **pałąk trochę uciska • cena • „przekręcone" górne rejestry • takie sobie oprogramowanie**

8

egzemplarz prasowy

Logitech G Pro X2 Superstrike

Cena: 769 zł | Dostarczył: Logitech | logitechg.com

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 4 + rolka (wszystkie programowalne) • **Rodzaj sensora:** optyczny Hero 2, 100 – 44 000 dpi, 88 g, 888 ips • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz przewodowo, do 8000 Hz bezprzewodowo • **Sposób podłączenia:** przewodowo lub dongle Lightspeed 2,4 GHz • **Długość dołączonego kabla:** 1,8 m • **Inne:** regulowane przełączniki indukcyjne HITS, oprogramowanie Logitech G Hub, wewnętrzna pamięć, opcjonalne ładowanie bezprzewodowe, schowek na dongle'a pod klapką na spodzie myszki; w opakowaniu – kabel, dongle USB, przejściówka USB, naklejki • **Wymiary:** 125 × 63,5 × 40 mm • **Waga:** 61 g

CD-ACTION POLECA

CD-ACTION POWER!

Prawdziwa innowacja w świecie akcesoriów PC.



Rzadko można to napisać z pełnym przekonaniem, ale tu o wątpliwości trudno: **mamy do czynienia z prawdziwą rewolucją. Logitech G Pro X2 Superstrike jest myszką wyposażoną w unikatowe, indukcyjne przełączniki HITS**, które trafiły pod główne klawisze urządzenia. W przeciwieństwie do standardowych konstrukcji mechanicznych lub optycznych pozwalają one na dostosowanie charakterystyki pracy sprzętu. I to na trzy sposoby.

Po pierwsze możemy wskazać wysokość skoku, czyli w praktyce określić siłę, jaką trzeba przyłożyć do klawisza, by nastąpiła aktywacja. Do wyboru jest 10 stopni: od ledwie muśnięcia do naprawdę mocnego wduszenia. Po drugie da się zmienić wysokość punktu, na którym dojdzie do resetu wcześniejszej akcji. Odpowiednia konfiguracja pozwala nam zatem i szybko przyciskać, i nie do końca „odpuszczać" klawisz myszy, tak aby np. po jednym strzale ułamek sekundy później powtórzyć czynność. Całość uzupełnia zaś konfiguracja haptyki – tutaj możemy sobie wybrać, jak mocny będzie klik, albo... zupełnie go wyłączyć. Jeśli pozbieramy to wszystko „do kupy", okaże się, że Pro X2 Superstrike **to myszka niesamowicie konfigurowalna i przy odpowiednich ustawieniach wręcz piekielnie szybka**, co czyni ją konstrukcją jedyną w swoim rodzaju.

Pozostałe parametry techniczne generalnie nie pozostawiają pola do krytyki. Mamy tu rewelacyjny, wykraczający daleko poza potrzeby i możliwości graczy sensor optyczny, raportowanie 8000 Hz w trybie bezprzewodowym („po kablu" jest standardowe 1000 Hz), a także lekką, bo ważącą 61 g konstrukcję z czterema przyciskami i rolką. Do czego można się przyczepić? Na pewno do żywotności akumulatora, gdy korzystamy ze wszystkich dostępnych opcji. W trybie 8K i z haptyką „na maksa" mysz będzie działać mniej niż 20 godzin. Czas ten da się jednak wydłużyć do ok. 90 godzin, jeśli zdecydujemy się na umiarkowaną siłę kliku i – zwłaszcza – domyślne raportowanie.

Ponarzekam też na oprogramowanie. **Zamknięcie G Huba czasem powodowało, że myszka resetowała ustawienia – by je przywrócić, należało uruchomić soft ponownie.** Kłopotliwe jest również przechowywanie konfiguracji w pamięci gryzonia. Kiedy aktywujemy tę funkcję, w praktyce tracimy możliwość modyfikacji dostępnych opcji. Nie zmienia to jednak faktu, że mowa o sprzęcie przełomowym i stworzonym do grania na najwyższym poziomie – to nowy esportowy standard. Oczywiście wiąże się to z wysoką ceną, ale najwyraźniej kwota zakupu nie odstrasza chętnych, bo Pro X2 Superstrike cieszy się szaloną popularnością. **Krigor**

PODSUMOWANIE

+ daleko posunięta możliwość konfiguracji przełączników • lekka • precyzyjna • spora żywotność akumulatora na standardowych ustawieniach • 8000 Hz bez kabla • dobrze leży w dłoni

– cena • w trybie przewodowym tylko 1000 Hz • niekiedy kłopotliwe oprogramowanie • w trybie 8000 Hz żywotność akumulatora znacząco spada

8+

AMD Ryzen 7 9850X3D

Cena: 2139 zł | Dostarczył: AMD | amd.com

PARAMETRY • **Podstawka:** AM5 • **Taktowanie standardowe:** 4,7 GHz • **Taktowanie maksymalne (tryb boost):** do 5,6 GHz • **Liczba rdzeni:** 8 (16 wątków) • **Cache:** 3D V-Cache, L3 – 96 MB • **Obsługa pamięci:** DDR5-5600, do 192 GB (tryb dwukanałowy) • **Wbudowana karta graficzna:** AMD Radeon Graphics, dwa bloki, 2200 MHz • **Zużycie energii (bazowe TDP):** 120 W

CD-ACTION POWER!



AMD potwierdza swoją dominację.

Ryzen 7 9850X3D to najnowsza odsłona dobrze znanej konstrukcji z 3D V-Cache, czyli procesora 9800X3D, który w gamingu zdominował obecną generację CPU, wysyłając Intela do kąta. Tym razem natomiast zamiast przełomu **dostajemy ledwie ewolucję, gdyż na poziomie specyfikacji modyfikacje są kosmetyczne**. Architektura Zen 5, 8 rdzeni i 16 wątków, TDP 120 W oraz platforma AM5 pozostają bez zmian. Kluczową różnicę stanowi wzrost maksymalnego taktowania do 5,6 GHz, czyli o 400 MHz względem poprzednika. Czy to wystarczy, by biec do sklepu?

W grach widać wyraźny, choć umiarkowany przyrost wydajności – niekiedy przekracza on 5%. W większości przypadków jednak różnice między 9850X3D a 9800X3D są minimalne i w praktyce trudne do odczucia. Uśredniona przewaga nowego modelu to ok. 1%, co jasno pokazuje, że mamy do czynienia wyłącznie z dopieszczeniem znanej już konstrukcji. Jeśli chodzi o zastosowania użytkowe, to zysk jest konsekwentniejszy, lecz nadal niewielki – tutaj wyższe taktowanie przekłada się na nieco lepsze wyniki w zadaniach obciążających wszystkie rdzenie.

Prawdziwy potencjał układu widać dopiero w zestawieniu z procesorami pozbawionymi 3D V-Cache'u. W porównaniu z Ryzenem 7 7700X różnica w grach sięga niemal 20%. Jeszcze mocniej przewaga AMD rysuje się w starciu z Intelem Core Ultra 9 285K – średnio ok. 21% więcej klatek na sekundę w grach to w segmencie hi-end wręcz nokaut. Niemniej w zadaniach profesjonalnych sytuacja bywa odwrotna i to jednostka „Niebieskich" częściej wysuwa się na prowadzenie, szczególnie w obciążeniach silnie wielowątkowych.

Na uznanie zasługuje kultura pracy. Szczytowy pobór mocy na poziomie 149 W oraz temperatury oscylujące wokół 80°C pod obciążeniem to rezultaty świadczące o wysokiej efektywności energetycznej. W praktyce oznacza to łatwiejsze chłodzenie i większą przewidywalność całej platformy.

Dla kogo jest ten procesor? Przede wszystkim dla graczy budujących wydajny komputer na platformie AM5 lub przesiadających się z modeli bez 3D V-Cache'u. Jeśli jednak ktoś już korzysta z 9800X3D, kupno 9850X3D nie ma większego sensu – różnica w wydajności okazuje się zbyt mała, by usprawiedliwić jakąkolwiek myśl o wymianie. W takim wypadku nowy model to raczej symboliczne postawienie kropki nad i niż kolejny przełom. **Celem oszczędności śmiało możecie pozostać przy poprzedniku.** W praktyce różnicy raczej nie poczujecie. **Krigor**

PODSUMOWANIE

+ rewelacyjna wydajność w grach • niezła wydajność w programach • przyzwoity pobór mocy i dobre temperatury pod obciążeniem • wciąż ta sama platforma

– w zasadzie pomijalny przyrost wydajności względem poprzednika • wyższa cena sprawia, że jest mniej opłacalny od Ryzena 7 9800X3D

8

eprasa.pl e6c85a3ba8

Jazda Dowolna

HUWER Murek nie do przeskoczenia



Rzucę krótko: w grach wideo wkurzają mnie tzw. ograniczenia gatunkowe. Mam zresztą podejrzenie graniczące z pewnością, że **moje ukochane survival horrory coraz częściej tłumaczą się ustalonymi dekady temu, przestarzałymi zasadami odgórnie przyjętej konwencji**. O co w ogóle mi chodzi? Uwielbiam tytuły nakazujące liczyć zużyte naboje i zastanawiać się w stresie, czy wystarczy amunicji na kolejnego bossa, ale nie cierpię głupich, sztucznych barier wrzucanych przez twórców bez ładu i składu.

W poprzednim numerze *CD-Action* wspomniałem, że moją grą roku 2025 został *Silent Hill f*. Owszem, historii Hinako nie zapomnę przez wiele lat, lecz pierwsze godziny z tym tytułem potrafiły wywoływać na mojej twarzy grymas zażenowania. Dlaczego? Otóż półmetrowy płotek przecinający uliczkę w poprzek stanowił przeszkodę nie do pokonania, gdyż dziewczynę przyklejono do podłoża, zakazując jej skakać. Szkoda, bo etapy ucieczki przed złem są nieodłącznym elementem survival horrorów, a ja naprawdę chętnie wziąłbym udział w przyśpieszonym kursie parkouru dla nękanych przez potwory.

Ostatnio ukończyłem też blooberowego *Cronosa*. Pancerz naszej postaci budzi respekt świadomością konieczności dźwigania na barkach tony żelastwa, jednakże zapomnijcie o rozwalaniu względnie niegrubych łańcuchów „z trepa" niczym jakiś Kosmiczny Marine z uniwersum Warhammera 40,000. Albo o wjechaniu z buta celem wyłamania zamka, jak raper Sobota w pamiętnym numerze.

Nadrobiłem również *Resident Evil Village* – w nim kuriozum stanowią zamknięte drzwi, obok których stoi rozwalona ściana. Dałoby się przedostać na drugą stronę bez trudu, wchodząc po cegłach jak po schodkach. Co prawda leży na nich sporo śniegu, lecz przy odrobinie sprytu wszystko jest możliwe, a już szczególnie dla kogoś takiego jak Ethan Winters. Co jeszcze śmieszniejsze, chłop musi walczyć z wilkołakami, ale jak przychodzi co do czego, nie potrafi wleźć na murek ani wyjść z płytkiej wody na brzeg. Absurdy jak u Monty Pythona.

RAJMUND Moje 10 lat z PlayStation



W ostatnim czasie zapanowała moda na wspominanie 2016 roku, a tak się składa, że był to bardzo ważny moment dla mojej kariery gracza. W marcu rzeczonego roku porzuciłem bowiem tzw. PC Master Race, której pozostawałem wierny całe życie (nie licząc epizodów gameboyowych), i za namową przyjaciółki kupiłem PS4. Przede wszystkim żeby pyknąć w *Bloodborne'a*, ale też mój ówczesny pecet nie wyrabiał już z nowościami, więc była to idealna chwila na taką zmianę.

Dzieło FromSoftware oczywiście mnie zauroczyło i na kilka lat wciągnęło do krainy soulslike'ów, lecz dziś nie o tym. **Przesiadka na konsolę Sony spodobała mi się do tego stopnia, że prędko zrezygnowałem z łupania na innych sprzętach.** Od początku oczarowało mnie głównie nie to, że wreszcie mogłem mieć wszystko – gry, sejwy, osiągnięcia, znajomych – w jednym miejscu, bez podziału na Steamy, Epiki czy inne Gogi, tylko, no właśnie, że mogłem MIEĆ.

Od dawna bolało mnie, że dystrybucja pudełkowa na PC praktycznie wymarła, a dostępność mojej kolekcji jest uzależniona od platformy Valve. Tymczasem w ekosystemie PlayStation do dziś kupuję gry na płytach, gdy tylko mam taką sposobność. Mogę je stawiać na półkach, pożyczać, niestraszne mi ich ewentualne zniknięcia ze sklepów, a niektóre perełki, odsprzedane po latach, przyniosłyby mi spory zysk. Do tego pudełkowe wersje wciąż bardzo często są tańsze od swoich cyfrowych odpowiedników!

Ponadto mój mózg szybko wykształcił skojarzenia: komputer = praca, a jeśli rozrywka, to na kanapie przed telewizorem. Nie muszę martwić się o regularną wymianę sprzętu w dobie stale rosnących cen podzespołów ani o kompatybilność z nowymi wydaniami Windowsa czy innymi pecetowymi sterownikami. Po 10 latach mogę więc z czystym sumieniem przyznać, że przesiadka na konsolę była jedną z moich lepszych gamingowych decyzji. I tylko mam nadzieję, że pożyję w tej bańce jak najdłużej, zanim wszystko pożrą chmury, streamingi i inne usługi.

DAWID SYCH Japońskie erpegi – nie rozumiem



Jako zagorzały fan RPG staram się sięgać po możliwie szerokie spektrum tytułów: produkcje zarówno mniej, jak i bardziej popularne, od gier akcji po klasycznych przedstawicieli gatunku. Jednak jest jedna grupa, której zwyczajnie nie rozumiem i do której nie potrafię się przekonać – erpegi wywodzące się z Japonii oraz inspirowane dokonaniami twórców z Kraju Kwitnącej Wiśni. Nie zliczę już gorących dyskusji na ten temat z Jaśnie Nam Prowadzącym Morasiem, próbującym – prośbą i groźbą – mnie nawrócić.

Pamiętam, że wszystko zaczęło się od *Niera: Automaty*. Z jednej strony niby jest w porządku, bo bawi się konwencjami i gatunkami, z drugiej – klasyczne elementy role-playingu zostały tu okrojone do bólu. Płytkie dialogi, nieczytelne menu, pusty świat, bezsensowna eksploracja oraz zadania poboczne nudne jak flaki z olejem. Dodam przy tym, że grę przeszedłem kilkukrotnie – zarówno po to, by zobaczyć „prawdziwe" zakończenie, jak i po to, by móc przeprowadzić z Morasiem rozmowę na poziomie. Nie daliśmy rady.

Apogeum mojej frustracji tym nurtem erpegów nastąpiło jednak dopiero pod koniec 2025, kiedy *Clair Obscur: Expedition 33* zgarnęło niemal wszystkie możliwe statuetki gry roku. Nagle poczułem się jak w 2014, gdy tym samym mianem okrzyknięto największego przeciętniaka, czyli *Dragon Age'a: Inkwizycję*.

Jasne, produkcja Sandfall Interactive może pochwalić się przepiękną oprawą audiowizualną (niektóre utwory ze ścieżki dźwiękowej na stałe trafiły na moją playlistę), fabuła zaś jest co najmniej przyzwoita. Tylko gdzie tu, poza warstwą artystyczną, mamy do czynienia z GOTY? **Znów dostaliśmy nieczytelny interfejs, nudne zadania poboczne, jeszcze gorszą eksplorację, a o walce nawet nie chcę wspominać.** Ile razy można tłuc się z trzema przeciwnikami w kółko i udawać, że to wciąga?

W dyskusjach regularnie pojawia się argument, że taka jest specyfika gatunku. Tyle że gdy tytuły w zachodnim stylu próbują podobnego konserwatyzmu w mechanikach, z jakiegoś powodu nie zostawia się na nich suchej nitki. Dlaczego więc jRPG krytyka ta omija? Po długich staraniach, by się przełamać, dochodzę do wniosku, że po prostu ich nie rozumiem – i chyba już nie zrozumiem.

eprasa.pl e6c85a3ba8

NINHO Baba do garów



Anna Lewandowska powiedziała jakiś czas temu w wywiadzie, że pod koniec kariery Roberta postanowiła skupić się bardziej na sobie, rozwijać swoją markę i biznes. Wiecie, po jakichś dwóch dekadach życia tak, by mąż piłkarz mógł budować karierę sportową. Po kilkunastu latach stawiania siebie na drugim miejscu kobieta chce czegoś więcej. Co w tym złego? Dla ludzi, którzy byli kiedykolwiek w zdrowym, partnerskim związku, oczywiście nic. Larum podniosła jednak część kibiców, chcąca ukrzyżować Lewandowską jako niewdzięcznego babsztyla(*). Przecież przez cały ten czas żyła w luksusach, mogła tworzyć swoje cateringi, diety, bezwstydnie tańczyć bachatę z obcymi mężczyznami itd.

Według części osób bez RL9 byłaby nikim – pozwolę sobie sparafrazować jednego tweeta. Przeczytałem w nim, że „gdyby na kawę zaprosiła innego piłkarza, to teraz uczyłaby WF-u w jakiejś zapoconej sali gimnastycznej, do której dojeżdżałaby zdezelowaną Astrą". No cóż, możliwe. Niemniej zakładanie, że Lewy na pewno osiągnąłby to samo z inną partnerką albo w pojedynkę, jest bardzo naiwne.

Każdy, kto choć trochę interesuje się kulisami futbolu, wie, iż wielkimi karierami steruje również zrządzenie losu, swoisty efekt motyla – niewykluczone, że gdyby Robert zamiast do BVB poszedł do Blackburn, teraz byłby nudnym ekspertem TVP, który odbił się od zachodniej piłki. A gdyby w pewnym momencie jednak udało się przeforsować odejście do Realu Madryt, to potencjalnie miałby dwie Złote Piłki i nie musielibyśmy za narodowego wroga uważać *France Football* po tym, jak nie dało mu tej nagrody w sezonie pandemicznym. Kto wie z kolei, czy gdyby nie kulki mocy i bezglutenowa dieta narzucona przez żonę, RL9 byłby takim fizycznym robotem, którego nie imały się poważne kontuzje?

Niezależnie od wszystkiego – choć do tego tanga niekoniecznie trzeba dwojga, to druga, stanowiąca twoją opokę, połówka nie może zaszkodzić. Wielce prawdopodobne jest to, że Anna Lewandowska nie żyłaby na takim poziomie, gdyby nie małżeństwo z Robertem. Niemniej nie oznacza to przecież, że teraz musi do końca swoich dni leżeć u jego podnóżka i całować stopy gwiazdora Barcelony w podzięce za miliony euro, które wniósł do ich domu. Sukcesy RL9 to – choćby nawet w jednym procencie – też jej zasługa, jakkolwiek tkwiący w patriarchalnym stanie umysłowym osobnicy chcieliby, by było inaczej.

(*) Już prędzej uznałbym, że jest mocno odklejona od rzeczywistości, ale to chyba całkiem powszechne u nuworyszów.

KONIU Figurki i komiksy



Cześć, mam na imię Wojtek i jestem uzależniony od zbierania figurek i komiksów. Uwielbiam amerykańskie zeszytówki, najnowsze wydania oraz „zakurzone" historie obrazkowe sprzed lat, które można znaleźć w sklepach i na różnych imprezach. Najłatwiej zdobyć je na konwentach, głównie za granicą, ale w Polsce też mamy świetny sklep z tego typu rzeczami (Atom Comics w Krakowie, polecam!). Z pomocą przychodzą również internety – eBaye, marketplace'y... Nie uciekniesz, człowieku! Tak samo jest z figurkami – studnia bez dna.

Mamuśka nawet nie wiedziała, co uczyniła, gdy kupiła mi w Peweksie pierwszego He-Mana. Parę lat później moje półeczki uginają się od postaci z kreskówek, filmów, komiksów, gier i czegokolwiek innego, co tam sobie wymyślę. Nie posiadam wielkiej willi, galerii czy jaskini Batmana, w której mógłbym składować „fanty", ale te kilka szafek cieszy me oczy każdego dnia. Główny problem to miejsce, bo jak się ma mnóstwo zainteresowań, to trudno wybrać tylko parę serii czy bohaterów. Dla Venomów przeznaczyłem specjalną półkę, ziomeczki ze *Street Fightera* dzielą przestrzeń z Transformersami, postacie z gier odwiedził Gokü, a Spawn musiał ustąpić kolegom z Marvela.

Wspomniałem wcześniej o kupowaniu w necie. Wiadomo, w tych czasach jest to główna droga nabycia wielu rarytasów, ale pozbawia kolekcjonera magii znalezienia upragnionego przedmiotu na żywo. Mam np. Kingpina (w białym garniaku, klasyczny „Ważniak" z animowanego *Spider-Mana* z lat 90.), którego szukałem w UK dosłownie wszędzie, aż w końcu dorwałem go na małym straganie na londyńskim Comic Conie. Radocha potężna, a to przecież NIBY tylko kawałek plastiku (czy tam innego materiału sztucznego).

Technologia poszła do przodu, figurki oferują teraz masę detali (cyfrowa obróbka twarzy/głowy to gamechanger!) i szeroki zakres ruchów kończynami. Ja niczego nie sugeruję, ale fajnie tak sobie siedzieć w pracy przy biureczku i co kilka minut/godzin ustawić ulubionego bohatera w nowej pozycji. Niesamowicie odstresowująca zabawa, bez względu na wiek. Ostrzegam tylko: kolekcjonowanie wciąga!

MORAŚ Ekran – papier 1:0,5



To jeden z tych tekstów, po których traci się szacunek ludzi do tej pory cię szanujących. Ale muszę to z siebie wyrzucić. Nawet jeśli przychodzi mi to z trudem. Nawet jeśli rozsądek podpowiada, żebym tego nie robił. **Uff, do rzeczy: ROZCZAROWAŁEM SIĘ *WŁADCĄ PIERŚCIENI*... Troszeczkę.** Do lektury trylogii (tak, tak, sześcioksięgu, jak zwał, tak zwał) zabierałem się już od prawie trzech dekad. Pierwszy raz wziąłem się za *Wyprawę*, gdy miałem osiem albo dziewięć lat. Na pewno chodziłem do podstawówki. Przebrnąłem przez kilka rozdziałów, ale zupełnie się nie wkręciłem i oddałem książkę do biblioteki. Potem do kina trafiły rewelacyjne produkcje Petera Jacksona, a te autentycznie mnie w sobie rozkochały. Do dzisiaj lubię wracać do tych dzieł, za każdym razem przeżywając te same emocje.

Mimo uwielbienia dla filmowej trylogii przez lata nie mogłem zabrać się za lekturę pierwowzoru. Aż tu żona sprezentowała mi kompletne wydanie w ładnej oprawie i stwierdziłem, że mroźny styczeń to chyba najlepsza pora, by w końcu nadrobić tę zaległość. I cóż, jak by to powiedzieć... Z jednej strony cieszę się, że przeczytałem całość, bo jednak jako miłośnik popkultury powinienem dokładnie znać materiał, z którego czerpie wiele współczesnych dzieł. Z drugiej – jeszcze bardziej doceniłem twórczość Jacksona. Teraz już wiem, że udało mu się przygotować fenomenalne ekranizacje, stojące kilka poziomów wyżej od książek. A to dlatego, że umiejętnie wyciął z pierwowzoru całą masę niepotrzebnych wątków, nie tylko tych psujących – w moim mniemiu – klimat, ale też tych najzwyczajniej w świecie nudnych.

Bo *Władca Pierścieni* przez sporą część rozdziałów bywa rozwleczony i mało angażujący. Pewnie, Tolkien korzysta z pięknych środków narracyjnych, jego dzieło jest niesamowicie kreatywne, często ekscytujące, a także przełomowe pod wieloma względami, lecz niestety miejscami czyta się je źle, brak mu odpowiedniego tempa. Co prawda przez większość czasu bawiłem się dobrze, ale tej przygody zdecydowanie nie będę wspominał z rozrzewnieniem. Nie bijcie, proszę. |CDA|

eprasa.pl e6c85a3ba8

ACTION REDACTION

PISZCIE DO NAS: CDACTION@CDACTION.PL LUB PRYWATNA WIADOMOŚĆ PRZEZ FANPAGE CD-ACTION ALBO SMUGGLERA NA FACEBOOKU

Słuchajcie no! 30 lat *CD-Action* mamy, a w listopadzie 30 lat Action Redaction. Jeżeli to nie jest idealna okazja, by napisać do nas jakiś list – choćby wspominkowy, szczególnie jeśli znajdą się tu tacy, co pamiętają *CDA* z 1996 – to naprawdę nie wiem, co mogłoby nią być. Chyba że 50-lecie magazynu? W każdym razie, ludzie i ludziska, ruszta te leniwe cztery liter i piszta!!! A poza tym to miłej lektury, he, he.

(Nie)aktywny fan

Dostojni Państwo, byłem aktywnym czytelnikiem Waszego pisma/magazynu wiele lat temu. Pamiętam, że miałem całą szufladę wypełnioną CDAction. Każdy nowy numer czytałem CAŁY, od deski do deski. Jestem również wdzięczny za kolekcję gier na Steam, którą sobie dzięki CDAction uzbierałem. Najmilej wspominam chyba, gdy kiedyś dodaliście do CDA grę Far Cry 2, w której się dosłownie zakochałem, pomimo, że wiem, że wielu nią gardzi, bawiłem się przy niej świetnie. Dziesiątki, jak nie setki godzin świetnej zabawy. Jestem niezwykle wdzięczny, że daliście mi taką możliwość.

Nie wiem, kto akurat miałby gardzić drugim *Far Cry'em*. I skąd wiesz, że było ich wielu? Otwarty świat „jedynki" (w czasach, gdy w FPS-ach stanowiło to ewenement) i jakość jej grafiki... Wow, do dzisiaj pamiętam, jak mnie to wbiło w glebę.

Obecnie odpuściłem sobie wszystkie czasopisma. Skupiam się na czymś innym. Chcę zbudować największą spółkę holdingową na świecie dla dziewczyny, ale jestem niepewny siebie i się boję, dodatkowo nie wiem czy ona też tego chce.

9kier: *Gdyby tylko istniał sposób, by się dowiedzieć...*

Hm. To zapytaj? Ale to pewnie zbyt proste rozwiązanie. Acz doceniam rozmach planów. Ja tam mam skromniejsze marzenia, bardziej realistyczne, ot, polecieć do gwiazd. :)

MrJedi: *Ja i tak mam największy rozmach: marzy mi się, żeby w tym kapitalistycznym zamordyzmie móc nareszcie żyć w spokoju własnym życiem.*

A to obie strony muszą chcieć tego samego. W międzyczasie chcę zostać miliarderem, a przynajmniej milionerem.

Eee, żadna sztuka, w 1993 niemal każdy dorosły Polak był multimilionerem. Lifehack: zacznij od zostania miliarderem, bo potem to już naprawdę żaden wyczyn zostać milionerem. Czasem wystarczy wziąć rozwód.

MrJedi: *To proste, musisz wszystko samodzielnie odziedziczyć.*

Czytając kiedyś Wasze magazyny CDAction, mogłem sobie posegregować myśli, nabrać opinie oraz zainspirować się, a przede wszystkim fajnie i ciekawie spędzić czas. Zastanawiam się co się z Wami stało. Od bardzo dawna nie widziałem żadnego nowego numeru CDAction. Czy Wy jeszcze je piszecie, wydajecie, dystrybuujecie i sprzedajecie? Czy może zwyczajnie teraz ich nie dostrzegam i nie zwracam uwagi? Chciałbym kiedyś wrócić do czytania takich magazynów. Jeśli ograniczyliście dystrybucję, to szkoda. Powinniście być bardziej widoczni.

Seebeklegal

Generalnie nas nie ma od 10 lat, to wszystko tylko złudzenia i matrix. A zamiast mnie odpowiada ChatGPT w trybie „odpisz na ten list tak, jakbyś miał IQ niewyższe niż 90".

MrJedi: *Jesteśmy widoczni, jak się dobrze patrzy. Najlepiej oczami. ;)*

9kier: CD-Action *to teraz kwartalnik – osoby mające przerwę faktycznie mogły to zwyczajnie przegapić.*





„Nie chce mi się z wami gadać!"

Ten stary i w miarę znany cytat filmowy świetnie opisuje moje obecne odczucia w stosunku branży rozrywkowej - naszego kochanego gierczkowa. Nie wiem czy masz Smugglerze (macie Redakcjo) podobne odczucia, ale dyskusja o grach umiera na naszych oczach. Słyszę w ostatnim czasie pobrzękiwania i narzekania o kryzysie w branży, z którym to stwierdzeniem w jakimś stopniu się zgadzam, ale uważam jednocześnie, że nie oddaje sytuacji w całej okazałości. Kryzysów jest kilka, a jeden fundujemy sobie sami.

Jesteśmy spolaryzowani jeśli chodzi o politykę, ekologię czy światopogląd, a teraz radykalizujemy się i obrzucamy świństwem nawet z powodu gier wideo. Im więcej czasu spędzam na przeglądaniu mediów społecznościowych i stron poświęconym grom, tym bardziej rośnie moje zniechęcenie i wręcz obrzydzenie do wchodzenia w jakiekolwiek dyskusje na tematy, którymi szczerze i autentycznie się interesuję. I na których naprawdę mi zależy.

Wiesz, mam podobnie. Po 10 latach zawiesiłem bezterminowo swój fanpage na Facebooku,

eprasa.pl e6c85a3ba8

bo po prostu już mi się ulało – ilość g***na (mentalnego), agresji itp. zwyczajnie mnie przerosła i stwierdziłem, że nie chce mi się w tym babrać. I to dotyczy wszystkiego, wszystko się robi „polityczne", kufffa. Jak powiesz, że lubisz sernik z rodzynkami (...tak, lubię!), natychmiast jesteś zaliczany przez przeciwników rodzynków do – w zależności od poglądów – liberałów, lewaków, feminazistek, antysemitów, faszystów, rasistów, wegetarian i oczywiście idiotów pozbawionych gustu i dobrego smaku...



MrJedi: *Media społecznościowe zarabiają na polaryzacji i generowaniu konfliktów, bo rozemocjonowany użytkownik to aktywny użytkownik, a to przekłada się na pieniądze. Obejrzyj film, przeczytaj książkę, zrób coś kreatywnego, przygotuj sobie smaczny posiłek, wyjdź na spacer, spotkaj się z przyjaciółmi (bez alko), zrelaksuj się, odpocznij, wyśpij – wszystko to zamiast siedzieć na mediach społecznościowych. Zdziwisz się, jak szybko odczujesz poprawę samopoczucia. Wiem, co mówię.*

Karol Laska: *Diagnoza jest dobra, ale właśnie co do przestrzeni sieciowej. Zauważyłem, że o wiele łatwiej i przyjemniej dyskutuje się na żywo, przy kawce albo czymś mocniejszym. Wtedy jakby polaryzacja nie istnieje, staje się co najwyżej polemiką, a na końcu rozmowy nawet ręce się sobie poda. Krótko mówiąc, przeklęty internet to z nami uczynił!*

CormaC: *Zgadza się. Ludziom w internecie całkowicie puszczają hamulce, bo zazwyczaj nic im nie grozi za chamstwo. A dzieciaki to widzą, nasiąkają tym poczuciem bezkarności i czasem wyrastają na prostaków. Gdybym w latach 90. odzywał się do innych na podwórku tak, jak obcy ludzie odzywają się do siebie na Fejsie albo X, dostałbym po prostu w pysk (słusznie!) i następnym razem zastanowiłbym się przed otwarciem ust.*

9kier: *Z tego powodu otaczam się ludźmi, którzy potrafią kulturalnie rozmawiać. Nie zawsze się zgadzamy, ale ostatecznie wszyscy mamy świadomość, że gry... to tylko gry. Medium rozrywkowe. Nie zamierzam kruszyć o nie kopii w dyskusjach z przypadkowymi toksykami w internecie. Mój spokój ducha ważniejszy jest dla mnie niż przekonywanie kogoś, że dwa plus dwa to nie jedenaście.*

Nie chciałbym, żeby to wybrzmiało (chociaż pewnie i tak wybrzmi) w ten sposób, że obieram jedną ze stron i kumam się ze stroną, która niszczy naszą branżę i odbiera uśmiech prostym ludziom. W przeciwnym narożniku znajdują się przecież ludzie o czystym sercu i szczerych intencjach, a także ogromnej wiedzy gotowej (sarkazm), których irytuje to, że komuś może podobać się gra X. Nie mogą przejść obojętnie nad tematem Z, który jest wpychany „siłą" w grze Y. I wiem, że wiecie o czym piszę. I naprawdę nie chce mi się z wami dyskutować. W chodzenie obecnie w dyskusje na tematy gier to chodzenie po cienkiej linie, gdzie metr niżej szaleją wygłodniałe tygrysy. Nie macie podobnie droga redakcjo?

Nie wiem, jak reszta redakcji, ale ja tak mam.

Moraś: *Też coraz rzadziej mam ochotę rozmawiać w przestrzeni publicznej o grach (czy ogólnie o popkulturze), bo zawsze przyjdzie ktoś, kto będzie chciał tę dyskusję zepsuć. A ja zdecydowanie wolę, jak jest miło niż niemiło, dlatego tego typu pogawędki zazwyczaj ograniczam do spotkań prywatnych ze znajomymi lub jakichś zamkniętych grup na Fejsie / kanałów na Discordzie, gdzie znajdują się „sprawdzone" osoby. Nawet jeśli się nie zgadzamy (ba, byłoby nudno, jakby wszyscy myśleli tak samo), to wiem, że wymiana poglądów przebiegnie na odpowiednim poziomie.*

CormaC: *Aaaaa, to dlatego niedawno założyłeś sobie fanpage na Fejsie...*

Moraś: *Tak, bo wierzę, że uda mi się stworzyć wokół tego fanpage'a nietoksyczną społeczność.*

MrJedi: *Te komentarze to coraz częściej boty. Naprawdę szkoda zdrowia i czasu.*

Wszakże jesteście niestety wciągnięci przez różnych internetowych twórców i komentujących siłą prosto na zakrwawioną matę ringu i często atakowani oboma sierpowymi. Punktem zapalnym i ofiarą może być każdy jeden z was. Myślę, że gdyby słynna recenzja The Binding of Isaac Rebirth 9kier (którą serdecznie tutaj pozdrawiam. Każdy może mieć własną opinię, nawet jeśli akurat JA się z nią kategorycznie nie zgadzam) wyszła w tym czasie, to potrzebowalibyście zatrudnić dodatkowych moderatorów na waszych socjalkach. Dyskusja o grach się zradykalizowała i zbrutalizowała (jest takie słowo?). Posiadanie opinii, która nie wpasuje się w jedyną słuszną narrację jest piętnowane agresywnie, ponad wszelką miarę. Recenzja nie jest recenzją, jeśli nie zgadza się z moim poglądem.

Nie no, jest. Ale, rzecz jasna, jest zła, bo NIEOBIEKTYWNA. :) Dobre i obiektywne są te, z którymi się zgadzamy. To oczywista oczywistość... Tja.

Karol Laska: *Choć i tak lepiej, że jakaś recenzja kogoś zadrapie, podrażni albo nawet wkurzy, niż żeby miała nie zrobić nic. I choć reakcje wydają się niewspółmierne i przesadzone, to nie zapominajmy o tym, że publicystyka z założenia ma mieć wpływ i unikać neutralności.*

9kier: *Dzięki za pozdrowienia, pozdrawiam dwa razy mocniej! Z biegiem czasu podejście do tamtej sytuacji mi się zmieniło, ale to już temat na osobną rozmowę – przy herbacie.*



Wszystko można ocenić obiektywnie, najlepiej w skali 0-10.

Oczywiście. Inaczej autor w najlepszym wypadku jest idiotą, a zapewne też sprzedawczykiem. Bo wiadomo, że „wszyscy artyści to prostytutki", a „dziennikarzyny" (ew. nawet „psełdo-dziennikażyny") to już najgorsza sprzedajna swołocz.

9kier: *A skoro jestem jednocześnie artystką i dziennikarką, to kim jestem bardziej, prostytutką czy najgorszą sprzedajną swołoczą, bo się gubię...?*

Redaktor nie jest redaktorem, kiedy mówi rzeczy, z którymi JA się nie zgadzam. Gówno się znacie. Szkodzicie branży oceniając grę X na ileś tam/10. I tak dalej i tak dalej. Nie mówiąc już o ocenianiu od idiotów, cymbałów (i tak dalej). Istnieje grupa ludzi, która okopała się i bombarduje treściami (najczęściej wideo i komentarzami w socjalkach), które uczą wszystkich dookoła, jak wygląda (lub powinna wyglądać) branża gier i jak powinniśmy do niej podchodzić, jak o niej myśleć.

Zwykle – nie będę twierdził, że zawsze – są to ludzie, którzy nie potrafią poprawnie sklecić zdania złożonego i robią liczne błędy ortograficzne.

Posiadanie odmiennego zdania jest zjadane w komentarzach przez ludzi sympatycznych niczym Gomez z Kolonii karnej w Khorinis. »

Listy publikujemy, zachowując oryginalną (a czasami bardzo oryginalną) pisownię.

eprasa.pl e6c85a3ba8



Samodzielne myślenie o grach i branży, którym to oddanym widzom tych samozwańczych ekspertów wydaje się, że praktykują, sprowadza się do powtarzania linijek usłyszanych w filmie na jutubie. Jeśli to jest samodzielne myślenie, to jestem w poważnej obawie co by było, gdyby ta banda widzów naprawdę została zmanipulowana.

Tak, tak. Wyłącz X, włącz samodzielne myślenie! Czyli myśl jak JA, a raczej powtarzaj jak ja poglądy z kanału na YT, gdzie Mnietek3456 obnaża światowe spiski.

MrJedi: *Takie Mnietki Podnietki znają się na wszystkim (stosowana metoda naukowa: chłopski rozum, włącz myślenie), a wszyscy naukowcy świata to przy nich małe miki.*

Naukowcy kłamiom bo Big Pharma, Soros, Żydzi i reptilianie im za to płacom. Na szczęście dla ludzkości Mnietki nie dają się im ogłupidź.

Atmosfera w komentarzach pod takimi filmami to dokładnie taka sytuacja, jak gdyby w sejmie siedziało 460 posłów partii rządzącej i wszyscy jednogłośnie zgadzali się ze sobą. Ludzie łatwo chłoną negatywne treści, szukają spisków, szukają problemów branży, poklepują się nawzajem po plecach, ale przede wszystkim - szukają czarownic, które mogliby wypchać na stos. A produkujący takie treści zbijają na nich łatwy kapitał.

Dostaje się wszystkim, którzy mają odwagę mieć inne zdanie niż oni. A przede wszystkim - dostaje się za posiadanie innego światopoglądu. Uwierzycie, że największym problemem słabej gry mogą być nie tylko zepsute mechanizmy, dziury fabularne, błędy w rozgrywce, ale też występowanie czarnoskórej postaci, homoseksualnej postaci, postaci w tęczowej koszulce, dialogu o nierównościach lub innych tematach, o których nie mówiło się 20 lat temu, a obecnie, po prostu ze zwykłej przyzwoitości, czasami można/wypada? Jeśli jesteś przeciw - jesteś brat. Jeśli jesteś za - niszczysz branżę. Owa grupa próbuje też kreślić to, czym powinna być dana produkcja, o czym powinna opowiadać, w jaki sposób poruszać dane tematy, a jakich nie poruszać w ogóle. To tak zwana wolność twórcza, bo przecież nie cenzura, z którą też tak mocno walczą prawda?

MrJedi: *Ciekawe jest to, że nigdy, według tych „ekspertów", przyczyną słabości gry czy filmu nie jest biały, heteroseksualny facet.*

9kier: *To świetny argument, kradnę na przyszłość, dziękuję!*

Karol Laska: *A tu już zepsuł nas nie tylko internet, ale i polityka. I lepiej w najbliższym czasie nie będzie.*

Ludzie w komentarzach pod takimi materiałami są zaskakująco zgodni - wejście do tego gniazda i próba dyskusji może skończyć się niezmazywanymi plamami na psychice. I mi naprawdę nie chce się już dyskutować. Jedna strona okopała się bardzo dawno temu i strzela bez przycelowania. W związku z tym druga strona okopuje się również i tak sobie tkwimy w swoich bańkach i narzekamy jedni na drugich. W tym miejscu pozdrowienia dla Karola Laski, który czasami próbuje wejść w jakikolwiek dialog, ale niestety jest bardzo osamotniony, a następnie doszczętnie niszczony (tzn. wyzywany od najgorszych) w komentarzach. Ale założę się, że obecnie to już pewnie dostało się każdemu z Was. Jak się z tym czujecie?

Z jednej strony po 30 latach zapasów w błocie generalnie to po mnie spływa – jeśli ktoś 3467. raz sugeruje, co robi z moją matką, to mogę się tylko pobłażliwie uśmiechnąć i zepsuć mu psychikę stwierdzeniem, że ona ma już ponad 80 lat. No ale skoro go to kręci... A jak mam zgryźliwszy humor, to odpowiadam w stylu: „Hej, sugerujesz, że ona uprawiała seks z osłem?!". Z drugiej strony nawet tego mi się już w sumie nie chce. „Gaszenie" takich ludzi to jak bójka na pięści z niewidomym. Zero satysfakcji z wygranej. Więc po prostu sobie odpuściłem takowe dyskusje. Mam więcej czasu na granie i czytanie, zamiast toczyć jałowe spory w necie. Polecam tę metodę.

9kier: *Już mnie to nie rusza, tylko po prostu nie chce mi się w takie dyskusje wchodzić, bo moje zdrowie psychiczne i mój czas to cenne zasoby.*

Moraś: *Już jak byłem młodszy, to nie widziałem sensu w takich internetowych pyskówkach, dlatego teraz tym bardziej nie widzę. Lepiej ten czas poświęcić na coś innego. A jest tyle pięknych rzeczy na świecie, że jest w czym wybierać.*

Ludzie boją się zmian od lat, boją się rzeczy nieznanych. Ale - wyświechtany cytat - zmiany to jedyna stała w tym świecie. Ludzie, którzy nie potrafią się pogodzić z tym, że świat, branża, a przede wszystkim ludzie się zmieniają i chcą iść do przodu (progresywizm, o boże, o nie!) nie zrozumieją, że istnieje grupa osób (coraz większa), która może, ma możliwość i chce opowiadać o innych problemach. O rzeczach i tematach, które nie były poruszane przez wiele, wiele lat. Ludzie przeciwni wszelkim zmianom są już mocno spóźnieni na ten autobus, bo rozkład jazdy zmienił się już kilka lat temu. Gdybyśmy tkwili w miejscu to dalej gralibyśmy w gry pokroju Dooma i Kłejka.

MrJedi: *Hej, nie obrażaj klasyki, to od niej zaczynaliśmy.*

Ktoś powiedział, że postęp odbywa się poprzez wymieranie generacji mających te wcześniejsze, wtedy postępowe, a obecnie reakcyjne i przestarzałe poglądy...

Z racji tego, że piszę to pozwolę sobie na mały statement - nie, trzy litery, których się tak boisz nie są problemem branży, firma konsultingowa, której się lękasz nie jest problemem branży, słabe gry nie są słabe przez homoseksualizm, a dobre nie są dobre przez brak transseksualistów. Nie każdy element da się ocenić w skali, nie wszystko może być ocenione obiektywnie, żyj i daj żyć innym. I pamiętaj - nie masz racji w absolutnie wszystkim. Mimo że tak ci się wydaje. I nie chce mi się z tobą na temat słuszności tych też dyskutować. Chcesz rozmawiać? To słuchaj też drugiej strony i miej choć odrobinę szacunku i pokory.

Z drugiej strony sam nie chcesz ich słuchać i zrozumieć argumentów. Trudna sprawa. :)

MrJedi: *To zależy od argumentów. Jeśli są oparte na rzetelnej wiedzy, to nie ma problemu. A jeśli na uprzedzeniach i szuriadzie, to przyznam, że też nie mam cierpliwości tego słuchać.*

Karol Laska: *Ostatnio szef Lariana, Swen Vincke, napisał rzecz o krytyce – aby nie zapomnieć w niej o szacunku i empatii. Święte słowa, Swen, bo choćby człowiek miał sobie wyrywać włosy z głowy, to niech nie wyrywa ich swojemu adwersarzowi.*

Moraś: *Nie ma nic złego w krytykowaniu, jeżeli tylko ta krytyka jest odpowiednio uargumentowana, a dobór słów nie został wyciągnięty z rynsztoka. Jak ktoś mi napisze, że jestem debilem, to jakoś tak nie czuję sensu dalej rozmawiać. Ale jak ktoś stwierdzi, że moja wiedza jest niewystarczająca do funkcjonowania w społeczeństwie i może prowadzić do niebezpiecznych konsekwencji, to wtedy... pewnie nie zrozumiem, bo jestem debilem.*

Napisałem dużo, ale mam wrażenie, że zbyt mało i po łebkach. Nie chce przeciągać struny, bo pewnie nikomu nie chciało by się tego przeczytać. A Wam redakcjo życzę dużo zdrowia i wytrwałości w tych ciężkich czasach. Nie zaczynałem od tego, bo pewnie Smuggler kliknąłby ikonkę kosza po pierwszym akapicie, ale czytam was od 2006 i nie zamierzam przestać. Daliście mi zbyt wiele dobrych wspomnień i cennych lekcji. I wiecie co? Dobrze,

eprasa.pl e6c85a3ba8

że się zmieniacie. Taki sam niech zostanie tylko pan Lenc - na niezmiennie mistrzowskim poziomie. :)

Maciek Warzecha z Babic

9kier: *Fantastyczny list, Maciek. Gdyby był dwa razy dłuższy, też byśmy go przeczytali!*

Morać: *Ja nawet musiałbym go przeczytać, bo mi za to płacą! Ale zrobiłbym to też za darmo, taki był fajny!*



CormaC: *streść mi ten list w trzech zdaniach*

CormaC: *O, sorry, nie to okienko.*

Zaskoczony fan CD-Action

Cześć! CD-Action nie czytałem od ponad 20 lat; przez ten czas nie grałem też w gry (z dwoma drobnymi wyjątkami!). Na fali nostalgii sięgnąłem jednak po nowy numer. Sporo się zmieniło. Gdzieś uleciał rozmach, zniknął dyskobol i papier jest tańszy, ale najważniejsze - żyjecie. Miłym zaskoczeniem było dla mnie to, że wciąż pisze u Was kilku redaktorów, których kojarzę, a nawet że piszecie o tytułach, które są kontynuacją gier z czasów mojego dzieciństwa.

Mam nadzieję, że za jakiś czas będę pracował mniej (dwa etaty) i będę mógł choć raz na kilka tygodni zagrać w jakiś kameralny tytuł (btw jak legalnie zagrać w stare przygodówki typu Indiana Jones czy Ace Ventura?).

Cezary

GOG?

9kier: *„(...) będę pracował mniej (dwa etaty)", to teraz pracujesz na trzech?! A kameralne tytuły to moje ulubione – jeśli chciałbyś jednak dać szansę nowszej przygodówce w starym stylu, proponuję zacząć od* The Dream Machine, The Last Door *lub wydanego niedawno* Foolish Mortals.

Podzielam Wasze trzeźwe spojrzenie na działalność wielkich korporacji oraz ocenę tego, w którą stronę powędrował świat (gier). Pozdrawiam Was serdecznie, obyście istnieli jak najdłużej.

Morać: *Dzięki, taki mamy zamiar! Mam jeszcze (chyba) 20 lat kredytu do spłacenia, więc* CDA *musi dociągnąć przynajmniej do pięćdziesiątki.*

Długi list retro-nostalgiczny

Widząc ten tytuł i pamiętając, że stuka wam 30 lat, spodziewasz się zapewne wspomnień „mój pierwszy raz CDA" czy coś podobnego, prawda? Otóż nie. O was wprawdzie też będzie, ale akurat bardzo niewiele. Lecz na pewno dostaniecie z tej okazji sporo listów na takie i podobne tematy, więc ja sobie to odpuszczam. Chcę za to powiedzieć to i owo na temat ogólniejszy. Chodzi mi o ogólnie pojętą modę na retro. Obecnie wypada lubić stare gry, tak samo jak wypada pić kraftowe piwo i mieć winyla z muzyką, której pewnie nawet się nie słucha od 20 lat.

Nie wiem, czy „wypada". Jeśli uważasz, że musisz coś lubić, to tylko twoja decyzja i twój wybór. A przy okazji powiem, że kraftowe piwo do mnie nie trafia. To znaczy trafia – ale to musi być poczciwy lager czy pilzner, a nie jakieś wymyślne imperialne stouty, cuda-niewidy typu APA, IPA, CIPA, BABA-YAGA, warzone na 12 chmielach, w tym jednym z Peru, zbieranym o północy przy pełni księżyca. Im więcej takich informacji, tym bardziej mi po takim napitku gębę wykrzywia. Serio. A winyli od lat nie mam, wyzbyłem się ich z pewną ulgą pod koniec lat 80. i jakoś nie tęsknię. Kurzyły się, rysowały, duże, łatwe do przypadkowego uszkodzenia... argh!



9kier: *Ja też się pozbyłam winyli... moich rodziców, jak byłam jeszcze kilkuletnią kierką.*

Wszyscy wokół jarają się pikselartem, retrofuturyzmem, starym sprzętem, odpalają emulatory stawiane na Raspbbery Pi, filmują unboxingi firmowo zapakowanej fabrycznie Atarki 65 z Peweksu... a ja? Nie powiem — też wpasowuję się w ten trend. Z grubsza. Na półce mam kilka pożółkłych i zdekompletowanych roczników CDA, Secret Service, Resetu i PSXa Extreme, smętne resztki dawnych zbiorów, ocalałe po przeprowadzkach i malowaniach i innych dziejowych katastrofach. Czasem sobie coś przekartkuję, czasem z politowaniem kręcąc głową, bo tekst zwykle z dzisiejszej perspektywy zdaje mi się fatalny. Czasem - w sumie częściej - dopada mnie wzruszenie. Bo pamiętam jak czytałem te słowa mając z 25 lat mniej i jaki wtedy byłem recenzowaną grą podjarany... i odliczałem czas do najbliższej giełdy, a jakże. Ale jakoś nie kusi mnie by odtworzyć tę kolekcję czy wrócić do opisywanej gierki. Czasem też scrolluję fora o emulatorach i coś tam odpalę, co jest online. A w szafie nadal leży koszulka z logo Amigi, której nie wcisnę na brzuch od czasów pandemii, kupiona gdzieś chyba w 2008. No ale nie wyrzucę, może schudnę...

MrJedi: *Opcjonalnie możesz się uprzeć, założyć ją i rozciągnąć. Jeśli się podrze, powiesz, że to limitowana seria. Albo zostawić brzuszek na wierzchu, nagrać filmik i stworzyć nowy trend.*

Ale jeśli mam być szczery — moje osobiste „retro" kończy się gdzieś piętnaście, może w porywach dwadzieścia lat temu. Dalej wstecz to już raczej widzę eksponaty w muzeum gamingu, a nie wspomnienia. Dobra, niech nawet tą symboliczną granicą będzie rok 2001, co mi tam. Acz tamte „rewolucyjne" 3D z początku wieku dziś potrafi boleć. Kanciaste modele, tekstury jakby ktoś przetarł ekran papierem ściernym. Kiedyś to był fotorealizm, dziś do oglądania ale nie grania. Co tu kryć...

Troszkę chyba generalizujesz, choć faktycznie wczesne 3D fatalnie się starzeje. Ale przecież gry z tego okresu to na szczęście nie tylko 3D. I przyznaj, że jarałeś się kanciastobiustą Larą, co?

MrJedi: *Ale za to jaki był widok ze szczytu tych Piramid Hejhopsa. I już o tym nie mówmy.*

Morać: *Nie no, już przed 2001 rokiem zdarzały się gry z oprawą 3D, która nawet dzisiaj – na swój sposób – daje radę. Sporo tytułów z pierwszego PlayStation nadal ma dużo uroku.*

Ale pomimo tego, co deklarowałem chwilę wcześniej mile pamiętam jednak czasy Amigi i gry na nią. Dostałem tę A500 gdzieś na początku '97, ojciec odkupił ją od starszego ode mnie o parę dobrych lat kuzyna, który właśnie przesiadł się na peceta, chwaląc się potęgą swego - jeśli dobrze pamiętam - 486 DX2/144 MHz. Kosmos! Ale dla mnie kosmos wtedy miał kolory Lotus Turbo Challenge 2, brzmiał dźwiękami songu z Cannon Fodder. A ja, dziesięciolatek, czułem się jak bóg w piżamie. Siedziałem z nosem przy kineskopie 21 calowego Soniacza, grając maniakalnie, czasem sam, czasem z bratem, podczas gdy mama krzyczała, że zupa stygnie albo żebym

»

eprasa.pl e6c85a3ba8

wziął się za lekcje albo szedł już spać. To był mój świat - w 320x256 pikselach i 64 kolorach. Wystarczało aż nadto!

Morać: *Pamiętam, jak z powodu choroby nie poszedłem do szkoły, dzięki czemu cały dzień mogłem grać w* Cannon Foddera 2 *na Amidze 600. W międzyczasie ukochana babcia przygotowała przepyszne fryteczki. Lubię wracać myślami do starych gier, bo często aktywują mi takie wspomnienia.*

Oooo, *Cannon Fodder* to był wypas. I *Wings*. I *Centurion*. I *Lemmings*. I *Steel Empire*. I... dobra, starczy, bo będę wyliczał z godzinę.

MrJedi: *No już, już, masz tu chusteczkę... <klepie po plecach pociągającego nosem Smugglera>*

9kier: *A teraz wyszła ciekawa wariacja na temat* Lemingów – Craftlings. *Obczaj sobie, Smuggler.*

A Sensible Soccer? To już nawet nie była gra, a stan umysłu. Dałem się więc skusić po latach na A500 Mini. Kupiłem ją w przypływie ataku sentymentu po jednym z tych wieczorów, gdy piwo z kumplami smakuje lepiej podlane dawnym wspomnieniami. Podłączyłem pod nowoczesny TV odpaliłem – i na chwilę wróciłem do tamtego pokoju w bloku z czasów Gierka, dzielonego z młodszym bratem. Tapeta, plakaty ze Spice Girls (...no, co?! Fajne laski!) i Jacksonem, meblościanka, zwykłe krzesło przy biurku. W sumie prawie jak na okładce ostatniego Retro. Odpaliłem parę klasyków, pobawiłem się dłużej w Stunt Car Racer i Pinball Dreams.



Magia powróciła. I trwała może godzinę. No, góra jedno popołudnie. Potem A500 Mini trafiła na półkę i leży tam od pół roku – grać mi się nie chce, a sprzedawać szkoda, bo to jednak kawałek historii gier i mego życia. Może kiedyś znów ją podłączę. Może nigdy.

Nigdy nie wejdziesz dwa razy do tej samej rzeki. :) Ja od paru lat rozważam zakup A500 – w piwnicy nadal mam pudełko z masą dyskietek 3,5" z grami i diskmagami. Ale na rozważaniu się kończy (pomijam, że ceny Amig wzrosły niebotycznie, z 5-10 lat temu za 150-200 zł można było przebierać w ofertach jak w ulęgałkach, dziś coś w okolicach 1000 zł to okazja). Ba, w drugim pudle jest z setka dyskietek 5,25" na C64. Te akurat do niczego nieprzydatne, bo mam wprawdzie C64, ale z emulatorem stacji dysków i grami na karcie SD. No ale za Chiny ich nie wyrzucę – za wiele wspomnień. Z tego samego powodu trzymam w szafie ze 100 kaset z muzyką nagraną w latach 80. z radia.

MrJedi: *Ja w którymś momencie doszedłem do wniosku, że nie można się wiecznie trzymać przeszłości, zrzuciłem więc ten bagaż i teraz żyję teraźniejszością i przyszłością. I to była jedna z najlepszych decyzji w moim życiu.*

9kier: *Też raczej nie trzymam rzeczy z sentymentu – jestem #teamodgracanie.*

Morać: *A ja lubię trzymać w domu stare rzeczy. Dlatego tak bardzo ubolewam, że sprzedałem kiedyś PS One. Chyba pora rozejrzeć się po serwisach aukcyjnych...*

CormaC: *Ja wciąż mam swoje Atari 130XE z dzieciństwa, sprawne, z dżojstikami, siatką kaset i magnetofonem, którego już nie potrzebuję, bo kupiłem sobie kartridż pozwalający odpalać gry z karty SD, a nawet z... internetowych bibliotek, przez Wi-Fi. Komputer leży na co dzień w pudle. Podłączam go i odpalam raz, może dwa razy w roku, żeby sprawdzić, czy* River Raid, International Karate *i* Bruce Lee *są wciąż tak zarąbiste, jak pamiętam. (Spoiler: tak!) Gdybym chciał, mógłbym wygodniej grać w starocie z Atarynki na jakimś handheldzie, ale nie czuję takiej potrzeby, bo emulacja ani trochę mnie nie jara, podczas gdy prawdziwy komputer sprzed 35 lat naprawdę przenosi mnie do dzieciństwa.*

Z 8-bitami nigdy się nie dogadałem. To już nie moja bajka. Gdy ktoś zachwyca się Commodore 64 czy ZX Spectrum, uśmiecham się grzecznie, ale w głębi duszy myślę: „co wy w tym badziewiu widzicie?". Rocznik '87 to pokolenie, które weszło w świat komputerów 16-bitowych i wyżej. Amiga, wkrótce potem PlayStation (ha, ja przynajmniej wiem na co poszedł mój hajs z komunii... a przynajmniej jego część), w końcu PC na wiosnę 2002. Więc te wszystkie rozpikselowane cuda, którymi jarają się redaktorzy pokroju Smugglera i reszta oldboyów, nie robią na mnie wrażenia. Stare toto, brzydkie, prymitywne.

...Mam nadzieję, że to o grach było!? :) A jeśli tak, to i owszem – zwykle są stare, brzydkie i mocno prymitywne, jak my. Choć trafiają się wyjątki.

CormaC: *Dzięki, Smuggler, to miłe. Też nie jesteś aż tak stary i brzydki, jak mówią.*

Morać: *Też kupiłem „Plejaka" za pieniądze z komunii! Używanego, w lokalnym salonie gier w Sierpcu, ale przynajmniej z kilkoma tytułami, w tym z pierwszym* Colin McRae Rally.

Zero emocjonalnego związku. Tak, wiem, „klasyka gatunku", „kamień milowy", „historia gamingu" — i owszem, jasne. Szanuje. Odpalam czasem gameplay tego czy tamtego „kamienia" na YouTubie, żeby mieć pojęcie o czym to mowa. Oglądam Super Mario Bros. i myślę: „fajnie ale tak skakać po platformach bez żadnych checkpointów? Toż to tortura, a nie zabawa". Albo Pac-Man – kulki i duchy, loop po pętli na jednej i tej samej planszy. Zwykle po pięciu minutach mam dość: nuuudne, monotonne, dźwięki jak z ruskiego budzika o szóstej rano, grafika jak z kalkulatora. Nie, dzięki, to nie dla mnie. To jak oglądanie niemego czarnobiałego filmu – wiesz, że to klasyka, doceniasz pionierów, ale niekoniecznie chcesz spędzić z nimi cały wieczór. Dla mnie granie w coś takiego to już nie nostalgia, a czysty masochizm.

Ja też nie mam za wielkiego parcia, żeby odpalać C64, acz raz czy dwa na miesiąc gram sobie z godzinę, dwie w jakiegoś klasyka, by potem z ulgą wrócić do dzisiejszych czasów. Nie po to ze 40 lat czekałem na „gry przypominające filmy" (...takie się wtedy miało nierealne marzenia), by teraz długo się katować piskelkami i popiskiwaniem trzykanałowego generatora dźwięku. No ale w moim wypadku jest jednak ten sentyment z „powrotu do przeszłości". Lubię przypomnieć sobie dawno temu zaliczone tytuły, lubię w nie pograć po to, by poczuć postęp, jaki nastąpił od tego czasu. Poza tym uważam, że retro jest jak dupa. Każdy ma swoją własną i ciut inną niż reszta. :)

Moje retro ma twarz Squalla i Rinoi. Pamiętam ten moment, kiedy CD-ROM wył jak startujący samolot, a ja gapiłem się w ekran jak w objawienie. Tamte emocje są dziś nie do podrobienia. Tak, teraz gry są piękniejsze, głębsze, większe. Ale już nigdy nie będą tak... nowe. Nigdy już nie dadzą tego bezwiednie wyrywającego się z piersi 'wow!', kiedy człowiek widział coś, czego jeszcze nigdy nie doświadczał (te renderowane cut-scenki!). To se ne vrati. (Swoją drogą jak mnie ta gra zmotywowała do nauki angielskiego, to nawet nie uwierzycie).

MrJedi: *I o to w tym właśnie chodzi. Każdy ma swoje niezapomniane „pierwsze wrażenia" i żadne inne nie są w stanie ich zastąpić.*

Ja z kolei pamiętam, jak mi zwisła szczęka, gdy pożyczyłem w 1995 PlayStation od Adama Skorupy i odpaliłem *Wipeouta*. I bodaj *Tekkena*. Wow. Przy okazji chcę coś zauważyć – choć deklarujesz, że dla Ciebie grywalne retro to dzieła z XXI wieku, większość listu poświęcasz jednak

eprasa.pl e6c85a3ba8

na wspomnienie tych z lat 90. :) No chyba że do tych wolisz wracać tylko we wspomnieniach?

9kier: *Moje retro to przede wszystkim trzecie* Goblinsy, *oryginalny* RollerCoaster Tycoon, *pierwsze i drugie* Settlersy. *Jeszcze* Warcraft III *i* Twierdza. *Oraz kilka innych, mniej znaczących tytułów. A jeśli do jakiejś gry retro nie mam sentymentu, nie widzę sensu jej odpalać – jestem przyzwyczajona do współczesnego standardu i będę się tylko frustrować.*

Morać: *Wychowałem się na Pegasusie i Amidze, ale jeśli ktoś zapytałby mnie, która gra retro przychodzi mi pierwsza do głowy, to bez zastano-*



wienia wskazałbym Crasha Bandicoota. *Nie zapomnę momentu, gdy pierwszy raz zobaczyłem ten tytuł na oczy. Moje emocje doskonale oddaje scena w* Parku Jurajskim, *w której Sam Neill po raz pierwszy spotyka żyjące na wolności dinozaury.*

W sumie gry z pierwszego PlayStation dziś też często wydają mi się toporne. Ale nie wszystkie — wyjątki istnieją! Są takie co smakują jak stare wino. FFVIII - wiadomo. I bijatyki lubię. Może ich grafika ssie, może animacje dziś rażą sztywnością, ale balans, tempo, klimat — to była stara dobra szkoła, której nowe produkcje często nie dorastają do pięt. Te gry uczyły cierpliwości i precyzji – miałeś przegrać dziesiątki razy, zanim to ogarniesz. Dziś? Button mash i autosave.

Taaa... kiedyś to było, a teraz to nie jest... Zgredziejesz, waćpan! :) Ale teraz za to możesz zrozumieć, dlaczego dla nas skakanie w *SMB* bez checkpointów wcale nie było torturą, tylko wyzwaniem. Tak jak dla ciebie obcykanie kombosów w *Tekkenie*.

Zresztą to samo mam z Heroes of Might and Magic dla mnie najlepsza to dwójka. Trójka już mniej – ładniejsza, ale szybsza i już przekombinowana troszkę. A dalej... nie tykam.

Ha! Ja też stale powtarzam, że najprzyjemniej wspominam drugą część, a największym sentymentem darzę siermiężną „jedynkę".

Morać: *Piątka, Smuggler! Też najlepiej wspominam* HoMM II.

Ale jak patrzę na te piksele sprzed trzydziestu i czterdziestu lat, to mnie podziw bierze, jak bardzo rozwinęły się gry i komputery. W głowie się nie mieści. Z Amigi na 512 KB RAM do dzisiejszych GB, z 880 KB na dyskietce po terabajtowe SSD, z joysticka QuickShit II... (tak go nazywałem, bo nieustannie wyłamywałem w nim styki, szczególnie w grach sportowych) na touchpady z haptic feedbackiem i inne Kinecty i Wii-kontrolery.

BTW Amiga 500 wyciągała w porywach bodaj niecały 1 MIPS, a PlayStation jakieś 30. Z kolei Twój smartfon powinien – jeśli nie jest stary i tani – bez problemu wykręcić z milion MIPS-ów. MILION, k****a! A C64 to góra 0,3 MIPS-a. Dzisiejsza pralka automatyczna ma procesor setki, jeśli nie tysiące, razy wydajniejszy od naszych wymarzonych niegdyś „maszynek". Wierzyć się nie chce.

MrJedi: *Właśnie podsunąłeś mi pomysł przerobienia pralki na emulator Amigi. Ale będzie moc. Zwłaszcza gdy włączę program wirowania.*

CormaC: *Cieszę się, że dane mi było oglądać z bliska rozwój gier niemal od samego ich początku, bo od ośmiobitowców. Ależ to była przygoda! A może jeszcze będzie, bo liczę na to, że przed śmiercią doświadczę porządnego VR-u.*

Gdyby inne branże rozwijały się w tym tempie, mielibyśmy już kolonie na Marsie, bioniczne protezy oczu i auta spalające litr wodoru na sto kilometrów – a może one nawet by latały. ...Kurczę, smęcę jak jakiś boomer, wiem. Ale wzięło mnie na wspominki i refleksje, cóż zrobić. Zresztą w sumie jestem już w kategorii „starego dziada", rocznik '87 to w sumie zaczyna być kategoria „vintage".

9kier: *Błagam Cię, pogadamy o vintage za 40 lat!*

Gdy słyszę, że ktoś mówi o Minecraftcie jako o „grze z dzieciństwa", czuję, jak skrzypią mi plecy... Czas jest bezlitosny. Moje starsze dziecko jesienią 2026 pójdzie do szkoły średniej, o ja pier...! Kiedy to tak zleciało?

Ech, wiecie co? Mam plan - a może by tak włączyć Lotusa 2 i poczuć ten bit w uszach...

9kier: *Wystarczy, że pomyślę o tej serii, i od razu mam ten utwór w głowie – mimo że widziałam tylko kilka razy, jak mój kuzyn ogrywał* Lotusa *na Amidze.*

Może choć a chwilę znowu dałoby się uwierzyć, że wszystko dopiero przed nami? Może to właśnie jest esencja tej całej retro-nostalgii — tęsknota nie tyle za starymi grami, ale za sobą samym i swym stanem umysłu z tamtych lat?

9kier: *Osobiście tak właśnie uważam, a jestem tylko o rok młodsza od Ciebie. Najlepsze przede mną. Każdy dzień jako moment, w którym ścieżka może skręcić w nieoczekiwaną stronę. Kto by pomyślał kilka lat temu, że założę firmę? Albo że ludzie będą chcieli kupować moje akwarelowe obrazy? Życie się zmienia z sekundy na sekundę.*

PS Sto lat, CDA. I dzięki za wszystkie te emocje, te dawne i te które jeszcze potraficie dziś we mnie wzbudzić.

Stary Gracz



Morać: *Sto lat?! Może do tego czasu* CD-Action *stanie się najpopularniejszym magazynem w całej Europie! Oczywiście mam na myśli księżyc Jowisza.*

No, ja też mam takie refleksje, Stary Graczu. Dobił mnie kiedyś dialog w tramwaju dwóch dzieciaków. Jeden polecał drugiemu „stary, ale dobry film". *Władcę Pierścieni* konkretnie... Swoją drogą, mówisz, że czujesz się stary, tak? Rocznik 1987!? Czyli gdy ty waliłeś kupska w tetrową pieluszkę (pampersy były wtedy równie osiągalne dla zwykłych ludzi, jak dziś wakacje na Seszelach), to ja już od paru lat pełnoletni zaliczałem gierki na swoim pierwszym kompie. I wcale nie przeszkadzała mi ich pikselowość.

BTW Ostatnio spotkałem niewidzianego od ponad 30 lat znajomka ze sceny komputerowej. W 1992, gdy ja dobijałem trzydziestki, on już wtedy był zdolnym grafikiem – chudy dzieciak, z 16-17 lat, co nawet się jeszcze nie golił. Teraz zdecydowanie nabrał masy, zapuścił brodę, mocno ubyło mu włosów. Dumny jak paw, bo właśnie urodziła mu się pierwsza wnuczka. WNUCZKA! Ech, strach patrzeć w lustro.

MrJedi: *Spokojnie, oddychaj. I myśl o piramidalnych zaletach Lary Croft.*

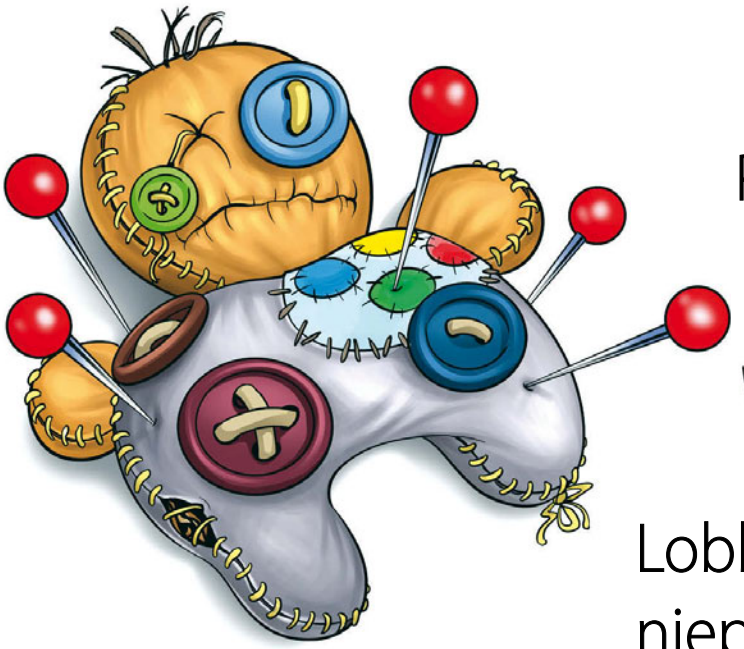
Był taki żart o 80-latku, co jeszcze ciągle ganiał za babami, tylko już nie pamiętał, po co.

NA LISTY ODPOWIADALI SMUGGLER, MRJEDI, 9KIER, MORAŚ, KAROL LASKA I CORMAC.

ZILUSTROWAŁ MAREK LENC.

Listy publikujemy, zachowując oryginalną (a czasami bardzo oryginalną) pisownię.

eprasa.pl e6c85a3ba8



Przegląd Kwartału Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Po zaledwie 16 dniach od premiery większość twórców *Highguarda* została zwolniona. Szybko poszło. Studio przyznało, że rozstało się z „częścią zespołu", he, he. Ale zostawia „rdzeń developerów", by dalej rozwijać projekt i wspierać grę. Tłumaczę na polski: postawiliśmy przy jej grobie wartę honorową na jakiś czas, żeby zachować twarz.

Unikalną (istnieje tylko 39 egzemplarzy) i do tego idealnie zachowaną kartę kolekcjonerską Pokémon Pikachu sprzedano właśnie za ponad 16 mln dolarów. Wow. To teraz sprzedającego będzie stać na 64 GB RAM-u i najnowszą kartę graficzną. Chyba, bo nie sprawdzałem jeszcze dzisiejszych cen tych komponentów.

„Po co to w ogóle powstało?" David Jaffe, reżyser dwóch pierwszych odsłon *God of War*, uważa nowy spin-off (*Sons of Sparta*) za obrazę dla fanów i ludzi, którzy stworzyli Kratosa. Nie no, naiwny jak dziecko. „Ta piosenka jest pisana dla pieniędzy", jak śpiewała dawno temu Republika.

Jean-Charles „Monetyzacja" Gaudechon, wcześniej znany z pracy w EA, nowym dyrektorem Remedy Entertainment. Ma być remedium na problemy firmy. To dla graczy i ludzi ze studia może być prawdziwy „max pain"...

Nowy Xbox w 2027 roku jest realny, o ile Microsoft doszlifuje jeden element – donosi insider. A konkretniej to Windows 11 musi w końcu działać bez zarzutu. No i po premierze! Ale może chociaż w 2034?

Chcecie, bym naprawdę was przeraził? Proszę bardzo: *Powrót do Silent Hill* ma dłuższą wersję. Reżyser liczy na jej premierę w przyszłości. Proponuję podtytuł *Nightmare Cut*.

Serial *The Last of Us* może skończyć się szybciej, niż przypuszczano, ćwierkają ptaszki, bo już po trzecim sezonie. Dla mnie skończył się po pierwszym.

Wedle szacunków OpenAI będzie w tym roku 14 mld dolarów na minusie. Hmmm, może jakby zwolnić z 50% zatrudnionych i zastąpić ich sztuczną inteligencją, to deficyt byłby mniejszy... Tylko podpowiadam.

A wiecie, że Hasbro zostało pozwane za drukowanie zbyt dużej liczby zestawów kart kolekcjonerskich do gry *Magic: The Gathering*? Pozywający twierdzą, że w ten sposób firma poprawiała swe słabe wyniki finansowe, jednocześnie wysycając rynek, co doprowadziło do spadku wartości rzeczonych kart. (Coś jest na rzeczy, np. w 2022 roku wydała ponad pięć razy więcej zestawów *Magica* niż w 2016). Padają też inne zarzuty. Hasbro wszystkiemu zaprzecza. Zapowiada się epicki serial: *Zbrodnia i kar(t)a*.

Rosja chce stworzyć własne *Call of Duty*, na co planuje przeznaczyć równowartość prawie pół miliarda złotych. Czyli, znając rosyjskie realia, do studia pracującego nad grą dotrze 100 mln, z czego zarząd weźmie sobie 50. Gra nigdy nie powstanie, a jeśli już, to okaże się crapem, z którego będą śmiać się nawet rosyjscy gracze. Były już podobne przypadki – może pamiętacie tę ich grę o czasach tzw. wielkiej smuty i walkach z Polakami. Mam nawet propozycję „eksportowego" tytułu: *Call of Suka Blyat*.

W grze *Fallout 76* można sobie kupić pancerz wspomagany Republiki Nowej Kalifornii z serialowej adaptacji. Za 30 dolarów, w ramach zestawu Mojave. Chciwość, chciwość nigdy się nie zmienia.

Lider zespołu projektowania poziomów z Ubisoftu Montréal, David Michaud-Cromp, został zwolniony dyscyplinarnie zaledwie dwa tygodnie po publicznym zakwestionowaniu nowej polityki firmy dotyczącej końca pracy zdalnej. Cóż, poszli mu na rękę, bo teraz na pewno nie musi pracować w biurze Ubisoftu. A wy i tak będziecie narzekać na tę biedną firmę...

Mark Zuckerberg tak mocno wierzył w Metaverse (miał to być następca dzisiejszego internetu – w pełni immersyjny, trójwymiarowy świat cyfrowy, w którym ludzie spotykają się jako awatary, pracują, bawią się, uczą itd.), że aż przemianował całą swą firmę z Facebooka na Metę. Efekt jest taki, że po 2020 roku oddział Mety – Reality Labs – przyniósł ponad 70 mld dolarów strat. I teraz tysiące jego pracowników ląduje na bruku. Ich i Marka właśnie dopadła rzeczywistość (przyziemna).

Ubisoft namawia 200 pracowników do dobrowolnego odejścia z firmy. Ciekawe, jakich argumentów używają „namawiający". Może np. „Ej, popatrz na kurs naszych akcji i zastanów się, czy twoja obecność tutaj ma jakiś sens. I tak skasujemy grę, nad którą pracujesz. Więc tak czy siak wylecisz, ale teraz przynajmniej dostaniesz dodatkową odprawę". Mnie tam by przekonali...

Fanowski *Bully Online* zamknięty ledwie miesiąc po premierze. Twórcy nie ukrywają zawodu, ale nie podają powodu tego zniknięcia. A prawnicy Rockstara uśmiechają się enigmatycznie.

eprasa.pl e6c85a3ba8

92-latka wygrała turniej w *Tekkena 8*! Dodajmy, że turniej dla seniorów – najmłodszy uczestnik miał 74 lata, najstarszy 95. Cóż, nie pierwszy to raz, gdy doświadczenie wygrywa z młodością.

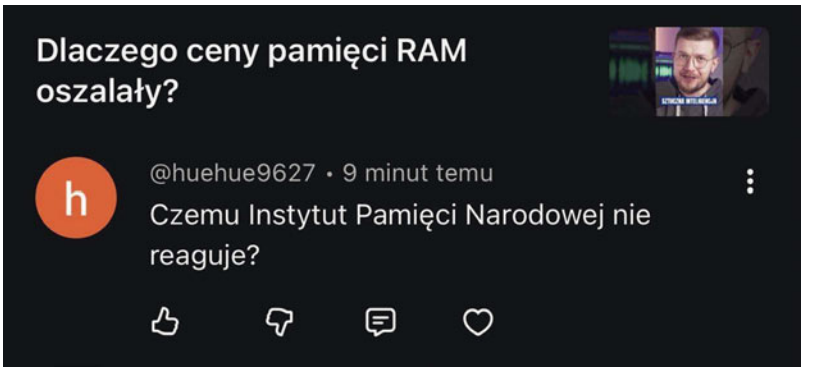
Chris Roberts oświadczył, że kiedy *Star Citizen* zaliczy już oficjalną premierę, to będzie to wydarzenie na miarę wyczekiwanego debiutu *Grand Theft Auto VI*. Tjaaa. Kiedy *Star Citizen* się ukaże – a raczej JEŚLI się KIEDYKOLWIEK ukaże – to *GTA VI* będzie odnotowywane w rozmaitych zestawieniach typu „najlepsze gry retro w historii".

Wychwycone przez czujnych internautów poszlaki świadczą, że Sony może eksperymentować w PS Storze z „dynamicznymi cenami gier". Tzn. mogą się one zmieniać w reakcji na np. duży popyt na dany tytuł (wtedy rosną) itp. Mamy coś takiego w Polsce – jak ceny ropy na światowych rynkach rosną, to zaraz drożeje paliwo. A jak spadają, to nie tanieje.

„Zieloni" z Xboksa wypuścili reklamę zachęcającą do Game Passa i cyfrowych wersji gier. Okej, tylko dlaczego wyśmiewa się w niej ludzi preferujących wydania fizyczne i czasy, gdy one dominowały? Oględnie mówiąc, spot nie przypadł odbiorcom do gustu. Drogi Xboksie, ta reklama to jak twa marka, ale bez X na początku, czyli pudło!

Halo Infinite miało być rozwijane przez 10 lat, wedle deklaracji twórców. Skończyło się na niespełna czterech. *Halo Finite*.

Twórcy *Stalkera 2* zażądali od Valve usunięcia ze Steama niezależnej gry *Misery*. Podobno to i owo sobie ze *Stalkera* „pożyczyła". Jej autor twierdzi, że to nieprawda, i narzeka, że to „nadużycie siły ze strony dużej korporacji". Zapewne czuje się teraz stalkowany przez GSC Game World.



Patrząc na ceny podzespołów komputerowych, w tym RAM-u, powiem tylko... o ramy boskie!

Polski socjolog – doktor habilitowany nauk społecznych, nie jakiś tam magister – twierdzi, że *GTA V* to „brama rekrutacyjna do organizacji przestępczych". A generalnie dowodem ma być sprawa pewnej dziewczyny zatrzymanej za przemyt, która została zwerbowana przez kartel, gdy grała w *GTA Online*.

Ja tam bym zamknął wszystkie parki. Wiecie, ile osób zostało tam zwerbowanych przez rozmaite organizacje przestępcze? I restauracje. I w ogóle internet. A poza tym gry powodują przemoc, więc je też trzeba pozamykać.

PS Tyle razy grałem w *Mass Effecta* i nikt mnie nadal nie zwerbował do załogi Normandii. Naprawdę szlag może trafić...

Tomb Raider: Legacy of Atlantis nie będzie miał nawet polskich napisów, choć współtworzy go polskie studio. Hmmm... Być może chodzi tu o to, żeby współcześni polscy gracze poczuli klimat retro roku 1996, gdy wyszedł pierwszy *Tomb Raider*, też bez spolszczenia? Ale za to zapewne zapłacimy za grę najwięcej na świecie. Zawsze jakaś pociecha.

Kiepsko w Eidosie Montréal się dzieje, oj, kiepsko. Przez studio przeszła niedawno kolejna fala zwolnień. Cóż, tyle dobrego, że szukający nowej pracy developerzy będą sobie mogli chociaż wpisywać w CV „Deus-Ex-team".

Internetowy sklep Rockstar Games zaoferował fanom *GTA* świeczki zapachowe. Do wyboru są dwa warianty – Vice oraz Liberty, każdy za 248,99 zł. Jedna świeczka roztacza woń cytryny, druga – yerba mate. A mnie się zdaje, że obie wręcz cuchną, wydzielając nader intensywny smród chciwości.

PS Pamiętam czasy, gdy gry AAA kosztowały mniej niż jedna taka świeczka. ***[Smuggler]***

ŚLEDZIU NA ZAGRYCHĘ



eprasa.pl e6c85a3ba8

JUŻ DOSTĘPNY!

ANALIZY I WSPOMNIENIA GIER Z SERII

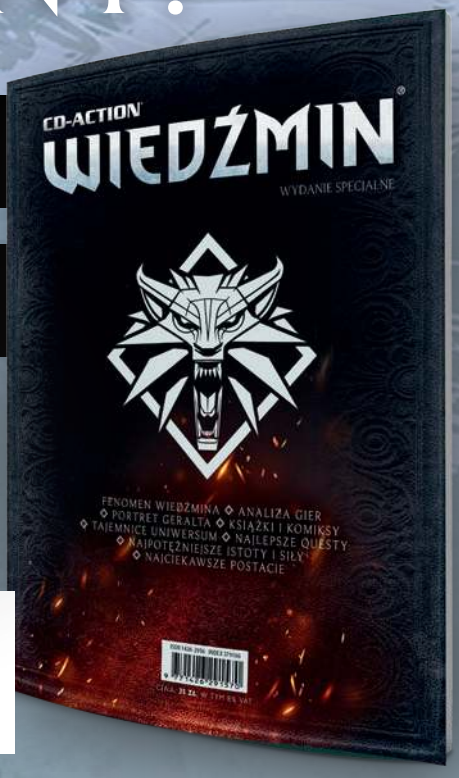
KOMENTARZE TWÓRCÓW

KULISY POWSTANIA I FENOMENU WIEDŹMINA

KULTOWE TYTUŁY Z NOWEJ PERSPEKTYWY

LITERACKA RETROSPEKTYWA CYKLU

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



Sklep CD-Action

Allegro

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

Prenumeruj CD-Action i zgarniaj bonusy!

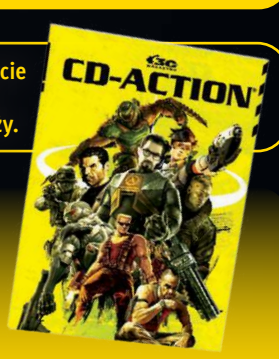
Prenumerata CD-Action to nie tylko wygoda. Do każdego egzemplarza drukowanego magazynu dorzucamy w prezencie jego kompletną wersję cyfrową w pliku PDF, a jeśli zdecydujesz się na wysyłkę do paczkomatu InPost, opłacimy za Ciebie koszt dostawy. Z prenumeratą wiążą się też poniższe korzyści niedostępne w przypadku tradycyjnej sprzedaży.



\+

GRA NIESPODZIANKA

\+



Kolekcjonerska okładka bez napisów i kodów kreskowych

Wkładka z alternatywną okładką

Dostęp do cyfrowego archiwum wydań magazynu



SPRAWDŹ NA SKLEP.CDACTION.PL!

eprasa.pl e6c85a3ba8


JBL
pl.jbl.com
JBL
QUANTUM
GAMINGOWE
ZESTAWY SŁUCHAWKOWE



CD-ACTION EXPO 30

LAT MAGAZYNU

ŁÓDŹ | EXPO ŁÓDŹ | 30-31 MAJA