348 CD-ACTION® 03/2026 RA

30 LAT CDA ☐ TOP 30 RPG ☐ PRAGMATA ☐ SAROS ☐ FORZA HORIZON 6 ☐ PRASA GROWA ☐ GOTHIC ☐ H.P. LOVECRAFT ☐ CZARNOBYL ☐ LOT NA KSIĘŻYC

DODATEK ROCZNICOWY!
ODWRÓĆ MAGAZYN!

30 LAT MAGAZYNU

16 STRON WIĘCEJ!

CD-ACTION®

NR 03/2026 (348), CENA: 35 ZŁ
W TYM 8% VAT

WIZYTA U TWÓRCÓW

NUMER W SPRZEDAŻY DO 07.09.2026
ISSN 1426-2916 INDEX 334561

ŚWIĘTUJEMY 30-LECIE MAGAZYNU!

GRAMY

PRAGMATA | SAROS | FORZA HORIZON 6
CRIMSON DESERT | ESOTERIC EBB
MOUSE: P.I. FOR HIRE | DIABLO IV: LORD OF HATRED

TECHNOLOGIE

TRUDNY POWRÓT NA KSIĘŻYC

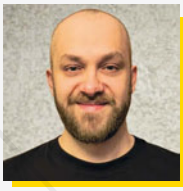
PUBLICYSTYKA

TOP 30 RPG | PRASA GROWA | GOTHIC
H.P. LOVECRAFT | WIEDŹMIN 2: ZABÓJCY KRÓLÓW
HISTORIA NINTENDO | CZARNOBYL W GRACH

JBL
pl.jbl.com
JBL
QUANTUM
GAMINGOWE
ZESTAWY SŁUCHAWKOWE

Od czytelnika dla czytelników

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



Piękne letnie popołudnie. Słońce grzeje do tego stopnia, że mieszkanie zamienia się w piekarnik. Razem z bratem Arturem oraz kuzynem Kamilem wskakujemy na rowery i jedziemy na przejażdżkę za miasto. Śmigamy po bezdrożach, szukamy cienia między drzewami – ogólnie dobrze się bawimy. Aż dochodzi do wywrotki. Spadam z wysokiej górki, uderzam o ubitą ziemię. Efekt: prawy nadgarstek zwichnięty, lewy łokieć dziurawy po kontakcie z kierownicą. Dużo krwi, trochę strachu i rozmyślania, co pocznę ze sobą w najbliższym czasie. To był 4 lipca 2005 roku.

Nazajutrz do sprzedaży trafił 115. numer *CDA*. Na okładce wdzięcząca się dziewczyna z *GTA: San Andreas*, a w środku megarecenzja i poradnik do najnowszego hitu Rockstara. Usztywniam jedną rękę, zmieniam bandaż na drugiej, po czym idę do lokalnego sklepu, przez mieszkańców Sierpca potocznie nazywanego Blaszakiem. Płacę, wracam do domu i już nie martwię się, że zepsułem sobie wakacje, bo mam przed sobą ulubione pismo, które przeczytam kilkukrotnie w ciągu paru następnych dni. A potem znów wskoczę na rower.

Raptem rok później piszę swoją pierwszą w życiu amatorską recenzję. Również w tej historii pojawia się *CD-Action*, ponieważ omawianym przeze mnie tytułem jest *Bad Day L.A.*, dołączone do 129. numeru jako „pełniak". Marzę o tym, aby w przyszłości zasilić szeregi redakcji. Aby przeprowadzić się do Wrocławia i tworzyć mój ulubiony magazyn razem z osobami, które podziwiam. Ostatecznie jednak dochodzę do wniosku, że się nie nadaję. Że to tylko fanaberie małomiasteczkowego chłopka, skazanego na pisanie za darmoszkę na fanowskich portalach. Niemniej nie odpuszczam. Idę na studia dziennikarskie. Wybieram Toruń. Miasto stu mostów przegrało, wygrały kwestie ekonomiczne oraz potrzeba bycia w miarę blisko domu rodzinnego. A potem życie idzie dalej. Wręcz pędzi na złamanie karku. Wydaje mi się, że mam wszystko zaplanowane, ale okazuje się, iż czeka mnie jeszcze wiele niespodzianek.

Pod koniec 2022 piszę tekst na CD-Action Family. Dziwna akcja. W marcu 2023 mój artykuł zostaje opublikowany w kwartalniku. Okeeej. Równo rok później otrzymuję propozycję przygotowania książki *Gry, które trzeba znać*. Przepraszam, co? Po kilku miesiącach pełnię już funkcję redaktora prowadzącego głównego wydania *CD-Action*. I w sumie do tej pory nie wiem, jak to skomentować, bo dla mnie to wciąż jest zbyt abstrakcyjne. Czasem wracam myślami do tego młodziaka z poharatanym łokciem, z wypiekami na twarzy kartkującego kolejne strony magazynu. Pamiętam jego ekscytację. Teraz to ten już-nie-młodziak odpowiada za to, co czytają inni. Do działania motywuje mnie świadomość, że gdzieś w Polsce jest jakiś nastolatek (albo nastolatka!) pędzący do kiosku po nowy numer ulubionego periodyku. Nie wyobrażam sobie zawieść oczekiwań takiej osoby.

Bardzo cenię wszystkich naszych czytelników, bo sam kiedyś byłem jednym z nich i wiem, jak dobrze się czułem po lekturze świetnej publicystyki czy recenzji interesujących mnie gier. Mam więc nadzieję, że zapoznanie się z zawartością tego numeru przyniesie wam satysfakcję, sprawi radość. Bo to nie jest zwykły numer, lecz rocznicowe wydanie, w którym świętujemy 30-lecie *CDA*. I to tak na pełnej! Pozostaje mi tylko życzyć wam...

...miłej lektury, dobrej zabawy!
Łukasz „Moraś" Morawski

Aplikując do Wydawnictwa Bauer w 2004 roku, nie spodziewałam się, że moja kolejna praca zmieni się w coś znacznie większego. Ta firma dała mi możliwość rozwoju, poznania świetnych ludzi oraz zbudowania relacji, które z czasem przerodziły się w przyjaźnie. Przez lata moja aktywność zawodowa ograniczała się jednak przede wszystkim do kontaktów biznesowych, a czytelników spotykałam głównie na targach, eventach i różnych akcjach organizowanych przez *CD-Action* czy *PC Format*.

Niestety w pewnym momencie przyszłość *CDA* stanęła pod znakiem zapytania, co okazało się dla mnie bardzo dotkliwe. Dla ludzi z zewnątrz była to po prostu marka z długą historią, dla mnie – coś znacznie większego. Ludzie, emocje i kawał życia.

I nagle musiałam dokonać wyboru: poszukać dla siebie nowego miejsca albo spróbować zrobić coś, co dla wielu wydawało się kompletnie szalone. Nie zamierzam udawać, że podjęłam tę decyzję z łatwością. Było w niej sporo ryzyka i momentów, w których człowiek zastanawia się, czy nie porywa się na coś zbyt dużego. Ale z drugiej strony – po spędzeniu z tą marką ponad 20 lat czułam, że trochę nie mam wyjścia. Bo *CDA* nigdy nie było „tylko magazynem". Za tym wszystkim zawsze stali ludzie – redakcja i czytelnicy.

Z perspektywy czasu sama się niekiedy zastanawiam, jak udało nam się przejąć *CD-Action* i *PC Format* od tak dużego wydawnictwa, mając tak mały zespół. Przez pierwsze lata robiłam właściwie wszystko: od reklamy i prenumeraty, aż po obsługę klienta czy reklamacje. I wiecie co? Nie narzekam! Dzięki temu poznałam jeszcze więcej ciekawych osób i zobaczyłam, jak ogromną rzeszę fanów udało się przez te lata zbudować wokół naszych marek.

Pierwszym momentem, w którym naprawdę poczułam siłę tej społeczności, była zbiórka na Beesfundzie. Tempo, w jakim udało się osiągnąć cel, i skala wsparcia pokazały nam, że *CD-Action* nadal jest dla wielu osób czymś ważnym. Dzisiaj znajdujemy się już w zupełnie innym miejscu. Mamy papier, serwis internetowy, wideo, książki, Expo i... głowy pełne nowych pomysłów. Możemy robić więcej, docierać dalej i spotykać się z wami na żywo. I to jest świetne.

Ale jedna rzecz się nie zmieniła. Gdzieś tam nadal jest ktoś, kto czeka na kolejny numer. I to stanowi najlepszą motywację, by robić swoje jak najlepiej. 30 lat to dużo, lecz to nie jest moment na zamykanie czegokolwiek. Raczej na sprawdzenie, czy nadal mamy ochotę działać. Spoiler: mamy!

Miłej lektury, dobrej zabawy
i do zobaczenia na kolejnych eventach!
Lidia Ukleja

SPIS TREŚCI

006

Wybraliśmy 30 najlepszych zachodnich erpegów ostatnich 30 lat!

058

Capcom udowadnia, że nadal warto ryzykować z nowymi markami. Gramy w *Pragmatę*.

026

Sprawdziliśmy przedpremierowo, jak prezentuje się *The Blood of Dawnwalker*, czyli gra byłych pracowników CD Projektu Red.

INTRO

30 najlepszych zachodnich erpegów ostatnich 30 lat 006
Opcje Dialogowe 022
The Blood of Dawnwalker 026

GRAMY

GreedFall II: The Dying World 030
Life Is Strange: Reunion 034
Monster Hunter Stories 3: Twisted Reflection 036
John Carpenter's Toxic Commando 040
Forza Horizon 6 042
Marathon 046
Crimson Desert 048
Esoteric Ebb 052
Fatal Frame II: Crimson Butterfly Remake 054
Darwin's Paradox! 056
Pragmata 058
Mouse: P.I. For Hire 062
Cthulhu: The Cosmic Abyss 064
Diablo IV: Lord of Hatred 066
Saros 068
Screamer 072
Świeże, Dobre, Niezależne 076

30 LAT CD-ACTION

Poznaj nas (trochę) lepiej 080
Parę słów od was 084
Parę słów od nas 088
Q&Action 094

PUBLICYSTYKA

Co gry zawdzięczają prasie? 102
Gry Wiecznie Żywe:
Wiedźmin 2 – Zabójcy królów 108
Felieton. Nieskończone Call of Duty 110
Rewolucja z przypadku? Interakcje w grach 112

CD-ACTION

Redakcja CD-Action
ul. Prosta 36
53-508 Wrocław
KONTAKT: facebook.com/cdaction
REKLAMACJE: reklamacje@cdaction.pl
BIURO REKLAMY: reklama@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, Wojciech Tarczyński, Witold Tłuchowski, Piotr Weltrowski, Mateusz Witczak, Alicja Wojciechowska

DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Krzysztof Freudenberger
DTP: Magdalena Banaś, Tomasz Danylczuk, Grzegorz Jaszczyszyn, Katarzyna Kopeć, Karolina Kurek, Patryk Zwoliński, Martyna Żmija
SZEF DZIAŁU KOREKTY: Patryk Wypchło
KOREKTA: Szymon Cisicki, Krzysztof Janowski, Bogna Kubińska, Malwina Niewielska, Maria Procner, Anna Raguza, Julia Żmudka

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

eprasa.pl f718986413

youtube.com/cdaction

SPRAWDŹ NASZ KANAŁ W SERWISIE YOUTUBE

x.com/cdaction

NA X TEŻ JESTEŚMY

DOŁĄCZ DO NASZEJ SPOŁECZNOŚCI NA DISCORDZIE!

Saros to coś więcej niż klon *Returnala*? Recenzujemy nowego exclusive'a na PS5.

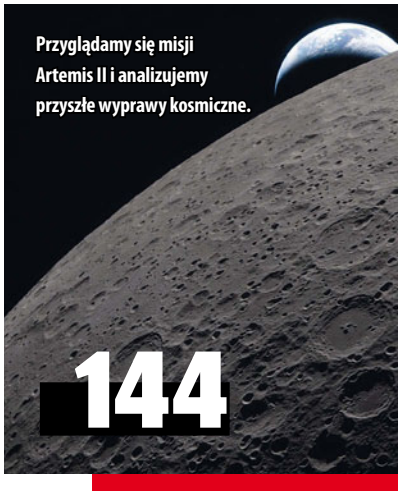
068

Q&A, wspominki czytelników i nie tylko. Świętujemy 30-lecie *CD-Action*!

080

Książki H.P. Lovecrafta to kuszący, ale niełatwy materiał na gry. Przypominamy problemy takich adaptacji.

116



Przyglądamy się misji Artemis II i analizujemy przyszłe wyprawy kosmiczne.

144

Mocując się z mackami.
Problemy z gradaptacjami Lovecrafta 116
Tak grają Stany Zjednoczone.
Skrzyżowanie świata gier 120
(Nie) każda pora jest dobra na gry! 124
Historia Nintendo.
Część I: Od kart do handheldów 126
Prosimy nie pukać w barierę,
skazańcy tego nie lubią. Gothic 130
Od traumy do ruinporno.
Katastrofa w Czarnobylu 134
Magazyn Kulturalny 138

TECHNOLOGIE

Kontrapunkt: Zamach Nvidii? 142
Trudny powrót na Księżyc 144

TESTY

Klawiatura Corsair Vanguard Air 99 Wireless 148
Procesor Intel Core Ultra 5 250K Plus 148
Myszka Razer Viper V4 Pro 149
Smartfon Vivo X300 Ultra 149

ENDGAME

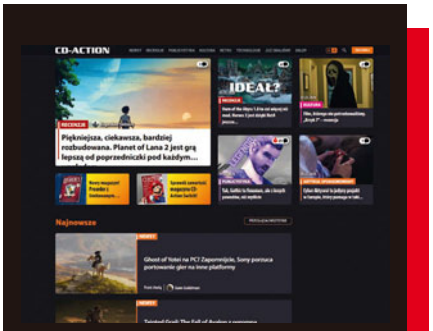
Jazda Dowolna 150
Action Redaction 152
Szpile: Przegląd Kwartału 158

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.

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

30 NAJLEPSZYCH ZACHODNICH ERPEGÓW OSTATNICH 30 LAT

Rzucała kością i rozwijała bohaterów: **Redakcja**

***Fable, The Elder Scrolls III: Morrowind*, a może *Planescape: Torment*? Sprawdźcie, które tytuły zostały najbardziej docenione przez redakcję.**

W poprzednim numerze opublikowaliśmy ranking 30 najlepszych FPS-ów ostatnich 30 lat, który spotkał się z dobrym przyjęciem czytelników. Nam też się spodobała ta zabawa, dlatego postanowiliśmy ją kontynuować! Tym razem padło na prawdopodobnie jeden z bardziej cenionych w naszym kraju gatunków, czyli erpegi. Z myślą o rodzimych graczach i ich preferencjach **zdecydowaliśmy się wziąć pod uwagę wyłącznie zachodnie produkcje, z pominięciem jRPG czy choćby soulslike'ów, które w większości tworzone są na Wschodzie**.

Tak samo jak w przypadku pierwszoosobowych strzelanek na przygotowaną przez nas listę trafiły erpegi wydane w latach 1996-2025. Nie zabrakło też ramek tematycznych – pochyliliśmy się w nich nad grami, którym zabrakło punktów. Bo należy również zaznaczyć, że ranking powstał na podstawie redakcyjnego głosowania. Brało w nim udział prawie 30 autorów.

Jeszcze więcej erpegów!

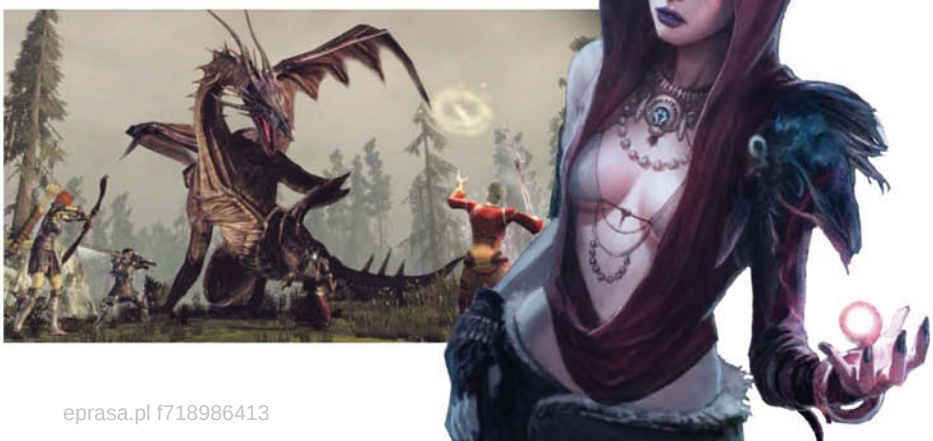
17 czerwca do sprzedaży trafi wydanie specjalne *CD-Action RPG*, w którym znajdziecie listę 50 najlepszych reprezentantów gatunku. Ranking ten nie tylko uwzględnia japońskie produkcje, ale też – co najważniejsze – powstał na podstawie głosów oddanych przez naszych czytelników. Już teraz możemy zdradzić, że oba zestawienia mocno się od siebie różnią!

MIEJSCE 30. DRAGON AGE: POCZĄTEK

MOMENTAMI *Dragon Age: Początek* bywa rozwleczony i męczy recyklingiem lokacji, a wizualnie nie zachwycał już w chwili premiery. Ma też lekki problem z balansem, bo przy trzech magach w drużynie i odpowiedniej kombinacji talentów większość bitew przechodzi się sama. Nawet to nie zmienia jednak faktu, że otwierająca cykl produkcja BioWare'u jest grzechu warta.

Oferuje nie tylko trzy klasy (wojownik, mag, łotrzyk), ale też wybór rasy (człowiek, elf, krasnolud), a także pochodzenia (łącznie sześć kombinacji), mającego fundamentalny wpływ na tytułowy początek. Samo zaliczenie kilku kompletnie innych prologów to zadanie na długie godziny gry. Później opowieść o nawiedzającej Ferelden pladze biegnie już bardziej jednotorowo, lecz prowadzi przez świetnie zrobione lokacje: do dziś pamięta się podziemne miasto krasnoludów Orzammar, oblężenie zamku Redcliffe czy stolicę zwaną Denerim.

Wszystkiemu towarzyszyła **satysfakcjonująca walka z aktywną pauzą i autorską mechaniką bazującą w dużej mierze na rzutach kością**. I można żałować tylko faktu, że z tak mocnych fundamentów nie udało się ostatecznie wypracować solidnego szkieletu, którym odznaczałaby się cała seria. Każda odsłona była inna, ale kołdra wciąż pozostawała za krótka. ***[Otton]***



eprasa.pl f718986413

MIEJSCE 29.

PIERWSZY *System Shock* (1994) nie był może spektakularnym sukcesem komercyjnym, ale spotkał się z podziwem krytyków i miłością grupki zapaleńców. Tyle najwyraźniej wystarczyło – gdy Looking Glass Studios szukało wydawcy dla kolejnej gry, Electronic Arts zasugerowało, by zrobić z niej sequel dzieła Warrena Spectora. Tym razem jednak za sterami stanął Ken Levine, dziś kojarzony przede wszystkim z *BioShockiem*.

Ponownie dostaliśmy immersive sima pozwalającego na uniknięcie wielu walk dzięki cichemu podejściu czy umiejętnościom hakerskim, prawdziwą wisienkę na nowym torcie stanowiła jednak atmosfera. Pokład statku kosmicznego Von Braun to jedna z najbardziej przerażających lokacji stworzonych w grach. Stawimy tu czoła mutantom powstałym w wyniku eksperymentów, ale największe wrażenie robi wciąż SHODAN – sztuczna inteligencja cierpiąca na kompleks boga, dla której ludzie to tylko nędzne robaki.

System Shock 2* do dziś pozostaje niedoścignioną mieszanką erpega, FPS-a i survival horroru.** Nic dziwnego, że pojawia się regularnie na wszelkiej maści listach najlepszych gier wszech czasów – chociażby na tej, którą właśnie czytacie. ***[rajmund]

MMORPG

MMORPG to specyficzny gatunek. Kiedyś święcił on triumf za triumfem, a pozycje pokroju ***World of Warcraft*** i ***Lineage II*** przyciągały do siebie miliony graczy. Z biegiem czasu jednak coś uległo zmianie, a niegdysiejsze hity, chociaż wciąż obecne na rynku, nie cieszą się już taką popularnością jak onegdaj. Nie oznacza to oczywiście, że tego typu produkcje wymarły – co to, to nie!

Złota era erpegów przeznaczonych dla wielu graczy przypadła na pierwszą dekadę XXI wieku i starczy napisać, że tytuły, którym wówczas udało się zabłysnąć, są z nami po dziś dzień – czego, niestety, nie da się powiedzieć o niejednym młodszym zawodniku.

W co grają osoby lubiące spędzać czas na przemierzaniu wirtualnych światów w towarzystwie znajomych i przypadkowych osób? Niezmiennie od wielu lat są to *World of Warcraft* (2004), ***Guild Wars 2*** (2012), ***Final Fantasy XIV*** (2013), ***Old School RuneScape*** (2013), a także ***The Elder Scrolls Online*** (2014). Każdy z tych tytułów może pochwalić się pokaźnych rozmiarów bazą użytkowników, która regularnie raczona jest świeżymi aktualizacjami i dodatkami.

Nie wszystkim produkcjom jednak szczęście dopisało na tyle, aby przez dłuższy czas zagrzały miejsce na dyskach. Warto wspomnieć choćby o ***New World*** (2021), mającym być istnym mesjaszem dla gatunku. Choć dzieło Amazon Games zaliczyło dobry start, jego żywot dobiegnie końca wraz z nadejściem lutego 2027 roku. Wysoki próg wejścia na rynek MMORPG zestawiony z wymaganiami graczy sprawia, że obecnie już mało który developer z Zachodu pragnie spróbować swoich sił w stworzeniu godnego tytułu tego typu – a szkoda. ***[Jaqp]***

MIEJSCE 28.

FABLE

PETER Molyneux to jedna z ciekawszych postaci ze świata gier. W późniejszych latach kariery słynął przede wszystkim z obietnic bez pokrycia, ale nie można mu odebrać tego, że dawniej przyczynił się do stworzenia wielu charakterystycznych, wyłamujących się ze schematów produkcji. Takim tytułem było pierwsze *Fable*, które m.in. w interesujący sposób podeszło do rozwijania bohatera.

Tutaj oprócz wykreowania postaci musieliśmy też rozwijać ją od najmłodszych lat aż do starości, a każde nasze działanie bezpośrednio przekładało się na dalszy etap jej życia. W dodatku **całość kręciła się wokół systemu moralności, który wpływał nie tylko na to, jak protagonista jest odbierany przez otoczenie, ale także na jego wygląd i charakter**. Jeśli wykonywaliśmy głównie dobre uczynki i pomagaliśmy bezbronnym, nasz heros stawał się wręcz boską istotą. Z kolei każdy popełniony „grzech" czy inny występek prowadził go ku mrokowi, a w efekcie mogły mu nawet wyrosnąć rogi.

W dziele studia Lionhead nie brakowało czarnego humoru, a mroczna opowieść i krwawe walki z przeciwnikami zderzały się z kreskówkową oprawą wizualną oraz na swój sposób uroczymi modelami postaci. *Fable* to dowód na to, że nic nie stoi na przeszkodzie, aby pożenić baśń z elektroniczną rozrywką. ***[Moraś]***

MIEJSCE 27.

ARCANUM
OF STEAMWORKS & MAGICK OBSCURA

UWAŻAM, że *Arcanum: Przypowieść o maszynach i magyi* to erpeg absolutny. Pewnie, złośliwcy, którzy się nie znają, mogą coś tam przebąkiwać o bugach, brzydkiej grafice czy takiej sobie walce, ale wszelkie rzekome mankamenty i tak bledną wobec genialności całej reszty. Cudowny, oryginalny świat industrialnej rewolucji w konwencji fantasy oferuje wolność, jakiej próżno szukać nawet w dzisiejszych produkcjach. Niezależnie od tego, czy chcemy wcielić się w złego do szpiku kości elfiego maga, altruistycznego krasnoluda z działkiem na słonie, czy też tępego i brzydkiego jak noc półogra, każda z tych opcji ma rację bytu i oferuje unikalne drogi oraz możliwości.

Konflikt na linii magia-technologia rysuje się tutaj równie wyraźnie, jak dychotomia pomiędzy dobrem a złem. Silna afiliacja magiczna pozbawi nas np. możliwości podróżowania metrem po największym z miast, lecz za to zyskamy dostęp do potężnych zaklęć zakrzywiających czasoprzestrzeń. Podobnych wyborów, dotyczących zarówno rozwoju naszej postaci, jak i podejścia do rozwiązywania questów, jest tu mnóstwo. *Arcanum* reaguje na poczynania gracza, a nasze decyzje mają realne konsekwencje. Całości towarzyszy doskonały soundtrack oparty na kwartecie smyczkowym. Chętnie przytuliłabym remaster, a jeszcze lepiej – pełnoprawny sequel. ***[Alicja]***

MIEJSCE 26.

Baldur's Gate

TRUDNO zliczyć jego zasługi dla erpegów. Nie dość, że wprowadziło na salony BioWare, to jeszcze zapoczątkowało serię udanych produkcji opartych na Infinity Enginie. *Baldur's Gate* po dziś dzień znajduje się w ścisłej czołówce najlepszych komputerowych adaptacji *Dungeons & Dragons*. Towarzysząc bohaterowi, którego życie zostaje wywrócone do góry nogami po śmierci przybranego ojca, zejdziemy całe Wybrzeże Mieczy, zaczynając od śledztwa w sprawie problemów z żelazem w krainie, a kończąc na rozwiązywaniu kryzysu politycznego na skalę regionu. **Nasz heros to czysta tablica i możemy mu wybrać dowolną z dostępnych w drugiej edycji *D&D* ras i klas**, a także odgrywać go zarówno jako wzór cnót wszelakich, jak i morderczego socjopatę.

U jego boku zbadamy lochy i knieje, w prowadzonych w czasie rzeczywistym starciach z aktywną pauzą położymy trupem zastępy potworów, a wszystko to ramię w ramię z grupą charakternych towarzyszy: od obłąkanego nekromanty Xzara po czystego jak łza paladyna Ajantisa. Aż chciałoby się móc przyłączyć więcej niż pięcioro kompanów, bo każdy przychodzi w zestawie z własnym wątkiem, kompasem moralnym, a nawet uczuciami względem innych członków drużyny – niekoniecznie pozytywnymi! ***[Pabi]***

MASS EFFECT

MIEJSCE 25.

NA POCZĄTKU XXI wieku BioWare, jeden z tytanów erpegowej sceny, nawiązał bliską współpracę z Microsoftem. Korporacja potrzebowała głośnych tytułów, by wzmocnić pozycję wciąż raczkującego Xboksa, a autorzy *Baldur's Gate* nadawali się do tego idealnie. I – co pouczające – tworzenie gier dla odbiorców z zupełnie innymi oczekiwaniami i na odmienną niż pecety platformę ostatecznie zmieniło studio na zawsze.

Mass Effect nie był pierwszym erpegiem akcji w historii (ba, nie był nawet pierwszym erpegiem akcji samego BioWare'u), ale w czasie swojej premiery czynił z rozgrywki wyzwanie zręcznościowe w stopniu wręcz nieakceptowalnym dla części fanów firmy. W sferze walki mieliśmy do czynienia właściwie z czystą trzecioosobową strzelanką, nawet jeśli z systemem wydawania poleceń towarzyszom i aktywowanymi zdolnościami specjalnymi (oraz aktywną pauzą, co nie było bez znaczenia dla weteranów). Warto zaznaczyć: strzelanką zaledwie niezłą, bo ten aspekt satysfakcjonująco rozwinięto dopiero w kolejnych odsłonach.

Jednak **główną siłą „jedynki" pozostają jej świat i klimat. Najważniejsza space opera w historii medium zaczęła się właśnie tutaj, co widać na każdym kroku.** Nie czując jeszcze na karku oddechu Żniwiarzy, możemy skupić się na spokojnym zgłębianiu uniwersum, poznając po drodze lwią część postaci, będących do dziś ulubieńcami fanów. Bo choć w zgodnej opinii większości sequele pozostają lepszymi historiami czy grami, to należy pamiętać, że Garrusa, Wreksa czy Liarę poznaliśmy w pierwszej odsłonie – a to przecież jedni z najbardziej zapamiętywanych bohaterów tego medium. ***[Witold]***

eprasa.pl 17 2398621

MIEJSCE 24. Deus Ex Human Revolution™

CÓŻ, *Invisible War* było na tyle nieudanym sequelem, że po jego wydaniu marka Deus Ex zniknęła z rynku na niemal dekadę. Temat odważyło się ożywić dopiero studio Eidos-Montréal, wypuszczając w 2011 roku *Bunt ludzkości*. Tytuł rozgrywa się ćwierć wieku przed pierwszą odsłoną cyklu i można go rozpatrywać w kategoriach kolejnego cudu: choć wydawało się, że projekt jest skazany na porażkę, ten tchnął w serię nowe życie.

Owszem, pod kątem swobody czy wielkości poziomów zostaliśmy w pewien sposób ograniczeni, twórcy znaleźli jednak odpowiedni balans pomiędzy uproszczeniem mechanizmów a uczynieniem gameplayu przystępniejszym dla nowych odbiorców. Do tego doszła **iście filmowa historia niesiona na potężnych barkach charyzmatycznego Adama „I never asked for this" Jensena**. No i nie zapominajmy o złotym filtrze wyznaczającym charakterystyczny kierunek artystyczny całej gry.

Wszystko to złożyło się na bardzo dobre recenzje, ciepłe przyjęcie przez fanów i największy bestseller całej serii. Niestety szereg nietrafionych decyzji związanych z jego kontynuacją, *Rozłamem ludzkości* z 2016 roku, pogrzebał *Deus Eksa* na kolejne długie lata i dziś nie mamy pewności, czy marka kiedykolwiek jeszcze powróci. ***[rajmund]***

MIEJSCE 23. Gothic II

CHOĆ wolę duszny klimat „jedynki", to jednak na „dwójkę" poświęciłem znacznie więcej czasu. Widać, że studio Piranha Bytes rozwinęło skrzydła: sequel o wiele lepiej prowadził wątek fabularny (każdy kolejny rozdział jest ciekawszy od poprzedniego), naprawił część bugów i problemów pierwszej odsłony, rozbudował świat przedstawiony i dał nam pozwiedzać całą wyspę Khorinis (a w sumie: nie tylko), wypychając ją masą zadań i wyjątkowych miejscówek.

I choć poziom trudności dla weteranów okazał się dość niski, a serię pierwotnie skupioną na demonach obwarowano stereotypowymi paladynami i smokami, to **nie sposób było się oderwać od tej uzależniającej, niezwykle immersyjnej rozgrywki. Wielki plus również za fenomenalny dodatek *Noc Kruka*** – ten mocno „wgryza się" w główny wątek fabularny i go modyfikuje, dorzuca nowe zadania, możliwości rozwoju, tereny do zwiedzania, a przede wszystkim... znacznie zwiększa trudność zabawy. Ku niezadowoleniu niektórych.

Gothic II ze swoim mocno klasycznym, średniowiecznym sznytem (wliczając w to złotawe odcienie oprawy) był skromnym krokiem w stronę zachodniego gracza. Ostatecznie nie dało się z produktu końcowego oderwać łatki tzw. eurojanku, czyli niskobudżetowej gry z Europy Środkowo-Wschodniej. Choć „dwójka" Zachodu nie podbiła, ma stałe miejsce w polskich sercach – a na bazie jej silnika wyrósł przecież wielokrotnie nagradzany mod *Kroniki Myrtany: Archolos*. ***[Bastian]***

MIEJSCE 22. Diablo

NAWET po niespełna 30 latach od premiery trudno uwierzyć, że ten legendarny hack'n'slash mógł ujrzeć światło dzienne w zgoła innej formie – twórcy planowali bowiem walkę w turach! Co więcej, budżet przeznaczony na produkcję szybko zaczął się kurczyć, ale tu na ratunek ruszył Blizzard, nabywając studio pracujące nad „Diabołem". Ostatecznie wszyscy wyszli z tej inwestycji zadowoleni, ponieważ developerzy dokończyli swoje dzieło, wydawca mrocznego hitu zarobił zaś znacznie więcej niż Maryla Rodowicz na wszystkich swoich sylwestrowych występach razem wziętych.

Pokonywanie generowanych losowo złowrogich, klaustrofobicznych podziemi miasteczka Tristram niesamowicie wciągało. Wysoki poziom trudności nakazywał nie poddawać się szczególnie wtedy, gdy strach wpełzał tuż pod skórę. *Diablo* zbudowano na ponadczasowych mechanikach – i w gruncie rzeczy podstawy dzisiejszych hack'n'slashy pozostały niezmienne. To nie wszystko: mimo pewnych archaizmów pierwsza opowieść o Panu Grozy wciąż jest piekielnie grywalna. Mowa przecież o szalenie dynamicznym erpegu, premiującym agresywne podejście do wybijania potworów, ale też bardzo rzadko pozwalającym na chwilę wytchnienia. ***[Huwer]***

Gry Piranha Bytes

STUDIA Piranha Bytes już z nami nie ma, ale jego dzieła cały czas nie dają o sobie zapomnieć. Ba, część z nich w dalszym ciągu jest regularnie rozwijana za sprawą wiernej społeczności poprzez zupełnie nową, bardzo rozbudowaną zawartość. Niemiecki developer ma na koncie kilka dużych produkcji, jednakże największą estymą cieszyły się pierwsze dwie odsłony ***Gothica*** (oraz dodatek ***Noc Kruka***), które zresztą trafiły do naszego rankingu. Trzecia część przygód Bezimiennego podzieliła fanów nieco zmienioną formułą gameplayu – twórcy mieli trochę zbyt duże ambicje, jak na swoje możliwości. Do rozleglejszego świata i inaczej poprowadzonej fabuły dało się przyzwyczaić, lecz w okolicy premiery główną przeszkodę i tak stanowiły liczne problemy techniczne.

Po „trójce" Piranha Bytes zostało zmuszone do porzucenia *Gothica* (za fatalny ***Zmierzch bogów*** odpowiadał już inny zespół), żeby skupić się na rozwijaniu nowej marki. Pierwszy ***Risen*** miał premierę w 2009 roku i faktycznie był powiewem świeżości przy jednoczesnym zachowaniu największych atutów wcześniejszych dzieł studia. Konstrukcja gry powróciła do formuły z ***Gothica II***. Dzięki temu ponownie niezwykle istotne było wykonywanie zadań dla konkretnych frakcji, aby stać się jednym z jej członków, a potem awansować w wewnętrznej hierarchii. Ciekawe urozmaicenie stanowiło natomiast przerzucenie się na pirackie klimaty, które jeszcze bardziej eksplorowano w dwóch kolejnych częściach: ***Mrocznych wodach*** i ***Władcach tytanów***.

No a po 2017 roku przyszła kolej na dylogię ***Eleksa***. Na papierze marka brzmiała interesująco, jednakże ostatecznie twórcy nie do końca zdołali sprostać swoim zapowiedziom. Uniwersum, w którym magia występuje obok zaawansowanej technologii, brzmi intrygująco, ale nie w tym przypadku. Zarówno „jedynka", jak i „dwójka" nie opowiedziały ciekawej historii, a duża liczba błędów i toporny gameplay zniechęciły potencjalnych nabywców. I tak oto nastał zmierzch legendarnych w Polsce „Piranii". ***[Moraś]***

MIEJSCE 21. Kingdom Come Deliverance

KIEDY zaczynasz przygodę w rodzinnej wiosce, jesteś tylko parobkiem – synem kowala, niepotrafiącym nawet bić się na pięści, a co dopiero machać mieczem. Byle obwieś może spuścić ci manto, spotkanie z uzbrojonym zbirem to pewna śmierć, a gdy wyruszasz na polowanie ze szlachetnie urodzonym panem, biegniesz obok jego konia jak pies. 80 godzin później masz natomiast potężnego wierzchowca, lśniącą zbroję i dziesiątki zwycięskich pojedynków na koncie, a śmiertelnie niebezpieczny wcześniej świat przemierzasz z podniesioną przyłbicą.

Czeski erpeg w momencie premiery był prawdziwym powiewem świeżego powietrza. **Studio Warhorse postawiło na daleko idący realizm, oczywiście kosztem przystępności.** *Kingdom Come: Deliverance* to hardkorowe RPG, w którym np. nauka fechtunku wymaga wielu godzin treningu, umrzeć można bardzo łatwo, a do tego gry nie zapiszemy w dowolnym momencie.

Próg wejścia jest więc niezwykle wysoki, ale jeśli zdołacie go przekroczyć, w nagrodę odetchniecie pełną piersią i poczujecie... woń końskiego łajna. Charakterystyczny zapaszek ma podwójne znaczenie – z jednej strony wiąże się bowiem z topornością, jaka cechuje wiele elementów rozgrywki, z drugiej *KDC* należy do tych erpegów, w które się po prostu wsiąka. ***[Ninho]***

MIEJSCE 20. Gothic

PO LATACH nawalanki o to, co reprezentuje który gatunek, po czym poznać, czy to gra, czy nie gra, oraz kto jest synem kogo, dobrze zrobić solidny zoom out. Popatrzmy na *Gothica* i to, co uosabia, z innej pozycji niż „ominęło mnie" albo „to nie jest prawdziwe RPG". Fakt, dzieło Piranha Bytes nie zachęcało do zabawy, oferując koszmarne sterowanie, choć niemniej drewniane niż masa innych gier TPP z epoki. Z kolei wychowanym na produkcjach spod szyldu Black Isle i BioWare'u mogło brakować menu z kreacją postaci, dobieraniem klasy i wcielaniem się w wymarzonego bohatera.

Ale pomijając te aspekty, ***Gothic* był erpegiem pełną gębą, tylko ubranym w bardziej przygodową formułę**. Zresztą to właśnie ta „przygodowość" pokazała, jak zupełnie inny może być reprezentant tego samego gatunku co *Baldur's Gate*. W połączeniu z wyrazistą oprawą 3D, tętniącym życiem światem i znakomitym dubbingiem gra zadziałała jak prawdziwie interaktywna powieść fantasy. I jak na powieść przystało, zostawiła tysiącom osób identyczne wspomnienia, naturalnie łącząc graczy w społeczność. Dlatego po tych 25 latach nikt nie strzela cytatami z *Icewind Dale* czy *Fallouta*, ale właśnie z polsk... eee... niemieckiej produkcji. ***[b-side]***

epraca.pl f.718986413

Seria *Neverwinter Nights*

NIE WIEM do dzisiaj, jak mój ojciec to zrobił (bo ani mnie nie pytał, ani jakoś o tym wiele nie mówiłem), ale kiedy kupił mi – tak zupełnie bez okazji – płytę z pierwszym ***Neverwinter Nights***, wstrzelił się idealnie w moją rosnącą fascynację fantastyką. Więc przyznam od razu, jestem zaślepiony nostalgią względem tej produkcji, która wciągnęła mnie w swój niezwykły świat, oczarowała systemem rozwoju postaci i walki (dopiero teraz, na trzeźwo, widzę, jaki był słaby), zachwyciła intrygą i oszołomiła rozbudowanym edytorem map i przygód. Mnie, ale nie tylko mnie.

Bo widzicie, gra BioWare'u doczekała się świetnych recenzji od prasy (91% na Metacriticu mówi samo za siebie), ale też została dość ciepło odebrana przez graczy. Dzięki wspomnianemu edytorowi (do dziś będącemu jednym z najlepszych narzędzi tego typu!) oraz masie oficjalnych rozszerzeń *Neverwinter Nights* pozostawało na ustach (i dyskach) aż do 2006 roku, czyli do premiery „dwójki". Ta również zebrała bardzo dobre opinie (a dodatki do niej jeszcze lepsze), na stałe zapisując serię w annałach erpegowej historii – do dziś kontynuowaną za sprawą remasterów.

I chociaż w przypadku obu części słychać było skargi na silnik, przestarzałą mechanikę *D&D 3/3.5* czy fabuły dobre, ale nie tak perfekcyjne, jak klasyki pokroju *Planescape: Torment*, to bez wątpienia wiele osób, tak jak ja, wspomina przygody w tytułowym mieście Neverwinter jako absolutnie magiczne. Być może bez nich nie pokochałbym ani erpegów, ani gier czy fantastyki tak bardzo. ***[Paweł Kicman]***

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

MIEJSCE 19.

W 2003 ROKU BioWare nie zrobił po prostu erpega w uniwersum Gwiezdnych Wojen. Stworzył arcydzieło, które po ponad dwóch dekadach nadal kopie w tyłek każdego, kto jakimś cudem wcześniej nie miał okazji się z nim zetknąć.

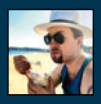
Do tego dzieło nie eksploatuje ogranego – nomen omen – świata z filmów George'a Lucasa, tylko cofa się o cztery tysiące lat, do czasów Starej Republiki. **Moc *Knights of the Old Republic* tkwi w fabule: klasycznej w duchu *Gwiezdnych wojen*, ale zaskakująco dojrzałej.** System wyborów nie stanowi tu atrapy – konsekwencje decyzji są odczuwalne i często niejednoznaczne. Równie dobrze działa system walki, który sprytnie łączy turową mechanikę RPG z czasem rzeczywistym. Oferuje taktyczną głębię bez przytłaczania gracza: można pauzować akcję, planować ruchy drużyny i wykorzystywać zdolności Mocy w przemyślany sposób.

No i jest jeszcze zwrot akcji w finale – jeden z najbardziej pamiętnych w historii elektronicznej rozrywki. Nie tylko szokuje, ale też przewartościowuje całą wcześniejszą rozgrywkę, zmuszając do reinterpretacji własnych decyzji. To moment, który wynosi tę produkcję ponad większość erpegów.

PS Warto też docenić bardzo staranne i dobre spolszczenie, co w tamtych latach nie było standardem. ***[Smuggler]***

DEUS EX

MIEJSCE 18.



NAPRAWDĘ nie mieści mi się w głowie, na ilu polach realizacja *Deus Eksa* miała prawo się wyłożyć, a jednak jakimś cudem ten tytuł wylądował ukończony na rynku. Nie byłoby to możliwe, gdyby Warren Spector, który dał nam wcześniej chociażby *Ultimę Underworld* czy *System Shocka*, nie trafił ze swoją wymarzoną grą do Ion Stormu. Kierujący firmą John Romero zapewnił mu pełną swobodę artystyczną, a do tego był wtedy jeszcze w stanie sfinansować realizację tak ambitnego projektu.

Efektem była **cyberpunkowa przygoda dająca graczowi wolność w obieraniu podejścia do gameplayu, jakiej immersive simy wcześniej nie widziały**. Do kanonu przeszła już pierwsza misja na Liberty Island, w której w zależności od naszego widzimisię i umiejętności rozwiniętych u JC Dentona mogliśmy zamienić scenę w krwawą rzeźnię, wyzwanie hakerskie... albo po prostu trochę się poskradać, przesunąć kilka skrzynek i tym samym obrać drogę na skróty.

Wszystko rozgrywa się w fascynującym świecie pełnym rządowych konspiracji i futurystycznych wszczepów, a do tego towarzyszy nam rewelacyjna muzyka Alexandra Brandona. Nic dziwnego, że *Deus Ex* pozostaje do dziś żywy w wyobraźni fanów erpegów, a nawet doczekał się własnego zakątka w krainie memów i machinimy. ***[rajmund]***

MIEJSCE 17.

NIE oszukujmy się, *Knights of the Old Republic II* wyszło dziurawe, zabugowane i totalnie pocięte. Mimo wszystkich niedoróbek tytuł okazał się jedną z najlepszych gier w uniwersum Gwiezdnych Wojen, a to za sprawą genialnej fabuły. To już nie były tylko epickie pojedynki czy strzelanie blasterkami, ale wreszcie dostaliśmy niejednoznaczny świat, który rozkładał idee Mocy oraz motywacji na czynniki pierwsze. **Nasze działania przestały być zero-jedynkowe jak w typowym erpegu. Pomogłeś żebrakowi? Super! Właśnie skazałeś go na śmierć w napadzie rabunkowym.**

„Dwójka" jest tak szara, jak tylko mogła być. Zyskuje też na tym fabuła poprzedniczki, ponieważ w kontynuacji pogłębiono historię Revana. Poznajemy doskonale napisane charaktery, na czele z Kreią – bohaterką skonfliktowaną, przebiegłą, a zarazem stanowiącą sumienie gracza. Mamy zbuntowaną uczennicę antagonisty, szelmowskiego pilota, przyjaciela z dawnych lat, łowczynię nagród z zasadami. Postacie te jedynie wydają się typowe, większość z nich zmaga się z trudną i bolesną przeszłością.

Dziś możemy cieszyć się pełniejszą grą z modyfikacją *The Sith Lords Restored Content*. Dzięki temu zdecydowanie łatwiej docenić dzieło studia Obsidian Entertainment. ***[Zhabi]***

MIEJSCE 16.

The Elder Scrolls III
MORROWIND

„FANTASTYCZNA GRA!" – wykrzyknąłem uradowany, gdy po raz pierwszy przeszedłem ją... w 2019 roku. Jako pacholę *Morrowinda* oczywiście ogrywałem w okolicach premiery, ale... za głupi na niego byłem.

Bo wiecie, to produkcja, która nie zaznaczy wam celu kropeczką na mapie. Jeśli komuś gdzieś trzeba obić mordę, to owego szczęśliwca znajdziecie np. na północ od Vivek, w jaskini nieopodal krzaczka. I radź tu sobie, graczu! W praktyce wskazówki podawane przez enpeców w zupełności wystarczają. Choć i tak warto się tu zgubić – wyspa Vvardenfell nie jest jakaś gigantyczna, co chwila człowiek się potyka o coś ciekawego.

I tak, *Morrowind* okrutnie zestarzał się pod względem mechaniki walki (kto wpadł na to, by przez pierwsze godziny zabawy większość ataków wyprowadzanych przez bohatera nie trafiała w cel?!), oprawy wizualnej i interfejsu, a mimo to... grało mi się w niego świetnie. Głównie dzięki **fascynującemu żyjącemu światu, fantastycznej fabule, klimatowi i fenomenalnej ścieżce dźwiękowej, która – moim zdaniem – zjada tę ze *Skyrima***. Polecam odpalić na modach poprawiających grafikę (*Overhaul*) – dzięki fanom dzieło Bethesdy zyskało sporo uroku przy zachowaniu pierwotnego klimatu. ***[Bastian]***

Gry Obsidian Entertainment

JAKOŚ tak wyszło, że lubiane (choć w ostatnich latach raczej już mniej) przez wszystkich Obsidian Entertainment zostało nieco pominięte w rankingu. Załapały się jedynie ***Star Wars: Knights of the Old Republic II*** oraz ***Fallout: New Vegas***, innym tytułom natomiast zabrakło dosłownie kilku punktów, aby trafić do top 30. I to chyba dobrze oddaje status gier tego developera – z jednej strony nie są tak cenione, jak wiele klasyków RPG z dawnych lat, z drugiej miejscami odstają poziomem od najlepszych współczesnych reprezentantów gatunku. Ogólnie to jest ciekawa sprawa, warta bardziej pogłębionej publicystyki. Niemniej już w tym miejscu muszę wspomnieć o najważniejszych tytułach amerykańskiego studia, które wpisują się w temat naszego zestawienia.

Miłośnicy klasycznych erpegów z pewnością doskonale znają obie części ***Pillars of Eternity***, które choć pojawiły się w latach 2015-2018, to jednak gameplayem mocno nawiązywały do dwóch pierwszych odsłon *Baldur's Gate* i innych dzieł tego typu. Tutaj również mieliśmy do czynienia z izometrycznym ustawieniem kamery oraz kontrolowaniem poczynań kilku bohaterów naraz. W międzyczasie do sprzedaży trafiło także ***Tyranny*** (2016), pod względem gameplayu bardzo przypominające serię *Pillars of Eternity*, włącznie z walkami rozgrywanymi w czasie rzeczywistym z opcją aktywnej pauzy.

Obsidian Entertainment w ostatnich latach próbuje swoich sił przede wszystkim w trójwymiarowych erpegach. Miłośnicy fantasy dostali ***Avowed*** (2025), wielbiciele science fiction otrzymali natomiast dwie części ***The Outer Worlds*** (2019-2025). Trudno powiedzieć, czy te gry były dobre, czy nie – każdy wszakże szuka w tego typu produkcjach czego innego. Na pewno brakowało im „tego czegoś", nie wyróżniały się na tyle, aby stać się legendami gatunku. I bez wątpienia nie miały takiej siły przebicia jak zdecydowanie najbardziej odjechany erpeg tego developera, czyli ***South Park: Kijek Prawdy***, w którym oprawa wizualna i wulgarne poczucie humoru idealnie oddawały ducha serialu animowanego. ***[Moraś]***

VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES

MIEJSCE 15.

RZADKO która gra pasuje do określenia „nieoszlifowany diament" równie dobrze, jak *Vampire: The Masquerade – Bloodlines*. Wady tego dzieła są oczywiste. Wskutek nacisków wydawcy opowieść o świeżo przemienionym wampirze przemierzającym mroczną wersję Los Angeles ujrzała światło dzienne zbyt wcześnie, a jak wiadomo, to nieprzygotowanym krwiopijcom wybitnie szkodzi. Tytuł ucierpiał z powodu nieusuniętych bugów i kiepskiej optymalizacji, zgubił też po drodze planowaną część swej zawartości.

Ale to tylko jedna strona medalu. Bo *Bloodlines* jest też grą genialną, wyprzedzającą swoje czasy, oszałamiającą skalą własnej ambicji. Sam **system animowania mimiki, pełen ekspresji i niuansów, nawet dziś, przeszło dwie dekady od premiery, robi wrażenie** (i bije na głowę to, co zobaczyliśmy w sequelu). A przecież dzieło studia Troika Games oferuje znacznie więcej: wciągającą historię ze znakomitymi, wręcz błyskotliwymi dialogami; ogrom swobody w kształtowaniu własnej postaci i historii; no i atmosferę *Świata Mroku* przedstawioną z intensywnością niespotykaną w większości współczesnych gier.

Vampire: the Masquerade – Bloodlines to produkcja niepokojąca, pachnąca tajemnicą i niebezpieczeństwem, lepka od krwi i wampirzej polityki. Ale gdy raz wciągnie nas w swą pajęczynę intryg, to już z niej nie wypuści. ***[DaeL]***

Seria *The Elder Scrolls*

POCZĄTKÓW historii Tamriel nikt już nie pamięta. Legendy mówią, że sięgają one roku 1994, gdy zespół Bethesda Softworks pracował nad prostym, niewielkim erpegiem, który symulowałby pojedynki gladiatorów. Developerzy przypadkiem odkryli możliwość proceduralnego generowania świata i ulegli pokusie stworzenia kontynentu liczącego kilka milionów kilometrów kwadratowych. Ale to było dawno temu, dla większości początek serii to ***Daggerfall***, produkcja surowa, bezkompromisowa, nietrzymająca gracza za rękę, lecz oferująca w zamian prawdziwą wolność eksploracji. I to właśnie ta wolność stała się motywem przewodnim cyklu.

Tamriel nie czeka na bohatera. Nie jest sceną przygotowaną pod konkretną historię, lecz żywym światem funkcjonującym niezależnie od gracza. Światem pełnym własnych mitów, konfliktów i sprzecznych narracji. Światem, który po prostu chcemy zobaczyć na własne oczy. W ***Morrowindzie*** wydaje się on obcy i fascynujący, religia i polityka stapiają się tu w jedno, a prawda ukryta została pod warstwami legend. W ***Oblivionie***, czerpiącym z klasycznej, niemal idyllicznej fantasy, odkryjemy pulsujący lęk przed chaosem i rozpadem. W ***Skyrimie*** zgłębimy problem tożsamości – zarówno jednostki, jak i całych społeczności.

Zawsze jednak gry te będą imponować skalą i nieograniczonymi możliwościami. Opowieść będziemy kształtować sami, wspierani przez fragmenty ksiąg, rozmów, zwiedzane ruiny i przypadkowe spotkania. I dlatego seria ***The Elder Scrolls*** pozostaje jednym z największych osiągnięć zachodnich erpegów (doczekała się nawet własnego MMO!). Jej siła tkwi nie w pojedynczych questach czy wątkach – te rzadko kiedy dorównywały najlepszym produkcjom z tego gatunku – lecz w zdolności stworzenia przestrzeni, która wydaje się nieskończona, i w zachęceniu gracza do wyruszenia na wyprawę. A to jest przecież w erpegach najważniejsze. ***[DaeL]***

The Elder Scrolls V

MIEJSCE 14. SKYRIM

BETHESDA bez cienia wątpliwości zrobiła absolutnie wszystko, by *Skyrima* kojarzyli nawet najbardziej niedzielni gracze. Cóż, liczne żarty o tym, że ostatni dotychczas jednoosobowy erpeg fantasy z serii o starożytnych zwojach wydano prawdopodobnie na każdą platformę, która tylko wyszła na przestrzeni minionych 15 lat, nie wzięły się przecież znikąd.

Pierwotna wersja gry potrafi wywołać dziś uśmiech politowania z powodu wszechobecnego „drewna" animacji oraz mechanik, lecz piąte *Elder Scrollsy* łatwo podreperować dzięki tysiącom modów. Tak czy siak, **opowieść o Smoczym Dziecięciu nadal może przykuć do ekranu na wiele godzin. Powodów tego jest sporo.**

By wymienić choć kilka: wspaniały, w lwiej części zaśnieżony świat, wyraźnie inspirowany mitologią nordycką, charakterystyczna, nieco wypłowiała i pełna szarości paleta barw, widok pierwszoosobowy (i opcjonalne TPP), a także doskonała ścieżka dźwiękowa. Dorzućmy do tego setki czekających na odkrycie, a później zgłębienie tajemnic, polityczne intrygi oraz majestatyczne smoki królujące nad obszarami. Nieprzystępne lokacje nieraz zaskakują ukrytymi komnatami, a potyczki ze skrzydlatymi gadami ziejącymi ogniem wciąż dostarczają radochy. ***[Huwer]***

MIEJSCE 13.

„MUSISZ nauczyć się chodzić, zanim zaczniesz biegać" – jak ten cytat Terry'ego Pratchetta ma się do omawianej produkcji Larian Studios? Ano tak, że gdyby nie *Divinity: Original Sin II*, prawdopodobnie nigdy nie zobaczylibyśmy *Baldur's Gate III* (a przynajmniej nie w tak dopieszczonej do granic możliwości formie). Nie zmienia to jednak faktu, iż przygody w świecie Rivellonu nadal pozostają godne uwagi i dzielnie bronią się przed upływem lat.

Mimo że kraina, w której osadzona została akcja gry, może nieco zalatywać klasycznym fantasy, w tym przypadku sprawdza się zasada, iż pozory mylą. Elfy spożywają ciała zmarłych, aby odtworzyć ich wspomnienia, magia uznawana jest za niezwykle niebezpieczną, a jej użytkownicy mierzą się z prześladowaniami, z kolei inteligentni nieumarli muszą kryć swoją twarz przed postronnymi, aby nie wywołać paniki.

Swoboda eksploracji i rozwiązywania problemów, taktyczna walka w systemie turowym, a także zapadające w pamięć postacie oraz historia – wszystko to sprawia, iż *Original Sin II* stanowi jedną z najciekawszych propozycji dla fanów klasycznych erpegów. Jeśli nie mamy awersji do ścian tekstu, z tą odsłoną *Divinity* zdecydowanie warto się zapoznać przed premierą jej następcy. ***[Jaqp]***

Seria *Might and Magic*

TO NIESAMOWITE, że seria istnieje od 1986 roku, jednakże, z racji naszego technologicznego opóźnienia, głównie kojarzymy ją od części szóstej z 1998. Dla większości *Might & Magic* to przede wszystkim *Heroesy*, niemniej niemożliwe było poznać pełną historię świata Enroth bez zagrania w *M&M*.

Seria ta była jedną z najbardziej wpływowych z pierwszej fali komputerowych erpegów. Łączyła klasyczne elementy fantasy z science fiction (tzw. science fantasy) oraz oferowała olbrzymie, rozbudowane i różnorodne światy. Nigdy nie była też tak trudna jak konkurencyjne tytuły, więc stanowiła świetne wprowadzenie dla początkujących graczy.

Najstarsze *M&M* były klasycznymi dungeon crawlerami czy też blobberami. Gracz z perspektywy pierwszej osoby kierował drużyną bohaterów o różnych klasach i rasach, skupiając się na walce, rozwoju oraz eksploracji. Potyczki były turowe, a dopiero w szóstej odsłonie dodano dynamiczną walkę w czasie rzeczywistym z możliwością pauzowania i powrotu do systemu turowego. ***Clouds of Xeen*** (1992) oraz ***Darkside of Xeen*** (1993) po zainstalowaniu razem na tym samym komputerze tworzyły jedną grę, co nawet dziś jest niespotykane.

„Ósemka" i „dziewiątka" przedstawiały znaczący regres, a to za sprawą wydawcy 3DO poganiającego twórców z New World Computing. W 2003 roku markę kupił Ubisoft i trzy lata później doczekaliśmy się produkcji ***Dark Messiah of Might and Magic***, która była prosta fabularnie, ale niezwykle spektakularna. Ostatnia część serii, ***Might & Magic X: Legacy***, wyszła w 2014 i stanowiła hołd dla klasycznych odsłon. ***[Zhabi]***

MIEJSCE 12.

WYDANY w 1997 roku duchowy spadkobierca *Wastelanda* – wcześniejszego dzieła Interplay Entertainment – zapoczątkował jedno z najlepszych postapokaliptycznych uniwersów w historii popkultury i choćby za to należy mu się miejsce na naszej liście. Jednak nawet bez tej spuścizny gra zasługuje na wymienianie wśród najlepszych erpegów w dziejach. Wprawdzie pod pewnymi względami *Fallout* zestarzał się niemiłosiernie, jednak do dzisiaj imponuje wolnością. Do zadań mogliśmy podchodzić na różne sposoby – te zależały też od naszych statystyk. Wysoki poziom inteligencji lub charyzmy umożliwiał wyjście obronną ręką z wielu spotkań bez sięgania po argument siły.

Kierunek rozwoju postaci miał realny wpływ na rozgrywkę, podobnie nasze decyzje (często sprowadzające się do rozstrzygania moralnych dylematów) wywoływały konsekwencje dla świata przedstawionego. Rozpoczęte w „jedynce" uniwersum to zresztą kolejna ponadczasowa strona tej produkcji. Retrofuturystyczne krypty przywodzące na myśl stylistykę amerykańskich lat 50. ubiegłego wieku, ponure postnuklearne pustkowia przyszłości, a także ghule, radskorpiony i szpony śmierci – 30 lat temu, gdy w gatunku dominowało fantasy, było to czymś odświeżającym. ***[Ninho]***

DIABLO II

MIEJSCE 11.

CZY KOMUŚ trzeba przedstawiać *Diablo II*? W tego legendarnego hack'n'slasha po dziś dzień grają z zapałem tysiące osób, a jego odświeżona edycja, *Resurrected*, doczekała się nawet dodatku w postaci zupełnie nowej klasy postaci (czarnoksiężnika) oraz pakietu usprawnień gameplayu. Czym twór Blizzarda zasłużył sobie na takie uwielbienie ze strony społeczności i dlaczego fani przedstawiają go jako siekankę idealną?

Wszystko zaczęło się w roku 2000, kiedy to druga odsłona „piekielnej" serii ukazała się na rynku. Z miejsca zjednała sobie przychylność graczy, na co wpływ miało wiele elementów: poczynając od ociekającego gęstą atmosferą świata, przez zróżnicowane klasy postaci, na krwawej młócce, którą fundowaliśmy niemilcom z najgłębszych czeluści otchłani, kończąc.

Czas w świecie Sanktuarium spędzało się (a w zasadzie nadal spędza) po prostu przyjemnie. Pewnie, tytuł ten już nieco trąci myszką, a niektóre rozwiązania potrafią wywołać grymas na twarzy, niemniej faktem jest, iż trzon zabawy pozostaje fenomenalny. Trup ściele się gęsto, a gra nie prowadzi nas za rączkę i nawet zmusza do okazjonalnego wytężenia mózgownicy. Być może to właśnie ten czynnik stanowi sekretny składnik sukcesu *Diablo II*. ***[Jaqp]***

Fallout NEW VEGAS

MIEJSCE 10.

CO CZYNI erpega erpegiem? Rozwój postaci? Wielowątkowa fabuła? Rozbudowane dialogi? Wolność wyboru? Dla mnie to zdecydowanie ta ostatnia rzecz jest najważniejsza, chociaż nie mam wątpliwości, że w świecie gier wideo jest też najtrudniejsza do realizacji. I wtedy wchodzi on, *New Vegas*, cały w power armorze, i mówi: „Potrzymaj mi Nuka-Colę".

Bo widzicie, to produkcja do dzisiaj pełna błędów, z systemem walki, który się lubi albo którego się nienawidzi (ja chyba bardziej nienawidzę), cierpiąca z powodu krótkiego okresu produkcji... ale jednocześnie cholernie odważna w tym, że nie boi się oddać kontroli osobie przed ekranem. Po prostu pozwala się mylić.

Można zabić ważnego bohatera, podjąć fatalną decyzję albo wpakować się w sytuację (pozornie) bez wyjścia, a i tak historia to udźwignie, i tak da się pójść dalej (najwyżej naokoło...). Zamiast prowadzić za rękę, *New Vegas* pozwala nam ponosić konsekwencje. Do tego ma porządną fabułę, świetne postacie i fascynujący świat. I właśnie ta kombinacja sprawia, że nawet po latach to wciąż jeden z najbardziej satysfakcjonujących erpegów w dziejach. ***[Paweł Kicman]***

Japońskie erpegi

TO, ŻE w rankingu pominęliśmy produkcje ze Wschodu, nie oznacza, iż w redakcji ich nie cenimy. Ba, myślę, że część osób – w tym choćby ja – miała nawet więcej styczności z azjatyckimi reprezentantami gatunku niż z europejskimi i amerykańskimi. Zresztą o to akurat nietrudno, ponieważ jest ich tak dużo, że bez żadnych problemów moglibyśmy przygotować zestawienie 30 najlepszych japońskich erpegów, a i tak na liście nie znalazłoby się wiele naszych ulubionych tytułów. Wynika to z faktu, że część kultowych serii została zapoczątkowana już w latach 80. i bywa rozwijana do dzisiaj. Nie mówiąc już nawet o markach, które pojawiły się współcześnie.

Bez wątpienia w Polsce najważniejszym i najbardziej rozpoznawalnym reprezentantem gatunku pozostaje cykl ***Final Fantasy***, który doczekał się już 16 głównych odsłon. Do tego jednak należy doliczyć całą masę spin-offów, remasterów i remake'ów – i to nawet takich nietypowych, wszakże na odświeżenie „siódemki" Square Enix potrzebowało aż trzech oddzielnych gier (na razie premierę miały dwie). Z kolei marka ***Pokémon*** pokazuje, jak bardzo zróżnicowane mogą być japońskie erpegi. W przypadku tych dzieł widowiskowe przerywniki filmowe i pasjonująca fabuła odsuwane są na dalszy plan, zabawa zaś skupia się na kolekcjonowaniu tytułowych stworków i wykorzystywaniu ich do prowadzenia starć.

Z kolei fani ceniący akcję w czasie rzeczywistym, a nie turowe systemy walki, mogą testować swoją cierpliwość i umiejętności w ***Monster Hunterach*** lub ***Kingdom Heartsach***, które mają w sobie też sporo z trójwymiarowych platformówek. Ze Wschodu od lat docierają do nas również fenomenalne erpegi Atlusa – np. cykl ***Persona*** lub ***Metaphor: ReFantazio*** – często opowiadające o trudnych tematach, jak samobójstwo, wykluczenie społeczne itp. Mocniejszych wrażeń dostarcza także seria ***Xenoblade Chronicles***, oferująca przy tym mechanizmy gameplayu, jakich nie znajdziecie u konkurencji. A jeśli szukacie bardziej klasycznych reprezentantów gatunku, to zawsze możecie zagrać w któregoś ***Dragon Questa***. No i są jeszcze cykle takie jak ***Tales of...***, ***Fire Emblem***, ***Like a Dragon***, ***Octopath Traveler***, ***YS*** czy ***Ni no Kuni***. Oj, jest w czym wybierać! ***[Moraś]***

»

epuasa.pl 17189864

Seria *Wiedźmin*

MOŻE to być dla was zaskakujące, ale tylko ***Dziki Gon*** zebrał wystarczająco dużo punktów, aby trafić do naszego zestawienia. Nie oznacza to jednak, że nie doceniamy dwóch poprzednich części – co to, to nie! Wydany w 2007 roku ***Wiedźmin*** stanowił przełom dla polskich gier wideo oraz sprzedał się na tyle dobrze (łącznie ponad 10 mln egzemplarzy), że dał szansę warszawskiemu CD Projektowi Red na rozwinięcie skrzydeł.

Pierwsze wirtualne przygody Geralta z Rivii były bardzo przyzwoitym erpegiem z ciekawą historią i nienajgorszym gameplayem. System walki początkowo wydawał się dziwaczny i nieco przekombinowany, ale dosyć szybko można się było do niego przyzwyczaić.

Dzieło rodaków na pewno zyskało w oczach graczy oddaniem ducha książek Andrzeja Sapkowskiego, nawet jeśli twórcy musieli przygotować całą historię od nowa (fabuła rozgrywała się po wydarzeniach z oryginalnej sagi).

„Jedynka" bazowała na stworzonym przez BioWare silniku graficznym Aurora Engine, ale już na potrzeby kontynuacji opracowano autorski REDengine. Dzięki temu rodacy mieli większą kontrolę nad swoim dziełem (zaowocowało to ładniejszą oprawą wizualną i lepszym gameplayem), a do tego udało im się przygotować konsolową wersję na Xboksa 360. Więcej o ***Zabójcach królów*** przeczytacie w artykule Pabiego na kolejnych stronach tego wydania *CD-Action*.

Główne gry z serii pewnie macie już zaliczone, dlatego polecam nadrobić ***Wojnę krwi: Wiedźmińskie opowieści*** (2018), czyli poboczny projekt w ciekawy sposób łączący elementy RPG z karcianką. No a w 2027 roku czas na premierę ***Wiedźmina 4***, na którą czekam z wypiekami na twarzy! ***[Moraś]***

Kingdom Come Deliverance II

MIEJSCE 9.

JUŻ PIERWSZA odsłona serii udowodniła, że rozbudowany erpeg bez potworów, magii i innych elementów fantastycznych jak najbardziej ma rację bytu. „Jedynka", choć świetna, to jednak borykała się z wieloma problemami technicznymi i ograniczeniami budżetowymi. Przy okazji drugiej części *Kingdom Come: Deliverance* studio Warhorse mogło pozwolić sobie na znacznie większą skalę produkcji, co zaowocowało jeszcze bardziej rozbuchaną fabułą, rozleglejszym światem oraz dopracowanym gameplayem. No i w dniu premiery „dwójka" działała bez poważniejszych komplikacji, co też stanowiło miłą niespodziankę.

Niesamowite w tym tytule jest to, że nieważne, jakie mamy co do niego oczekiwania, i tak potrafi im sprostać. Jeżeli szukacie produkcji z nieźle napisanym scenariuszem i emocjonującą kampanią, to dzieło Czechów z pewnością was zachwyci. Gdybyście natomiast chcieli spędzić czas przy grze z otwartym światem, po którym możecie błąkać się bez celu w poszukiwaniu kłopotów, to również trafiliście pod dobry adres.

Przygody Henryka ze Skalicy, kiedy potrzeba, są epickie i widowiskowe, a innym razem bywają niezwykle zabawne i relaksujące. Bo nieważne, czy okradamy nocą sprzedawców, czy spędzamy czas w kuźni, czy walczymy z napotkanymi na szlaku bandziorami lub bronimy oblężonej twierdzy, *Kingdom Come: Deliverance II* wciąga i nie daje o sobie zapomnieć. ***[Moraś]***

Baldur's Gate II

MIEJSCE 8.

WIECIE, co przede wszystkim wyróżnia drugiego „Baldura" na tle „jedynki" i „trójki"? Struktura gry i opowieści. W pozostałych odsłonach pierwsze godziny spędzaliśmy bowiem w skrywających groty, twierdze czy niebezpieczeństwa lasach. Było zielono, gęsto, tak jak matka natura przykazała. Dopiero w trzecim akcie obu produkcji docieraliśmy do prawdziwej metropolii – tytułowych Wrót.

„Dwójka" zaskakuje więc przede wszystkim miejscem akcji – oto bowiem zaczynamy w naprawdę gigantycznym mieście. Athkatla, stolica Amn, od samego początku intryguje i pozytywnie przytłacza. Masa złożonych questów, ideologicznie ścierające się frakcje, zapadający w pamięć enpece, wiele dzielnic do zwiedzenia, ocierająca się o steampunk architektura – rodowici Warszawiacy zapewne czują się tu jak w domu.

W taki oto sposób *Baldur's Gate II* daje się poznać jako sequel większy, bardziej spektakularny i rozbudowany. Athkatla sprytnie nam o tym przypomina, bo choć na szlak nie raz, nie dwa tu wyruszymy, to jednak Miasto Monety wraca wielokrotnie jako specyficzny bohater jednego z najlepszych erpegów w dziejach. Z całej trylogii to właśnie *Cienie Amn* mają najwyrazistsze charakter, styl i smak. ***[Karol Laska]***

eprasa.pl f718986413

MIEJSCE 7.

BYŁEM w 2012 na konferencji prasowej, na której CD Projekt Red zapowiedział *Cyberpunka*. Świata papierowego erpega Mike'a Pondsmitha wówczas nie znałem, a całą informację potraktowałem jako dziwny, poboczny projekt studia. Wypuszczony rok później cinematic trailer robił piorunujące wrażenie, ale nadal nie sprawił, że serce zabiło mi mocniej.

Tym bardziej, z perspektywy czasu, jestem pełen podziwu, jak Redzi czy to przewidzieli, czy wykreowali nowy trend. *Wiedźmin*: znakomity, dodający swojemu gatunkowi niuansów, dalej był średniowiecznym fantasy. ***Cyberpunk 2077* zaproponował niewyeksploatowane uniwersum oraz wizję idącą kilometry dalej od *Deus Eksa* czy *System Shocka***, do tego zdzierającą z cyberpunkowego świata krople deszczu i mrok.

Jak wiemy, droga do celu była wyboista, a oberwało się graczom, którzy na premierę nie dostali produkcji w takim stanie, w jakim im obiecano. Ale po dziesiątkach poprawek i pełnoprawnym dodatku tytuł lśni, chociaż nawet bez nich proponował ekscytujące, pełne neonów miasto, niebanalne misje poboczne oraz emocjonalny rollercoaster, jakim była główna fabuła. Niezależnie, czy to rasowy erpeg, RPG akcji, czy immersive sim, *Cyberpunk 2077* ma słuszne miejsce w rankingu, bo to jedna z ciekawszych fabularnych gier w historii. ***[b-side]***

MIEJSCE 6.

DRUGI *Fallout*, tak jak jego poprzednik, snuje opowieść osobistą – w tym wypadku to historia Wybrańca opuszczającego prymitywną osadę, by ocalić swą wioskę. Ale gra dość niespodziewanie rozszerza perspektywę, ukazując świat, w którym przetrwanie, będące głównym tematem części pierwszej, przestało stanowić jedyny cel resztek ludzkości. Coś zmieniło się od czasu wyprawy mieszkańca Krypty 13, Pustkowie nie jest już takie samo. Odradza się natura (choć nadal zdominowana przez pokraczne kreacje wojny atomowej i Wirusa Wymuszonej Ewolucji), przede wszystkim jednak powstają z popiołu prawdziwe społeczności i cywilizacje. Vault City, New Reno czy San Francisco to pełnoprawne organizmy społeczne, rządzące się własnymi ideologiami, uprzedzeniami i ambicjami. I każde z nich uczy nas, że ludzka natura jest niezmienna.

W tym właśnie tkwi największa siła *Fallouta 2*. **Twórcy jeszcze chętniej niż w części pierwszej eksplorują tematy takie jak degeneracja, hedonizm, walka o władzę czy iluzja postępu.** Gra staje się mniej zdominowana przez motyw atomowej apokalipsy czy przez zagrożenia, jakie czyhają na nas na Pustkowiu, a bardziej zainteresowana zgłębianiem ludzkiej słabości. Jest tu też więcej humoru – najczęściej czarnego, czasem absurdalnego. Ale w jakiś przedziwny sposób nie tyle rozładowuje on napięcie, ile je podkreśla. I co najistotniejsze, „dwójka" nie moralizuje, pozwalając graczowi samemu zasmakować owocu z drzewa poznania dobra i zła. I właśnie to czyni tę produkcję najlepszą odsłoną wspaniałej serii. ***[DaeL]***

Seria *Icewind Dale*

PONAD ćwierć wieku temu erpegi napędzane silnikiem Infinity święciły triumfy na PC. Jeśli szukaliście tytułów ze świetną fabułą, sięgaliście po *Planescape: Torment*. Gdy oczekiwaliście od gry równowagi między historią a wyzwaniem, wybieraliście *Baldur's Gate*. A kiedy zależało wam na satysfakcjonujących potyczkach, odpalaliście właśnie ***Icewind Dale***.

Podobnie jak w przypadku sagi o Dzieciach Bhaala, akcja obu części „Doliny Lodowego Wichru" toczy się w świecie Faerûnu. Choć dzieli je zarówno czas, jak i przestrzeń – bo *Icewind Dale* przenosi nas na daleką północ – łączy je całkiem sporo. Przede wszystkim zasady, na których się opierają, czyli druga edycja *AD&D*. Wyjątek stanowi ***Icewind Dale II***, wykorzystujące edycję trzecią.

Tym, co już na starcie odróżnia serię od pozostałych tytułów na Infinity Enginie, jest fakt, że przygody nie zaczynamy jako potomek bóstwa czy potężny nieśmiertelny, lecz tworzymy całą drużynę awanturników. Tylko dobrze przemyślany rozwój naszej grupy pozwoli nam pokonać grę na najwyższym poziomie trudności.

Na serię *Icewind Dale* składają się dwie główne odsłony oraz dwa dodatki do pierwszej z nich: ***Heart of Winter*** i ***Trials of the Luremaster***. W 2014 roku, dzięki studiu Beamdog, ukazała się *Edycja rozszerzona* „jedynki", później wydana w zestawie z *Planescape: Torment*. A co z „dwójką"? Niestety brak dostępu do pełnego kodu źródłowego i części zasobów sprawił, że twórcy nie byli w stanie przywrócić jej do życia. ***[Dawid Sych]***

MIEJSCE 5. PLANESCAPE TORMENT

„CÓŻ może zmienić naturę człowieka?" – wokół tego pytania kręci się fabuła jednego z najciekawszych i najoryginalniejszych erpegów, jakie kiedykolwiek powstały. Budzimy się... w kostnicy, na zimnej płycie stołu do sekcji. Nasz bohater niczego nie pamięta, nawet własnego imienia, a jego ciało pokrywają tajemnicze tatuaże – szybko okazuje się też, że śmierć nie jest tu końcem, lecz częścią samej rozgrywki.

Wkrótce dowiadujemy się także, iż znajdujemy się w Sigil – Mieście Drzwi, gdzie anioły i demony żyją obok siebie, a zwykły kamienny portal może prowadzić do innego wymiaru. Podczas podróży spotkamy całą plejadę fantastycznie napisanych bohaterów; są to m.in. Nie-Sława, kapłanka sukkub, Vhailor – animowana zbroja i awatar zemsty – czy Ignus, szalony mag, którego ciało zostało trwale połączone ze sferą ognia.

Planescape: Torment* zapisał się w pamięci graczy przede wszystkim dzięki doskonałym dialogom, świetnej kreacji świata i bohaterów** oraz odwadze w podejmowaniu tematów filozoficznych. Nie można też pominąć znakomitej ścieżki dźwiękowej Marka Morgana. To dzieło tak dobre, że na jego prawdziwego duchowego następcę, czyli *Disco Elysium*, musieliśmy czekać ponad dwie dekady. ***[Dawid Sych]

MIEJSCE 4. MASS EFFECT 2

TO PRZYKŁAD erpega (a po prawdzie RPG akcji) niemal perfekcyjnie łączącego filmową narrację z realnym wpływem gracza na wydarzenia. Zaczyna się od wbijającego w fotel prologu... a kończy jeszcze efektowniej. To chyba jedyna produkcja w dziejach, w której prowadzony przez ciebie bohater może umrzeć – dwa razy.

Zamiast klasycznej opowieści o ratowaniu świata dostajemy tu historię o budowaniu zespołu. Każdy z towarzyszy ma własną przeszłość, osobiste motywacje i świetnie napisane misje lojalnościowe, które nie pełnią wyłącznie funkcji zadań pobocznych, ale stanowią kluczowy element fabuły. System walki to wyraźny krok w stronę akcji, lecz bez utraty taktycznej głębi. Osłony, umiejętności biotyczne i technologiczne oraz zarządzanie drużyną tworzą starcia wymagające myślenia, a nie tylko refleksu.

A finał... Samobójcza misja to majstersztyk projektowy – każdy wybór w jej trakcie i masa decyzji podjętych wcześniej w grze mają tutaj znaczenie. Przy żadnym innym tytule nie odniosłem tak silnego wrażenia, że to, co robię, realne przekłada się na końcowy wynik. A do tego temat muzyczny... Ech, poziom epickości wychodzi tu poza skalę. W *CD-Action* drugi *Mass Effect* dostał dychę. I choć nie ja go recenzowałem, pod oceną nadal podpisuję się obiema rękami. ***[Smuggler]***

Erpegi niezależne

GDZIEŚ obok możecie przeczytać o *Disco Elysium*, więc na szczęście mam nieco łatwiejszą robotę, choć i tak wszystkich erpegów niezależnych w tej urokliwej ramce nie zmieszczę. Niemniej chciałbym to zaznaczyć raz a porządnie: RPG i branża indie to romans gorący, dziki i ciągle trwający, z perspektywą na stateczne małżeństwo (dzieci ta para zdążyła już odchować całą hordę).

Korzeni owego uczucia należałoby szukać przede wszystkim w silniku **RPG Maker**, który już od lat 90. jest najprostszym oprogramowaniem dla amatorów gatunku chcących zacząć przygodę w gamedevie, a niedysponujących zaawansowanymi zdolnościami koderskimi. I niekoniecznie musi wyjść z tego wyblakły stylistycznie, „słodko pierdzący" pixel art. Kultowa już seria ***Fear & Hunger*** to przerażająco brutalny dungeon crawler, ***Omori*** to surrealistyczny thriller psychologiczny, a zeszłoroczne ***Look Outside*** urzeka unikalnym podejściem do cosmic horroru. A pokrewne im (wizualnie, nie technologicznie) ***Undertale*** to jedna z najbardziej wpływowych gier indie w historii.

Oczywiście istnieją nieco egzotyczniejsze eksperymenty gatunkowe. W erze nostalgii wobec czasu pierwszego PlayStation tropem *Morrowinda* podążył psychodeliczny (i wyśmienity scenariopisarsko) ***Dread Delusion***. Uformował się też gatunek discolike'ów – dylogia ***Citizen Sleeper*** to jego najlepszy przykład. Do epoki cRPG z kolei odnoszą się ***Solasta*** (kumpel *Baldur's Gate*), ***Skald*** (ziom *Ultimy*) czy ***Drova*** (przyjaciel *Gothica*). I mówimy tu nie tylko o mikroerpegach starczających na parę godzin, ale też o tłuściochach potrafiących wyciągnąć tygodnie z naszych żyć. Szukajcie więc tagów „RPG" i „niezależne" obok siebie, a odkryjecie przeoczony przez wielu rozdział historii ukochanego gatunku. ***[Karol Laska]***

eprasa.pl f718986413

DISCO ELYSIUM

MIEJSCE 3.

OGLĄDAJĄC napisy po finałowym, 10-godzinnym maratonie z *Disco Elysium*, nie mogłem powstrzymać odczucia lekkiego rozczarowania. Rozwiązanie zagadki śmierci wisielca pozostawiło pewien niedosyt – jak to, to tyle? Ale zaraz spłynęło na mnie zrozumienie, że ważniejsza od celu była prowadząca do niego droga, a tak się składa, iż wewnętrzna podróż Harry'ego, człowieka porażki i policjanta od siedmiu boleści, pochłonęła mnie bez reszty.

Disco Elysium **oferuje bowiem niepowtarzalne doznanie i żaden z jego duchowych spadkobierców nie będzie takim przełomem dla branży**. Próżno tu szukać pościgów i wybuchów, a wzorowana na izometrycznych erpegach z domieszką przygodówki point'n'click rozgrywka ogranicza się głównie do rozmów i wchodzenia w interakcję z otoczeniem. Ale jest tu fabuła przez duże F, której treść oraz sposób przedstawienia rekompensują jakiekolwiek niedostatki z olbrzymią nawiązką.

Harry nie należy do typowych growych protagonistów. To alkoholik i nieudacznik, regularnie potykający się na wertepach życia. A jednak przypadło mu w udziale wyjaśnienie sprawy mężczyzny powieszonego za hotelem w obskurnej dzielnicy Martinaise, części Revachol – miasta upadłego równie nisko, co nasz bohater. Zanim się za to zabierze, musi stoczyć dialog z otchłaniami swej podświadomości, rozwiać mgłę alkoholowej amnezji i znaleźć sposób na ściągnięcie krawatu z tego cholernego wiatraka.

Większość czasu spędzimy na rozmowach z żywo nakreślonymi postaciami oraz na wewnętrznych dialogach z umiejętnościami Harry'ego, które odpowiadają nie tylko za jego kompetencje, lecz również za cechy charakteru i podświadomość. Przebieg rozgrywki może się diametralnie różnić zależnie od tego, czy rozwój bohatera skupimy na aspekcie fizycznym, umysłowym, czy interpersonalnym, a także od naszej decyzji o przerwaniu lub kontynuowaniu przez niego alkoholowego cugu.

Historia z *Disco Elysium* tylko pozornie jest zagadką kryminalną. To tak naprawdę opowieść o porażkach, zarówno tych osobistych, jak i w skali globalnej. O ludzkiej naturze, sposobach na radzenie sobie z przeciwnościami losu w obliczu tragedii. O następstwach rewolucji, o zachłanności, idealizmie i oportunizmie. Ale też o przyjaźni i dostrzeganiu człowieka w człowieku, bez względu na okoliczności.

Dzieło ZA/UM przełamuje granicę między grami a literaturą, o czym świadczy nie tylko ponad milion słów scenariusza, lecz także kunszt oryginalnej wersji językowej. To tytuł wybitny, ale też wyjątkowy, a takie nie zdarzają się często. ***[Pabi]***

WIEDŹMIN DZIKI GON

MIEJSCE 2.

„TRZEBA anulować, bo przegramy" – mógłby powiedzieć Geralt do Ciri, gdy z każdym oddanym głosem zwycięstwo oddalało się od trzeciego *Wiedźmina*. Ostatecznie drugie miejsce w tak zacnym gronie ani wstydu nie przynosi, ani nie odbiera tytułowi CD Projektu Red jego bezsprzecznej wyjątkowości. *Dziki Gon* nie bez powodu jest wymieniany wśród najlepszych produkcji ostatnich kilkunastu lat – to bowiem erpeg, w którym zagrało wszystko.

Bardzo dobry główny wątek fabularny, skupiający się na poszukiwaniu porwanej Ciri, został przetkany jeszcze lepszymi zadaniami pobocznymi (i nie, nie chodzi tylko o Krwawego Barona!), z których nie wszystkie czerpią z prozy Sapkowskiego. A mimo to zarówno z samych questów, jak i warstwy narracyjnej wraz z dialogami wylewa się swojskość znana każdemu czytelnikowi książek pana Andrzeja. Autentyczności temu wszystkiemu dodaje piękny otwarty (choć podzielony okazjonalnymi ekranami wczytywania) świat gry. Zwiedzamy Biały Sad, Velen, Novigrad, Oxenfurt, wreszcie wypływamy na wyspy Skellige – a pomiędzy tymi dużymi lokacjami czekają ogromne połacie terenów, na których poukrywano setki mniejszych i większych tajemnic. W 2015 roku wszyscy czyściliśmy kolejne mapy ze znaków zapytania, z przerwami na spotkanie z pustoszącą jakąś miejscówkę wiwerną.

A skoro już o walce – do dzisiaj uznawana jest chyba za jeden ze słabszych elementów doskonałej całości, jednak po paru godzinach można się do niej przyzwyczaić. Jak nigdy wcześniej pozwala bowiem poczuć się niczym prawdziwy wiedźmin, szczególnie na wyższych stopniach trudności, gdy przygotowanie do starć (np. dobór odpowiednich eliksirów) ma niebagatelne znaczenie. Niezależnie od wybranego poziomu wyzwania walka bywa bardzo satysfakcjonująca – umiejętne łączenie wykorzystywania Znaków wraz z precyzyjnymi cięciami mieczem potrafi zamienić pojedynki w prawdziwe spektakle. Zwłaszcza że krew leje się tu gęsto, a przeciwnicy gubią kończyny równie często, co Jaskier wpada w tarapaty.

Przy tym wszystkim nie można jednak zapominać, że ***Wiedźmin 3* jest produkcją bardzo ważną dla całego rodzimego gamedevu**. Nie tylko postawił CD Projekt Red w jednym szeregu z największymi studiami na świecie, ale też stał się wizytówką polskiej branży, przyciągającą do naszego kraju szereg inwestycji. Kilkadziesiąt milionów sprzedanych egzemplarzy, ponad setka nagród i regularna obecność w zestawieniach najlepszych produkcji wszech czasów – nic więc dziwnego, że w przypadku tego tytułu drugie miejsce na podium musi zostać przyjęte z pewnego rodzaju niedosytem. ***[Ninho]***

MIEJSCE 1.

WKRÓTCE miną trzy lata od wydania najnowszych „Wrót Baldura", a dzieło Larian Studios wciąż nie schodzi z ust graczy na całym świecie. Jeszcze przed premierą produkcji wielu obawiało się, że będzie ona zbyt podobna do cyklu *Divinity: Original Sin*. Ostatecznie okazała się jednak wymarzonym duchowym spadkobiercą zarówno sagi o Dzieciach Bhaala, jak i serii stworzonej przez Belgów. W czym tkwi sekret wielkiego sukcesu *Baldur's Gate III*?

Po pierwsze **„trójka" z szacunkiem odnosi się do materiału źródłowego**. Odwiedzimy znane lokacje i spotkamy kilka ważnych postaci z przeszłości, ale zostały one wplecione w nową historię w taki sposób, że znajomość starszych części w ogóle nie jest konieczna. Jeżeli jednak wasza przygoda z *Baldur's Gate* sięga „jedynki", docenicie każdy smaczek – tym bardziej że fabuła jest i zarazem nie jest bezpośrednią kontynuacją kultowych poprzedniczek.

Po drugie dzieło Larian Studios w przystępny i atrakcyjny sposób adaptuje zasady piątej edycji *Dungeons & Dragons*, które zostały zaimplementowane z lekką modyfikacją na potrzeby nowego medium, jakim jest gra wideo. Tytuł oferuje multum ras, klas, czarów i zdolności (można je dowolnie łączyć), o rozbudowanym kreatorze postaci nawet nie wspominając. Nic nie stoi też na przeszkodzie, aby wybrać herosa przygotowanego przez twórców i, oprócz głównej historii, podążać również osobnym wątkiem fabularnym, skrojonym pod konkretnego bohatera.

Po trzecie ***Baldur's Gate III* to świetnie napisana, wielowątkowa historia pełna zwrotów akcji i osadzona w świecie wypchanym po brzegi barwnymi postaciami niezależnymi**. Do tej pory ukończyłem grę pięć, może sześć razy, zawsze próbowałem nieco odmiennego podejścia i wciąż natrafiałem na nowe wydarzenia oraz inne konsekwencje własnych decyzji. To jednak nie wszystko – tytuł zachęca także do kreatywnego rozwiązywania problemów.

W sieci krąży choćby anegdota o graczu, który pokonał jednego z bossów w dość niekonwencjonalny sposób: najpierw umieścił w jego ekwipunku sporą ilość złota, a następnie zaatakował go bronią zadającą dodatkowe obrażenia przeciwnikom noszącym przy sobie pieniądze. I nie jest to odosobniony przypadek – na Reddicie bez trudu znajdziecie mnóstwo podobnych historii pokazujących, jak twórczo można wykorzystywać mechaniki „trójki".

Nie bez znaczenia jest również fakt, że owo dzieło to jedna z relatywnie niewielu produkcji obecnej generacji konsol oferująca nie tylko tryb multi, lecz także kooperację kanapową. **Tytuł, jak mało która gra w ostatnich latach, ponownie rozbudził zainteresowanie klasycznymi erpegami.** Szczególnie dobrze wspominam swoją pierwszą sesję online z przyjaciółmi – jeden z kolegów wcielił się w socjopatycznego krasnoludzkiego kapłana siejącego chaos i psującego wszystko, co napotkaliśmy na drodze, a mimo to (lub może właśnie dzięki temu) nasza przygoda toczyła się dalej, my zaś bawiliśmy się świetnie. Czapki z głów dla Belgów.

Zresztą nie musicie wierzyć mi na słowo. Od dnia premiery dzieło to zebrało mnóstwo dziesiątek w branżowych mediach oraz liczne nagrody i tytuły gry roku. Szturmem zdobyło listy przebojów, zostawiając konkurencję daleko w tyle.

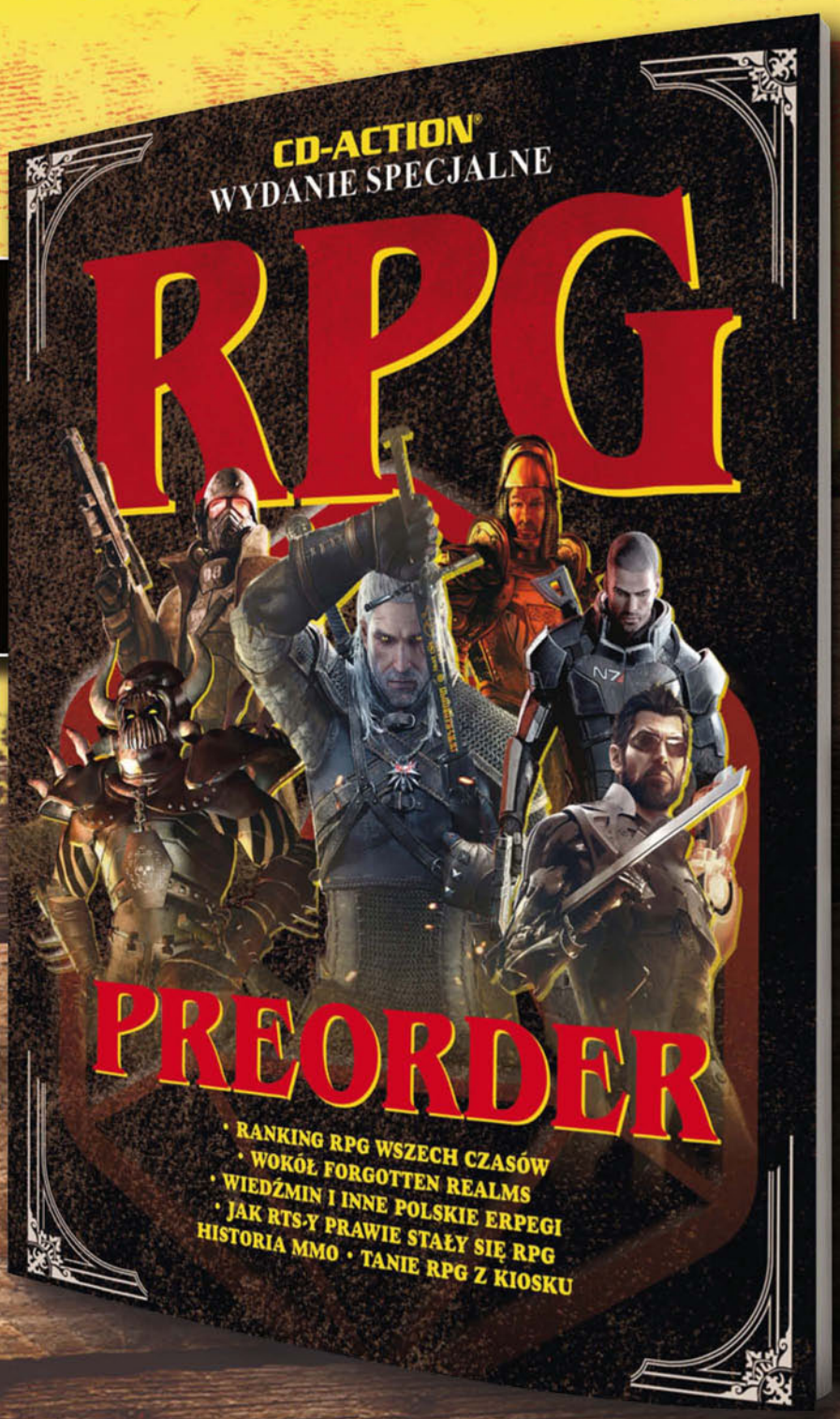
Oceny mówią same za siebie, ale warto przywołać także reakcje części developerów, którzy niemal wpadli w panikę po debiucie *Baldur's Gate III*. W sieci pojawiły się głosy ludzi z branży przekonujące, że **nie powinniśmy przyzwyczajać się do standardów wyznaczonych przez „trójkę", bo to produkcja jedyna w swoim rodzaju**. Z jednej strony trudno się z tym nie zgodzić – faktycznie zetknęliśmy się z czymś wyjątkowym. Z drugiej strony pozostaje mieć nadzieję, że to dopiero początek i w przyszłości doczekamy się równie znakomitych tytułów.

Aż strach się bać premiery nowego *Divinity*, ale żarty na bok. *Baldur's Gate III* to dzieło wybitne i po prostu trzeba w nie zagrać! ***[Dawid Sych]***

eprasa.pl f7189

MAGAZYN DLA FANÓW RPG

144 strony analiz, sylwetek i rozważań związanych z najważniejszymi tytułami RPG. Gratka zarówno dla fanów serii *Baldur's Gate*, *The Elder Scrolls* czy *Wiedźmin*, jak i miłośników *Cyberpunka*, *Fallouta* oraz *Mass Effecta*!



TO NIE JEST OSTATECZNA WERSJA OKŁADKI.

PREMIERA
CZERWIEC 2026

PRZED WYRUSZENIEM W DROGĘ NALEŻY ZŁOŻYĆ PREORDER

SKLEP.CDACTION.PL

W 1996 roku do sprzedaży trafiła produkcja, która na zawsze zmieniła oblicze survival horrorów. Choć na rynku było już kultowe *Alone in the Dark*, to jednak dopiero dzieło Shinjiego Mikamiego wprowadziło charakterystyczne rozwiązania gameplayowe i narracyjne, funkcjonujące w tym gatunku do dzisiaj. Przez te 30 lat seria *Resident Evil* przeszła długą drogę, zaliczając zarówno spektakularne sukcesy, jak i solidne potknięcia. Łącznie doczekała się aż dziewięciu głównych odsłon (w sumie 11, jeśli liczyć *Code: Veronica* i *Zero*) oraz kilkunastu projektów pobocznych. Którą część wspominacie najlepiej, a przy której męczyliście się najbardziej?

30 lat *Resident*

Co nas pociąga w tej serii?

Moraś: Nie mam problemu z wyborem ulubionej odsłony, ale to zostawię na dalszą część rozmowy. Chciałbym zacząć od czegoś, co nie daje mi spokoju – co tam się, do ku*** nędzy, wydarzyło z „szóstką"? Ostatnio w końcu ją zaliczyłem – to było moje bodajże czwarte podejście od premiery – i mam mętlik w głowie. Tak się nie robi...

Ninho: Prawda jest taka, że fanom *Residentów* się upiekło, bo Capcom zachłysnął się pieniędzmi płynącymi z gier akcji, a zawsze mógł – niczym Konami – zakochać się w mobilkowych gachach i innych pachinko. Gdyby w Japonii motyl machnął nieco inaczej skrzydłami, dzisiaj, zamiast sterować Leonem w *Requiem*, cieszylibyśmy się z możliwości pociągnięcia za wajchę w jednorękim bandycie Kennedym.

Moraś: Całe szczęście, że tak się nie stało, choć Konami chyba też zaczyna wychodzić na prostą. Wracając do *RE6* – odnoszę wrażenie, że twórcy za bardzo chcieli pójść w klimat fatalnych filmów Andersona, przez co dostaliśmy taki koszmarek. A ja naprawdę lubię akcyjniaki i nie przeszkadzała mi zmiana formuły. Tyle że ta gra była słabo zrealizowana – niby ciągle się coś działo, ale i tak wiało nudą.

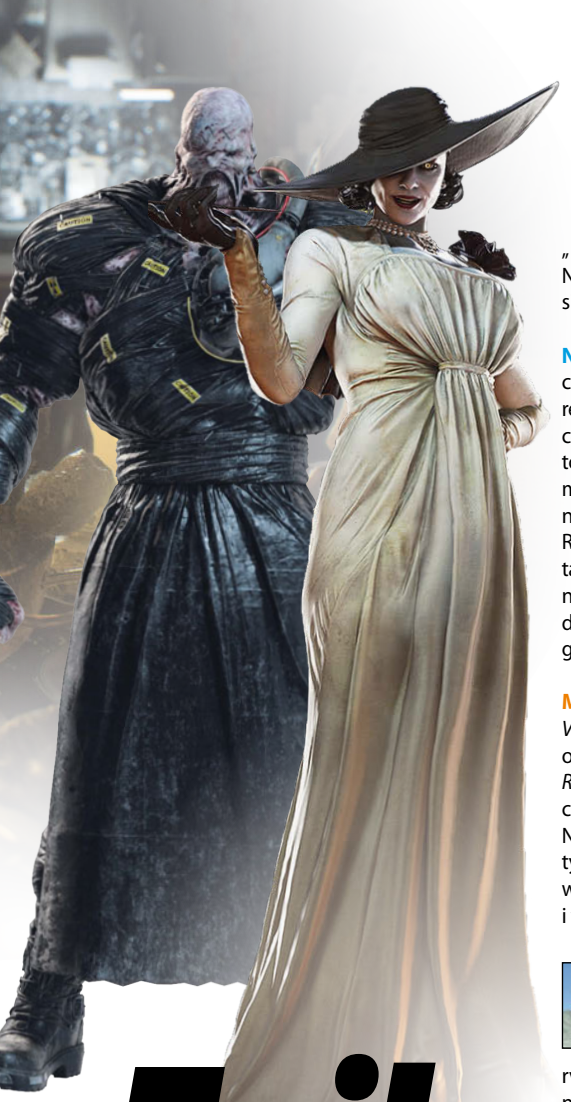
Ninho: Kwestia tych filmów nierozerwalnie wiąże się właśnie z pieniędzmi, bo Capcom ślepy na box office'y nie był i kierunek produkcji z Millą Jovovich mógł mu co nieco podpowiedzieć, a sukces *RE4* tylko to potwierdził. A przynajmniej wyciągnięto z tych wskazówek to, co pasowało do wykresów w Excelu. Co do samej gry to z „szóstką" w moim przypadku jest śmieszna sprawa – mam nabite w niej ponad 40 godzin i ukończyłem ją bodaj za trzecim podejściem, ale w ogromnych bólach...

rajmund: „Szóstka" to do dziś jedyna numerowana odsłona tego cyklu, której nie ukończyłem, i nawet nieszczególnie mnie ciągnie, żeby do niej wracać. Zwłaszcza że w sekwencjach Leona w *Requiem* odnosiłem wrażenie, iż Capcom odrobinę uderza w podobne klimaty, jednak w ogólnym rozrachunku tym razem poradził sobie nieporównywalnie lepiej.

Moraś: Tak, w *Requiem* miejscami czuło się ducha *RE6*. I tak, teraz zrobiono to lepiej. Aczkolwiek może wyjdę na smęciarza, ale mam lekkie problemy z etapami Leona w najnowszej części. Szwendanie się po Raccoon City było... nieco rozwleczone.

Ninho: A jeszcze co do filmu – na szczęście przy „siódemce" twórcy zainspirowali się zdecydowanie lepszymi horrorami.

rajmund: Czyli podsumowując: najlepsze, co wyszło z *RE6*, to wniosek, że sami zapędzili się w ślepą uliczkę, i potrzeba odważnego resetu dała nam wspaniałą „siódemkę".



Evil

Ninho: Wspaniałą tak w dwóch trzecich, bo w końcowych etapach na statku bardzo boleśnie odeszliśmy od horroru w kierunku sztampowego FPS-a.

rajmund: Prawda, końcówka była słaba, ale też wyraźnie krótsza, więc nadal obstawiałbym jakieś trzy czwarte. Po przejściu „siódemki" mimo wszystko pozytywne odczucia u mnie przeważały.

Karol Laska: Najlepsza recepta na ból? Nie grać w „szóstkę", zacząć od „siódemki", zachwycić się *Village*, nadrobić „czwórkę", potem przejść do *Requiem* i w połowie rozgrywki ogarnąć, że bez „dwójki" to ja tej „dziewiątki" nie zrozumiem. A „piątkę" ogram, jak wyjdzie remake.

Moraś: Zdecydowanie daj sobie teraz spokój! *RE5* aktualnie jest tak toporne i niegrywalne, że lepiej trzymać się od tego tytułu z daleka. Aczkolwiek muszę przyznać, że bardzo lubię tę część. Ba, gdy kupiłem lata temu egzemplarz na X360, zagrywałem się w nią godzinami. „Piątkę" przeszedłem chyba z sześć razy. Niestety nigdy w kooperacji, przez co musiałem się męczyć z debilnym AI Shevy.

Ninho: *RE5* i *RE6* tylko w co-opie, nie można inaczej, nie pozwalam. A przy okazji potencjalnego remake'u *Zero* jestem ciekawy, jak mocno zretconują pierwotną fabułę, bo te operowe pijawki to się średnio zestarzały... No i czy pozostawią możliwość sterowania obiema postaciami jednocześnie?! Jak rozwiążą przełączanie się między Rebeccą a Billym? Czy będzie kooperacja, a jeśli tak, to jakiego typu? Tyle hipotetycznych pytań, na które jeszcze długo nie znajdziemy odpowiedzi, bo *Zero* według mnie jest daleko na liście gier z uniwersum czekających na odnowienie.

Moraś: A ja czekam na odświeżone *Code: Veronica*, jako że to jedyna odsłona, która mnie ominęła. Kocham za to „trójkę" (mój ulubiony *Resident*), bo właściwie oferowała to samo co druga część, tylko miała fenomenalnego Nemesisa, a to jeden z bardziej przerażających typów w historii gier. Choć muszę przyznać, że w remake'u z 2020 już tak na mnie nie działał, i w sumie nie wiem, z czego to wynika.

Huwer: Remake „dwójki" do dzisiaj poważam najbardziej na świecie, ale przyznaję się bez bicia, że „trójkę" porzuciłem już po demie. W survival horrorach dosłownie NIENAWIDZĘ konieczności chowania się po kątach bądź uciekania przed prześladowcą, bo wtedy zabawa w przetrwanie zmienia się w zwykłą ciuciubabkę. Dlatego nie lubiłem Jacka Bakera, Tyrant z *RE2* mnie zmęczył (chociaż straszliwie podoba mi się jego design) i w zasadzie dopiero w *Requiem* poczułem, że spierniczanie przed nie-będę-spoilerował-kim zostało zrobione w sposób należyty.

rajmund: Chyba sporo ludzi odbiło się od remake'u *RE3*, szybko zniknął w cieniu odnowionej „dwójki". Do tego oberwało mu się mocno za wycięte fragmenty, raczej nie do końca sprawiedliwie. Być może też po prostu nie byłem fanem tych momentów z pierwowzoru, które wyleciały, dlatego aż tak mnie to nie zabolało. Ogólnie jednak brakuje mi w dzisiejszym świecie krótszych gier, więc takie bardziej zwarte doznanie i kameralną opowieść przyjąłem z zadowoleniem.

Ninho: Moim zdaniem to była dobra gra, ale słaby remake.

Moraś: Remake „trójki" był w porządku. Nie wiem dlaczego, ale jakoś tak po mnie spłynął. Grało mi się super, jednak to nagromadzenie akcji chyba też mi lekko przeszkadzało. Zdecydowanie lepiej bawiłem się przy odnowionym *RE2*, który odpowiednio budował napięcie, miał fenomenalną lokację główną (posterunek to topka miejscówek w grach) oraz bardziej stonowaną akcję. No i „trójka" przeszła trochę bez echa, bo gracze chyba się wkurzyli, że muszą zapłacić tyle kasy za tytuł na co najwyżej cztery godziny.

Ninho: Pamiętajmy, że to miał być początkowo dodatek do remake'u *Resident Evil 2*!

rajmund: To prawda, dlatego o wiele więcej sensu zdawał się mieć pierwotny plan Capcomu – podobno chcieli wydać remaki *RE 2* i *3* w pakiecie. Inna sprawa, że nowa „dwójka" to do dziś chyba moje ulubione odświeżenie jakiejkolwiek gry, przynajmniej w ostatniej dekadzie. Trudno byłoby czemukolwiek mu dorównać.

Moraś: Remake *RE3* pewnie zostałby lepiej przyjęty, gdyby miał jakieś dodatkowe tryby, które przecież praktycznie od zawsze pojawiały się w *Residentach*.

Ninho: Hola, hola... a online'owy *Resistance*?

Moraś: Ale to wyszło chyba jako oddzielny spin-off i nikt w to nie grał, bo było beznadziejne już w swoich założeniach? Łatwo o tym zapomnieć...

Ninho: Niby tak, ale warto o nim wspomnieć, by zastanowić się, dlaczego Capcom próbuje wymyślić online'owe koło na nowo, zamiast odświeżyć *Outbreaka*.

Moraś: Też tego nie rozumiem. Choć jestem pod ogromnym wrażeniem tego, jak Capcom rozwija tę markę, to w kwestii trybów sieciowych radzi sobie fatalnie. Kurde, *Umbrella Corps* to była taka padaka, że aż wstyd o tej grze wspominać na łamach *CDA*.

Ninho: Swoją drogą to zabawne, że na razie spora część dyskusji kręci się wokół remake'ów, jakby ostatnia trylogia nie zasługiwała na odrobinę miłości. Która nowa część jest według was najlepsza i dlaczego *Village*?

Moraś: Kurczę, a ja mam problem z *Village*. To jest naprawdę solidna gra, na finale uroniłem łezkę, ale do samego końca nie mogłem wczuć się w klimat. Możliwe, że przez podzieloną na tak bardzo zróżnicowane biomy mapę. Z tych nowszych odsłon wybrałbym „siódemkę".

Huwer: A to ja za powrót do „siódemki" podziękuję. Preferuję ten zjaponizowany amerykanizm z *Village*, miał swój urok. To świetna gra i wbrew pozorom nienajgorszy *Resident*. Inny, ale wciąż ciekawy.

rajmund: Heh, właściwie już nawet zapomniałem, że było jakieś *Village*. Początkowo przyćmiła mi je „siódemka", a teraz jeszcze z drugiej strony zasłoniło mi ją *Requiem*. No dobra, bardzo miło

Czy jeszcze kiedykolwiek zobaczymy w *Residencie* Shevę?

wspominam ten fragment w stylu *Amnesii*, ale jeśli miałbym w przyszłości do czegoś wracać, to znacznie prędzej do siódmej części i *Requiem* (szczególnie że platyna sama się nie wbije).

Moraś: *Requiem* jest super tylko do połowy. Tak jak pisałem wcześniej, od momentu trafienia do Raccoon City gra mocno wytraca tempo i trochę się przez nią leci bez większych emocji.

Huwer: I paradoksalnie właśnie to mi się podoba w *Requiem*, ta emocjonalna „nieobecność" odczuwalna podczas gry Leonem. Obstawiam, że było to zresztą w pełni zamierzone, bo tak z drugiej strony patrząc: jakie emocje miałyby wywoływać zombiaki w gościu, który robił z nich miazgę przez całe dekady, i to na różnych kontynentach?

Moraś: Coś w tym jest, ale mimo wszystko jakoś do mnie to nie przemawiało. Dopiero gdy trafiamy na posterunek, poczułem coś więcej. Niemniej znacznie lepiej bawiłem się etapach z Grace – są super przemyślane, można się na nich bać, sama postać też została fajnie napisana.

Cascad: Grace ma papiery na wielką przemianę w heroinę biegającą z shotgunem. Dajmy jej na to kilka części, bo sugestie są bardzo mocne, że to nie był jej ostatni występ i w każdym kolejnym powinna być silniejsza.

Huwer: A ja bym zostawił z niej taką ciapę, inaczej wyjdzie nam żeński Leon.

Cascad: I to jest piękne, że dla fanów właśnie Leon to ciapa, nieczuły na wdzięki otaczających go seksownych bohaterek. Bo nie ukrywajmy, ponad połowa uroku *RE* polega na tym, jak piękni (dosłownie) są ci, którymi gramy. Capcom jednak zawsze trzyma to na wodzy, pozostając o włos od przesady. Skutecznie radzi sobie z tym, by adaptować to podejście do kolejnych zmian generacji, mentalności i wrażliwości graczy.

Ninho: Co do Grace to warto również zaznaczyć, że na pewno była fenomenalnie zagrana, ale pod względem narracyjnym, w moim odczuciu, została nieintencjonalnie sprowadzona do roli narzędzia mającego pomóc doprowadzić do wielkiego finału Leona, który bez dwóch zdań jest prawdziwą gwiazdą tej opowieści. Nie zdziwię się zatem, jeśli Grace nigdy już nie pojawi się w serii jako grywalna postać. A o tym, że *Resident Evil* potrzebuje nowych gwiazd, mówię od dawna.

Moraś: Trochę tak, aczkolwiek mi takie „nierówne" rozłożenie akcentów między bohaterami nie przeszkadzało. Ostatecznie jednak Grace nie została przyćmiona przez Leona. Przeszkadza mi natomiast „złe" zakończenie w *Requiem*, które jest fatalne – ktoś powinien dostać za nie po łbie. Na szczęście ja odblokowałem „dobre", bo w przeciwnym razie zepsułbym sobie naprawdę świetną grę.

Ninho: A widzisz, według mnie „złe" zakończenie jest doskonałe, heroiczne w zupełnie nieresidentowy sposób.

Moraś: Oj, nie, byczq, -1. Nie robi się czegoś takiego tak istotnej dla serii postaci – jeśli w przyszłości chcieliby powtórzyć ten motyw już kanonicznie, to nie miałby on takiej siły, bo „przecież już to widzieliśmy".

Ninho: Aaa... w tym sensie to tak, zgoda. Ja bym chciał, żeby to było właśnie kanoniczne zakończenie.

Cascad: Czy remaki, czy części wściekle udane (jak „siódemka"), czy nieudane (jak „szóstka") – *Resident Evil* jest pewną stałą we wszechświecie, za co go bardzo cenię. To horror, który nie boi się budować własnej mitologii, mnożyć pamiętnych bohaterów oraz szukać ciągle nowego gameplayu. Całościowo to jedna z najbardziej żywych, świadomych i frywolnych serii w historii... albo nie – zdecydowanie nikt się jej nie równa.

Moraś: Tak, to jest niesamowite, że pamiętamy wszystkie postacie z survival horroru, a normalnie mam problem, aby zakodować w głowie, jak nazywa się protagonista. Teraz gram w *Pragmatę* i nie wiem, jakie imię ma główny bohater (a to też produkcja Capcomu)... A pamiętacie, że Jake z *RE6* wylądował na Bliskim Wschodzie? Ciekawe, czy twórcy kiedyś wrócą do tego wątku.

Huwer: Jake wróci dokładnie wtedy, co Sheva Alomar i Carlos Oliveira. PDW.

Cascad: Jake to najlepsze, co się wydarzyło w *RE6*, i byłoby świetnie znów nim zagrać. Czuję jednak, że Capcom świadomie zapomina o tej odsłonie. Szkoda, bo ja jej odpięcie wrotek i zmianę w „biegaj i strzelaj" po czasie bardzo polubiłem. Jest w pewien sposób banalna, ale ma coś, co kocham: skalę. Gdy gry potrafią się napompować i przerzucać historię po całym świecie, z dużym tempem, to wiele im wybaczam, a taka właśnie jest „szóstka".

Huwer: Skoro już jesteśmy przy tym, przyznam, że bardzo lubię ten „współczynnik over the top" w *Residentach*. Owszem, do gara z „szóstką" twórcom sypnęło się go chyba całe wiadro, przez co ze wspaniałego racucha wyrósł zakalec, ale cóż, takie fakapy zdarzają się najlepszym.

<wild Paweł appeared>

Paweł Kicman: Przepraszam, że się wtrącam, ale jedyny *Resident Evil*, jakiego doświadczyłem, to pierwsza część na PlayStation (grał mój brat). Po tym, jak pies wyskoczył zza rogu, przestraszyłem się tak bardzo, że już nigdy więcej w żadnego *RE* nie zagrałem.

<nastała cisza, a potem było tylko gorzej>

Huwer: Yyy, to jak już zrobiło się dziwnie, dodam, że wciąż mam nadzieję, iż Capcom uszczknie trochę spuścizny *Dino Crisis*, a zatem posadzi Kennedy'ego na welociraptorze. I wtedy nastąpi ostateczny pojedynek Leosia z Weskerem siedzącym na tronie przyczepionym do barków T. reksa ślepego na jedno oko.

Ninho: Niekanoniczny crossover brałbym w ciemno. Jakkolwiek by patrzeć, mieliśmy już walkę z wielkim robotem w *Village*, więc czemu nie dinozaury?

Moraś: Virus-T-REX ogarnie cały świat i tylko Leon będzie w stanie uratować ludzkość. Dobra, a jak pokonałby tyranozaura?

Ninho: Proste, wyzwie na slap contest i pokona 3:0. Przecież to oczywiste...

Huwer: Zaznaczę jeszcze, że do całego zdarzenia doprowadził Chris, oddając w nasze ręce miniaturowy czołg, ale powiedział przy tym, by „załatwić to po cichu".

Ninho: Subtelność w słowniku Chrisa Redfielda oznacza walenie z piąchy wielkich kamulców.

Huwer: Szczepionkę będzie miała jedynie Ada Wong. I cyk, wątek romantyczny. Czy my właśnie nie wymyśliliśmy fabuły *Resident Evil X*?

Morać: Właśnie tak. Szkoda tylko, że Capcom nam za nią nie zapłaci. A przecież NA PEWNO mamy lepsze pomysły od niego.

Cascad: Crossovery crossoverami – należy pamiętać, że Capcom nieraz próbował przenieść *RE* w całkowicie sieciowo-drużynowe doznanie i niezbyt mu to wychodziło. To zastanawiające, bo przecież ta marka potrafi sprzedać wszystko... Choć wolę ją w szatach singleplayer (i z trybem *Mercenaries*!), z przyjemnością zagrałbym w coś bardziej „zabawowego", osadzonego w tym uniwersum. Na pewno *Capcom Kart Racers* byłoby rewelacyjne: Leon, Nemesis, Ada, Jill na torze obok Dantego, Mega Mana, Kena i Ryu... Marzenie!

Huwer: Ale to byłby turbo sztos. Panowie w garniturach, spełnijcie, proszę, nasze marzenia. Zarobiliście mnóstwo siana. Najwyższa pora, byście zagrali kartą: „Słuchamy naszych fanów!".

Morać: W kart racera bym zagrał, ale jeszcze bardziej w kooperacyjnego akcyjniaka, w którym jeden gracz kontroluje Dantego z *DMC*, a drugi Leona. Dialogi tych panów to byłoby czyste złoto i zarazem takie pokłady cringe'u, że nigdy byśmy się po tym nie pozbierali.

Cascad: Nie można tyle testosteronu obok siebie umieszczać.

Morać: Nie można, to prawda. Trzeba!

Ninho: A co z Vergilem w takim wypadku?

Huwer: Ma romans z Adą. Leon ze złamanym sercem szuka pocieszenia w ramionach Sherry, wtenczas uroczy się nim Jill, ale Kennedy mimowolnie odpycha ją swoją emocjonalną niedostępnością. Tak czy inaczej, żałobę po utracie Ady trzeba jakoś przeżyć, a weteran starć z zombie najlepiej radzi sobie z uczuciami dzięki kopom z półobrotu.

Cascad: O nie! Leon musi umrzeć jako prawiczek, to już zaszło za daleko.

Ninho: To co powiesz na obrączkę na palcu w *Requiem*? Białe małżeństwo?

Cascad: W końcu to Leon (za bardzo mnie bawi jego wizerunek poza serią, by to odpuścić). Na pewno do niczego nie doszło. Zresztą po stosunku z Adą to on byłby w ciąży.

Ninho: Wszyscy wiemy, że przeznaczeniem Leona jest przedłużyć ród Redfieldów. Chris nie odpuści(*).

Huwer: Ja stawiam inne pytanie: Czy Leon i żona mają potomstwo, a jeżeli urodzili im się synkowie, to czy oni również mają fryzurkę w kancik jak ojciec?

Leon to najciekawsza postać w serii? Redakcja *CD-Action* jest zgodna: TAK!

Morać: Nie wiem, ale jestem przekonany, że odeszliśmy od głównego tematu, i w ogóle mi to nie przeszkadza! I to właśnie świadczy o sile tej marki – że przez tyle lat potrafiła zbudować zaangażowane grono fanów, którzy nie tylko zachwycają się samymi grami, ale także rozmyślają o pożyciu seksualnym ich bohaterów.

Huwer: To słuchaj tego – w finale crossoveru z *DMC* Leon i Dante jadą w stronę zachodzącego słońca na motocyklach, pogryzając zimną pizzę. Żeby było zabawniej, myślę, że ten poziom przesady wciąż mógłby bez trudu trafić do scenariusza kolejnego „Rezydenta".

Cascad: Tak już serio: to, co piszemy, jest ciekawe, bo pokazuje, że Capcom ma tyle kultowych postaci do użycia, iż tylko Nintendo może się z nim równać. Inni producenci tego nie potrafią i na własne życzenie zostają w tyle. Ale wracając do samego *Resident Evil*... Jestem gotowy, by co roku w jakiegoś grać. Nie czuję, bym miał się znudzić.

Morać: W samych *Residentach* udało się twórcom wykreować masę świetnych postaci. Z tych nowych Grace jest super i liczę na to, że w przyszłości jeszcze przyjdzie nam się w nią wcielić. Co prawda pewnie nie będzie już taką zahukaną dziewczynką (a to dodawało jej sporo uroku) jak w *Requiem*, ale nie szkodzi. Wierzę, że Capcom nie zmarnuje jej potencjału.

Huwer: Co do Grace pełna zgoda, jednak już Ethan był charyzmatyczny niczym stolnica kuchenna... Moim zdaniem Capcom trochę wyłożył się na pomyśle stworzenia bohatera niejako na poważnie. Sprawę uratował nieco „wiejski" humor z *Village*, ale i tak cieszę się, że Wintersa raczej już nie spotkamy.

Ninho: On jest tak fatalny, że aż przerysowany – jak voice acting i angielskie dialogi w pierwszym *Residencie*. Chociaż nie da się ukryć, że w *Village* Ethan zyskał nieco osobowości.

Cascad: To też fascynujące – Ethan jest fatalnym bohaterem, a i tak trudno nie dawać „siódemce" i *Village* najwyższych ocen. Bo tak to bywa z *Residentami* – jak fabuła niedomaga, to wciąga świat gry, jak nie świat, to zombiaki, jak nie zombiaki, to zagadki, a jak nie zagadki, to coś niespodziewanego wyskoczy na ekran. Mamy tu do czynienia z kotłem, w którym miesza się masa nieidealnych pomysłów, ale jakimś cudem to działa. Zabawne, że największą marką o żywych trupach jest japońska pulpa z połowy lat 90. o ludziach zamkniętych w willi, zrzucaniu bomb na miasto i strzelaniu z bazooki do mutujących olbrzymów. Sztuka!

Huwer: A jeszcze taka myśl przyszła mi do głowy – skoro *Requiem* wprowadziło Grace, co poczyniło zresztą bardzo umiejętnie, 10. część mogłaby przedstawić jakiegoś małoletniego chłopa. Patent ze zmianami postaci albo dwiema kampaniami dla dwojga bohaterów sprawdzał się dotychczas naprawdę dobrze. Tylko może nie róbmy z „dziesiątki" kolejnej *Dynastii* jak z *RE6*.

Morać: W sumie zagrałbym w *Residenta*, w którym jednym z grywalnych bohaterów jest dziecko. Co prawda dostaliśmy to w *Revelations 2* (spoko gra, ale wolę „jedynkę"), lecz tam było tego mało, a etapy Natalii nie prezentowały się zbyt ciekawie.

Ninho: Grałem w *Revelations 2* z Bastianem i ochrzciliśmy ją *Świecisz mi czy sobie? The Simulator*.

Huwer: Capcom przez całe lata próbował zabić tę kurę znoszącą złote jaja, przyzwalając na wypuszczanie gier dalekich nawet od stanów średnich. I teraz pytanie brzmi, czy to Capcom jest nieskuteczny, czy gracze rzeczywiście kochają *Residenty*. Jak dla mnie legendarna seria zawsze będzie mieć kredyt zaufania fanów. A błędy tudzież porażki po prostu przemilczmy. Ktoś w końcu musi rozjaśnić nam meandry relacji Chrisa i Leona, bo chyba nikt nie ma dziś wątpliwości, że panowie czują do siebie miętę.

Morać: Ekhm, dobra, panowie, myślę, że musimy zakończyć naszą pasjonującą i całkowicie na temat rozmowę. A szkoda, bo o *Residentach* można gadać w nieskończoność. Uwielbiam ten cykl i nawet fatalna „szóstka" tego nie zmieni. Jestem spokojny o przyszłość tej marki. CDA

(*) Dla niewtajemniczonych: knowyourmeme.com/memes/chrisposting.

PLATFORMY PC, PS5, XSX **PRODUCENT** REBEL WOLVES
PREMIERA 3 WRZEŚNIA 2026 RPG, AKCJA, WAMPIRY

THE BLOOD OF DAWNWALKER

Zobaczył narracyjną piaskownicę: **Tomasz „Ninho" Lubczyński-Wojtasz**

Jeśli rodzimym twórcom uda się zrealizować wszystko, co planują, to *The Blood of Dawnwalker* może okazać się czarnym koniem tego roku.

Już od pierwszych zapowiedzi stało się jasne, że Rebel Wolves szykuje nietypowego erpega, w którym gracza nikt nie będzie prowadził za rączkę ani tym bardziej zmuszał do podążania z góry narzuconą ścieżką. Trafimy do otwartego świata z jednym głównym questem i pełną dowolnością w kwestii jego wykonania. Studio za cel obrało sobie tworzenie – jak mówił mi Konrad Tomaszkiewicz, CEO firmy – gier wysokobudżetowych, u podstaw których ma leżeć pierwiastek innowacji. Zamiast więc produkować kolejnego typowego, zachodniego roleplaya, postanowiono pójść pod prąd.

Debiut weteranów

Ryzyko zdecydowanie większe, ale bardzo szybko udało się znaleźć inwestora, NetEase'a, a w końcu też dużego wydawcę w postaci Bandai Namco. Jak to możliwe, że debiutujące studio zainteresowało takiego potentata? Bo to nie są wcale młode wilki. **W Rebel Wolves pracuje wielu wyjadaczy branży. Wspomniany Tomaszkiewicz spędził 17 lat w CD Projekcie Red, odpowiadając m.in. za reżyserię *Wiedźmina 3*.** Jego brat, Mateusz, obecny w CDPR przez 12 lat, zajmował się choćby questami do *Cyberpunka 2077*. Mało? Dawnych „Redów" jest tutaj więcej, a lista weteranów na nich się nie kończy – nad *Dawnwalkerem* pracują również developerzy mający w CV Capcom, Techland, Warhorse Studios czy Rockstar Games.

Zespół liczy obecnie ok. 160 osób, czyli mniej więcej tyle, ile pod koniec pracowało przy *Dzikim Gonie*. To właśnie tę grę twórcy uznają za dowód na to, że z takimi zasobami ludzkimi (i pomocą outsourcingu) da się przygotować dużego erpega, a jednocześnie zachować przejrzyste struktury. – *W momencie, kiedy masz w studiu 500 osób, z czego 125 pracuje w managemencie, to idący od góry głuchy telefon potrafi skutecznie rozbijać development* – tłumaczy Konrad Tomaszkiewicz.

Hands-off

To, że mówimy o doświadczonym zespole z solidnym zapleczem finansowym, już sobie wyjaśniliśmy. Nad czym pracuje Rebel Wolves, wiemy z kolei od jakiegoś czasu. Teraz jako jeden z nielicznych dostałem szansę, by zobaczyć *The Blood of Dawnwalker* z bliska. Niestety nie otrzymałem możliwości samodzielnego zagrania w nadchodzącą produkcję. Zważywszy na tegoroczną premierę, brak dostępnego dla ogółu builda był pewnym zaskoczeniem. Kiedy zapytałem o to jednego ze współzałożycieli studia, odpowiedzialnego za publishing Tomasza Tinca, ten zastrzegł, że to nie kwestia obecnego stanu technicznego tytułu, ale po prostu część strategii. Na sesje hands-on przyjdzie jeszcze czas.

W ramach prezentacji **pokazano mi jedynie zawiązanie akcji – ogrywany na moich oczach fragment pochodził w całości z prologu**. Trafiamy w XIV-wieczne, trawione przez czarną śmierć Karpaty, a dokładniej do zapomnianej przez Boga Kotliny Sangorskiej, nad którą władzę przejmuje grupa wrakirów(*) pod przewodnictwem niejakiego Brencisa. Nadchodzi czas mroku i polowań na ludzi? Nic bardziej mylnego, dla wielu to raczej zmiana jednego brutalnego kniazia na innego. Z tą jednak różnicą, że wampiry nie tylko zniosły podatki, ale też skutecznie wypleniły przestępczość, a nawet leczą mieszkańców z każdej choroby.

Na naszej drodze staną wampiry, ludzie i potwory.

Nie tylko wampiry

Wśród inspiracji – poza wszelkiej maści wampirzymi dziełami (od *Drakuli* Brama Stokera po serial *Czysta krew*) – twórcy najczęściej wymieniali pierwsze *Fallouty*. W dużej mierze ze względu na otwartą, sandboksową strukturę i wolną rękę daną graczowi już od niemal samego początku. Wszak w części otwierającej tę serię w drogę na Pustkowia wyruszaliśmy, mając jeden cel – znaleźć sprawny chip wodny.

(*) *Tak w* Dawnwalkerze *nazywa się wampiry.*

Co po 30 dniach?

Czy kiedy minie miesiąc, zobaczymy planszę z napisem „the end"? A może tuż przed upływem zakładanego czasu dojdzie do blokady wszystkich innych aktywności i pozostanie nam szturm na zamek Brencisa? Wyjaśniono to w prosty sposób – jeśli się nie wyrobimy, czekają nas konsekwencje. Jakie? Tego oczywiście mi nie powiedziano. Podkreślono jedynie, że *Dawnwalker* kończy się w momencie, gdy pokonamy wampirzego kniazia. Domniemywam, że zaistnieje możliwość przejęcia władzy w Kotlinie Sangorskiej. To rzecz jasna tylko moje przypuszczenia, ale otrzymałem potwierdzenie, że o jednym z wielu zakończeń (na podstawie rozmowy z developerami doliczyłem się co najmniej trzech) nie przesądzi coś równie absurdalnego, jak bitwa na śnieżki z trzeciego *Wiedźmina*.

W czym tkwi haczyk? Może i nieumarli nie ściągają dziesięciny w standardowym tego słowa znaczeniu, jednak wymagają daniny krwi. Tę upuszczają swoim owieczkom podczas Krwawych Mszy, czyli cyklicznego rytuału obowiązkowego dla wszystkich poddanych. Wśród nich znajduje się główny bohater gry, Coen. Jest on tytułowym dawnwalkerem – człowiekiem za dnia, a wampirem po zmroku – którego wydarzenia ukazane w prologu zmuszają do ratowania rodziny. Nie czeka nas wielkoskalowa historia wymagająca zbawienia całego świata, szykuje się bardziej osobista opowieść dark fantasy.

Decyzje i konsekwencje

Podczas prezentacji często podkreślano, że nie otrzymamy standardowego erpega w otwartym świecie, ze z góry ustalonym wątkiem fabularnym. ***Dawnwalker* postawi przed nami w zasadzie jedno zadanie – uratowania bliskich przed upływem 30 dni.** W tym celu będziemy musieli pokonać Brencisa, a to, w jaki sposób tego dokonamy, leży w naszej gestii. Nic gracza nie powstrzyma przed szturmem na zamek kniazia tuż po prologu i ujrzeniem napisów końcowych po mniej niż godzinie. Nie powiedzie się to jednak bez wybitnych umiejętności. No cóż, speedrunnerzy już zacierają ręce.

Zwykłym śmiertelnikom pozostanie szukanie sojuszy, wzmacnianie atrybutów Coena, a także podkopywanie potęgi wampirzych władców. Należy jednak uważać – jeśli przesadzimy z akcjami zaczepnymi, generałowie zarządzający konkretnymi regionami Kotliny Sangorskiej dostrzegą nasze starania i zareagują na nie w odpowiedni sposób. Ostrożność powinna być naszym drugim imieniem również w kwestii doboru zadań.

Walka przypomina tę z *Kingdom Come: Deliverance*.

Mordując kogoś ważnego dla historii, da się wymazać całą gałąź questów.

Wspomniane 30 dni to bowiem żaden pusty slogan marketingowy, tylko zależny od naszych działań zasób. Wykonujemy jakiegoś questa? Tik-tak, poświęcamy co nieco z cennego miesiąca. Ulepszamy postać? Upłynęła kolejna cząstka doby. Nie oznacza to stałej presji, bo wędrowanie i walka w otwartym świecie będą wolne od restrykcji czasowych. Ale nie zmienia to faktu, że **w związku z limitem nie zdołamy ani sprawdzić wszystkich dostępnych linii fabularnych, ani pomóc każdemu, kogo spotkamy**. Dzięki temu mamy ciągle stawać przed mniejszymi lub większymi dylematami. Pierwsze, wraz z przykrymi konsekwencjami, zobaczyłem już w prologu.

Nierealny stan

Nikt nie dał mi pada do ręki, ale przypomnę, że demo przechodzono na żywo: jeden z developerów sterował Coenem, a drugi omawiał wydarzenia widoczne na ekranie. Jakkolwiek wolałbym sam poeksplorować świat *Dawnwalkera*, to pod względem merytoryki z tej „suchej" formy wyniosłem chyba więcej. Taki pomysł zresztą przyświecał twórcom: – *Zanim zaprosimy na sesje hands-on, chcieliśmy mieć jeszcze możliwość pokazania i wytłumaczenia, na czym polega nasza gra, na przykładzie wcześniej nieprezentowanego fragmentu* – wyjaśnił Tomasz Tinc. To ponoć jedyny powód, dlaczego produkcji nie dano jeszcze do sprawdzenia osobom spoza studia. Jeśli całość znajduje się w takim stanie technicznym jak prolog, mogę w to uwierzyć. Wiadomo jednak, jak to bywa z tego typu eventami – kiedy już wychodzisz do ludzi i demonstrujesz im efekty swojej pracy, to pokazywany wycinek dopieszczasz w każdym aspekcie. Umiem więc sobie wyobrazić, że ostatnie tygodnie spędzono na szlifowaniu tego, co zobaczyłem. Niemniej tegoroczna data premiery (3 września) pozostaje aktualna, a w tej chwili developerzy skupiają się na poprawkach i polowaniu na bugi.

Skoro już o technikaliach mowa – ***The Blood of Dawnwalker* powstaje na Unreal Enginie 5**. W przypadku „Wilków" kwestia wyboru narzędzi okazała się o tyle prosta, że większość pierwotnej ekipy znała tę technologię najlepiej, a i na rynku pracy najwięcej jest programistów specjalizujących się w UE. Mimo to silnik Epica od razu budzi obawy, szczególnie o optymalizację. Wiemy, że dzięki Unrealowi nawet niewielkie studia mogą tworzyć duże i ładne gry, ale znacznie trudniej w jego przypadku sprawić, by wszystko działało, jak należy. W Rebel Wolves nie zignorowano tej kwestii, dlatego **optymalizacją od samego początku projektu zajmuje się zewnętrzna firma**. To, co zobaczyłem, napawa optymizmem – wszystko chodziło płynnie i wyglądało dobrze. Ponownie jednak zastrzegę, że widziałem tylko to, co chciano mi pokazać.

Po zmroku „przywdziejemy" wampirze pazury.

To niejedyny problem, jaki mam z Unreal Engine'em. Im więcej studiów z niego korzysta, tym łatwiej po odpaleniu gry odgadnąć, że bazuje ona właśnie na tym silniku. Assety, animacje, powstające za pomocą kreatora MetaHuman postacie – to wszystko składa się na feeling, którego nie sposób pomylić z w pełni customową technologią czy choćby Unity (również nadającym swój rozpoznawalny sznyt). Tym samym kolejne produkcje wyglądają podobnie i brakuje im tożsamości. W pewnym stopniu odczuwałem to również w trakcie pokazu *Dawnwalkera*, ale zarazem **widać było indywidualny charakter tytułu Rebel Wolves (nawet jeśli bije od niego swego rodzaju wiedźminowość)**.

W grze spędzimy 50-70 godzin, zależnie od naszego eksploracyjnego zacięcia.

Nie czułem natomiast, że to produkcja AAA – raczej coś pomiędzy AA+ a faktyczną grą z najwyższej finansowej półki. Odnoszę wrażenie, że jeśli *Dawnwalker* osiągnie sukces, to pełnoprawnym „wysokobudżetowcem" będzie dopiero kontynuacja. Ale czy to kłopot? W żadnym razie. Zdecydowanie bardziej problematycznie wypadły zaś niektóre aspekty audiowizualne. Mam na myśli choćby część animacji, twarze poszczególnych enpeców, a także nagrania kwestii dialogowych. Tym ostatnim momentami brakowało emocji, co niweczyło dramatyczny wydźwięk scen. Ponadto **nie jestem przekonany – również z powodu aktorstwa – czy Coen okaże się bohaterem godnym zapamiętania**. Na razie wydaje się bardzo nijaką postacią, niestety.

Na ratunek świni

Przejdźmy jednak do esencji tego, co zobaczyłem, czyli rozgrywki. Podczas 90-minutowego pokazu przebrnęliśmy przez cały prolog (choć ominęliśmy część jego zawartości), a wszystko ukierunkowano w taki sposób, by zademonstrować jak najdobitniej, że każda decyzja ma znaczenie. Podstawowym celem wstępu jest dostarczenie ziół dla Esme, niedomagającej matki głównego bohatera... więc w trakcie prezentacji zupełnie to zignorowano. Z premedytacją pominięto również wieśniaczkę aresztowaną właśnie przez straże – mogliśmy się wtrącić i spróbować zmienić bieg wydarzeń, ale to kosztowałoby najcenniejszą walutę w *Dawnwalkerze*, czyli czas.

Zdecydowaliśmy się z kolei pomóc Iorgu, którego świnia oddaliła się od reszty stada, a także poszukać zaginionego na pobliskim torfowisku brata innego mieszkańca naszej wioski. Wykonując te zadania, stopniowo oswajaliśmy się z rozgrywką, ale przede

Strach przed *GTA VI*

Nie występuje. Choć produkcja Rebel Wolves zostanie wydana niebezpiecznie blisko premiery hitu Rockstara, to zdaniem Konrada Tomaszkiewicza nie ma powodów do obaw: – *Na* GTA *czeka trochę inny typ odbiorcy. Poza tym wychodzi ono tylko na konsolach, a pecetowcy będą mieli naszego* Dawnwalkera *do ograniа.*

Developer podkreślił ponadto, że dobieranie daty premiery tak, by uniknąć starcia z *Grand Theft Auto VI*, może stać się mieczem obosiecznym: – *Moglibyśmy przesunąć grę na 2027 rok, a później okazałoby się, że Rockstar zrobił to samo. I co wtedy?*

System dnia i nocy wpłynie na eksplorację miast.

W drodze na Krwawą Mszę.

Bez sojuszników się nie obędzie.

wszystkim uczyliśmy się konsekwencji naszych czynów. Kulminacja tychże nadeszła wraz ze wspomnianą wcześniej Krwawą Mszą, po której wydarzenia nabrały rozpędu – doprowadziły nas do konfrontacji z Brencisem i zawiązania akcji. Celowo piszę ogólnikowo, ponieważ dokładny opis prologu wiązałby się ze zbyt dużymi spoilerami. Ciekawe jednak, czy te pierwsze dwie-trzy godziny z grą faktycznie okażą się tak nieliniowe, jak zdawał się sugerować zaprezentowany fragment. No cóż – pożyjemy, zobaczymy.

Krew i w... wrakir

Aby powiedzieć coś więcej o zróżnicowaniu rozgrywki, również musimy poczekać do premiery. Na papierze dwoistość głównego bohatera – za dnia człowiek, w nocy wampir – pozwala na zupełnie różne podejścia do walki. Drzewka rozwoju z kolei pojawią się trzy: jedno ludzkie, drugie dla wrakira, a trzecie wspólne. **W świetle słonecznym będziemy mogli korzystać z broni konwencjonalnej, a także z magii. Po zmroku oręż zamienimy na ostre szpony i kły** (choć nic nie stanie na przeszkodzie, by dzierżyć miecz również w blasku księżyca). Przybędzie nam też wtedy sporo umiejętności, spośród których zaprezentowano teraz chodzenie po ścianach i suficie, zeskakiwanie z dużych wysokości oraz asekurowanie się pazurami, a do tego specjalne wampirze susy pozwalające na przemieszczanie się na odległości nieosiągalne dla ludzi.

Twórcy nie zaniedbali przy tym potyczek za dnia, tylko poświęcili sporo czasu, by wypadały równie emocjonująco, co te w skórze wrakira. W trakcie zwykłej walki będziemy więc mogli np. sypnąć przeciwnikowi piachem w oczy. Machanie mieczem z kolei od razu kojarzy się z *Kingdom Come: Deliverance*, ponieważ w *Dawnwalkerze* mamy cztery kierunki, w których atakujemy i blokujemy ciosy. Istnieje też opcja całkowitego zrezygnowania z tej mechaniki kosztem większego zużycia staminy. Poziom trudności zmodyfikujemy zresztą pod siebie – **zabawę można „urealistycznić" lub poddać „każualizacji"**.

Srebrzyca

Dlaczego Coen nie zamienił się w pełni we wrakira i za dnia odzyskuje ludzką postać? Wszystko wiąże się ze srebrzycą – chorobą, której główny bohater nabawił się podczas pracy w kopalniach srebra. To zresztą rzeczywiste schorzenie, doskonale wpisujące się w wampirzą naturę gry. Najbardziej widocznym jego objawem jest bowiem zmiana koloru skóry, gdy wystawimy ją na... słońce.

Na własne życzenie „nadpijemy" też przeciwników, by uzupełnić punkty zdrowia. Ale z wampirzą naturą przyjdzie nam się zmagać również poza starciami z wrogami. Jeśli bowiem wkroczymy w scenkę dialogową z enpecem, mając zbyt niski poziom życia, Coen może nie opanować żądzy krwi i zabić taką postać. W ten sposób, mordując kogoś ważnego dla historii, da się wymazać całą gałąź questów. Nie popsuje to jednak gry, tylko ją utrudni. Pamiętajmy, że nadrzędnym celem jest pokonanie Brencisa, a wszystko inne pozostaje opcjonalne. Lecz skoro odbiorca nie musi zasadniczo robić niczego, to jak ma odnaleźć kolejne fabularne nici prowadzące do brencisowego kłębka? Za to odpowiadają Mateusz Tomaszkiewicz (dyrektor kreatywny) oraz Jakub Szamalek (reżyser narracji) i – jak powiedziano mi w trakcie wizyty w studiu – obaj panowie tak projektowali misje i fabułę, by w wielu miejscach pojawiały się wskazówki, dokąd możemy pójść i czym się zająć, a działanie tych „drogowskazów" potwierdzają przeprowadzane playtesty.

Więcej niż raz

W Kotlinie Sangorskiej powinniśmy spędzić 50-70 godzin, zależnie od naszego eksploracyjnego zacięcia. Na jednym przejściu ma się jednak nie kończyć. **Ze względu na ograniczony zasób czasu nie zdołamy zobaczyć całej zawartości za pierwszym podejściem.** Niezbędne może okazać się nawet trzykrotne zaliczenie gry. Pytanie tylko, czy rozgrywka będzie na tyle angażująca, by chciało się wrócić do *Dawnwalkera*. – *Bardzo dużo radości dawała mi sama walka* – mówił Konrad Tomaszkiewicz, gdy zagadnąłem go o najmocniejszą stronę produkcji. Dodał ponadto, że sandboksowa struktura ma sprzyjać eksperymentom, np. próbom pokonania Brencisa samodzielnie, bez sojuszników. W trakcie pokazu często też podkreślano, że spore wyzwanie stanowiło oddanie chociaż namiastki wolności znanej z papierowych erpegów. Dość napisać, że nikt nie zaprzeczył, gdy wprost zapytałem, czy w takim razie będziemy mogli wykreować postać na wskroś złą i olać los naszej rodziny.

Jaśnie panujący kniaź Kotliny Sangorskiej, Brencis.

To wszystko w teorii brzmi świetnie. Jeśli produkt końcowy zarówno dowiezie te obietnice, jak i podeprze je dobrym stanem technicznym oraz przyjemnym gameplayem, to nad Wisłą zostanie wydana kolejna wybitna gra. Naprawdę możemy mieć do czynienia z gamingowym czarnym koniem 2026 roku. Z hurraoptymizmem wstrzymam się jednak do momentu, aż sprawdzę finalną wersję. Zbyt wiele razy dałem się już nabrać naszej branży, by nie być ostrożnym. Nie zmienia to faktu, że **na debiutancką produkcję Rebel Wolves czekam teraz bardziej niż przed wizytą w warszawskim studiu**. Towarzyszą mi również obawy, ale przecież „nikt bardziej nie doceni poranka niż ten, któremu z trudem przyszło doczekać świtu"(**). |CDA|

(**) Cytat pochodzi z Drakuli *Brama Stokera.*

PLATFORMY PC, PS5, XSX PRODUCENT SPIDERS WERSJA PL NAPISY
GRALIŚMY NA PC RPG, FANTASY, TAKTYCZNA WALKA

GREEDFALL II
THE DYING WORLD

Sprawdził, jak się sprawy mają poza Teer Fradee: **Jakub „Jaqp" Dmuchowski**

Ponowne wkroczenie do świata *GreedFalla* nie obyło się bez zgrzytów, niemniej fani serii i eurojanku powinni wycisnąć z *The Dying World* nawet kilkadziesiąt godzin przyzwoitej zabawy.

Wydana w 2019 roku „jedynka" to gra, której – wbrew zasobom finansowym studia odwrotnie proporcjonalnym do jego ewidentnie wysokich ambicji – udało się przebić do szerszej świadomości odbiorców i zagrzać miejsce w zaszczytnym gronie rozpoznawalnych marek RPG. Nie dziwi więc, że firma postanowiła pójść za ciosem i po raz pierwszy w swojej historii skorzystała z wykreowanego świata na potrzeby osadzenia w nim kolejnej ze swoich produkcji. ***The Dying World* to prequel i w teorii nie wymaga znajomości pierwszego *GreedFalla***, acz ta oczywiście nie zaszkodzi i pozwoli wychwycić kilka smaczków, które w przeciwnym razie by nam umknęły.

Ponownie jednak Spiders ustawiło sobie poprzeczkę tak wysoko, iż nie udało się jej przeskoczyć. Już po upływie zaledwie paru godzin obcowania z grą w oczy rzucają się oczywiste ograniczenia wynikające z niewielkiego budżetu. Chociaż początkowe etapy potrafią nastroić optymistycznie do dalszej zabawy, to z biegiem czasu entuzjazm ulatuje i stopniowo zastępuje go monotonia, okazjonalnie przerywana ciekawymi wydarzeniami, których mimo wszystko nie brakuje. Czy to znaczy, iż *The Dying World* jest produkcją złą? Nie, chociaż bez wątpienia mogłoby być lepszą, tym bardziej że część trapiących ją bolączek wcale nie wynika z ograniczonych środków studia.

Do używania umiejętności wymagane są punkty akcji generowane podczas atakowania.

Podróż do umierającego świata

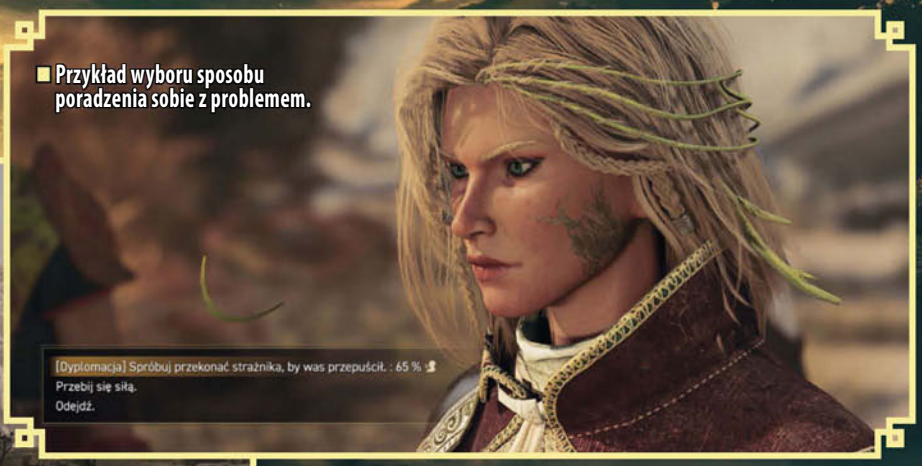
Osoby, które miały okazję zapoznać się z *GreedFallem*, z pewnością pamiętają Teer Fradee – wyspę zamieszkaną przez lud inspirowany rdzennymi mieszkańcami Ameryki Północnej. Żyje on w zgodzie z naturą, lecz przyszło mu mierzyć się z zagrożeniem w postaci napływu cudzoziemców, niekoniecznie podzielających wyznawane przez tubylców wartości. O ile w pierwszej części kierowaliśmy poczynaniami jednego z odkrywców przemierzających wciąż niedokładnie zbadany ląd, o tyle **tym razem role się odwróciły – protagonistą zostaje jeden z lokalsów**, Vriden Gerr (lub Wykorzeniony, w tradycyjnej mowie).

Głównego bohatera poznajemy w momencie, gdy znajduje się na ostatniej prostej przed zostaniem doneigadem, czyli mędrcem i duchowym przewodnikiem swojego plemienia. Jak to jednak zwykle bywa w przypadku takich historii, nie ma co nastawiać się na radosne zakończenie. Sprawy dość szybko się komplikują, a po spędzeniu nieco czasu w rdzawoczerwonych lasach Teer Fradee heros (albo heroska, jako że w nasze ręce trafia umiarkowanie rozbudowany kreator postaci) ląduje na łodzi płynącej w kierunku bliżej mu nieznanego kontynentu.

Pierwsze (sztywne) kroki

Szczęście w nieszczęściu, że nasz awatar nie musi mierzyć się z przeciwnościami losu samotnie. **Grono towarzyszy dość szybko rozszerza się do ośmiu osób**, a wśród nich znajdziemy m.in. uprowadzonego wraz z nami łucznika Nilana, posługującą się sztyletami Sybille, która wywodzi się z dobrze znanej fanom serii rodziny de Vespe, nautkę Alvidę, a także związaną z religijnym mocarstwem Thélème Faustę. O ile awanturnikom zasilającym drużynę nie można zarzucić braku osobowości, o tyle stosunkowo rzadko mają okazję się nią pochwalić. Postacie nie wchodzą ze sobą w interakcje, przez lwią część czasu wzajemnie się ignorują i czekają na to, aż Vriden Gerr postanowi porozmawiać z jedną z nich i przydzielić jej zadanie wymagające kilkukrotnego przejścia z punktu A do punktu B.

Nie chcę zdradzić za dużo fabuły, acz muszę wspomnieć o tym, iż powody



Przykład wyboru sposobu poradzenia sobie z problemem.

Choć oprawa graficzna tyłka nie urywa, zdarzają się ładne widoki.

OKIEM ALICJI WOJCIECHOWSKIEJ

OCENA **7**

Nie jest to najgorszy erpeg na świecie, ale do najlepszego sporo mu brakuje. Bolą liczne błędy i wycięta zawartość, lecz mimo to fani serii znajdą tu coś dla siebie.

Recenzję autorstwa Alicji znajdziesz na cdaction.pl.

stojące za dołączeniem niektórych bohaterów do drużyny nie należą do przesadnie przekonujących, a motywacje enpeców często nie pokrywają się z celem protagonisty. Czemu więc kontynuują przygodę u naszego boku, zamiast się odłączyć i zająć własnymi sprawami? To dobre pytanie, na które możemy uzyskać mało satysfakcjonującą odpowiedź. Najważniejsze jest jednak to, iż zarówno wspomniana Fausta, jak i były Strażnik Denara – pełniący funkcję gąbki na strzały Till – a także władająca muszkietem Safia są gotowi nadstawiać za nas karku. A ku temu okazji mają aż nadto, albowiem świat *GreedFalla* nie należy do najbezpieczniejszych.

Tym razem walka przypomina tę z klasyków BioWare'u.

Jak nie mieczem, to magią i muszkietem

Przechodzimy do bodaj najbardziej kontrowersyjnego elementu rzeczonego tytułu, czyli systemu walki. Pierwsza część stawiała na zręcznościowe potyczki, w trakcie których kontrolowaliśmy jedynie nasze wirtualne alter ego, z możliwością wydawania poleceń kompanom. W *The Dying World* **temat mordobić potraktowano klasyczniej, stawiając na rozwiązania znane z erpegów BioWare'u pokroju *Neverwinter Nights* i *Dragon Age'a: Początku***. Oznacza to, iż starcia są bardziej „statyczne", aby dać nam więcej czasu na wdrożenie odpowiedniej taktyki i zareagowanie na poczynania przeciwników. Nie uświadczymy tu ani aktywnie wykonywanych uników, ani parowania, naszym najlepszym przyjacielem stanie się zaś aktywna pauza.

Jedni potraktują wprowadzenie takiej zmiany jako zaletę, inni – wprost przeciwnie. Na pewno nie ma co nastawiać się na głębię znaną z *Baldur's Gate III* lub choćby wspomnianego *Dragon Age'a*. Domyślny poziom trudności jest wręcz absurdalnie niski, a **starcia dłużą się niemiłosiernie za sprawą przeogromnych zapasów punktów życia i symbolicznych wartości zadawanych obrażeń**. Nawet kiedy budujemy herosa jako klasycznego zabijakę, inwestując zdobyte punkty w atrybuty zwiększające szansę na zadanie trafienia krytycznego, pokonanie podrzędnego niemilca wymaga kilkunastu – jeśli nie kilkudziesięciu – sekund spędzonych na dźganiu go w plecy.

Sztuczna to na pewno, ale czy inteligencja?

Zadania nie ułatwia także fakt, iż puszczeni samopas kompani mają tendencję do ryzykownych, wręcz skrajnie głupich posunięć. Sztandarowe zagranie drużynowej magiczki, niemogącej pochwalić się przesadną wytrzymałością, to przeteleportowanie się w największe skupisko wrogów, z kolei „czołg", który powinien skupiać na sobie uwagę przeciwników, zazwyczaj ustawia się na samym skraju areny. Nie jest to coś, z czym nie dawałem sobie rady, albowiem w dowolnym momencie walki przejmowałem kontrolę nad wybranym towarzyszem, niemniej nie ukrywam, iż wolałbym tego nie robić – tym bardziej że gra oferuje „tryb akcji". Czym on się objawia? Ano tym, że wyłączona zostaje opcja automatycznego ataku, a sojusznicy otrzymują pełną swobodę działania. Jak to się zazwyczaj kończy, zdążyłem już wyjaśnić.

Równie wykwintny pokaz możliwości sztucznej inteligencji da się zaobserwować podczas skradania się. **Przeciwnicy stojący z nami twarzą w twarz nie są w stanie nas dostrzec, z kolei ci patrzący w inną stronę dysponują bliżej niezidentyfikowanym szóstym zmysłem**, pozwalającym im na określenie pozycji bohatera z dystansu kilkudziesięciu metrów. Pomijam fakt, iż członkowie drużyny stają się domyślnie niewidzialni poza walką, a więc kucający na środku ścieżki strażnika wielki, okuty stalą od stóp po głowę chłop nie wzbudza najmniejszych podejrzeń. W tym miejscu poświęcę jednak chwilę na pochwalenie świetnego pomysłu, jakim są przebrania. Zakładając właściwe, możemy poruszać się po strzeżonym obszarze bez większych niedogodności, o czym też poinformuje nas jeden ze współtowarzyszy broni.

Upadek chciwości

W ogólnym rozrachunku *GreedFall II: The Dying World* wypada jednak przyzwoicie. Nie dobrze, nie źle – po prostu przyzwoicie. Pewnie, na wiele aspektów dzieła francuskiego producenta można narzekać, niemniej na usta samo się ciśnie, iż trzyma ono »

Czy znajomość pierwszej części jest wymagana?

Jeśli nosimy się z zamiarem wkroczenia do świata *GreedFalla II*, a nie przeszliśmy pierwszej odsłony cyklu, bez obaw – znajomość wydarzeń przedstawionych w „jedynce" nie jest potrzebna do zabawy. *The Dying World* to prequel, którego akcja ma miejsce trzy lata wcześniej i pozwala nam spojrzeć na kontynent Gacane z perspektywy wyspiarza z Teer Fradee, a w toku przygody usłyszymy stworzony na potrzeby produkcji język.

Na normalnym poziomie trudności skład drużyny nie ma większego znaczenia.

Jak to jest z tą walką?

Reklamowana jako taktyczna i złożona walka wcale taka nie jest – a przynajmniej nie na standardowym poziomie trudności. Zdolności bojowe nie prezentują się zbyt widowiskowo i zazwyczaj ograniczają się do machnięcia bronią w ten lub inny sposób. Na podorędziu mamy kilka zaklęć oraz przedmiotów użytkowych, a większość starć, nawet tych z bossami, kończy się po paru minutach biernego okładania się po czerepach.

stabilny (w tym przypadku średni) poziom. **Jeśli poprzednia odsłona serii was nie odstraszyła, istnieje spora szansa, iż w tej również spędzicie miło ok. 40 godzin**, bo tyle powinno zająć ukończenie głównego wątku fabularnego oraz większości zadań pobocznych (których, szczerze mówiąc, nie ma zbyt wielu).

Wymęczyć może nas sporo rzeczy, wliczając w to przebijanie się przez wąskie alejki miast i powtarzalne, dłużące się potyczki, niemniej w grze nie brakuje też elementów godnych pochwały. Przede wszystkim do rozwiązania każdego problemu da się podejść na kilka sposobów. Jednym z talentów protagonisty jest dyplomacja? Warto zrobić z niej użytek i przekonać ochroniarzy, aby wpuścili nas na teren obiektu. Rozwijamy alchemię? Za pomocą przygotowanego ładunku wybuchowego wysadzimy ścianę i stworzymy alternatywne wejście. A jeśli chcemy potwierdzić opinię obcokrajowców na temat mieszkańców Teer Fradee i ich dzikości, nic nie stoi na przeszkodzie, aby przy każdej napotkanej niedogodności sięgać po miecz.

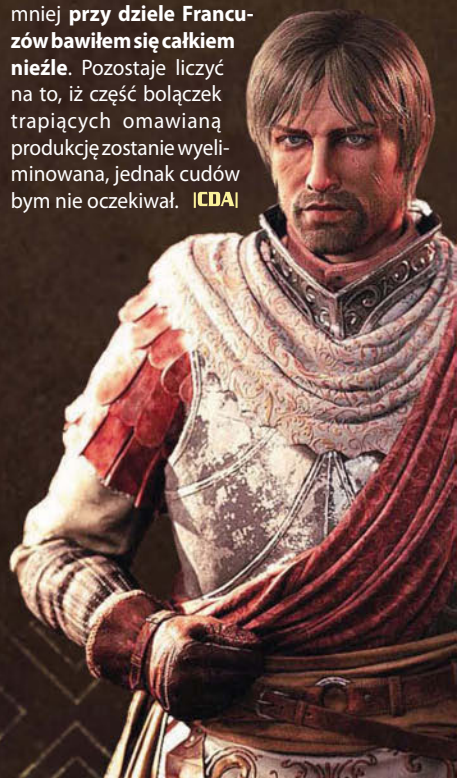
Chociaż dzieło studia Spiders spędziło kilkanaście miesięcy we wczesnym dostępie, z licznymi niedociągnięciami musimy po prostu nauczyć się żyć. Dla przykładu, wczytanie wszystkich modeli następuje zauważalnie później niż planszy, przez co widok lewitujących mioteł zamiatających ulice nie stanowi niczego nadzwyczajnego. Drobnym pocieszeniem jest to, że żaden z baboli nie powinien uniemożliwić popchnięcia fabuły do przodu (a przynajmniej z takowym się nie spotkałem). **W oczy nieco kłuje za to spolszczenie, jako że tłumacze ewidentnie nie zostali zapoznani z kontekstem.** I tak rosłego mężczyznę zdarza się przedstawić jako żołnierkę, a łasy na łapówki marynarz okazuje się „skażony" (ze względu na dwuznaczność angielskiego „corrupted").

Do rozwiązania każdego problemu da się podejść na kilka sposobów.

Warto czy nie warto?

Przed zakończeniem tekstu wypada wspomnieć o oprawach dźwiękowej i wizualnej. Ta pierwsza stoi na naprawdę wysokim poziomie, a zarówno główny motyw z menu, jak i kawałki przygrywające w trakcie przygody są miłe dla ucha. Co zaś tyczy się tej drugiej – szczerze mówiąc, gdybym na podstawie zrzutów ekranu z pierwszego *GreedFalla* oraz jego następcy musiał określić, który z tytułów ukazał się w 2019, a który w 2026 roku, miałbym spory problem. Dlaczego? Ano dlatego, że produkcje pod kątem grafiki nieprzesadnie się od siebie różnią i nie jest to dla *The Dying World* żaden komplement.

Czy warto sięgnąć po nowego *GreedFalla*? Jeśli lubicie erpegi, macie tolerancję na eurojank, a styl gameplayu wpasowuje się w wasze gusta, dajcie mu szansę. Co prawda na podstawie mojego narzekania można wyciągnąć zgoła odmienny wniosek, niemniej **przy dziele Francuzów bawiłem się całkiem nieźle**. Pozostaje liczyć na to, iż część bolączek trapiących omawianą produkcję zostanie wyeliminowana, jednak cudów bym nie oczekiwał. |CDA|



Nie jest idealnie, ale było znacznie gorzej

Pomimo tego, że recenzowanemu tytułowi daleko do ideału, należy mu oddać, iż na przestrzeni ostatniego roku i tak przeszedł długą drogę. Pierwsza wersja gry, udostępniona w formie wczesnego dostępu, roiła się od błędów i chociaż rzadko uniemożliwiały one zabawę, tak nader często potrafiły ostudzić towarzyszący jej entuzjazm. Walka stała się płynniejsza, a sojusznicy już nie głupieją przy każdej okazji. Oczywiście charakterystyczna dla produkcji Spiders „drewnianość" wciąż jest odczuwalna, co nie wszystkim się spodoba.

6+

- + świat gry potrafi zaciekawić
- + problemy możemy rozwiązywać na kilka sposobów
- + względne zróżnicowanie oręża i umiejętności
- + na oprawę dźwiękową środków nie żałowano
- + jest spolszczenie, choć niepozbawione błędów
- – powiela niemal wszystkie wady „jedynki"
- – zmiany w systemie walki mogą zniechęcić fanów poprzedniczki
- – skradanie się i AI wrogów to mało zabawny żart
- – sztywne dialogi i przerywniki
- – główny zły, z którym praktycznie nie mamy do czynienia
- – błędy obecne w wersji 1.0
- – doczytywanie obiektów w trakcie gry
- – dość szybko zdobywamy maksymalny poziom doświadczenia

LAUNCHPAD
GAME AGENCY

PLANUJESZ KAMPANIĘ DO GRACZY?

EASY

NORMAL

HARD

LAUNCHPAD MODE

Dla studiów i marek,
które chcą skutecznie dotrzeć do graczy.

Wybierz tryb, który daje przewagę.

welaunchgames.com

PLATFORMY PC, PS5, XSX **PRODUCENT** DECK NINE **WERSJA PL** BRAK
GRALIŚMY NA PS5 **PRZYGODOWA, INDIE ROCK, DUETY**

LIFE IS STRANGE REUNION

Nie cofnąłby czasu tu spędzonego: **Witold**

Reuniony nawet najlepszych zespołów udają się sporadycznie. Sytuacja, gdy z tego rodzaju spotkania wychodzi coś wybitnego, to rzadkość. Czasem jednak takie wydarzenia pomagają zabliźnić się długo niegojącym się ranom.

Pierwsze *Life Is Strange* kończyło się idealnie, choć zarazem **zwieńczenie przygód Max i Chloe miało pewną wadę – każda kontynuacja musiałaby je bezpowrotnie zrujnować**. Wiedzieli o tym twórcy „jedynki", przedstawiając w sequelu zupełnie niepowiązaną z bohaterkami historię, wiedziało o tym też Deck Nine, dając światu prolog wydarzeń w Arcadia Bay. Mimo to po blisko dekadzie ktoś doszedł do wniosku, że potrzebujemy kolejnej części z naszą ulubioną fotografką w roli głównej.

Double Exposure nie mogło się udać. I się nie udało... choć z innych powodów, niż się spodziewałem. Sprawę kłopotliwego finału dzięki upływowi 10 lat właściwie zamieciono pod dywan, co pozwoliło uniknąć odpowiadania na mnóstwo nasuwających się fanom pytań(*). Twórcy mogli więc pokazać zupełnie nową historię, ale właśnie w tym aspekcie zawiedli. Problemy z tempem czy w większości nieinteresujących bohaterów pobocznych mogłem jeszcze przeboleć, bo główna intryga długo obiecywała wiele, lecz ostatnie godziny rozgrywki oraz kierunek, w jakim zdawała się zmierzać fabuła całej serii, ostatecznie mocno mnie rozczarowały. Jakimś jednak cudem Deck Nine w nowym tytule było w stanie nie tylko uniknąć wcześniejszych błędów, ale także wręcz naprawić je... w poprzedniej grze.

Sprawdzone rozwiązania

Zacznijmy od sprawy najbardziej oczywistej – **powrót Chloe wywoływał przed premierą tyle samo entuzjazmu, ile kontrowersji**. Nie ma co się dziwić, skoro tym samym studio odgrzebało kwestię znaczenia naszych decyzji w finale „jedynki". Dzięki motywowi przewodniemu *Double Exposure*, czyli poczciwym alternatywnym liniom czasowym, wszelkie problemy z tym związane ogarnięto... no, może nie elegancko, ale wystarczająco sprawnie, bym nie czuł potrzeby protestu(**).

Bo tak naprawdę jak tu protestować, skoro znów mamy okazję pokierować krokami bardziej charakternej części duetu Caulfield-Price. A nasza ulubiona buntowniczka niewiele się zmieniła przez te lata, bo nawet jeśli odrobinę wydoroślała, wzięła swoje zawodowe życie w karby i przefarbowała włosy (na zielono, ale nie oszukujmy się, to najistotniejsze z tej listy), w środku wciąż pozostaje kwaśno-słodką mieszanką pretensji do ludzkości z pełnym oddaniem wobec Max. I właśnie w scenach z tą ostatnią błyszczy najbardziej – choć powietrze nie iskrzy tak, jak powinno, od emocji wokół spotkania przyjaciółek z dzieciństwa, których poprzedni reunion omal nie zniszczył świata, to czuć, ile dziewczyny dla siebie znaczą. A że Chloe dręczą przerażające wizje związane z własną śmiercią, dramatu w tej relacji zdecydowanie nie brakuje.

Niestety **emocji odrobinę brakuje w teoretycznie najważniejszym wątku historii, czyli wielkim pożarze Caledon University**. Max, jak przystało na sumienną wykładowczynię,

Spotkania po latach bywają słodko-gorzkie.

(*) Chociażby o wcześniej nieistotną „kanoniczność" któregoś ze scenariuszy.
(**) Gra z początku pyta o nasze wybory z poprzednich odsłon i uwzględnia je w narracji – choć nie spodziewajcie się zupełnie odmiennych przygód w zależności od tego.

eprasa.pl f718986413

OKIEM ALICJI WOJCIECHOWSKIEJ

OCENA **8**

Life Is Strange: Reunion to gra niepotrzebna, ale fani Max i Chloe będą wniebowzięci, widząc ponowne spotkanie bohaterek. Reszta świata może sobie tę produkcję odpuścić.

Recenzję autorstwa Alicji znajdziesz na cdaction.pl.

Postacie drugoplanowe... są. Kropka.

wykorzystuje swoje moce, by cofnąć się w czasie o kilka dni i spróbować zapobiec katastrofie, przy okazji znajdując winnych podpalenia. Motyw śledztwa wypada nieźle, bo od naszych działań faktycznie zależy skala zniszczeń czy liczba ofiar, a sama intryga jest całkiem zagmatwana, jednak podczas gry łatwo złapać się na myśli: „Pewnie, ogień zły. Ale co z Chloe, co z Safi?".

Minimalizm

Być może wynika to przede wszystkim z tego, że **poza dwiema wspomnianymi bohaterkami trudno żywić tutaj do kogoś jakiekolwiek uczucia**. Samą Max osobiście kocham, bo w jej nieskończonych pokładach ciepłokluskowatości odnajduję siebie, ale niektórych pewnie będzie irytować (szczególnie gdy zaczyna wewnętrzne monologi... Ach, egzaltowaną nastolatką zostaje się na całe życie). Co do reszty – jasne, Moses jest sympatyczny, choć nudny, pozostałych zaś można zaklasyfikować jako albo delikatnie irytujących, albo wywołujących co najwyżej wzruszenie ramion. I nie wynika to z tego, że są to postacie źle napisane – po prostu nie mają wystarczająco dużo „czasu antenowego", by czymkolwiek się wykazać.

Bo po odrobinę rozwleczonym *Double Exposure* **twórcy zdecydowali się zaserwować nam zwartą, skondensowaną oraz zwyczajnie krótszą opowieść. Niestety niekoniecznie z korzyścią dla całości.** Choć faktycznie nie ma tu dłużyzn, łażenia po zbyt dużych lokacjach czy nieistotnych dialogów o rzeczach nas nieinteresujących, to jednocześnie brakuje miejsca na oddech, nacieszenie się spotkaniem bohaterek i poważniejsze skonfrontowanie Chloe z nowym życiem Max.

Tracą też na tym antagoniści (choć nie jest to idealne określenie) – nowy dyrektor uniwersytetu pojawia się w zaledwie paru scenach i nigdy nie dowiadujemy się, o co mu właściwie chodzi. Znany z poprzedniczki Lucas, skompromitowany profesor usunięty z uczelni, mógłby przecież wygłaszać płomienne, pełne napędzanej ambicją goryczy monologi... ale ma okazję tylko parę razy coś odburknąć, by przypomnieć nam, jakim jest dupkiem. **Podzielenie krótszego niż zazwyczaj czasu rozgrywki na dwie bohaterki odbiera wszystkim pozostałym szansę na pokazanie czegoś więcej niż kilku min na krzyż.**

Powrót może nie najbardziej potrzebny, ale naprawdę udany.

Nie nadarza się też okazja, by należycie odpowiedzieć na ciekawe pytania, które są tu stawiane. Max ma przecież możliwość powtórzenia dowolnej rozmowy, choćby przy niepomyślnym dla siebie rezultacie – osoby świadome jej zdolności nigdy nie mogą być zatem pewne, czy bohaterka akurat nie rozgrywa kłótni ponownie, tym razem znając z góry wszystkie argumenty. Pojawia się także kwestia odpowiedzialności za korzystanie z mocy bez znajomości pełnych konsekwencji tego działania czy niemożności pogodzenia się z jakimkolwiek złem, jeżeli jesteśmy w stanie zapobiec każdej rzeczy. Wszystko to w *Reunion* zaledwie muśnięto, jakby mówiąc: „Ach, patrzcie, ile mieliśmy pomysłów. Może kiedyś jeszcze o tym pogadamy".

Nie niezbędne, ale nie zbędne

Tak naprawdę to właśnie okrojona skala stoi za problemami nowego *Life Is Strange*. Zredukowanie wątków pobocznych do minimum pozwala lepiej wybrzmieć spotkaniu Chloe i Max, ale zarazem pozbawia grę jednego z najważniejszych elementów całej serii. Do tego dochodzi wyraźnie ograniczona liczba lokacji (i wiele z nich znamy już z poprzedniej odsłony) oraz w gruncie rzeczy mało istotnych momentów fabularnych. **W efekcie całość ma posmak DLC, a nie pełnoprawnej kontynuacji. Jednocześnie tytuł nie sprawia wrażenia skoku na kasę**, bo czuć tu autentyczną miłość i szacunek do głównego duetu oraz wydarzeń w Arcadia Bay.

Niemniej nie zmieniam zdania – historia Max i Chloe powinna zakończyć się dekadę temu (ewentualnie z wdzięcznym uzupełnieniem w postaci *Before the Storm*). Jeżeli jednak z jakichkolwiek powodów mam żyć w linii czasowej, w której postanowiono kontynuować ich wątek, cieszę się, że trafiłem akurat na tę wersję rzeczywistości. *Reunion* podejmuje się niemożliwego zadania i choć nie jest w stanie mu sprostać, daje z siebie naprawdę dużo. A to czasem wystarczy. |CDA|

8

- + Chloe i Max! (oraz Safi)
- + klimat dawnego *Life Is Strange*
- + sama opowieść
- – długość rozgrywki
- – wszystkiego ciut za mało
- – bohaterowie poboczni traktowani po macoszemu

Muzyka? Nie słyszałem

Life Is Strange od zawsze indie rockiem stało i nie inaczej jest tym razem. Soundtracku z *Reunion* słucham w zapętleniu od ukończenia gry, ale podczas rozgrywki właściwie go przeoczyłem. Cóż, w *Double Exposure* miałem podobnie, więc Deck Nine ewidentnie musi popracować nad reżyserią dźwięku. Choć za przypomnienie *Piano Fire* plusik się należy.

eprasa.pl f718986413

PLATFORMY PC, PS5, XSX, NS2 PRODUCENT CAPCOM WERSJA PL NAPISY
GRALIŚMY NA NS2 JRPG, TUROWA, SPIN-OFF

MONSTER HUNTER STORIES 3 TWISTED REFLECTION

Polował na potwory: **Łukasz „Moraś" Morawski**

Wszystko wskazuje na to, że włodarze Capcomu podpisali pakt z diabłem, bo jak inaczej wytłumaczyć pasmo sukcesów firmy trwające od dobrych kilku lat? Wzorową organizacją pracy? Szacunkiem do fanów? Nieograniczoną kreatywnością? Nie, to byłoby zbyt proste. Jednak bardziej podoba mi się wersja z szatanem.

Dopiero co japoński developer uraczył nas bardzo dobrym *Resident Evil Requiem*, a tu niespełna miesiąc później do sprzedaży trafiła następna jego produkcja, która zawstydza konkurencję. Mam na myśli przede wszystkim ***Pokémony***, jako że główne założenia *Monster Hunter Stories* są zbieżne z tym, co od lat oferuje Nintendo. Tyle że tutaj dostaliśmy nie tylko setki zróżnicowanych stworów do złapania, ale także ciekawie przedstawioną fabułę, przyjemną dla oka grafikę, dopracowany i rozbudowany gameplay oraz udźwiękowione dialogi.

Ludroth Królewski może nie umie latać, ale za to świetnie sobie radzi w wodzie.

Twisted Reflection brakuje jednak Pikachu, Scorbunny'ego i innych Squirtle'ów, aby przebić się do szerszej świadomości graczy. Gdyby taki poziom oferowało kolejne dzieło Game Freaka, ludzie trąbiliby o tym wszędzie. Niestety *MHS* nie ma co na to liczyć. A szkoda, bo zasługuje na rozgłos.

Dziecinnie to już było

Już pierwsza odsłona tego cyklu spin-offów pokazała, że Capcom ma na niego konkretny pomysł i nie robi go tylko po to, aby odcinać kupony od znanej marki. **Twórcy w ciekawy sposób przełożyli założenia głównej serii *Monster Hunter* na zupełnie nowe podejście do gameplayu** – szalenie dynamiczne RPG akcji zostało zastąpione nieco mniej skomplikowaną rozgrywką i turowym systemem walki. Postawiono też na diametralnie inny styl oprawy wizualnej oraz ton opowieści.

Pierwsze *MHS* przygotowano raczej z myślą o młodszych odbiorcach; było bardziej kolorowe, wesołe, postacie wyglądały jak z kreskówek, a historia spokojnie mogłaby powstać na potrzeby jakiegoś anime dla dzieciaków. Kontynuacja o podtytule *Wings of Ruin* zaoferowała już nieco dojrzalszą opowieść, a niektóre mechanizmy rozbudowano. Nadal jednak mieliśmy do czynienia z tytułem stosunkowo przyjemnym, dostosowanym do początkujących graczy, o czym świadczyła chociażby klasyfikacja wiekowa PEGI 7.

Obie części zostały naprawdę nieźle przyjęte, ale twórcy chyba zrozumieli, że nie tędy droga. Jeśli marka ma zainteresować starszych graczy (czyt. tych z kasą na koncie bankowym), musi porzucić urocze opowiastki o mizianiu się z potworkami i postawić na nieco mroczniejsze tony. ***Twisted Reflection* już nie jest bajeczką dla najmłodszych – to dość dojrzałe dzieło.** Jego fabuła kręci się bowiem wokół takich tematów jak wojna, odrzucenie przez własne społeczeństwo, głód, bieda czy

Reprasar 7725986413

Kamień, papier i nożyce

W trzeciej odsłonie *Monster Hunter Stories* w walce ponownie wykorzystywany jest system bazujący na przyjmowaniu odpowiednich postaw. Podczas starcia trzeba dobrze obserwować ruchy przeciwnika, żeby ocenić, czy chce rzucić się na nas szybko, technicznie, czy mocno. Wtedy – niezależnie od wybranego przez nas ataku czy zdolności specjalnej – musimy ustawić się w taki sposób, by to nasza akcja okazała się skuteczniejsza. Tak możemy wygrać pojedynek, unikając otrzymania obrażeń.

utrata rodziców. Momentami bywa „gęsto". Choć naturalnie całość została potraktowana w mocno rozrywkowy sposób, **od początku czułem się bardzo zaangażowany w tę historię**.

Jak z dobrego anime

W *Monster Hunter Stories 3* trafiamy do świata, w którym doszło do tajemniczego zjawiska pogodowego określanego jako Wtargnięcie Kryształu. Doprowadziło ono do mineralizacji gruntu oraz przekształcania żywych istot w lity kryształ. W ten sposób tytułowe stwory w wyniku ogromnego cierpienia nie tylko stają się agresywniejsze, ale też zyskują zupełnie nowe rodzaje potężnych ataków. Sytuacja na kontynencie z czasem jeszcze bardziej się pogarsza, a na domiar złego królestwo Vermeilu chce zerwać rozmowy pokojowe z Azurią, co poskutkuje kolejną brutalną wojną. Główny bohater (albo bohaterka, bo sami tworzymy swoją postać) wbrew rozkazom króla – i zarazem ojca – wyrusza na zakazane ziemie do Północnych Rubieży, aby dowiedzieć się, dlaczego cała kraina pogrąża się w chaosie i jak zapobiec zbliżającej się katastrofie.

A to oczywiście tylko początek atrakcji. Fabuła kręci się również wokół bliźniaczych Rathalosów (według legend ich narodziny oznaczają początek końca świata), matki protagonisty, która opuściła królestwo i uciekła w nieznane, księżniczki Vermeilu porzuconej przez swój lud itd. **Muszę przyznać, że wątków jest naprawdę dużo, a większość rzeczy związanych z główną historią trzyma poziom.** Chodzi nie tylko o dialogi (odpowiednio patetyczne i napuszone, ale w przyjemny sposób), lecz także o to, jak twórcy poprowadzili i zaprezentowali fabułę.

Nie brakuje tu fenomenalnie wyreżyserowanych przerywników filmowych, wypełnionych po brzegi akcją czy poruszającymi scenami. Nie jest to strasznie łzawa gra, ale w kilku momentach zaszkliły mi się oczy. Wpływ na to miał też fakt, że w końcu byłem w stanie bardziej zaangażować się w wydarzenia. Główny bohater nie odgrywał już bowiem roli ozdobnika, tylko stanowił pełnoprawną postać. Otrzymał głos (w poprzedniczkach jedynie kiwał głową i robił głupie miny) i nosi na barkach całą historię. Co tu dużo mówić – mocno kibicowałem mojemu Luke'owi.

Zdecydowanie najbardziej dojrzała i rozbudowana odsłona serii.

Drużyna do zadań specjalnych

Sporo pozytywnych zmian wprowadzono ponadto w gameplayu. Praktycznie każdy element „jedynki" i „dwójki" został w jakiś sposób rozbudowany lub odpowiednio zmodyfikowany, dzięki czemu trzecia część sprawia wrażenie produkcji głębszej, jeszcze lepiej przemyślanej. Widać to już chociażby na płaszczyźnie eksploracji świata. Do dyspozycji dostaliśmy kilka niezwykle dużych biomów, oferujących miks otwartych lokacji i bardziej korytarzowych miejscówek. Mapy zaprojektowano też w taki sposób, aby przemierzanie ich stanowiło dla gracza jakieś wyzwanie, a zdolności poszczególnych potworków nie były wykorzystywane wyłącznie w starciach z wrogami.

Głowa, tułów, ogon na ścianie...

Każde ze zwierzątek może pochwalić się unikatowymi cechami, dlatego warto mieć „pod ręką" jak najbardziej zróżnicowaną ekipę. Ratha potrafi odstraszyć rykiem przeciwników, »

eprasa.pl f718986413

wilkopodobny Kynos biega z prędkością wiatru i skacze wyżej niż Armand Duplantis, smocza Legiana fruwa dzięki swoim skrzydłom (żeby utrzymać się w powietrzu, trzeba przelatywać przez wiry), Ludroth świetnie radzi sobie na wodzie, a Tobi-Kadachi umie się wspinać po wybranych pionowych ścianach. Na tym ich przydatność się nie kończy – kiedy dosiadamy stworka, możemy też zaatakować napotkane na drodze monstra, czy to plując na nie kwasem, strzelając kulą ognia, czy uderzając je w baniak wielkim ogonem.

W ładnej scenografii jakoś tak przyjemniej się walczy.

Jeśli wróg jest na niskim poziomie, zginie od jednego celnego trafienia. **Jeżeli natkniemy się na mocniejszego skurczybyka, przejdziemy na ekran walki.** Trzeba natomiast uważać, żeby potwory nie zaskoczyły nas od tyłu, bo wtedy otrzymają one szansę wyprowadzenia ataku jako pierwsze. W niektórych przypadkach to, kto rozpocznie starcie, może całkowicie zmienić jego przebieg i od razu ustawić nas na straconej pozycji.

„Przed wyruszeniem w drogę..."

Jak na solidnego erpega przystało, podczas wojaży towarzyszą nam dzielni kompani – zawsze możemy mieć przy sobie jedną dodatkową postać oraz jej domyślnego „zwierzaka". Członkowie drużyny sami wykonują akcje, dlatego w trakcie starć musimy martwić się tylko o ruchy protagonisty i jego bestii. Twórcy przygotowali także oddzielne rodzaje zadań skupiające się na konkretnych towarzyszach – w większości przypadków są naprawdę ciekawie napisane, bo nawet jeśli nie robimy w nich nic nadzwyczajnego, to lepiej poznajemy historię danej postaci oraz pogłębiamy wiedzę o świecie gry.

A to dlatego, że *Twisted Reflection* to tytuł zaskakująco wymagający.

Nie ma lekko

Nie ukrywam, że *MHS 3* momentami mocno dało mi w kość. Zwłaszcza wtedy, gdy chciałem szybciej lecieć z historią, ale miałem zbyt niskopoziomowe potwory oraz niewystarczające uzbrojenie. Cóż, siadając do tego tytułu, musicie liczyć się z tym, że **jest to jeden z tych japońskich erpegów, w których grindowanie stanowi bardzo istotny element całego doznania**.

Osobiście nie lubię takiego podejścia, ponieważ wybija mnie z chłonięcia fabuły, a powtarzanie w kółko tych samych walk zdecydowanie nie jest moim ulubionym sposobem na spędzanie wolnego czasu. Żeby chociaż misje poboczne były ciekawiej zaprojektowane, to pewnie inaczej bym na to patrzył – niestety nie spodziewajcie się wielowątkowych side questów, tylko zadań typu „przynieś, wynieś, pozamiataj".

Atrakcyjnych wizualnie lokacji zdecydowanie tu nie brakuje.

Polecam przeklikiwać wypowiedzi enpeców, bo są niezbyt ciekawe. Zaoszczędzicie dzięki temu mnóstwo czasu – a w grze rozpisanej na kilkadziesiąt godzin to niezwykle istotne. Mimo wszystko, nawet jeśli momentami czułem się lekko zmęczony gameplayem, to i tak o tym dziele Capcomu potrafię myśleć głównie w superlatywach.

Żadna z wad (a jest ich jeszcze trochę, do czego wrócę później) nie była na tyle uciążliwa, aby zepsuć mi zabawę.

Sporo kombinacji

Wracając jednak do walk – nawet jeśli mamy odpowiednio wylevelowanego bohatera oraz ogarnięty build najlepszy z możliwych w danym momencie, i tak nie oznacza to, że z wybranymi potworami, a w szczególności z bossami, poradzimy sobie bez żadnych problemów. Niby starcia działają na tych samych zasadach co w poprzedniczkach, ale stały się o wiele bardziej nieprzewidywalne i wymagające.

Samo to, że wolniej zbijamy pasek życia stworów, sprawia, iż znacznie dłużej musimy być czujni. Niekiedy wystarczy mały błąd, aby zniweczyć plan, który mieliśmy ułożony w głowie. W *Twisted Reflection* **trzeba ostro główkować, w jaki sposób i czym atakować przeciwników** – należy nie tylko „niszczyć" poszczególne fragmenty ich ciał, lecz także zbijać ich poziom ducha bojowego, by móc pozwolić sobie na mocniejsze trafienie.

W dodatku na siłę naszego ataku wpływa wiele czynników, jak dobór odpowiedniego wyposażenia czy zdolności wykorzystujące żywioły. Na jednych przeciwników lepiej działa ogień, drugich zaś szybciej spacyfikujemy

eprasa.pl f718986413

Nawet upierdliwe grindowanie nie zepsuło mi frajdy z rozgrywki.

przy użyciu elektryczności. Niekiedy warto sięgnąć po obszarówki, innym razem skuteczniejsze okaże się natomiast trafienie z łuku w głowę. Z kolei z ogonem lub nogami lepiej poradzi sobie potężny młot albo równie wielki miecz. To, z jakich umiejętności korzystają poszczególne stworki w naszej drużynie czy w co zostanie wyposażony protagonista, zależy wyłącznie od nas.

Pimp my wojownik

Osoby uwielbiające bawić się w tworzenie buildów w erpegach będą zachwycone możliwościami, jakie w tej materii zapewnia trzecia część *MHS*. **Główny bohater nosi przy sobie aż trzy rodzaje oręża.** Żeby ulepszyć rynsztunek, należy pozyskać konkretne surowce, a następnie udać się do kowala, by wykuł dla nas pożądane przedmioty. W taki sposób produkcja zachęca do eksplorowania świata (a tym samym do nieszczęsnego grindu) i zaglądania do zakamarków, które normalnie byśmy pominęli. Pozyskiwanie materiałów powiązano też z pewną ważną mechaniką dotyczącą potworów.

Nowe bestie zdobywamy poprzez wykradnięcie z grot jaj, a następnie wyklucie ich w stajniach. Siłą rzeczy na przestrzeni gry zbierzemy tak dużo istot, że nie sposób wykorzystać je wszystkie do walki. W *Twisted Reflection* nie stanowią one jednak wyłącznie cyferek w statystykach, nasz zwierzyniec ma bowiem bezpośredni wpływ na ten cyfrowy świat. W dowolnym momencie z poziomu obozu wypuszczamy wybrane monstra, aby rozmnażały się w wolnym środowisku i doprowadzały do jego odbudowy. Kiedy już „zasiedlimy" teren, możemy udać się tam na łowy, by zdobyć surowce z potworów, które wcześniej w danym miejscu nie występowały.

Zabawa w boga

Jeśli chodzi o rozwijanie zdolności bojowych i ochronnych „zwierzątek", z pomocą przychodzi tzw. **system kanalizowania. Podobnie jak w poprzednich częściach polega on na manipulowaniu genami, dzięki którym aktywujemy u stworków konkretne właściwości.** Co istotne, tym razem po dokonaniu takiego procesu bestie nie umierają, tylko zostają ogołocone ze swoich umiejętności, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby w przyszłości im je oddać.

W ten sposób możemy nieustannie modyfikować naszą armię i dostosowywać do stawianego przed nami wyzwania. Jedyne, co mnie męczyło w tym procesie, to że przenoszenie genów jest niesamowicie powolne i upierdliwe. Nie da się przerzucać zdolności hurtem, tylko trzeba to robić pojedynczo, za każdym razem przeskakując przez zbyt wiele okienek. W potencjalnej „czwórce" konieczne będzie przeprojektowanie tego elementu.

„To mi się podoba, o to chodzi!"

Jak już pisałem wcześniej, w *Twisted Reflection* twórcy odeszli od kreskówkowej oprawy wizualnej na rzecz dojrzalszego anime. Zmiana wyszła na plus, ponieważ **modele potworów prezentują się teraz o wiele lepiej, ataki specjalne zyskały na widowiskowości**, a animacje są jeszcze bardziej dopracowane. Kierunek artystyczny jest... w porządku, zarówno w szczególe, jak i ogólnie – lokacje zróżnicowano i wypełniono detalami, a odwiedzane miasta czy osady zachwycają architekturą. Niemniej nie da się ukryć, że z grafiki dało się wyciągnąć znacznie więcej.

Niektóre obszary świecą pustkami, geometria obiektów bywa nieidealna, a kolory trochę zbyt mdłe. Może bym się tego nie czepiał, gdyby nie to, że mimo grafiki na poziomie poprzedniej generacji konsol produkcja momentami przycina się na Switchu 2 – zwłaszcza na otwartych przestrzeniach i w zaludnionych miejscach. Pochwalić za to muszę jakość oprawy dźwiękowej. Przygotowane na potrzeby gry utwory są fantastyczne (odpowiednio budują napięcie i zawsze idealnie pasują do sytuacji), podobnie jak dźwięki wydawane przez stwory (Game Freaku, ucz się!) czy angielskie głosy.

Moje nadzieje są raczej płonne, ale liczę na to, że *Monster Hunter Stories 3* przyczyni się do wzrostu popularności tych spin-offów, jak to miało miejsce przy okazji premiery *MH World*, które sprawiło, że główna seria wyszła z cienia. ***Twisted Reflection* nie jest pozbawione wad, lecz co z tego, skoro czas spędzony przy tym tytule uznaję za bardzo udany.** Poświęciłem na niego prawie trzy tygodnie i za każdym razem cieszyła mi się micha na myśl, że mogę usiąść przed konsolą i wtopić się w świat wykreowany przez Capcom. Nawet jeśli po chwili wkurzałem się na kolejne godziny grindowania czy upierdliwego kanalizowania potworów. Dajcie tej grze szansę, nie pożałujecie! |CDA|

Do starć z bossami lepiej się porządnie przygotować!

8

- + świetny, wymagający system walki
- + ciekawsze mapy niż w poprzednich częściach
- + dojrzalsza fabuła
- + ogromna liczba potworów
- + wiele interesujących mechanizmów rozgrywki
- + idea rytuału kanalizowania jest super...
- – ...ale proces przerzucania genów bywa męczący
- – mozolny grind
- – w większości rozczarowujący towarzysze
- – oprawa wizualna jest... okej
- – fedeksowe misje poboczne
- – momentami mocno przycina się na Switchu 2

Co to za pokémon?

Istoty dostępne w *Twisted Reflection* zostały podzielone na ponad 15 gatunków, z czego na niektóre przypada aż kilkanaście różnych stworzeń. Developerzy przygotowali tzw. *Potworopedię* – pozwala ona dokładnie przyjrzeć się sylwetkom bestii, a w dodatku poznać wiele ciekawostek o nich, jednak poszczególne informacje odblokowujemy z czasem poprzez postępy w grze.

eprasa.pl f718986413

PLATFORMY PC, PS5, XSX PRODUCENT SABER INTERACTIVE WERSJA PL NAPISY
GRALIŚMY NA PC STRZELANKA, KOOPERACJA

JOHN CARPENTER'S TOXIC COMMANDO

Taplał się w błocie z umarlakami: **DaeL**

John Carpenter to prawdziwy człowiek renesansu. Wybitny twórca horrorów (zarówno jako reżyser, jak i scenarzysta). Znakomity kompozytor muzyki filmowej. A teraz jeszcze w pojedynkę robi gry wideo.

No, to tyle tytułem żartu, bo jak się zapewne każdy domyśla, twórca kultowych obrazów takich jak *Coś*, *Halloween* czy *Ucieczka z Nowego Jorku* przede wszystkim użyczył grze swojego nazwiska. Czy służył również jako konsultant? Nie wykluczam, wszak reżyser znany jest ze swojej miłości do kooperacyjnych strzelanek – w przeprowadzonym ponad dekadę temu wywiadzie dla *Esquire* przyznał się nawet, że uwielbia *Borderlands 2*. **Pomysł na setting i atmosferę (mocno inspirowaną horrorami klasy B z lat 70. i 80.) zdradza styl Carpentera**, nie są też chyba czczymi przechwałkami zapewnienia, iż pełnił funkcję współkompozytora muzyki – chwilami da się tu usłyszeć charakterystyczny minimalizm twórcy. Ale na tym jego rola się skończyła.

Nic śmiesznego

No bo czy Carpenter klepnął choć jedną linię dialogową? Nie sądzę. A właśnie od tego chciałem zacząć, ponieważ scenariusz stanowi najsłabszy punkt tej, w gruncie rzeczy całkiem niezłej, produkcji. Przy czym samo zawiązanie fabuły jest zgrabne.

Oto w niezbyt odległej przyszłości ludzkość postanowiła pozyskać dla swoich potrzeb energię z jądra naszej planety. Niestety, nie wyciągnąwszy wniosków z losów krasnoludów z Khazad-dûm, chciwi śmiertelnicy kopali zbyt głęboko i przebudzili iście lovecraftowskie monstrum. Ów **pradawny, mackowaty bóg się rozeźlił, pokrył spory kawał gleby trującym szlamem i pozamieniał ludzi w stwory, które na użytek tej recenzji nazwiemy zombiakami**. Oczywiście ludzkość zainfekowany teren odgrodziła wysokim na setki metrów murem, co dało jej względny spokój. Ale pewnego dnia pracujący na skażonym obszarze naukowiec wynajął czworo najemników, aby przywieźli mu tajemniczą przesyłkę. Wskutek łatwego do przewidzenia splotu okoliczności dzielna ekipa utknęła w zamkniętej strefie i musi teraz pradawne monstrum (i miliony jego sług) ubić.

Efekty świetlne robią wrażenie – wszędzie coś błyska, pali się, wybucha.

Można było z tego pomysłu wycisnąć coś ciekawego, ale scenarzyści nie bardzo potrafili. Fakt, że akcja toczy się w sposób przewidywalny i sztampowy, to drobiazg, lecz to, jak często gra budzi zażenowanie, każąc nam wysłuchiwać pełnych kompletnie chybionego humoru dialogów, trochę już denerwuje. **Czwórka bohaterów jest płaska (jeden „śmieszek", jeden „poważniak", dwie „girlbosski"), chemii nie ma tu za grosz.** To samo da się powiedzieć o tworzonych od sztancy enpecach. Przez całą kampanię towarzyszyło mi nieodparte wrażenie, że na etapie produkcji istniał spór o to, czy *Toxic Commando* ma być przejaskrawioną parodią kina klasy B, czy powinien raczej opowiadać historię poważniejszą. Koniec końców ani jedno, ani drugie nie wyszło. Na szczęście cutscenki można sobie spokojnie przeskoczyć, a o zadaniach, jakie musimy wykonać, dowiemy się wszystkiego już w trakcie misji.

„With a taste of your lips, I'm on a ride..."

Skoro najbardziej rażącą wadę mamy za sobą, pora przejść do atutów. Z czego słynie studio Saber Interactive? Postawię tezę, że całkowicie opanowało dwie nisze, osiągając perfekcję w tworzeniu gier o offroadowym taplaniu się w błocie wielkimi maszynami (*MudRunner*) oraz strzelanek, w których walczymy z hordami wrogów tak gigantycznymi, iż stają się one niejako siłą natury (*World War Z*, *Space Marine II*). I tak się składa, że w *Toxic Commando* developerzy postanowili te elementy połączyć.

Zacznijmy od transportu. **Misje rozgrywają się na sporych otwartych mapach, które możemy dowolnie eksplorować.** Nawet jeśli pragniemy zmierzać prosto do istotnych dla wykonania zadania miejsc (co nie jest najlepszym podejściem – ale o tym później), to ze względu na duże odległości

eprasa.pl f718986413

Siły zombiaków nadrabiają braki w taktyce dużym entuzjazmem.

Mapy są na tyle duże, że korzystanie z pojazdów staje się koniecznością.

przemieszczanie się na piechotę staje się niepraktyczne. Znacznie lepiej poszukać jakiegoś samochodu, zatankować go, podreperować i przejechać przez hordę wrogów wprost do celu.

Żeby jednak nie było za łatwo, co i rusz napotkamy błoto albo szlam – nie dość, że trudno się po nich jeździ, to na dodatek wypełzają z nich zombiaki. Więc trzeba się wtedy nagimnastykować. Dla jasności: model jazdy jest tu zdecydowanie zręcznościowy, możemy zapomnieć o symulatorowym podejściu rodem z *MudRunnera*. Żadnego blokowania dyferencjału czy spuszczania powietrza z opon. Aczkolwiek **pojazdy mają różnorodne oprzyrządowanie (gniazda karabinów, wyciągarki, sprzęt medyczny itp.), więc podróże dostarczą nam ciekawego urozmaicenia**.

„You're toxic, I'm slippin' under..."

Prawdziwym sercem gry są wszakże elementy horde shootera. Czteroosobowa drużyna najemników przemierza skażony świat, eliminując po drodze niezliczone zastępy wroga. Większość misji ma charakterystyczną strukturę, w której musimy zaliczyć kilka punktów na mapie wymagających wykonania jakiegoś zadania (wyeliminowanie konkretnego przeciwnika, uruchomienie urządzenia itd.). Potem kierujemy się ku lokacji, gdzie dochodzi do spektakularnego finału. Twórcy rzucają przeciw nam dziesiątki tysięcy bezmyślnych wrogów, istne tsunami zombiaków przelewające się przez bariery naszej prowizorycznej fortecy i szaleńczo pędzące w naszym kierunku (lub w stronę bronionego obiektu). A my mamy tylko jeden cel – przetrwać.

W tych momentach *Toxic Commando* naprawdę wspina się na wyżyny. **Walkę z nieustępliwą, nieskończoną hordą zrealizowano jeszcze lepiej niż w *World War Z* czy *Space Marine II*.** Ani przez moment nie mamy wrażenia, że tysiące animowanych potworów stanowią zaledwie widowiskowe tło. To wróg namacalny, wściekły, pokonujący wszystkie przeszkody i prący w naszą stronę.

Oczywiście istnieje taktyka, która znacząco ułatwia przeżycie finału każdej misji. Wystarczy po otwartych mapach trochę pochodzić, pozbierać najważniejsze zasoby, czyli części zamienne, i powstrzymać się przed pokusą użycia ich do odblokowania skrzyń z bronią. Jeśli uda nam się wspomniane części zachomikować, to przed rozpoczęciem ostatecznej konfrontacji zdołamy postawić barykady, przygotować zasadzki i podreperować gniazda ckm-ów czy moździerzy. Masowa eksterminacja okaże się wówczas znacznie łatwiejsza.

Kąpiele błotne z zombie

Co jeszcze warto napisać o *Toxic Commando*? Tytuł oferuje wszystko to, czego spodziewać się można po kooperacyjnym FPS-ie. Ma klasy postaci (cztery, ale jeśli gracie wyłącznie w towarzystwie botów, to jedynym sensownym wyborem jest medyk), ma system progresji, w którym w miarę zdobywania doświadczenia oraz zbierania tzw. szlamolitu odblokowujemy ulepszenia umiejętności naszych wojaków oraz osprzęt do broni.

Nosić ze sobą będziemy cztery rodzaje narzędzi do siania zniszczenia (broń długa, krótka, biała i specjalna – tę ostatnią znajdziemy już w terenie, najlepiej oczywiście wybrać jakąś formę granatnika). Całość uzupełniają miny, koktajle Mołotowa, apteczki i inne podobne oprzyrządowanie. Samo **strzelanie jest satysfakcjonujące, mięsiste, pewne różnice pomiędzy poszczególnymi modelami broni palnej da się wyczuć**. Zasadniczy wybór i tak sprowadza się do tego, czy bardziej komfortowo pruje nam się z karabinu wypluwającego więcej kul, czy z czegoś wolniejszego, ale oferującego dotkliwszą penetrację (przydatną na odporniejszych wrogów).

A właśnie, oprócz klasycznych zombiaków będziemy też musieli ubić inne dziwadła, zasadniczo wpisujące się w archetypy pamiętające jeszcze czasy *Left 4 Dead*. Mamy więc stwory wybuchające, atakujące na odległość, szarżujące oraz próbujące nas unieruchomić. No i irytujące umarlaki w kombinezonach ochronnych, buffujące statystyki wszystkich okolicznych wrogów. Klasyka.

Masakra towarzyska

I tak właśnie będziemy bawić się na... zaledwie dziewięciu mapach (nie licząc prologu). Z jednej strony to niezbyt wiele. Z drugiej – mamy do czynienia z lokacjami dużymi i otwartymi, jeśli ktoś zechce poeksplorować, to pewnie na każdej z nich spędzi co najmniej godzinkę. Gorzej, że do takiego sposobu gry trzeba by zachęcić również partnerów, którzy nie zawsze mogą być w nastroju do zwiedzania okolicy.

A jak wypada zabawa w pojedynkę? Nienajgorzej, bo choć boty nie należą do szczególnie inteligentnych i raczej fatalnie korzystają z umiejętności specjalnych, to przynajmniej potrafią w czasie finałowych konfrontacji rozstawić się w odpowiednich miejscach i generalnie dobrze radzą sobie z zabezpieczaniem graczowi tyłów. Rzecz jednak w tym, że tryb solo dostarczy frajdy na dość krótko – **przeszedłszy kampanię, naprawdę nie będziemy mieli szczególnej motywacji, by ponownie odpalić mapy**. Grind i odblokowywanie kolejnych celowników kolimatorowych mają sens tylko wówczas, gdy chcemy zaimponować innym osobom.

Można więc sobie pogdybać, czy *Toxic Commando* nie byłoby lepszą produkcją, gdyby położono większy nacisk na rozgrywkę singlową i zatrudniono bardziej ogarniętych scenarzystów. Pewnie tak. Jako kooperacyjny shooter to co prawda nie król gatunku, ale bez wątpienia dzieło solidne, które z przemierzania błotnistych dróg uczyniło miłe urozmaicenie dla klasycznej formuły. |CDA|

Klasyczny kooperacyjny shooter z ciekawym wykorzystaniem pojazdów.

7+

+ znakomite przedstawienie tysięcy wrogów
+ duże mapy
+ jazda przez błoto i szlam dostarcza frajdy
+ solidne strzelanie

– potwornie nieśmieszny humor
– sztampowa fabuła
– w trybie singleplayer to zabawa dość krótka

eprasa.pl f718986413

PLATFORMY PC, XSX (PS5 W PLANACH) PRODUCENT PLAYGROUND GAMES WERSJA PL PEŁNA
GRALIŚMY NA PC WYŚCIGI, OTWARTY ŚWIAT, JAPONIA

FORZA HORIZON 6

Kręcił się dookoła góry Fudżi: **Arkadiusz „Cascad" Ogończyk**

Marzenia o tym, by festiwal Horizon odbył się w Kraju Kwitnącej Wiśni, w końcu się spełniły. Jego organizatorzy myśleli jednak, że tyle wystarczy, by zachwycić graczy.

Stany zjednoczone, Włochy i Francja, Australia, Meksyk, Wielka Brytania i wreszcie Japonia. Minęło prawie 14 lat od premiery pierwszej części *Forzy Horizon*, zanim seria dotarła do kraju szczególnie wielbiącego motoryzację, odpowiadającego za jedne z najwspanialszych maszyn w historii i dla wielu osób symbolizującego szczyt samochodowej kultury. **To pierwszy raz, gdy wobec produkcji Playground Games stawia się naprawdę wysokie oczekiwania.** Do tej pory wystarczyło, że studio dostarczy tytuł, w którym dobrze się jeździ po ładnych trasach, z głośną muzyką, wśród dymu oraz różowego konfetti.

Forza Horizon 6 miała jednak pokazać „sztukę jazdy", odkryć Japonię przed nowymi odbiorcami i pozwolić zanurzyć się w wyjątkowej atmosferze jej sceny wyścigowej. Faktycznie da się tu poczuć odrobinę tego unikalnego klimatu, ale szybko okazuje się on bardzo powierzchowny, oparty głównie na wysokiej wartości produkcyjnej. Dzięki skali oraz liczbie zawodów można łatwo wkręcić się w zaliczanie kolejnych wyzwań, obejrzeć trochę świateł wielkiego miasta i zatopić się starym Nissanem w polu ryżowym, pośród wiejskich dróg... Niemniej chęć przeżycia czegoś nowego pozostaje niezaspokojona. Postawiono na rozwiązania pewne, ale zbyt bezpieczne. Zabrakło odwagi, by w pełni wykorzystać wyjątkowość miejsca, w którym osadzono grę.

Japonia na pół gwizdka

Tryb kariery trzyma się sprawdzonej formuły: zalicz serię zawodów, odblokuj kolejną, powtórz. Studio nie do końca wiedziało jednak, jak wtopić festiwal Horizon w nową lokację. Wygrały stare przyzwyczajenia – to taka Japonia na alibi, lekko odświeżona dekoracja dla zastosowanych już wiele razy rozwiązań. Zamiast powiewu świeżości otrzymaliśmy mało pomysłową orientalizację, przypominającą sieciówkowe koszulki z losowymi znakami alfabetu kanji. **Gra nie oddaje wrażenia zanurzenia się w zupełnie innej kulturze motoryzacyjnej ani emocji towarzyszących nocnej jeździe Hondą NSX po obwodnicy Tokio.** Można się na taki wypad oczywiście wybrać, lecz efektu „wow" i faktycznej prezentacji nocnej jazdy po autostradach bądź rywalizacji z lokalsami tu nie uświadczymy. Misje polegające na wycieczkach z przyjaciółmi czy budowie oraz dekoracji własnego domu to zbyt mało, by grać z wypiekami na twarzy.

Szansa na to, by nie zrobić takiej samej gry po raz czwarty, została zmarnowana.

Sytuację ratują natomiast eventy wieloosobowe, pozwalające nie tylko na klasyczne wyścigi, ale też np. na zabawę w chowanego czy pojedynki driftowe. Testując je przed premierą, nie da się wszystkiego ocenić, lecz **z pewnością będzie to online'owo bardzo żywa produkcja**, gotowa przyjąć każdego, kto szuka rywalizacji.

Sushi o smaku hamburgera

Możemy przejechać koło charakterystycznych domów, konbini i Tokyo Tower, a za miastem trafić na szybki pociąg lub popatrzeć na zalesione górskie szlaki. Co jakiś czas dojrzymy nawet jakąś świątynię, lecz niewiele więcej elementów osadza nas w tym świecie.

Menusy ozdobione zjaponizowanymi logosami wyglądają tandetnie, nie próbują nawet uchwycić kunsztu wzornictwa, z jakiego słynie kraj Hokusaia Katsushiki. Są to rzeczy funkcjonalne i nie trzeba robić z nich wielkiej afery, ale dopełniają obrazu rozedrgania *Forzy* – zalewania ekranu powiadomieniami, punktami, postaciami bez przerwy gadającymi o nowych zawodach. Wciąż wyskakują nam kolejne nagrody: za zwiedzanie, za jechanie, za rozbicie baneru, za znalezienie maskotki, za jazdę szybko, za jazdę bezpiecznie itd. **Nie ma tu ani chwili oddechu od nieznośnego doceniania wszystkiego, co zrobimy, choćby to była najzwyklejsza rzecz na świecie.** To karykaturalnie przerysowane dostawać tyle informacji w grze, w której głównie trzymasz gaz i kręcisz gałką w lewo i prawo. Tym bardziej że szybko zaczynamy to ignorować, więc w zasadzie te komunikaty i tak do nas nie trafiają.

Zapełniamy także kilka pasków postępu naraz i wciąż wskakujemy w nowy samochód, przez co trudno się nacieszyć

Radio Gacha

Forza Horizon 6 ma radio działające niemal jak prawdziwe – co chwila trzeba je zmieniać, by trafić na dobrą piosenkę. Choć nie brakuje tu udanych utworów, ich zestaw jest chaotyczny, bez odważniejszego sięgnięcia także po azjatyckich wykonawców, skoro już trafiamy do Japonii. Twórczość artystów takich jak Utada Hikaru czy Babymetal ginie w natłoku kawałków sprawiających momentami wrażenie playlisty ułożonej przez AI (a może tak zostały dobrane). Nawet czysto elektroniczne stacje w tej edycji dowożą na pół gwizdka.

eprasa.pl f718986413

OKIEM MIKOŁAJA „MIKOSA" ŁASZKIEWICZA

OCENA **9**

Forza Horizon 6 jest duża, pełna zawartości i aż chce się w nią grać. Po kilkunastu godzinach spędzonych z wirtualną Japonią już wiem, że to moja ulubiona część serii, a obecność wielu aut z Kraju Kwitnącej Wiśni stanowi wisienkę na torcie.

Recenzję autorstwa mikosa znajdziesz na cdaction.pl.

Wsiadaj do robota, Shinji!

Jak widzę w grze Audi Sport Quattro S1, to chcę jeździć Audi Sport Quattro S1.

tym jednym, który nam się rzeczywiście podoba. Szczególnie męczące jest to na początku, gdy mapa pokrywa się celami i *FH 6* zdaje się mieć życiową misję, by wszystko nam pokazać oraz wszystkiego nauczyć. Do tego dochodzą ekrany z losującymi się – jak w kasynie – nagrodami i kilka fatalnie napisanych postaci, wprowadzających do gry trochę fabuły. Na szczęście **w tym hałasie nie ginie zabawa podczas kolejnych driftów, wpadania w barierki oraz łamania przepisów drogowych** – twórcy stąpają jednak od dawna po bardzo cienkim lodzie i nie widać, by chcieli nad generowanym przez siebie bałaganem licznikowo-ikonkowym zapanować.

Horizon w pętli

Po paru godzinach posiadałem już więcej samochodów, niż potrzebowałem, a do lwiej części nigdy nie wsiadłem, bo wystarczy dosłownie kilka, by przejść całą kampanię. *Forza Horizon 6* miewa też problemy ze zróżnicowaniem zawodów – te najważniejsze zawsze opierały się na tym, że mamy dużo ramp, z których skaczemy, i lata nam coś nad głową (przeważnie samoloty). Wypada również podkreślić, że **zdecydowana większość aktywności odbywa się tu w dziczy, w górach lub na wsi** – jeździmy co chwila po błocie i trawie, ewentualnie na drogach dojazdowych.

Ściganie się po największej metropolii świata to ułamek gry, zresztą samo Tokio jest malutkie i nie robi żadnego wrażenia, gdy wpadacie w nie uwalonym autem terenowym prosto z pola. To powinien być punkt kluczowy, coś, co zapadnie w pamięć... Tymczasem wjeżdżasz do stolicy Japonii i nie czujesz kompletnie nic. Miasto jak miasto, kolejne w tego typu produkcjach – szokująco stracona szansa. Na szczęście są w nim misje z rozwożeniem jedzenia malutkim samochodem dostawczym, udaje im się zatem trochę uratować sytuację.

Kompot z wiśni

Początkowo spore wrażenie robiła na mnie góra Fudżi, jednak okazało się, że co chwilę jest widoczna na ekranie, jakby leżała w środku tego kraju, a my byśmy jeździli dookoła niej. Twórcy wiedzieli, że buduje ona klimat, więc – tak jak z pozostałymi elementami – przesadzili z jej ekspozycją i straciła przez to całą magię. Większość zawodów została ustawiona tak, by widzieć Fudżi kątem oka.

Ten brak wyczucia oraz **zasypywanie wszystkim, co ludzie uznają za fajne, to grzech główny serii *Forza Horizon***. Zdecydowanie bardziej pomogłoby jej odjęcie kilku rzeczy niż dodawanie. Obecnie to taka kanapka z szynką, Nutellą, pastą rybną i twarogiem, czyli wrzucajmy na siebie wszystko, co uważamy za dobre, bez poszukiwania, ile jest w tym sensu.

eprasa.pl f718986413

W arcade siła

Gra jest zręcznościowa, samochodami kieruje się łatwo i nie robi im wielkiej różnicy, czy śmigamy na ośnieżonym górskim szczycie, czy w centrum Tokio. Możemy oczywiście je tuningować oraz grzebać w ustawieniach, ale całość przemyślano tak, byśmy często chcieli zmieniać auta i mogli odhaczać kolejne zawody bez blokowania się na wymagających czasówkach.

Zawartości tu nie brakuje, a *Forza Horizon 6* została zaprojektowana tak, aby dobrze bawił się przy niej każdy. Nawet mniej zaznajomiony z wyścigami gracz bez kłopotu uratuje się z trudnych sytuacji, wciskając przycisk odpowiadający za cofanie czasu, by np. spróbować lepiej pokonać problematyczny zakręt bez powtarzania całego wyścigu.

Są chwile, kiedy gra świateł robi wielkie wrażenie.

Losowanie nagród rodem z gry mobilnej.

Oto najbardziej nieustraszony pojazd na planecie!

Szansa na to, by nie zrobić czwarty raz tej samej gry (licząc od „trójki", bo pierwsza i druga część były jednak dosyć inne), jaką dawało wylądowanie w ojczyźnie Mitsubishi, Nissana i Toyoty, nie została wykorzystana...

Barszcz azjatycki

Na szczęście *Forza Horizon 6* nie straciła tej specyficznej mocy przyciągania, sprawiającej, że chce się jechać do kolejnego znacznika. Gry samochodowe radzą sobie lepiej z lokomocją niż klasyczne produkcje z otwartym światem, w których przejmujemy kontrolę nad bohaterem. Ponieważ dysponujemy maszynami mającymi po kilkaset koni mechanicznych pod maską, wszystko dzieje się tu szybko: po drodze w coś się uderzy, coś dojrzy, zrobi drift i już sama podróż do celu potrafi bawić. Tym bardziej że czekają na nas strefy punktowanych poślizgów lub do nabicia prędkości, fotoradary, rekordy długości skoków i oczywiście możliwość porównywania swoich wyników ze znajomymi tudzież wspólne jeżdżenie na zawody.

Mamy gdzie się ścigać – mapa jest rekordowo duża, co dało developerom możliwość łatwego mnożenia kolejnych tras. Wyścigi dzielą się na trzy główne kategorie (szosowe, szutrowe, przełajowe), każda z wariantami. Touge to pojedynki 1 na 1 na górskich serpentynach, zawody uliczne zaś odbywają się nocą na otwartych drogach. A to jeszcze nie koniec, bo mamy pełno znajdziek oraz wyzwań czasowych. **Autorzy szykują też tzw. Festival Playlist i sezony: cotygodniowe i comiesięczne wyzwania**, które w recenzowanej wersji nie były jeszcze uruchomione.

Gdy tylko wyłączycie grę, zaraz pojawi się w głowie chęć powrotu.

Jechać czy nie jechać?

Atrakcje tu zaoferowane to recykling tego, co już było w serii. Ich ogromna liczba oraz oprawa bardzo wysokiej jakości sprawiają, że *Forza Horizon 6* wychodzi z wielu tarapatów pojawiających się po drodze. Przy tak ogromnym terenie i liście wspaniałych samochodów (stary Lancer, Honda S2000 czy Skyline w takim otoczeniu smakują inaczej) trudno przekreślić tę grę. Jej zawartość można maksować przez dziesiątki godzin – samo ukończenie wątku festiwalowego zajmie ich ok. 25. Konkurencja, jak ostatnie *The Crew* czy *Test Drive*, wciąż ma kłopoty z tym, by zaoferować coś lepszego.

Jeżeli jednak liczyliście na zachwyty nad nocnym Tokio, wspaniałe pojedynki na krętych górskich drogach czy doświadczenie prawdziwie unikalnego spojrzenia na jazdę samochodem, to wszystko to dowieziono na pół gwizdka. Jest gdzie się bawić, ale **plusy zasypano wieloma przywarami serii i jej brakiem chęci do zmian. Japonia robi tutaj za fototapetę**, a chaos komunikatów wyskakujących na ekranie męczy, zamiast podkręcać emocje. Na początku uderza też orientalizacja pozbawiona wyczucia, rodem z supermarketu.

Osoby, które nie oczekują niespodzianek albo od wielu lat nie grały w żadną odsłonę *Forzy Horizon*, mogą podwyższyć ocenę o pół punktu. To technicznie fantastyczny tytuł, pełen atrakcji i pozwalający się wyszaleć w otwartym świecie. Z niewiadomych przyczyn wizja serii utknęła jednak w miejscu, jakby twórcy bali się wrzucić wyższy bieg. |CDA|

7+

+ liczba aut i eventów
+ grafika, także na starszym PC
+ przystępność

– ekran zalewają komunikaty
– niewykorzystanie szansy, jaką dawało przeniesienie do Japonii
– powtórka z poprzednich części

eprasa.pl f718986413

ANDREW WINCOTT
Baldur's Gate 3, Warhammer 40,000

MICHELLE GOMEZ
Doctor Who, Doom Patrol,
Chilling Adventures of Sabrina

GIANCARLO ESPOSITO
Breaking Bad, Mandalorian,
Better Call Saul, The Boys

ANTON LESSER
Gra o tron, Andor, The Crown

i wielu innych

POZNAŃ MTP

PYRKON

FESTIWAL FANTASTYKI

19-21.06
2026

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

MARATHON

MARATHON / TAU CETI IV
"DEATH IS THE FIRST STEP"

Dużo biegał: **Wojciech Tarczyński**

W poprzednim numerze *CD-Action* zdałem relację z moich pierwszych dni z *Marathonem*. Jeśli czytaliście ten tekst, wiecie, że wtedy nie byłem zachwycony tą produkcją. Po kilkudziesięciu godzinach grania sporo się w tej kwestii zmieniło.

Przypomnijmy sobie główne założenia tego tytułu: *Marathon* to extraction shooter, czyli wpadasz na mapkę w celu wykonania misji i gdy ci się to uda (albo nie, masz ograniczony czas, w tym przypadku najczęściej 25 minut), kierujesz swoje kroki do specjalnego punktu ucieczki. Jeśli po drodze zginiesz w jakikolwiek sposób, tracisz cały trzymany przy sobie sprzęt – ten, z którym zacząłeś dany meczyk, oraz wszystkie przedmioty znalezione w trakcie sesji. **Na rynku mamy już kilka tytułów opartych na podobnym zamyśle, np. *Escape from Tarkov*, *Hunt: Showdown 1896* czy *ARC Raiders*.** Każda z wymienionych produkcji i sam *Marathon* nie tylko czerpią z głównych założeń gatunku, lecz też dorzucają dużo własnych, oryginalnych rozwiązań.

W przypadku gry Bungie (wcześniej stworzyło m.in. serię *Halo*, *Destiny* czy w latach 90. protoplastę recenzowanej pozycji, ale opartego na kampanii singlowej) od razu rzuca się w oczy **niezwykle oryginalna oprawa wizualna: dużo kolorowych obiektów, jaskrawe barwy bądź specyficznie zaprojektowane budowle**, przeciwnicy oraz powłoki graczy. *Marathona* trudno pomylić z innym tytułem i – jak już wspominałem poprzednim razem – grafika tej produkcji potrafi być jej największym zarówno plusem, jak i minusem.

Ewolucja cały czas

Przyznam, że po przedpremierowym kontakcie z grą Bungie straciłem cały zapał i nie miałem ochoty na powrót do niej. Ogień jednak rozpalił się na nowo, gdy po namowie redaktora prowadzącego (Moraś to ma jednak gadane, czytajcie jego wstępniaki!) NIECHĘTNIE ją odpaliłem i... cyk, nawet się nie obejrzałem, a pykło mi ponad 100 godzin. Wciągnęło mnie niczym bagno. Oczy już nie bolały jak podczas testów (odnoszę wrażenie, że w pełnej wersji barwy nieco stonowano), a kolejne zmiany, które stopniowo wprowadzali developerzy, znacznie zwiększały przyjemność płynącą z rozgrywki.

***Marathon* to bardzo pozytywny przykład gry-usługi. Twórcy faktycznie słuchają odbiorców** i regularnie implementują konkretne poprawki, ale nadal nie zapominają o wyjątkowości tego tytułu. Wyprawa na Tau Ceti IV to nie jest kaszka z mleczkiem; to nie wieś, gdzie dzieci głaszczą krówki. Trzeba uważać na każdy krok: co chwilę narażamy się na utratę punktów życia albo szybciutko kończymy meczyk zabici przez przeciwnika, niekiedy nawet w mniej niż minutę od respawnu.

Bungie przygotowało bardzo trudną produkcję. Nie ma szans, że wskoczysz w tę grę z biegu i będziesz ogarniał każdy bajer. Tutaj wszystkiego trzeba się nauczyć, poznać dokładniej mapy i rozwiązania gameplayowe, bo inaczej nie wróżę wielkiej kariery. ***Marathon* wymaga cierpliwości oraz czasu – nawet sam interfejs, pełen dziwnych ikonek, potrafi na początku przytłoczyć.** Tytuł ten nie jest przyjazny na starcie i nie rzuca nam w twarz ułatwieniami czy toną podpowiedzi. Ale jak już nauczysz się kilku kroków w tym tańcu, możesz poczuć się, jakbyś wygrał na loterii.

Hazard nie ma litości

Lecisz „na solo", koledzy dołączą dopiero za parę godzin, jednak nie bierzesz „darmowego" wyposażenia, tylko składasz na szybko dwie lepsze bronie i niebieski plecak, kilka min też się przyda. Mapka się ładuje, zaznaczasz punkt, w którym (masz nadzieję) będzie dużo lootu.

Po drodze jakiś facet wyskakuje zza budynku i zaczyna do ciebie strzelać. Szybko wbiegasz po schodach, odnawiasz zdrówko apteczką; za plecami słyszysz kroki przeciwnika, odwracasz się błyskawicznie i gość nie ma szans z twoim shotgunem. Biegniesz dalej, otwierasz specjalną skrzynię, co powoduje, że wokoło pojawia się dużo

Pamiątkowa fotka z kolegą i przeciwnikami (leżą rozmazani na podłodze). Super sprawa!

mocniejszych robotów, ale ty jesteś przygotowany – aktywujesz „chmurę", czyli jedną ze swoich zdolności specjalnych, zapewniającą niewidzialność. Rozwalasz całą ekipę, zbierasz loot, zaznaczasz na mapie punkt ewakuacji. Plecak masz już pełny dobrych skarbów, lecz 300 metrów od wezwanej „windy" słyszysz strzały z pobliskiego budynku, co oznacza, że w środku znajduje się inny gracz. Idziesz na kolejną konfrontację, ryzykując swój ekwipunek? Uciekasz już z mapki? Grasz dalej, licząc na jeszcze lepszy loot, czy wymiękasz? Co wybierzesz?

To tylko mały przykład, jak wygląda tutaj zabawa, gdy już znasz daną miejscówkę i teoretycznie wiesz, co robisz. Jak wspomniałem, *Marathon* rzadko prowadzi nas za rączkę – **zapomnij o przewodniku po lokacjach, ich układu musisz nauczyć się sam**. W momencie pisania tego tekstu dostępne były trzy podstawowe mapy oraz jedna specjalna – *Archiwum Kriogeniczne* – dla bardziej doświadczonych graczy (trzeba spełniać wymagania poziomu postaci i wartości ekwipunku).

By jednak poznać wszystkie miejscówki, trzeba liczyć się z wieloma porażkami. A to załatwi cię bot, a to ustrzeli inny człowiek, a to spadniesz z wysokości i akurat nie będziesz miał w plecaku przedmiotu odpowiadającego za samouleczenie (historia prawdziwa). Kiedy jednak uda się uciec z mapy z pełnym plecakiem, po wykonaniu kilku epickich akcji, satysfakcja jest ogromna. Dlatego też tak się wciągnąłem w ten tytuł i **mimo że zbyt wiele razy meczyk nie poszedł po mojej myśli, wracałem po kolejne emocje**.

Taki mamy klimat

Bardzo żałuję, że w dziele Bungie nie znalazło się miejsce choćby dla krótkiej kampanii dla pojedynczego gracza. Świat *Marathonu* jest zaiste niesamowity, mroczny oraz całkowicie zrobotyzowany – nawet my nie wcielamy się w ludzi, tylko specjalne „powłoki", do których przesyłamy naszą świadomość (a raczej, w tym kontekście, nasze „dane").

Na start wybierać da się spośród sześciu różnych „skorupek" głównych. Każda wyróżnia się specjalnymi umiejętnościami oraz wyglądem. Niewidzialność, radar wykrywający przeciwników czy leczenie mogą drastycznie zmienić przebieg rozgrywki. Twórcy przygotowali też klasę specjalną rook, do której dostęp otrzymują wyłącznie gracze solo – taka postać startuje w połowie meczu z „darmowym", lepszym ekwipunkiem, ale jest zestawiana przeciwko trzyosobowym drużynom. Aha, to dobry moment, aby zaznaczyć, że **w *Marathonie* praktycznie w ogóle nie ma „przyjaznych lobby", na jakie można natrafić choćby w *ARC Raiders***.

Gra bardzo rzadko prowadzi nas za rączkę. I to jest w niej najlepsze.

Archiwum Kriogeniczne jest równie intrygujące, co niebezpieczne.

Tutaj gra się w myśl zasady „wszyscy kontra wszyscy" – przez ponad 100 godzin zabawy bodajże tylko RAZ spotkałem ludzi, którzy chcieli nawiązać współpracę, i to właśnie wtedy, gdy wybrałem rooka.

Bungie obiecuje, że w kolejnych sezonach pojawią się nowe klasy postaci, mapy, **bronie (w skrócie: wyglądają oryginalnie, ale prawie wszystkie są dokładnie tym samym, co znamy z innych strzelanek)**, przedmioty itd. Przed przystąpieniem do pisania recenzji dostrzegłem, że twórcy dodali m.in. sprzęt pozwalający na uleczenie przeciwnika. Niewykluczone, że gdy czytacie ten tekst, gra nie jest już taka „agresywna". Ona naprawdę może się diametralnie zmienić przez kolejne miesiące i lata.

OKIEM JAKUBA „JAQPA" DMUCHOWSKIEGO

OCENA **8+**

Marathon to bardzo dobra strzelanka, która w dalszej perspektywie paradoksalnie może ucierpieć przez ograniczenie się wyłącznie do jednego trybu zabawy. Chociaż przeczesywanie Tau Ceti IV w poszukiwaniu zapasów potrafi wciągnąć, produkcja Bungie aż prosi się o więcej możliwości nacieszenia się świetnym systemem strzelania.

Recenzję autorstwa Jaqpa znajdziesz na cdaction.pl.

Tyle pytań

Ciekawi mnie, jak autorzy zamierzają rozwijać tę „żywą" przygodę. Nie jestem jednak pewien, czy w ogóle się o tym przekonam i w jakiej skali. Dałem *Marathonowi* szansę i **pozostaję pod wrażeniem tej produkcji, ale wiem, że niebotyczny próg wejścia już odstraszył wielu potencjalnych graczy.** Wiadomo, dziewczyny i chłopaki z Bungie pracują w pocie czoła, aby ich dzieło stało się lepsze oraz przystępniejsze, lecz czy nie będzie już za późno na zmiany? Podoba mi się to, jak tytuł ewoluował w ciągu kilku tygodni, jednak premiera odbywa się tylko raz.

Marathon potrzebuje solidnej bazy graczy, więc nie pozostaje mi nic innego, jak zachęcić was do sprawdzenia tego unikatowego doznania. Ja spróbowałem ponownie i nie żałowałem ani przez minutę. |CDA|

8

- + fantastyczna oprawa audiowizualna
- + rozbudowane lore
- + niesamowicie wciągająca i oryginalna rozgrywka
- + regularne aktualizacje i dodatkowa zawartość
- – brak jakiejkolwiek kampanii solowej
- – system sezonów z resetami postępów
- – przekleństwo gier-usług: bardzo niepewna przyszłość tytułu

PLATFORMY PC, PS5, XSX PRODUCENT PEARL ABYSS WERSJA PL NAPISY
GRALIŚMY NA PC AKCJA, OTWARTY ŚWIAT

CRIMSON DESERT

Przeszedł przez pustynię: **Daniel „Zhabi" Szczepankiewicz**

To najlepsza najgorsza gra, w jaką grałem. Tytuł, który ma w sobie tak wiele zagadek, że aż sam przypomina puzzle złożone z topowych produkcji. *Crimson Desert* jest unikatowym MMORPG bez innych użytkowników oraz pozbawionym wielu kluczowych aspektów RPG. Bez sensu? Jakimś cudem to działa.

Naprawdę mam problem jednoznacznie stwierdzić, czym jest *Crimson Desert*. Twórcy określają swoje dzieło jako „przygodowa gra akcji z otwartym światem", co mnie nie do końca przekonuje. Różnorodność motywów, pomysłów oraz mechanik sprawia, że dostaliśmy tytuł bardzo trudny do sklasyfikowania. Przejście fabuły zajęło mi ok. 130 godzin, a podczas rozgrywki co rusz łapałem się na refleksji, jak odmienne są moje odczucia względem poszczególnych etapów.

Genialny chaos

Wcielamy się w Kliffa, szlachetnego przywódcę kompanii Szarogrzywych. **Przygodę zaczynamy od poznania drużyny, choć w jej skład wchodzą charaktery podobne zupełnie do nikogo i do wszystkich jednocześnie.** Typowy zestaw: obozowy narwaniec, przemyślny doradca i wierny przyjaciel. Po szybkim przedstawieniu się staczamy potyczkę, a następnie zaliczamy samouczek dotyczący poruszania się oraz operowania kilkoma podstawowymi mechanikami.

Warto je zapamiętać, ponieważ niektóre przydają się wiele godzin później. Krótki spacer okraszony tragicznie przetłumaczonymi instrukcjami wreszcie przenosi nas na powrót do świata żywych. W zasadzie jest to pewna kwintesencja mankamentów gry. O wielu sposobach rozwiązywania zagadek możemy po prostu zapomnieć, innym razem działają tylko te konkretne, o czym nie zawsze się nas informuje, a to niejako ogranicza naszą kreatywność.

Jo żem trzydzieści setków baranów porwoł.

No, no... prawie jak w *Gladiatorze*.

Graczu, nie bądź testerem!

Premiera tytułu nie powinna przypominać otwarcia testów. Konieczność podłączenia pada kablem to jedynie wierzchołek góry lodowej. Gracze skarżyli się m.in. na znikające z ekwipunku przedmioty potrzebne do kontynuowania przygody czy niemożność przywołania wierzchowca. Oczywiście, że przy tak olbrzymiej produkcji błędy mogą się zdarzyć, lecz dalsza jej część była wyraźnie mniej dopracowana. Sami informowaliśmy o pewnych kłopotach z zablokowaną kamerą już 17 marca, ale mimo wielu łatek problemy te zostały rozwiązane dopiero 4 kwietnia. Sytuacja, w której kluczowe usterki są naprawiane dopiero po licznych zgłoszeniach od graczy, rodzi pytanie: Czy produkt faktycznie był gotowy na debiut?

Szaro. Buro. Ponuro. Dom!

Ambitna katastrofa

Tutaj pojawia się największa wada tego tytułu, której wybaczyć się nie da, zwłaszcza gdy odczucia potęguje jawne wykorzystanie AI. **Fabuła *Crimson Desert* to koszmar zasługujący – za sprawą egzaltowanej teatralności postaci – wręcz na zbyt zaszczytne miano tragedii.** Rozwiązania narracyjne, dialogi, ekspozycja bohaterów – doprawdy nie ma w tym zestawieniu ani jednego dobrze działającego elementu.

Kliff po otrzymaniu strzały w okolice torsu, dwóch ran kłutych w brzuch, rozcięciu gardła i wrzuceniu do wody nie ma najmniejszych wątpliwości, rozterek ani pytań odnośnie do swojego stanu. Ot, stało się! Po tym, jak został wyłowiony z rzeki, rusza dziarskim krokiem, aby pomagać mieszkańcom miasta. Zupełnie jakby to była zwykła środa.

Wisienką na tym słodko-kwaśnym torcie jest nieudane tłumaczenie, przez co dialogi niekiedy brzmią jak bełkot. Przysięgam, że *Skyrim* przy tej grze to szczyt literacko-narracyjny, a sytuacji nie ratuje nawet konwencja science fantasy, która ma zapewnić niesamowitą swobodę twórczą.

Skyrim przy tej grze to szczyt kunsztu literacko-narracyjnego.

Wiódł ślepy kulawego

Tytuł, wbrew wszelkim gloryfikacjom, rzeczywiście **prowadzi za rączkę przez całą historię: z punktu A do punktu B**. Krok po kroku, nie siląc się na zbudowanie ciągu przyczynowo-skutkowego. Po ukończeniu tutorialu jedną z pierwszych misji jest odwiedzenie karczmy. To brzmi jeszcze sensownie, ale po zaliczeniu minigry polegającej na siłowaniu się na rękę dostajemy cel opuszczenia budynku, podarowania jałmużny konkretnemu żebrakowi zaznaczonemu na mapie, a następnie wejścia do kanałów, aby uratować szlachciankę. Wtedy pojawiają się obawy, jak potoczą się dalsze losy. Niestety już nie znikają, ponieważ to niejednostkowy przypadek. Takich sytuacji w całej opowieści pojawia się mnóstwo. W odróżnieniu od licznych błędów nie da się tego jednak załatać.

Zatem normą jest, że handlarz daje nam misję dostarczenia mu przedmiotów, a finalnie okazuje się, iż należy je przynieść do jego asystenta. W połowie gry otrzymujemy listy o treści w stylu: „Biała Wrona mówiła, że zdołasz nam pomóc. Jesteśmy Wiedźmami z dalekiej krainy. Nasz statek się rozbił. Proszę, pomóż nam". Pisma nie zawierają żadnej wymienionej lokacji, a mimo to pojawia się quest: idź na miejsce wspomniane w wiadomości. Witajcie na Karmazynowej Pustyni!

Tym większy to problem, że *Crimson Desert* **stale zmusza do wykonywania niebywale mitrężnych zadań pobocznych**. O ile nie czepiam się (zbytnio) początkowego szorowania komina miotłą w celu podniesienia naszej reputacji w nowym miejscu, o tyle już quest, w którym idziemy kupić kołowrotek, jest jakimś projektanckim kuriozum nastawionym jedynie na to, aby zmarnować czas gracza. Cała misja polega na wejściu do sklepu, wysłuchaniu sprzedawcy, zakręceniu korbką, a po pozytywnym teście rzeczonego sprzętu okazuje się, iż działa on tak dobrze, że jednak kramarz nie pozwoli nam dokonać tego kompletnie zbędnego superzakupu. Ale hej! Zyskaliśmy właśnie miejsce w ekwipunku!

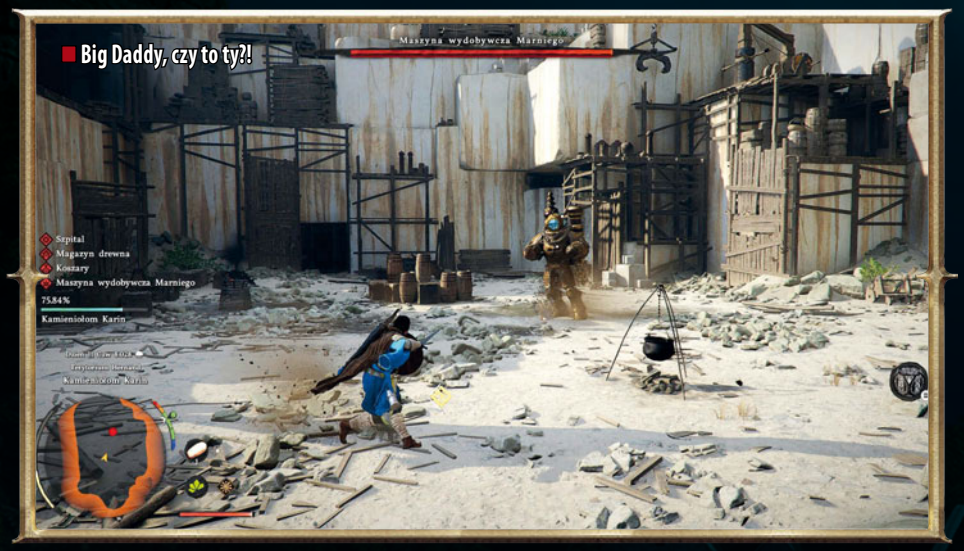
Przesyt możliwości

Innym, aczkolwiek podobnym, problemem jest prezentowanie nam różnorakich czynności pobocznych w formie zadania. Turniej łuczniczy czy walkę na pięści bez kłopotu znajdziemy podczas zwiedzania okolicznych terenów Hernand. Niemniej – abyśmy byli na 200% pewni, że takie aktywności istnieją i możemy je sobie zaliczać, kiedy tylko chcemy – twórcy nas tam wyślą w ramach pomocy towarzyszom naszej niedoli. Więc **pal licho, że Kliffa ogłoszono wcześniej kilkukrotnie mistrzem łuku – musi zostać nim jeszcze ten jeden raz, bo misja tego wymaga**, a nam jak zwykle brakuje miejsca w ekwipunku.

Problem częściowo rozwiązano poprzez zwiększenie początkowej pojemności naszego plecaczka tudzież możliwość dokupienia worków u handlarzy. Dzięki temu co prawda nie jesteśmy już aż takimi zakładnikami braku miejsca, ale te zadania wciąż tam są i ktoś tym nieszczęsnym kołowrotkiem zakręci. Faktycznie wprowadzono wiele usprawnień do gameplayu, lecz nasuwa się pytanie: Czy *Crimson Desert* było jakkolwiek ogrywane przed wypuszczeniem na rynek, skoro twórcy nie dodali tak podstawowych rzeczy jak skrzynka na niepotrzebne »

Wóz nurza się w zieloność i jak łódka brodzi...

eprasa.pl f718986413



Big Daddy, czy to ty?!

przedmioty? Liczba łatek, które się pojawiły w ciągu pierwszego tygodnia po premierze, sugeruje odpowiedź negatywną, a to oznacza, że **gracze zapłacili, aby zostać beta-testerami produkcji**. Choć tempo pracy zasługuje na pochwałę, to coś mi mówi, że główną motywacją był pikujący – niczym Kliff z Otchłani – kurs akcji Pearl Abyss.

Przesyt mechanik

Podczas zabawy odniosłem wrażenie, że projektanci na maksa poprzesuwali wszystkie możliwe suwaki opcji rozgrywki. Każde pismo musimy „poznać", a więc poświęcić chwilę na odczytanie treści. Podobnie z przedmiotami, o istnieniu których nie mieliśmy wcześniej pojęcia. Początkowo chciałem dać plus za immersję, ale zaraz się okazało, że produkty podstawowe, jak chleb czy piwo, również są obce naszemu bohaterowi. Ewidentnie zabrakło jakiegoś balansu... albo testerów.

W pewnym momencie **zauważamy, jak wiele elementów innych gier można znaleźć w *Crimsonie*.** Skaczemy po skałach niczym Ezio, by wnet – na wzór Geralta – zaświecić latarnią i odczytać przeszłe wydarzenia. Migiem trafiamy na podniebne wyspy przywodzące na myśl *Zeldę*, a innym razem odnajdujemy się w roli obozowego dowódcy banitów na modłę *RDR II* i wysyłamy naszych towarzyszy na czasowe misje jak w *Dragon Age'u: Inkwizycji*.

Byłoby naprawdę cudownie, gdyby którykolwiek wspomniany element działał bez zarzutu. **Responsywność kontrolera oraz nieintuicyjnie rozmieszczone przyciski akcji zaburzają przyjemność ze zwiedzania.** Instrukcje bywają niejasne, przez co nasila się frustracja, zagadki natomiast wymagają przypomnienia sobie, jak działa każda dostępna mechanika albo jak wykorzystać konkretną, co też zwyczajnie irytuje. Obozowe życie w *Crimson Desert* jest zupełnie pozbawione głębi, klimatu surowości czy desperackiej walki o przetrwanie, a czas, przez jaki nasi najemnicy wykonują misje na mapie świata, jedynie akcentuje, iż miała to być gra MMO. W pewnym momencie przypomniałem sobie o innym niesławnym tytule, który budził skojarzenie takiej wycinanki – *Limbo of the Lost*.

Wiatr, łamiąc drzewa, bambusem jeno kołysze.

Mimo wad gra potrafi uzależnić oraz zapewnić sporo frajdy.

Inspiracja to rzecz dobra, ale nie powinna działać na zasadzie bezrefleksyjnego dodawania wszystkich supermotywów, jakie przychodzą developerom do głowy. Świat *Crimson Desert* jest tak ogromny i bogaty, że gubi w nim swoje własne jestestwo. No chyba że cel stanowiło stworzenie jakiegoś high-epic-musou-like-science-fantasy-western-steampunk-parkour-adventure--korean roleplaya.

Jak się nie podoba, to nie graj

Mimo wszystkich okropnych wad muszę przyznać, że tytuł potrafi uzależnić oraz przynieść kupę frajdy. Naprawdę **rozumiem chęć wystawienia *Crimsonowi* jak najwyższej noty** przez każdego fana i entuzjastę. Kiedy nie realizowałem głównej fabuły, to eksploracja, swobodne bieganie po świecie czy zabawa w drwala (bądź górnika, myśliwego, wędkarza) satysfakcjonowały najbardziej.

Opcja wprowadzająca troje grywalnych bohaterów dodaje różnorodności. Jesteśmy nawet zmuszeni (a jakże) przejść nimi pewne etapy, więc warto zainwestować w ich rozwój. Oongka oraz Damiane mogą być przywoływani również w trakcie zwykłych potyczek – wówczas stanowią nieocenioną pomoc, a nie tylko urozmaicenie.

Jestem przekonany, że liczba znajdziek, sekretów, easter eggów oraz różnego rodzaju szpargałów usatysfakcjonuje najzacieklejszego odkrywcę. Możliwości zdają się wręcz nieograniczone – do dyspozycji **mamy wierzchowce w postaci koni, niedźwiedzi czy wilków, lecz nic nie stoi też na przeszkodzie, aby ukraść słonia z zoo, wejść do mecha czy zaopatrzyć się w jetpack**. Latanie na smoku to również cudowna rzecz! No chyba że bestia jest akurat w fazie cooldownu. Jeżeli sobie wmówimy, że się zmęczyła i pewnie odpoczywa, to może ma to sens. Tylko gracz znowu musi sam dodawać logiki światu przedstawionemu.

Nawet jednak w tym obszarze (interakcji z otoczeniem) nie obyło się bez większych problemów. Robienie katapult z drzew, podobnie jak każda inna czynność wymagająca kręcenia prawą gałką analogową, potrafi zwyczajnie nie działać, jeśli pad... nie jest podłączony do komputera bądź konsoli. Przez to zdarzały się kłopoty nie tylko z łowieniem ryb, lecz także ze stawianiem wietrznej zasłony, która okazuje się niezwykle przydatna podczas walki z jednym z ostatnich bossów. To zresztą niejedyny bug, który mi się przytrafił (patrz: ramka *Graczu, nie bądź testerem!*).

Poza tym dostajemy dość wyraźny podział kampanii. Mniej więcej w połowie fabuła przyspiesza, lecz tym samym kompletnie zapomina o wcześniej zaimplementowanych możliwościach. Obóz Szarogrzywych stoi, jak stał, rodzinne włości zostały wyzwolone, a mimo to odnalezieni gdzieś na szlaku towarzysze nadal z radością wyrażają chęć dołączenia do walki o utracone ziemie.

Massively singleplayer not role-playing game

Istotne, aby wybrzmiało, że *Crimson Desert*, **choć wyraźnie się stara, chyba nie zasługuje na zaliczenie do grona erpegów**. Jasne, da się ulepszać swoje statystyki tudzież ekwipunek, zwiększać reputację u różnych frakcji, rozbudowywać obóz oraz awansować własnych najemników. Miejscami można wyczuć próby zaburzenia liniowości, gdy uda się odbić jakąś lokację wcześniej, niż

Kraina czerwonych liści...

OKIEM KRZYSZTOFA „OTTONA" KEMPSKIEGO

OCENA **6+**

Crimson Desert to produkcja szalenie ambitna, ale też irytująca licznymi defektami oraz rozczarowująca niezapadającym w pamięć scenariuszem. Mimo to ten magiczny świat ma w sobie coś hipnotyzującego i na każdym kroku zachęca do poszukiwania kolejnych nietuzinkowych mechanizmów czy do wyzwalania obozów. Dla jednych gra stanie się kultowa, inni zaś odbiją się od niej, zanim jeszcze na dobre się rozkręci.

Recenzję autorstwa Ottona znajdziesz na cdaction.pl.

wymaga tego dana misja, ale to stanowczo zbyt mało. Nawet jeżeli chcemy zostać typowym rabusiem, to Kliff jest tak przepełniony dobrocią i szlachetnością, że będzie nam to skutecznie utrudniał.

Przestępstwo zawsze kończy się karą – mniejszą lub większą, ponieważ utrata reputacji nas nie ominie, a nałożenie grzywny zależy od tego, czy uciekniemy z czerwonego okręgu pojawiającego się po popełnieniu czynu zabronionego. Gra dba o naszą cnotliwość i na żadną kradzież nie pozwoli, jeżeli nie mamy chusty zasłaniającej twarz. Bez znaczenia, czy jesteśmy w samotnej ruderze w środku lasu, czy w opuszczonej willi. Uczciwy złodziej maskę nosić musi!

Ciachaj! Uderz liściem! Ciachaj! Odskocz! Powtórz!

Szczęśliwie walka nie wymaga aż tak dużo myślenia. Zwyczajne bitwy z bezmiarem przeciwników kończą się spamowaniem cięciami oraz odskokami. Miłe to, proste i całkiem przyjemne. Można się oczywiście pokusić o bardziej widowiskowe potyczki, ale po 20. wyzwolonym obozie gdzieś umyka sens. Twórcy chyba to dostrzegli, bo **postanowili dodać bodajże najbardziej irytujących bossów w historii** gier. Jeżeli kiedykolwiek zastanawialiście się, jak coś może być jednocześnie skomplikowane i proste, to *Crimson Desert* doskonale wam to pokaże.

Starcia naprawdę nie są trudne, ponieważ w każdej chwili da się włączyć spowolnienie czasu i wypchać pasek życia po brzegi 80 stekami czy 30 rolkami sushi albo kuflami piwa. Bardzo łatwo też dostrzec schemat, według którego działają wrogowie i który możemy wykorzystać, by pokonać każdego silniejszego przeciwnika.

Największym wrogiem w starciach z bossami jest kamera. Zdarza się, że nasza ofiara oddala się na tyle, iż gra błędnie uznaje potyczkę za zakończoną i zmusza kierowaną przez nas postać do schowania broni. W tym czasie zza filaru bądź pleców wyskakuje przeciwnik i masakruje naszego bohatera. W takim przypadku można użyć artefaktu, aby kontynuować walkę. Bandzior nie ma jednak zamiaru czekać i gdy tylko zobaczy wstającego Kliffa, od razu posyła go ponownie na matę. Podobny problem pojawia się również przy cutscenkach, które nie są wyraźnie oddzielone od walki, co dodatkowo potęguje poczucie dezorientacji.

Ładnie i wdzięcznie, lecz bez fajerwerku

Oprawa graficzna potrafi pozytywnie zaskoczyć, ale tylko jeśli komputer udźwignie obciążenie technologią Ray Reconstruction. Bez tej opcji światło w grze prezentuje się po prostu brzydko, również na maksymalnych ustawieniach. Osobiście na optymalizację nie narzekałem – utrzymywałem stabilne 60 fps-ów, nawet otoczony dziesiątkami wrogów, chociaż nie siliłem się na wyciskanie najlepszych wizualnych parametrów.

Nie jest to tytuł charakterystyczny. Początkowo wręcz razi skalą nasycenia kolorów. W Hernand dominują biało-zielone barwy, sojusznicy noszą niebieskie mundury, z kolei bandyci czerwone. Raz jeden gra mnie urzekła, kiedy prowadziłem rozklekotany wóz, a słońce schowało się za chmurami i zaczął siąpić deszcz.

Muzycznie natomiast zabrakło naprawdę epickiego kawałka. Nie ma jednak na co narzekać – dostaliśmy przyjemny podkład, nawet niekiedy się wybijający. Podczas finałowego starcia z niejakim Cassiusem Mortenem wyraźnie to słychać, aczkolwiek był to jedyny moment, gdy audio zatrzymało moją uwagę na dłużej. Zdecydowanie przydałyby się ciekawsze partie wokalne.

Recenzje? A komu to potrzebne?

Mimo mojego zrzędliwego wywodu muszę podkreślić, że do *Crimson Desert* zwyczajnie chce się wracać. Czy to kwestia doskonale rozłożonych zastrzyków dopaminowych, przyjemnego w eksploracji świata, a może niewymagającej walki? Trudno orzec. Faktem jest jednak, że gdzieś po drodze rodzi się w człowieku potrzeba, by odpalić tytuł choćby na chwilę i odhaczyć jeszcze kilka aktywności.

Crimson Desert to zatem **gra skrajności. Potrafi przyciągnąć na długie godziny i dać mnóstwo radości, a jednocześnie irytować jak mało co.** Można przymknąć oko na fabularny chaos, dziwne decyzje projektowe czy bugi i po prostu dobrze się bawić. Problem zaczyna się dopiero wtedy, gdy spojrzy się na tę produkcję całościowo, bo pod warstwą frajdy kryje się zaskakująco dużo rzeczy zwyczajnie niedorobionych. Dlatego w przypadku propozycji studia Pearl Abyss każdy ma trochę racji.

Fani pogłębionej fabuły najpewniej odbiją się od gry bardzo szybko. Jeśli jednak ktoś ma ochotę na ogromną, momentami absurdalną, ale zaskakująco grywalną przygodę, to może spędzić w *Crimson Desert* długie godziny i narzekać nie będzie. |CDA|

Przepraszaj, kiedy się zorientują?

Wykorzystywanie AI przy tworzeniu obrazów wzbudza coraz większe kontrowersje, szczególnie gdy nie jest jasno komunikowane. Pearl Abyss co prawda przeprosiło i obiecało zamienić wszystkie wygenerowane grafiki, niemniej potrzebne było zwrócenie uwagi przez graczy, którzy okazali się amatorami sztuki. Studio zaktualizowało również opis *Crimson Desert* na Steamie. Tyczy się to jednakże wyłącznie obrazów, a nie wspomina się o fatalnej polskiej wersji językowej. Osobiście wolałbym wiedzieć z góry, czy gra zawiera niezweryfikowane tłumaczenie maszynowe.

6

- + ogromny, bogaty świat czekający na odkrycie
- + mimo wszystko ładna
- + interesująca konwencja science fantasy
- + jakimś cudem wciąga
- + widowiskowy system walki...
- – ...który szybko się nudzi
- – dużo bugów
- – potraktowano graczy jak testerów
- – tragiczne tłumaczenie
- – próby zatajenia wykorzystania AI
- – rozczarowująca fabuła
- – irytujące zagadki

...oraz czerwonych desek. I grubych kotów!

epiasa.pl (7189864 13

PLATFORMA PC PRODUCENT CHRISTOFFER BODEGÅRD WERSJA PL BRAK
RPG, FANTASY, IZOMETRYCZNA

ESOTERIC EBB

CD-ACTION POLECA

Czuła się jak na dobrej sesji *D&D*: **Alicja Wojciechowska**

Wpływ *Disco Elysium* na cały gatunek gier fabularnych jest nie do przecenienia. Sukces tej produkcji zaowocował atakiem klonów, próbujących z różnym skutkiem małpować jej estetykę i mechaniki. Jednak żaden inny tytuł tak dobrze nie rozumie istoty pierwowzoru jak *Esoteric Ebb*.

Czyli co, dziecko ZA/UM z innej matki na bis, tyle że fantasy? Porównanie adekwatne, lecz ciut krzywdzące, bo nie mamy do czynienia z prostym remiksem, tylko z całym koncertem, który choć wykorzystuje znane melodie, to jednak dodaje mnóstwo od siebie. ***Esoteric Ebb* bierze najlepsze patenty estońskiego dzieła, aby przeprowadzić dla gracza angażującą kampanię *Dungeons & Dragons***, opowiadając autorską, a przy tym niegłupią historię. Ta zarówno bawi, jak i chwyta za serducho oraz zmusza do przemyśleń. Właśnie tak, jak najlepsze sesje przy stole.

Przychodzi kleryk do goblina

Nasz protagonista to kleryk, który budzi się z lekką amnezją w... kostnicy. Zaraz jednak przypomina sobie, że a) prowadzi śledztwo w sprawie tajemniczej eksplozji w lokalnej herbaciarni i b) podczas pracy ktoś pozbawił go życia. Na szczęście dostaje od świata drugą szansę, aby odkryć prawdę. O ile prawda w ogóle kogokolwiek obchodzi w przededniu pierwszych miejskich wyborów, gdy ścierają się interesy różnych skłóconych ze sobą frakcji i ideologii, które interesują się głównie władzą i pieniędzmi. Pewnie wygodniej byłoby odpuścić, co? Ale co wtedy powie nasz neutralny dobry gobliński kompan, Snell?

Można poczuć się niemal jak na sesji pod okiem dobrego mistrza gry.

Powyższy opis może sugerować, że mamy do czynienia ze śmiertelnie poważną noirową fabułą, ale nic bardziej mylnego. **Klimatem bliżej tu do pratchettowego *Świata Dysku*, w którym roi się od absurdów i humoru wyśmiewającego ludzkie (i nieludzkie) wady.** Na swojej drodze napotkamy całe mnóstwo barwnych enpeców, próbujących jakoś sobie radzić w życiu. Pogadamy np. ze starożytnym sfinksem, stoickim liczem, przedsiębiorczą demonicą czy myślącym grzybem. Każde z nich reprezentuje inne wartości i perspektywy, nieraz sprzeczne z tym, co uważa protagonista. I pomimo różnic z (prawie) każdym da się jakoś dogadać, co stanowi bodaj główne przesłanie całej gry.

Fabuła, choć prosta w swoich założeniach, wciąga. Przegoni nas po rozmaitych zakamarkach miasta Norvik, w tym po rozległych podziemiach pełnych sekretów. Szwendać można się bezkarnie, ale rozmowy posuwają zegar do przodu. Na załatwienie wszystkich spraw dostajemy pięć dni. **Jeśli wolimy poświęcić ten czas na zadania poboczne, mamy do tego prawo – główny wątek da się całkowicie odpuścić!** *Esoteric Ebb* reaguje na nasze decyzje, zostawiając nam jednocześnie pole do popisu, jeśli chodzi o kreatywność. Rozmówców okradniemy, oczarujemy charyzmą albo wykorzystamy inne nasze atuty, by osiągnąć cel. Naturalnie swoboda ma swoje granice, ale niekiedy poczujemy się niemal jak na sesji pod okiem dobrego mistrza gry.

Od zera do bohatera

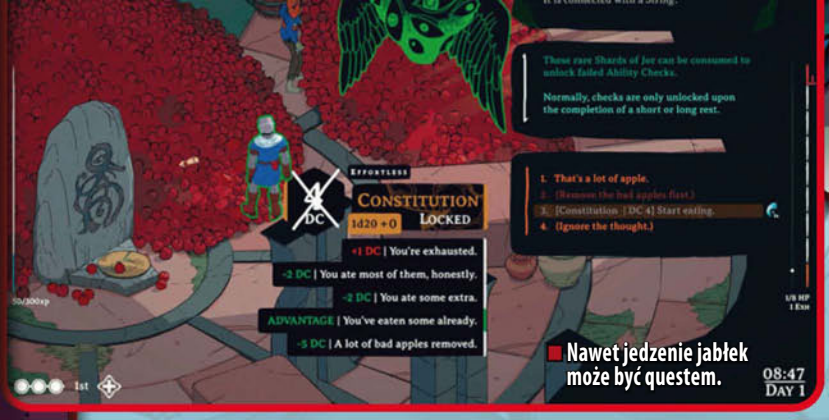
Kleryk to sympatyczny przegryw. W miarę postępów dowiadujemy się o nim coraz więcej i chociaż pewne wydarzenia z jego przeszłości są stałe, to finalnie kształtujemy go my. Opisuje go szereg atrybutów, które od razu rozpozna każdy fan *D&D*: siła, zręczność, kondycja, inteligencja, mądrość i charyzma. Na samym początku rozdzielamy pomiędzy nie pulę punktów w zależności od tego, jakiego rodzaju postacią chcemy grać. Kolejne bonusy dostajemy, nabijając poziomy lub wyposażając się w specjalne przedmioty.

Podobnie jak w *Disco Elysium*, atrybuty kłócą się ze sobą w naszej głowie, oferując podpowiedzi – dobre i złe. Każdy z nich pełni określoną funkcję, nie tylko tę oczywistą. I tak np. siła nie przekłada się wyłącznie na parę w łapie, ale odpowiada też za podejście do religii oraz męskość. W zależności od poziomu statystyk protagonistę naturalnie ciągnie bardziej do innych frakcji politycznych. W dialogach możemy podkreślać nasze przekonania – im dobitniej wyrażamy swoje zdanie, tym więcej ekspa nam za to wpadnie.

To samo da się robić z klasą postaci: chociaż formalnie gramy klerykiem (odmiany magicznej, dzięki czemu szybko przyswajamy wszystkie czary), nic nie stoi na przeszkodzie, by na drodze afirmacji stać się czarodziejem, łotrzykiem czy nawet... barbarzyńcą. Nie ma to przełożenia na mechanikę rozgrywki, ale doceniam smaczek.

Rzucaj, nie gadaj

Każdy szanujący się kleryk włada mocą. Nowych zaklęć uczymy się od napotkanych postaci lub ze znalezionych zwojów. Nic powyżej dedekowego poziomu trzeciego nie rzucimy – naprawdę potężna magia to w tym świecie obecnie rzadkość – ale nawet przy takim limicie i tak pogadamy z przedstawicielami innych fantastycznych ras (niebianie mówią po polsku!), dodamy sobie bonus do rzutów albo uzupełnimy punkty życia stracone w walce. Dysponujemy



Nawet jedzenie jabłek może być questem.

Niech przemówi siła!

Świat ten zamieszkuje cała masa barwnych postaci.

określoną liczbą użyć czarów danego stopnia, a zasoby odnawiają się przy długim odpoczynku. Modląc się przy kapliczkach, możemy przygotować ograniczoną pulę zaklęć, więc trzeba zdecydować, co akurat przyda się nam najbardziej. Czar czarowi nierówny i nie wszystkie są tak samo użyteczne.

Niektóre zaklęcia sprawdzają się w walce. **Potyczki toczymy tak, jak wygląda większość interakcji w grze – za pomocą dialogu.** Wartka narracja sprawia, że nawet bez wodotrysków wizualnych czujemy się wsadzeni w sam środek starcia. Jak przystało na tytuł wykorzystujący system *Dungeons & Dragons*, na początku wszyscy rzucają na inicjatywę i w ustalonej w ten sposób kolejności wykonują swoje akcje. Kiedy przychodzi nasza tura, możemy albo użyć czaru, albo wybrać jedną z opcji dialogowych, wśród których zawsze znajdzie się przynajmniej jeden skill check (czyli rzut kostką 20-ścienną z bonusem). Jeśli zdamy test, ruch kończy się sukcesem. Jeśli nie, następują komplikacje.

Failuj do przodu

I tak jak to często bywa w papierowych erpegach, to właśnie niepowodzenia dają najwięcej radości. **Patrząc, jak nasz bohater potyka się o własne nogi, wychodzi na idiotę i pakuje się w coraz gorszą kabałę, trudno powstrzymać uśmiech.** Niekiedy porażkę odczujemy jednak dotkliwie – utratą punktów życia. Jeśli spadną do zera, nadchodzi czas na rzuty obronne na śmierć. Sukces to 10 i wyżej na k20. Trzy porażki oznaczają zgon i game over. Trzy sukcesy stawiają nas na nogi z jednym HP i jednym poziomem wyczerpania.

Każdy poziom wyczerpania skutkuje modyfikatorem -1 do rzutów. Pominięcie snu zaowocuje zdobyciem aż 6 poziomów. Dobicie do 10 oznacza śmierć. Jak widać, trudność testów nie jest stała. Różne czynniki, niekiedy akcje wykonane wiele godzin wcześniej, mogą ją obniżyć lub podwyższyć. **Również pora dnia wpływa na dostępne opcje. Niektóre lokacje się otwierają, inne zamykają, a enpece załatwiają własne sprawy.** Nigdy jednak nie czujemy, by presja czasowa faktycznie nam zagrażała. Jeśli tylko chcemy, zdążymy zrobić wszystko, co zamierzymy.

Pani maruda

Poznawanie świata *Esoteric Ebb* utrudniają dwie główne przeszkody. Pierwsza to brak polskiej wersji językowej. Raczej nie polecam zabierać się do grania, jeśli nie władasz dobrze językiem Monty Pythona. Utoniesz wtedy w morzu dialogów i niezrozumiałych żartów. Druga to brak udźwiękowienia postaci. Zderzamy się ze ścianą tekstu i zgłębianie go „na sucho" może stanowić dla niektórych wyzwanie. Życzyłabym sobie także lepszej mapy, ale to już drobnostka.

Żadne wady nie zmienią jednak tego, że *Esoteric Ebb* to świetny tytuł dla osób spragnionych dobrej historii, ciekawych bohaterów oraz tego pierwiastka patosu i batosu, jaki przenika sesje papierowych erpegów. Twórca tej produkcji, Christoffer Bodegård, niczym najlepszy mistrz gry, **zabiera nas w fantastyczną podróż pełną śmiechu i rozkmin**. No i pamiętajcie: warto głosować w wyborach. |CDA|

OKIEM KAROLA LASKI — OCENA **8**

Kolejny po *Disco Elysium* kryzys polityczno-egzystencjalny w formie erpega, niemniej z własnym, wyrazistym stylem i satyrycznym pazurem. Okazuje się, że stroniący od używek młody kleryk miewa podobne problemy co alkoholik po czterdziestce podający się za policjanta.

Recenzję autorstwa Karola znajdziesz na cdaction.pl.

9

+ wciągająca opowieść – zabawna, ale z głębią
+ galeria przeciekawych enpeców
+ świetnie zaadaptowane mechaniki *D&D*
+ kreatywne użycie czarów
+ przyjemna dla oka kreskówkowa grafika

– brak polskiej wersji językowej
– nieudźwiękowione dialogi
– średnio czytelna mapa

Wszyscy mają lochy i smoki, mam i ja!

Chociaż *Dungeons & Dragons* istnieje jako system od 1974 roku, to tak naprawdę gra trafiła do mainstreamu dopiero przy swojej piątej edycji (2014). Przyczyny tej popularności są trzy. Pierwsza to ogromny sukces aktorów głosowych z *Critical Role*, którzy streamowali swoje kampanie na YouTubie. Dwie z nich przekształcono w świetne seriale animowane dla dorosłych: *Legendę Vox Machiny* oraz *Potężną Dziewiątkę*. Druga przyczyna to bez wątpienia bijący wszelkie rekordy hit Netfliksa – *Stranger Things*. Wielu widzów zapragnęło sprawdzić na własnej skórze, w co też te dzieciaki grają przy stole. Zainteresowani mogą nawet zakupić specjalny starter set inspirowany tym show. Trzeci powód jest najprostszy – „piątka" oferuje relatywnie przystępną wersję zasad, co obniża próg wejścia. Warto wypróbować *D&D* ze znajomymi!

eprasa.pl | 18986413

PLATFORMY PC, PS5, XSX, NS2 PRODUCENT TEAM NINJA WERSJA PL BRAK
GRALIŚMY NA PS5 SURVIVAL HORROR, DUCHY, CIEMNA WIOSKA

FATAL FRAME II™ Crimson Butterfly REMAKE

Pstrykał mroczne fotki: **Hubert „Huwer" Pomykała**

Czy cenione studio może przygotować kiepski remake rewelacyjnego straszaka sprzed ponad 20 lat? Ależ może, jeszcze jak! Niestety...

Jest mi przykro, gdyż po ukończeniu odświeżonego *Crimson Butterfly* nie mam dobrych wieści: Team Ninja, czyli zespół odpowiedzialny za remake opowieści o duchach oraz pewnym aparacie fotograficznym, totalnie spartolił sprawę. I to na wielu płaszczyznach.

Dwie dziewuszki i motylek

Na wstępie wyobraźcie sobie, że prawie każda mechanika wprowadzona przez twórców w odświeżeniu albo działa tyle o ile, albo nie działa w ogóle. Trudno w to uwierzyć, ale takie są fakty.

Zanim jednak przejdę do kwestii technicznych, zacznę od krótkiego omówienia fabuły. Ta nie uległa zmianom, co oceniam na plus, gdyż **przedstawiona historia broni się nawet po 20 latach od premiery pierwowzoru**. Ponownie wszystko dzieje się w spowitej nocą nawiedzonej wiosce Minakami, gdzie trafiają bliźniaczki Mio oraz Mayu. Ta druga znika nagle w niewyjaśnionych okolicznościach; osadę zwiedzamy więc w skórze przerażonej młodszej siostry.

Dziewczyna, zmuszona do przemierzania uliczek pełnych duchów, napotyka zarówno niegroźne zjawy, jak i agresywne dusze, głodne fizycznej konfrontacji. Na szczęście (albo i nie) drogę protagonistce wskazuje tytułowy karmazynowy motyl. O tym, co de facto symbolizuje świetlisty owad, dowiadujemy się oczywiście później. Do walki staniemy za to znacznie wcześniej. Aby pokonać przeciwników, niezbędna jest camera obscura, czyli wspomniany stary, podniszczony **aparat – pstrykając nim zdjęcia, doprowadzamy do paraliżu bądź unicestwienia wroga**. Być może brzmi to trywialnie, ale pozory mylą.

Ciasno, drewnianie...

Chodzi o poziom trudności: bywa on zawyżony w sposób zupełnie dla mnie niezrozumiały, by nie napisać bezsensowny. Jeżeli sprawdziliście już demo odświeżonego *Fatal Frame II*, pewnie wydaje się wam, że przesadzam. Raczej nie posuwam się do podobnych zagrywek, uczulam więc – w wersji testowej znajdziecie bodaj najłatwiejszy fragment zabawy, nijak mający się do wyzwania oferowanego przez pozostałe etapy.

Hardkorowo robi się np. wtedy, gdy Mio musi walczyć w ciasnym pomieszczeniu z minimum trzema upiorami. Dzieje się to często, ponieważ **Minakami pełne jest klaustrofobicznych przestrzeni zajmowanych przez znikających lokatorów**, kojarzonych powszechnie z seansami spirytystycznymi. Wyminięcie ich bywa niemożliwe, więc konieczność podjęcia rękawicy skutkuje wrażeniem obcowania ze zbyt wymagającymi wyzwaniami. A jak na horror, w którym fabuła gra pierwsze skrzypce, to dość nieprzyjemne uczucie.

...ale też powoli

Co więcej, sterowanie w remake'u nie uległo zbyt wielkim zmianom względem oryginału z 2003 roku. Kontrolowanie bohaterki przypomina próby okiełznania przedpotopowego, ociężałego bobsleja, siermiężnie sunącego przed siebie. Żeby było zabawniej, twórcy zabronili mu się rozpędzić, odgórnie blokując płynność na 30 klatkach. Cóż, przycinek i tak jest sporo, a postać porusza się z wyraźnie odczuwalnym opóźnieniem.

W związku z powyższym trzeba z góry planować przebieg starcia, ponieważ **unik wykonany w tempo szybko okazuje się niestety spóźniony**. Prawdę mówiąc, aż trudno mi uwierzyć, że Team Ninja, znany przecież z niezwykle dynamicznych akcyjniaków, był w stanie przepuścić tak ewidentny babol. Owszem, przedmiotów uzdrawiających nie brakuje, jednakże odkrywając tajemnice pozornie opustoszałej wsi, kilkakrotnie znalazłem

Screeny zostały rozjaśnione, bo inaczej nic nie byłoby widać...

się w sytuacji podbramkowej. Później najczęściej ginąłem, bo duchy biją zaskakująco mocno.

Tu wszystko jest nie fair

Gdy ekwipunek świecił pustkami, pozostawał jedynie nerwowy bieg od punktu zapisu z nadzieją sprawnego odnalezienia kolejnej kapliczki. Modlitwy przy nich odnawiają zdrowie oraz siłę woli – nowość wprowadzoną dopiero w remake'u.

Chciałbym napisać, że status zdrowia psychicznego stanowi rewolucyjny mechanizm, lecz wstyd byłoby dopuścić się podobnego kłamstwa. Mechanikę tę znacznie prościej nazywać staminą: jeżeli uwielbiacie cykl *Dark Souls*, kojarzycie zapewne, że przeciwników umiejących uszczuplić pasek z wytrzymałością mieliśmy w serii niewielu, przemęczenie postaci pozostawało zaś prawie wyłącznie konsekwencją nieostrożnego grania. W *Crimson Butterfly Remake* jest natomiast zgoła inaczej – wskaźnik siły woli potrafi wyczerpać się prawie natychmiastowo, np. zaraz po powaleniu Mio przez ducha.

Dzięki wytrzymałości można ponadto oślepiać zjawy przy pomocy flesza. Zapewnia on istotną przewagę, niemniej w wielu sytuacjach lampy odpalić po prostu się nie da, ponieważ bohaterce brakuje mocy. Fajny patent, taki niedziałający.

Gucio widać

Z pracą świateł oraz ogólnie oprawą wizualną również bywa wyboiście. Zaznaczę, że obie te kwestie mają znaczący wpływ na odbiór historii przedstawionej w drugiej odsłonie *Fatal Frame*. **Prawdę mówiąc, nie znam równie ciemnej produkcji i nie chodzi tu o subtelne ukrywanie obiektów w mroku.** To nie wszystko: ustawienie monitora OLED na maksymalną jasność nie przynosi poprawy! Remake survival horroru jest zatem praktycznie niegrywalny w pełnym świetle dnia.

Pozostało zatem zasłonić rolety, lecz nawet one nie spowodują, że sterując nastolatką, przestaniemy potykać się o wystające murki, podesty czy schody. Względnie szybko napotykamy też pierwszego demona, którego nie jesteśmy w stanie pokonać. Zmuszeni do ucieczki pędzimy na złamanie karku. Po dotarciu do rozwidlenia walimy w jedną ze stron zupełnie na oślep. Jeśli wybierzemy prawą drogę, dopiero tuż przed schodami zauważymy, że są one zrujnowane. Trzeba zawrócić, tyle że korytarz jest zbyt wąski, by ominąć mroczne bóstwo. Giniemy, po czym czekamy jakieś 45 sekund, by zacząć cały etap od początku. I to ma być remake?

Za drugim razem szybciutko ciśniemy w lewo, po schodkach, na pięterko.

Tutaj nawet byle pole potrafi wywołać niepokój.

Zauważamy coś na kształt schowka technicznego, wciskamy więc przycisk odpowiedzialny za kucanie i pakujemy się do środka. A tam ciemno jak na dnie nieodkrytej jaskini. Jest tak mrocznie, że nie widać, gdzie kończą się ściany. Próbujemy przejść dalej, lecz sunący za nami demon zauważa ruch Mio, co oznacza kolejne podejście i prawie minutę czekania na załadowanie stanu gry...

Na ślepo do brzegu

Ten nieszczęsny etap powtarzałem jakieś 15 razy, co przełożyło się na mniej więcej godzinę męczarni. Zdemotywowany włączyłem wreszcie YouTube'a, by sprawdzić rozwiązanie. Okazało się, że powinienem pozostać nieruchomo, a zamiast tego ciągle próbowałem „lizać ściany", myśląc, że przede mną znajduje się ciemny tunel, gdyż natrafiałem na takowe już wcześniej.

To wszystko nie brzmi zbyt dobrze, prawda? Ze smutkiem stwierdzam, że **remake „Karmazynowego motyla" obecnie bywa niegrywalny**, wściekle frustrujący i sprawia wrażenie lepionego naprędce. Świetna jest w zasadzie wyłącznie fabuła, niemniej mowa przecież o historii, którą część z was miała okazję już poznać. Tak naprawdę lepiej zaopatrzyć się w jakąś konsolę z epoki, aniżeli wydawać kasę na produkt Team Ninja. Przynajmniej nie będziecie rozczarowani. **CDA**

Remake wściekle frustrujący i sprawiający wrażenie lepionego naprędce.

Światła, kamera, walka!

Czy trzeba znać „jedynkę"?

Odpowiedź na to pytanie jest prosta: nie, ponieważ gry z serii *Fatal Frame* to zamknięte opowieści. Fabularnie powiązano je jedynie w drobnym stopniu. W „dwójce" odniesień do poprzedniczki mamy niewiele, a na dodatek zaserwowano je wyłącznie w charakterze ciekawostek.

5

+ niezmiennie świetna fabuła
+ mimo wszystko da się to skończyć

– nietrafione nowe mechaniki
– sztucznie zawyżony poziom trudności
– kiepski stan techniczny
– zdumiewająco długie loadingi
– drewniane animacje
– remake zrobiony na odwal się

PLATFORMY PC, PS5, XSX, NS2 PRODUCENT ZDT STUDIO WERSJA PL BRAK
GRALIŚMY NA PS5 PLATFORMOWA, ŁAMIGŁÓWKI, ESCAPE ROOM

DARWIN'S PARADOX!

Dostał niestrawności od owoców morza: **Gruby AL**

Na pewno znajdzie się grupa odbiorców, której przypadnie do gustu typ rozgrywki serwowanej przez zabawny platformer, utrzymany w stylistyce kreskówki retro, z ośmioramiennym mięczakiem w roli głównej. Ja niestety się do tych osób nie zaliczam. Nie jestem masochistą.

Ależ to był irytujący fragment...

Karol Darwin podczas trwającej niemal pięć lat wyprawy do Ameryki Południowej zauważył, że w tropikalnych wodach, skrajnie ubogich w składniki odżywcze, rozwinęły się niezwykle bogate ekosystemy raf koralowych. Według teorii złożone struktury nie miały prawa powstać w tak wyjątkowo nieprzyjaznym środowisku.

Paradoks Darwina (takim mianem określono odkrycie słynnego brytyjskiego przyrodnika) nurtował naukowców przez całe stulecie. Gra niezależnego francuskiego studia ZDT, mimo że w tytule odnosi się do tego biologicznego zjawiska, w rzeczywistości ubiera je w dużo przystępniejsze dla przeciętnego zjadacza chleba szaty. Choć na pierwszy rzut oka może się wydawać inaczej, to jeden aspekt oryginalnego paradoksu twórcy wzięli sobie jednak do serca: środowisko, w którym przyjdzie się nam poruszać, też jest ekstremalnie nieprzyjazne.

Na morza dnie...

Tytuł pozwala nam wcielić się w niebieską ośmiornicę imieniem Darwin. Jej szarą codzienność burzy wyłowienie z oceanu przez – niezbyt dobrze kryjącą się ze swoim pozaziemskim pochodzeniem – korporację spożywczą UFOOD. Sympatyczny głowonóg cudem unika przerobienia na gotowy posiłek i po serii nieprzyjemnych wydarzeń ląduje na należącym do firmy wysypisku śmieci. Nie pozostaje mu nic innego, jak tylko wziąć sprawy we własne macki i odnaleźć drogę powrotną do domu. Przy okazji ratuje jeszcze porwanego przez kosmitów kolegę. I samą Ziemię przed podbiciem przez najeźdźców.

Jeśli fabuła wydaje się wam pretekstowa, to nie mylicie się, ale taka właśnie ma być. **Utrzymana w stylistyce sympatycznej kreskówki historia nieraz mnie rozbawiła** (choć raczej wywoływała lekki uśmiech niż salwy niepowstrzymanego śmiechu). Jeżeli developerzy stawiali sobie za cel stworzenie głupkowatej, dowcipnej opowiastki – a właśnie o to, jak mniemam, im chodziło – to wywiązali się ze swojego zadania doskonale. Problem zaczyna się, gdy kończy się humorystyczny przerywnik filmowy i przejmujemy kontrolę nad ośmioramiennym bohaterem.

Gdyby Pixar robił gry wideo...

O tym jednak za chwilę. Najpierw zajmijmy się bardzo ładną oprawą graficzną, bo od razu rzuca się ona w oczy po odpaleniu tytułu. Wspomagane możliwościami Unreal Engine'u 5 miejscówki – nieważne, czy mowa o wysypisku śmieci, wnętrzu fabryki, czy głębinach oceanu – są pełne detali. Chwilami nawet do przesady – zdarza się, że ogrom dodanych elementów przeszkadza w odnalezieniu właściwej ścieżki czy zasłania bohatera. W ogólnym rozrachunku stronie wizualnej produkcji nie można jednak niczego zarzucić. Świetne projekty postaci oraz ich bardzo dobra animacja w połączeniu z ziarnistym filtrem sprawiają, że całość wygląda niemal jak film ze studia Pixar.

Złego słowa nie mogę też napisać o ścieżce dźwiękowej. Muzyka dynamicznie zmienia się wraz z sytuacją, za każdym razem świetnie oddając panujący w danym etapie nastrój. Jako że główny bohater jest niemy, nie przeszkadza brak polskiej wersji językowej. Angielski tekst pojawia się właściwie jedynie w zbieranych opcjonalnie notatkach, przybliżających plan inwazji Obcych (swoją drogą również bardzo zabawnych). Udźwiękowienie to kolejny element, za który należy pochwalić francuskich developerów. Niestety ich **tytuł, choć audiowizualnie imponujący, wykłada się na tym, co w grach wideo najważniejsze...**

Super Seafood Boy

Debiutanckie dzieło paryskiego studia określane jest przez samych twórców mianem platformówki 2,5D. Klasycznego skakania po platformach mamy

Wciśnij przycisk, aby umrzeć w męczarniach.

tu jednak niewiele. Darwin wykorzystuje szeroki wachlarz umiejętności charakterystycznych dla swojego gatunku. **Wspinamy się po ścianach i sufitach za pomocą przyssawek, pływamy w licznych fragmentach gry dziejących się pod wodą, korzystamy z kamuflażu** w sekcjach skradankowych, strzelamy atramentem oślepiającym przeciwników oraz niszczącym urządzenia elektryczne, a także, po napompowaniu bohatera gazem, wzbijamy się w przestworza. Przygotowano nawet etap, w którym ośmiornica przywdziewa robotyczny kostium i przemierza wnętrza bazy kosmitów na dwóch „nogach". Na monotonię, przy tak zróżnicowanym gameplayu, na pewno nie można narzekać. Wszystkie składowe łączy zaś jedno: są niewiarygodnie frustrujące.

Idealna gra dla dzieci mających za sobą szkolenie na elitarnych komandosów.

Nie jestem wielkim fanem serii, do której nawiązuję śródtytule, słynącej z wysokiego poziomu trudności, ale rozumiem, co stoi za jej popularnością. *Darwin's Paradox!* stara się podążać podobną ścieżką. **Każda kolejna sekcja wiąże się z kilkoma, kilkunastoma czy nawet kilkudziesięcioma podejściami**, a gdy wreszcie pokonujemy stawiane przed nami wyzwanie, po obowiązkowym checkpoincie pojawia się następne, równie wymagające. W przeciwieństwie do klasyka gatunku tutaj nie sprawia to jednak przyjemności, lecz budzi irytację, która rośnie z każdym kwadransem. Gra utrudnia nam bowiem jej ukończenie w najgorszy z możliwych sposobów.

Z pamiętnika nieszczęśliwej ośmiornicy

Niech za przykład posłuży wspomniany już fragment, w którym przywdziewamy „ludzki" strój. Tak naprawdę jedynym stawianym przed nami zadaniem jest uniknięcie w nim pędzących przez fabrykę pociągów i przejście przez rząd poruszających się leniwie platform. Gdzie tu trudność? Po włożeniu kostiumu postać staje się okrutnie nierespondsywna i reaguje na nasze działania z ogromnym opóźnieniem. Pierwszy upadek z platformy bawi (animacje śmierci są różnorodne oraz momentami naprawdę śmieszne), piąty już denerwuje. Przy piętnastym chce się rzucić padem w telewizor.

Podobnych problemów jest więcej. **Najbardziej drażniły mnie etapy ucieczkowe rozgrywające się pod wodą, w trakcie których staramy się uniknąć rozszarpania przez drapieżne ryby**, przyspieszając ruch ośmiornicy odpowiednim przyciskiem, co jednocześnie znacznie ogranicza jej możliwości manewrowania. Do szybkości dochodzi wymóg precyzji, bo musimy też wpływać w wąskie szczeliny między skałami. Na domiar złego całość toczy się w małym labiryncie. Nie wiemy więc, dokąd tak naprawdę płynąć, ale trzeba zrobić to błyskawicznie oraz dokładnie. Fantastyczna zabawa...

Sekcje skradankowe? Gęsto zaludniony wartownikami teren, po którym przemykamy, gdy tylko odwróci się snop latarki. Chyba że zdarzy nam się potrącić jedną z ledwo widocznych puszek, co powoduje natychmiastowe skierowanie wzroku przeciwnika w naszą stronę. Da się jeszcze użyć kamuflażu, ale jeśli zrobimy to w złym miejscu, idący w naszym kierunku strażnik zwyczajnie nas rozdepcze. Nie udało się? No trudno. Obejrzyj sobie ekran ładowania i przechodź cały etap od początku. Może tym razem będziesz miał więcej szczęścia.

Ośmiornica bez ikry

Bardzo chciałem się z „Paradoksem Darwina" polubić. Zabawna fabuła, ogrom pomysłów i udana oprawa audiowizualna – brzmi jak przepis na co najmniej dobrego platformera. Nawet gdy wiedziałem już, jakiego typu rozrywki się spodziewać, **każde podejście do tytułu kończyło się wyłączeniem konsoli z powodu rosnącej irytacji po kolejnych etapach, w których gra nie traktowała mnie fair**. Tylko z tego powodu dotarcie do finału zajęło mi aż kilka wieczorów. Przejście całości nie trwa bowiem więcej niż sześć godzin.

Jeśli odnajdujecie przyjemność we frustrujących zajęciach, przed wydaniem ponad 100 zł na pełną wersję polecam sprawdzić demo. Zaznaczę przy tym, że wybrano do niego jedne z najprzyjemniejszych fragmentów. Najlepiej jednak poczekać, aż tytuł trafi do biblioteki któregoś z abonamentów. „Darmowej" gry nie szkoda odinstalować, kiedy mamy jej dość. A świadomość tego bardzo by się przy *Darwin's Paradox!* przydała. |CDA|

OKIEM KAROLA LASKI

OCENA **7**

Darwin's Paradox! ani nie zagłębia się w teorię ewolucji, ani nie wykorzystuje w pełni możliwości prawdziwej ośmiornicy. Niemniej jej growa odpowiedniczka i tak zabiera nas w wystarczająco kreatywną podróż – nie po rafie koralowej, lecz fabrykach czy wysypiskach śmieci.

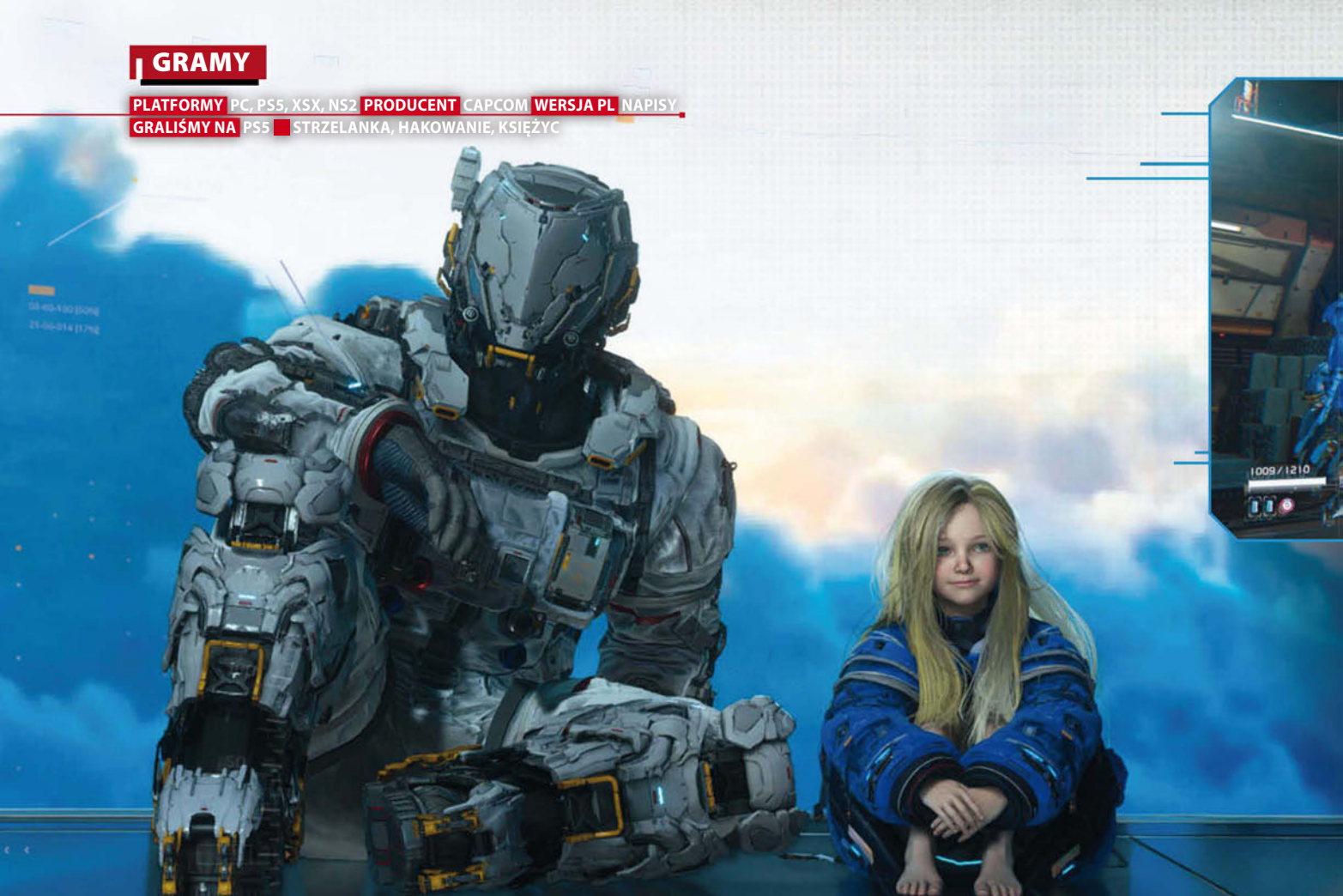
Recenzję autorstwa Karola znajdziesz na cdaction.pl.

5+

- \+ oprawa graficzna i dźwiękowa
- \+ humor
- \+ niektóre etapy są naprawdę udane
- \+ rozgrywka stale się zmienia...
- \– ...ale też nieustannie irytuje
- \– nie traktuje gracza fair
- \– kończy się niesatysfakcjonującym cliffhangerem

Niby kosmici, a śmiecą jak ludzie.

PLATFORMY PC, PS5, XSX, NS2 PRODUCENT CAPCOM WERSJA PL NAPISY
GRALIŚMY NA PS5 STRZELANKA, HAKOWANIE, KSIĘŻYC



PRAGMATA

Z dzieckiem na plecach biegał: **Tomasz „Ninho" Lubczyński-Wojtasz**

***Pragmata* to produkcja rodem z poprzedniej epoki – nie próbuje być niczym więcej niż po prostu grą. I chwała jej za to.**

Trwa świetny rok Capcomu: poczynając od *Resident Evil Requiem*, przez *Monster Hunter Stories 3: Twisted Reflection*, a na *Pragmacie* (póki co) kończąc. Nowa marka w portfolio wydawcy nie odstaje bowiem od kontynuacji ugruntowanych serii. Jednocześnie potwierdza, że japońscy developerzy za nic mają trendy w branży i nie zamierzają brać udziału w wyścigu o laury za największe, najbardziej realistyczne czy innowacyjne produkcje. Po prostu siedzą w Osace i robią porządne gry. Tak też jest w przypadku omawianego tytułu, którego podstawowe założenia pozwalają przenieść się o 10-15 lat w przeszłość. Na znanych od dawna fundamentach zbudowano **coś, co wydaje się zjawiskiem coraz rzadszym w branży, a szczególnie w segmencie AAA – gameplay skoncentrowany na dawaniu frajdy**. Cała reszta schodzi na dalszy plan, nawet jeśli opowiadana historia i narracja starają się ograniczyć przaśność i stawiają na większe zniuansowanie w porównaniu z tym, co widzieliśmy oraz kochamy w seriach *Resident Evil* czy *Devil May Cry*.

Pragmata została zapowiedziana w 2020 roku, a **wielokrotne opóźnienia wiązały się głównie z implementacją mechaniki hakowania**, co nie może dziwić. Mówimy wszak o kluczowym elemencie rozgrywki, odróżniającym tę produkcję od masy innych futurystycznych strzelanek TPP. Jeśli nie działałby, jak należy, położyłby cały gunplay i sprawił, że kilkanaście godzin potrzebnych do ukończenia gry byłoby prawdziwą udręką. Gdy czytacie te słowa, wiecie już zapewne, że Capcom dobrze spożytkował dodatkowy czas – wysoka średnia ocen na Metacriticu czy ponad milion kopii sprzedanych w zaledwie dwa dni po premierze najlepiej o tym świadczą.

Księżycowa przygoda

Dla Japończyków to pierwsza nowa duża marka(*) od niemal 15 lat i to widać. Pod względem estetyki, narracji i settingu otrzymujemy bowiem coś zupełnie innego od dotychczasowych serii studia. Trafiamy na Księżyc, gdzie naszym celem jest ustalenie powodów awarii w tamtejszym kompleksie korporacji Delphi. W uniwersum *Pragmaty* naturalny satelita Ziemi okazał się – w bliżej nieokreślonej przyszłości – dużo cenniejszy, niż ktokolwiek zakładał. Pod powierzchnią odkryto bowiem złoża wyjątkowego minerału, lunarytu. Po jego oczyszczeniu otrzymujemy nić, przy użyciu której – za pomocą specjalnych replikatorów – można wydrukować dowolną rzecz. Bastion, jak nazywa się wspomniana baza, nie służył jedynie do produkcji, ale również do prowadzenia badań nad nową, wciąż nie w pełni znaną substancją.

Wkrótce po przybyciu do placówki dowiadujemy się, że zawiadująca nią sztuczna inteligencja (IDUS) zwróciła się przeciwko ludziom. Towarzyszy, z którymi przyleciał na Księżyc, Hugh traci już wcześniej wskutek splotu niefortunnych wydarzeń. Natrafia za to na pragmatę, czyli humanoidalnego androida o numerze seryjnym D-I-0336-7, i dla własnej wygody na-

(*) Exoprimala *trudno uznawać za DUŻĄ markę.*

eprasa.pl f718986413

Hakowanie to prosta minigra, która wyróżnia *Pragmatę* na tle zwykłych shooterów.

zywa ją Dianą. Od tej pory tworzą oni zespół, a za cel stawiają sobie powrót na Ziemię. Jak łatwo można się domyślić, ich więź przypomina relację ojca z dzieckiem, czyli zabieg narracyjny znany od dawna. Dla Capcomu stanowił on jednak wody do tej pory raczej niezbadane, więc studio wypłynęło na nie – niestety – z typowymi dla siebie subtelnością i wdziękiem.

Android człowiekowi człowiekiem

Nie dostajemy momentu przejściowego, w którym android jest androidem, a człowiek człowiekiem, od razu wrzuca się nas w dynamikę „tata i córka", co w moim przypadku doprowadziło do długo utrzymującego się dysonansu poznawczego. Możliwe, że częściowo wiąże się to z niedawną lekturą *Endymiona* Dana Simmonsa, ponieważ w książce proces uczłowieczania androida został przedstawiony dużo naturalniej. Oczywiście po relatywnie krótkiej grze trudno oczekiwać narracji zbudowanej podobnie do tej zawartej w blisko 700-stronicowej powieści, jednak zabrakło choćby krótkiego etapu pośredniego. ***Pragmata*, „każe" z góry uznawać Dianę za człowieka**, nie dając nam tego poczuć samodzielnie poprzez kolejne sceny. Z marszu widzimy nadmierną troskę Hugh i słuchamy (skądinąd ujmujących) rozmów wciskających bohaterów w ustalone ramy.

Dobry storytelling nie potrzebuje takich zagrywek, nie musi wskazywać niczego palcem, zresztą oszczędność w środkach wyrazu przeważnie potęguje przekazywane uczucia. Oczywiście istnieje wtedy niebezpieczeństwo, że niektóre emocje nie wybrzmią dostatecznie, ale właśnie ta nieuchwytna granica – jak niewiele wystarczy, by przekaz został zrozumiany? – rozdziela historie od HISTORII. Capcom postawił na dosadność, byleby mieć pewność, że dotrze do każdego. **Z biegiem czasu, gdy zaakceptowałem narzuconą relację obu postaci, fabuła potrafiła uderzyć w odpowiednie struny.** Nie zmieniło to jednak faktu, że mówimy o opowieści bardziej uroczej niż wzruszającej. Diana jest rezolutną i ciekawą świata dziewczynką, a Hugh to nieco zagubiony w swojej roli ojciec z przymusu. Niemniej ich relacji brakuje prawdziwej głębi, w czym nie pomagają dialogi, momentami mocno kiczowate i z daleka zalatujące typowym stylem Capcomu.

Walki z bossami wyglądają zjawiskowo, ale przy tym – paradoksalnie – bywają nudne.

Bingo w Azylu

W pewnym momencie w bazie wypadowej pojawia się robocik – Kabin – oferujący nam swoje usługi. Dzięki niemu możemy uczestniczyć w specjalnych wyzwaniach (intersymulacjach) wymagających od nas zręczności, celnego oka i pośpiechu. Za ich zaliczenie otrzymujemy nagrody, np. nić lunarytu, a niekiedy czysty minerał, który bywa niezbędny do zaawansowanych ulepszeń. Dostajemy też monety, a następnie wymieniamy je podczas gry w bingo, pozwalającej odblokować nowe zapiski, opisy androidów, a także dodatkowe skórki dla postaci czy węzły hakowania dla Diany. Może i nie brzmi to przesadnie ekscytująco, ale daje dużo satysfakcji i stanowi miłą odskocznię od standardowej rozgrywki.

To gra Capcomu, efektownych finisherów nie mogło więc zabraknąć.

Jednoczesne strzelanie i hakowanie zdaje egzamin.

Areny i znajdźki

Wprawne (i zaznajomione z twórczością studia) oko szybko zauważy proweniencję *Pragmaty* również w warstwie gameplayowej. Większość czasu spędzamy na terenie poszczególnych sekcji Bastionu, będących dużymi lokacjami. Te z kolei podzielono na umowne areny. Oznacza to, że kiedy wkraczamy do takiego miejsca, wyjście blokuje IDUS, a my musimy poradzić sobie z napuszczonymi na nas robotami. Wypisz wymaluj *Devil May Cry*, prawda? Oczywiście to niejedyna produkcja, w której zastosowano takie rozwiązanie – zważywszy na futurystyczne klimaty, od razu na myśl przychodzi też pierwszy *Dead Space*. Ten przykład tylko podkreśla, że pomysł na strukturę poziomów i rozgrywkę to żadna nowość. Kwintesencją starej szkoły są z kolei cele stawiane graczowi. Najczęściej progres blokuje bowiem zamknięta brama, a żeby ją otworzyć, należy rozprawić się z cyfrowymi zamkami. Najpierw trzeba znaleźć źródła ich zasilania, a wtedy czeka nas jeszcze zabawa w hakera. I tak w kółko przez 12 godzin... **Pod koniec przygody kolejne zatrzaśnięte na cztery wirtualne spusty wrota witałem z grymasem, który coraz mniej przypominał uśmiech.**

Poza tymi momentami poziomy da się eksplorować właściwie dowolnie, a także wracać do nich później. Niektóre miejsca są zresztą początkowo niedostępne i dopiero nabywane z czasem umiejętności pozwalają na ich zbadanie. Uważne zwiedzanie popłaca, bo w jego trakcie możemy natrafić na wiele ulepszeń do skafandra Hugh oraz węzły hakowania dla naszej pragmaty. Gra wprost informuje, ile takich znajdziek rozrzucono po

eprasa.pl f718986413

Możemy skompletować kilka takich pokoików – specjalnie dla Diany.

każdej lokacji. Ich zgarnięcie niekiedy wymaga myślenia, w innym wypadku zręczności, a momentami, w specjalnych czerwonych strefach, pokonania kilku fal przeciwników.

Walka wymaga skupienia, ale *Pragmata* nie jest przesadnie trudną grą.

Bezpieczny przystanek

Do sektorów dostajemy się za pomocą kolejki – wraz z postępami odblokowujemy następne jej stacje. Każdorazowo wyruszamy z miejsca zwanego Azylem, służącego nam za hub. Między innymi **za zebraną w trakcie wędrówki nić lunarytu możemy tam ulepszać skafander, upgrade'ować posiadany oręż i tworzyć zupełnie nowy**, a także drukować wspomnienia z Ziemi, takie jak globus, zjeżdżalnia, ognisko czy miniaturowa plaża z wiaderkiem i grabkami. Za ich pomocą Hugh kreuje przytulne kąciki dla Diany, gdzie spędza ona czas, kiedy mężczyzna przygotowuje się do kolejnej eskapady. Z dziewczynką możemy też porozmawiać na najróżniejsze tematy lub pobawić się w chowanego – wszystkie tego typu drobnostki mają oczywiście pomóc w pogłębieniu więzi między człowiekiem a pragmatą.

Koniec to dopiero początek

Po przejściu fabuły odblokowujemy nową grę+ oraz wyższy poziom trudności. To jednak nie koniec niespodzianek, gdyż w menu pojawia się również tajemniczy tryb o nazwie *Nieznany sygnał*. W jego ramach wracamy do rozgrywki tuż przed walką z ostatnim bossem i odkrywamy niedostępny wcześniej sektor, gdzie uczestniczymy w nowych intersymulacjach. Za ich zaliczenie otrzymujemy wyjątkowe nagrody, a także sekretne zakończenie, rzucające nowe światło na przeżyte przez nas wydarzenia.

Wróćmy natomiast do struktury całej gry. Może i wydaje się mało odkrywcza, ale została dogłębnie przemyślana. I właśnie dlatego daje podwaliny pod **bardzo przyjemną pętlę gameplayową, w skład której wchodzą intuicyjny rozwój postaci, ulepszenia skafandra oraz wszczepy** pozwalające na stworzenie bohatera odpowiadającego naszemu stylowi gry. Na nic by się to jednak zdało, gdyby niedogotowane zostało danie główne, czyli...

Hakowanie i strzelanie

Pragmata nie jest trudną grą. Wprawdzie parokrotnie zdarzyło mi się zginąć, ale właściwie zawsze wiązało się to z przesadną pewnością siebie oraz ograniczoną liczbą tutejszych apteczek, które odnawiają się jedynie po wizycie w Azylu. Co za tym idzie branie się za bary z bossem w momencie, gdy jedziemy już na oparach zdrowia, zazwyczaj nie okazuje się najroztropniejszą decyzją. Szczególnie że tylko w hubie możemy w pełni dowolnie skompletować nasz rynsztunek. Na każdym z poziomów zarówno węzły hakowania, jak i bronie pojawiają się losowo – a warto dodać, że wszystkie (poza standardowym pistoletem) mają limitowaną amunicję.

To o tyle istotne, że wymaga od nas stałego dostosowywania się do aktualnej sytuacji na placu boju. Tym bardziej że **występujące w czterech rodzajach uzbrojenie (podstawowe, szturmowe, defensywne i taktyczne) jest niezwykle zróżnicowane**. Mamy więc zarówno odpowiedniki karabinów, wyrzutni rakiet czy shotgunów, jak i broń spowalniającą czas bądź tworzącą hologram Hugh, który chwilowo skupia na sobie uwagę przeciwników. Ponadto dostajemy opcje poprawiania osiągów skafandra za pośrednictwem bonusów do zdrowia czy zadawanych przez nas obrażeń. Podobne możliwości mamy w przypadku hakowania, które wzmacniamy na stałe oraz za sprawą specjalnych węzłów. Te ostatnie pozwalają nie tylko osłabiać wrogie androidy, ale również zwrócić boty przeciwko sobie czy przegrzać ich obwody – aby nie było zbyt łatwo, ich dobór oraz liczbę użyć limitują sloty.

Kasowanie Windowsa

Umiejętne łączenie powyższych elementów arsenału to klucz do sukcesu w walce ze zrobotyzowanymi przeciwnikami. Aby skutecznie drenować ich paski życia, musimy bowiem najpierw zająć się pancerzem – dopiero

wówczas zadajemy wysokie obrażenia. W związku z tym **gunplay w *Pragmacie* nierozerwalnie wiąże się z minigrą, w której poruszamy się po obwodach wroga tak, by możliwie najdotkliwiej zhakować jego defensywę**. Strzelanie i cyberataki odbywają się w tym samym czasie, co początkowo potrafi przytłoczyć. Zostało jednak zaprojektowane na tyle zmyślnie – sześć lat developmentu nie poszło na marne! – że po paru godzinach staje się naturalne.

Do hakowania służą przyciski na padzie. Po wycelowaniu we wroga to krzyżyk, kwadrat, trójkąt i kółko odpowiadają za kierunek poruszania się po układach scalonych. Brzmi to skomplikowanie tylko na papierze, bo z kontrolerem w dłoniach całą koncepcję da się załapać w parenaście minut. A wtedy zaczyna się magia, gdyż łączenie wszystkiego, co oferuje w kontekście walki *Pragmata*, dostarcza bardzo dużo satysfakcji. Zwłaszcza że starcia często odbywają się na więcej niż jednej płaszczyźnie, w czym wymiernie pomagają silniki manewrowe skafandra, umożliwiające wysokie skoki oraz krótki lot.

Vanquishesque

Nie sposób ponadto narzekać na zróżnicowanie przeciwników. Na początku szarżują na nas głównie podstawowe boty, lecz z biegiem czasu mierzymy się także z potężnymi jednostkami bojowymi (zarówno kroczącymi, jak i latającymi). Ich ataki – do pary z momentami bardzo ciasnymi arenami – sprawiają, że walka to jeden wielki chaos. W pozytywnym tego słowa znaczeniu, oczywiście. Jeśli już miałbym na coś narzekać, to niestety na bossów. Wprawdzie widowiskowości starciom nie można odmówić, ale bywają mocno standardowe w swojej strukturze. Co za tym idzie te emocjonujące w teorii pojedynki czasami po prostu nudzą, tym bardziej że, choć do trudnych nie należą, są zwyczajnie zbyt długie. Na szczęście z większością wrogów powinniście poradzić sobie za pierwszym podejściem.

Sprzyja temu zresztą warstwa techniczna. **Na bazowym PS5 w trybie wydajności miałem stabilny framerate, a płynność rozgrywki wskazywała na wartości zbliżone do 60 klatek na sekundę.** *Pragmata* to kolejny dowód na to, że Capcom nauczył się czegoś, co wielu wydawców przerasta – wypuszczca dopracowane produkcje, w których wszystko działa, jak należy, a każdy ich element zachowuje odpowiednio wysoki, solidny poziom. Niby nic, ale w dobie zabugowanych, niedorobionych premier warto chwalić, gdy coś okazuje się po prostu takie, jakie być powinno.

Wycinek Nowego Jorku wykonany z nici lunarytu.

Często podnoszę ten argument, ale to zasługa m.in. własnego silnika. **Studio wie, jak działa RE Engine, i potrafi optymalizować swoje tytuły.** A te na dodatek wyglądają zazwyczaj bardzo dobrze, czego przykład widzicie na screenach. Niestety nie starczyło miejsca, by to pokazać, ale dodam, że każdy z sektorów bazy Delphi jest odmienny: pojawił się tutaj biom roślinny, trafiamy też do makiety Nowego Jorku, a momentami wychodzimy nawet na powierzchnię Księżyca. Przywodząca na myśl *Vanquisha* estetyka nie każdemu pewnie przypadnie do gustu, jednak nikt o zdrowych zmysłach nie nazwie tej produkcji przeciętną pod względem oprawy wizualnej.

Narracyjnie nie dosięga poziomu, do jakiego aspiruje.

Wszystko na swoim miejscu

Nie znajdziemy tutaj zresztą ani jednego elementu, który zasługuje na taki epitet. Przy tym muszę dodać, że na przestrzeni kilkunastu godzin ani przez moment **nie czułem, bym obcował z dziełem wybitnym. Czy to jednak problem? W żadnym razie, skoro niemal nie ma tu do czego się przyczepić.** Idealne wrażenie psują właściwie tylko kulejąca narracja do spółki z oklepaną fabułą. No i może to, że pętla rozgrywki pod sam koniec zaczyna nieco nużyć. Co prawda sporo pisałem o tym, że niektóre elementy są przestarzałe, lecz paradoksalnie ich staroszkolność okazuje się powiewem świeżości.

Wiem, że zabrzmię jak zdarta płyta, ale muszę to napisać: **Capcom znowu to zrobił. Pokazał, że niekiedy gra może być po prostu grą.** Więcej do szczęścia mi nie potrzeba. Przynajmniej wtedy, gdy oznacza to tak udaną produkcję jak *Pragmata*. |CDA|

Instrukcja obsługi

Choć trafiłem na nią dopiero po ukończeniu tytułu, to nie mogłem jej istnienia przemilczeć. Capcom wypuścił do *Pragmaty* pełnoprawną instrukcję obsługi (po polsku!), w której szczegółowo omawia każdy aspekt gry. Szanuję w opór i odsyłam pod ten link: l.cdaction.pl/Instrukcja_Pragmata.

8

+ udane połączenie hakowania ze strzelaniem
+ przyjemna pętla rozgrywki
+ system rozwoju postaci
+ świetna oprawa i optymalizacja
+ ogólne dopracowanie całości

– taka sobie narracja i historia
– gameplay pod koniec zaczyna nużyć
– nudne walki z bossami

OKIEM DANIELA „ZHABIEGO" SZCZEPANKIEWICZA

OCENA **9+**

Pragmata to produkcja wyjątkowa. Nie tylko świetnie zaprojektowana gra akcji, ale przede wszystkim poruszająca, prosta, a jednocześnie głęboka opowieść o relacji ludzi i... no właśnie? Kogo lub czego? Capcom ponownie udowadnia, że potrafi tworzyć dzieła nie tylko efektowne, ale i głębokie emocjonalnie.

Recenzję autorstwa Zhabiego znajdziesz na cdaction.pl.

PLATFORMY PC, PS5, XSX, NS2 (PS4, XBO, NS W PLANACH) **PRODUCENT** FUMI GAMES
WERSJA PL NAPISY **GRALIŚMY NA** PS5 FPS, HUMOR, NOIR, RETRO

MOUSE P.I. FOR HIRE

Przesadził z serem: **Dawid Sych**

W tym fachu nie wybiera się spraw. To one wybierają ciebie. A ta? Od pierwszej chwili śmierdziała jak stary ser. Im dalej jednak w nią brnąłem, tym trudniej było mi się od niej oderwać – niczym od najwyższej klasy fondue.

MYSZ: PRYWATNY DETEKTYW DO WYNAJĘCIA

Sprawy trudne i niewygodne – innych nie biorę.
Niewierni, zaginieni i dłużnicy – szukam, aż znajdę.
Materiały dowodowe – zgromadzę więcej, niż jest dziur w serze.
Zapewniam pełną dyskrecję.
Skuteczność wysoka. Metody – stosownie do sytuacji.
Porady bezpłatne. Reszta – do uzgodnienia.

Przygoda weterana wojennego i prywatnego detektywa Jacka Peppera zaczyna się niepozornie – od zaginięcia. Niemniej wkrótce okazuje się, że wątków i zamieszanych w nią osób jest znacznie więcej. Miasto zżera korupcja, a z ulic znikają gryzonie, niektóre już na zawsze.

Siadając do *Mouse: P.I. For Hire*, spodziewałem się klasycznego boomer shootera nastawionego wyłącznie na akcję. Warszawskie studio Fumi Games zaserwowało mi jednak pełnoprawną, wielowątkową **przygodę detektywistyczną, w równym stopniu stawiającą na rozgrywkę, co na historię**, od której trudno się oderwać.

Całość okraszona została specyficznym humorem. Jak to zaś z żartami bywa, nie każdemu przypadną one do gustu – zwłaszcza jeśli nie bawią was liczne nawiązania do myszy i sera, które tutaj będą padały często. Przyznam, że ja sam nie raz i nie dwa parsknąłem śmiechem.

Postacie w grze są nie tylko czarno-białe, ale i dwuwymiarowe.

Mysz na tropie

Nie ma niewinnych gryzoni. Wszyscy są mniej lub bardziej umoczeni. Łapówki, porwania i morderstwa to w tym mieście nie przypadki. Im więcej poszlak odkrywam, tym więcej powiązań dostrzegam. Prędzej czy później zabraknie mi miejsca na tablicy... O ile wcześniej nie skończy mi się nitka.

Elementem, który świetnie buduje atmosferę *Mouse: P.I. For Hire*, jest tablica z dowodami. Wiem, to nieszczególnie odkrywcze rozwiązanie, zwłaszcza w grze kładącej nacisk na wątki detektywistyczne. Niemniej twórcy zrobili to dobrze i w klimatyczny sposób, wiecie: zdjęcia, wycinki z gazet, pinezki i czerwony (tak przynajmniej się domyślam) sznurek.

Gdy znajdziemy wystarczającą liczbę dowodów, odkrywamy nową lokację, do której powinniśmy się udać. Warto wspomnieć, że gra nie jest liniowa i niekiedy odblokowujemy więcej miejscówek, dzięki czemu możemy prowadzić nasze śledztwo nieco swobodniej.

Miasto szarości

Często myślę, że okrucieństwa wojny i zepsute podbrzusze Mouseburga sprawiły, iż przestałem widzieć kolory. Nie ma tu dobrych i złych, wszystko to odcienie szarości. Tylko szklaneczka złotego płynu daje mi chwilowe ukojenie.

To, co rzuca się w oczy jako pierwsze po włączeniu *Mouse: P.I. For Hire*, to oczywiście grafika. Oprawa wizualna stylizowana jest na kreskówki z lat 30. XX wieku. Twórcy chwalą się, że wszystko zostało narysowane ręcznie, klatka po klatce. I trzeba przyznać, robi to wrażenie, zwłaszcza że całość dodatkowo okraszono jazzową ścieżką dźwiękową.

Jednocześnie warto zaznaczyć, że przygody Jacka Peppera, choć wyglądają jak bajka dla dzieci, bynajmniej nie są pozbawione przemocy. **Trup ściele się gęsto. Dekapitacje czy płonące żywcem i topiące się w kwasie ciała to tutaj chleb powszedni.** Może i wygląda to momentami groteskowo, ale nie zmienia faktu, że jest brutalnie.

Niekiedy na naszej drodze pojawiają się specjalne, czasowe boostery, takie jak ostra papryka – dzięki niej strzelamy pociskami zapalającymi – czy puszka ze szpinakiem (wink, wink). Zjedzenie jej zawartości sprawia, że nasza łapa rośnie do rozmiarów, których pozazdrościłby Mariusz Pudzianowski, a przeciwnicy padają pod ciosami niczym zamki z piasku.

eprasa.pl f718986413

Między lokacjami przemieszczamy się za pośrednictwem klimatycznej mapy.

Strzelaniny są dynamiczne i brutalne.

Jedna z ciekawszych gier tego roku, do tego rodzimej produkcji!

OKIEM EUGENIUSZA SIEKIERY

OCENA **8**

Debiutancki projekt Fumi Games wziął mnie z zaskoczenia i zapewnił kilkanaście godzin intensywnej akcji wspartej dobrze skrojoną historią, którą śledzi się z niesłabnącym zaangażowaniem. Zapomnijcie o *Epic Mickey* i *Mouse Trapie*, *P.I. For Hire* to nowy król mysich gier!

Recenzję autorstwa Siekiery znajdziesz na cdaction.pl.

Mysz do zadań specjalnych

Wojna to wojna. Nie ma znaczenia, czy siedzisz w okopie, czy kryjesz się za przewróconym stołem w restauracji w centrum miasta. Kule świszczą, gryzonie krzyczą, wszędzie unosi się zapach dymu. Jazz pola bitwy. Możesz polegać tylko na sobie i swojej wiernej broni.

Jak na boomer shootera przystało, nasz bohater dysponuje naprawdę szerokim arsenałem: od pistoletu, przez strzelbę, pistolet maszynowy i granatnik, po... dynamit czy karabin zamrażający. A to nie koniec. Nie chcę jednak zdradzać więcej, żeby nie psuć niespodzianki.

Gangsterzy. Gdyby to byli jedynie gangsterzy, byłoby łatwiej. Ale kultyści i naziści? Na to się nie pisałem. Szeroki okazuje się nie tylko wybór dostępnych broni, lecz także wachlarz przeciwników, którzy – w zależności od użytej przez nas pukawki – umierają na różne, zawsze niezwykle efektowne sposoby.

Z bagien do studia filmowego

Mouseburg. Miasto brudne i zanurzone po szyję w korupcji. Szare dzielnice biedoty, cuchnące przemytem doki i rozświetlone blaskiem reflektorów studia filmowe, w których woń cygar miesza się z zapachem perfum jednosezonowych gwiazdeczek.

Również poziomy cieszą oko projektami i różnorodnością. Studio filmowe, bagna, kanały czy doki to tylko kilka przykładów lokacji przygotowanych przez warszawskie Fumi Games. Co najważniejsze, wszystko pozostaje spójne i nie gryzie się z opowiadaną historią.

Jeśli chodzi o design, **twórcy umiejętnie łączą fragmenty platformowe z arenami**. Rażą jedynie okazjonalne niewidzialne ściany oraz drzwi donikąd, z których nieustannie wychodzą przeciwnicy. W grze z tego gatunku nie mogło oczywiście zabraknąć poukrywanych tu i ówdzie znajdziek dla najwytrwalszych kolekcjonerów.

Przemierzanie Mouseburga samo w sobie stanowi ciekawe przeżycie, ponieważ protagonista to prawdziwy komandos. Potrafi szybować, używać ogona do łapania się krawędzi i pokonywania dużych odległości, a nawet biegać po ścianach. Niestety ten element nie zawsze działa bez zarzutu – niekiedy interakcje z otoczeniem nie „zaskakują", przez co efektowny skok może skończyć się równie efektownym upadkiem. Jack korzysta też ze wspomnianego ogona jak z wytrycha w prostej, ale przyjemnej minigrze polegającej na otwieraniu zamków.

Sprawa zamknięta

Zatem hit czy kit? Jak już wspomniałem we wstępie, *Mouse: P.I. For Hire* to mieszanka wybuchowa. Z jednej strony boomer shooter, z drugiej – kryminał noir, a z trzeciej kreskówka z lat 30. XX wieku. Gdybyście zapytali mnie jeszcze dwa lata temu, powiedziałbym, że nie wiem, czy to ma szansę się udać.

Ale po spędzeniu ponad 10 godzin z dziełem Fumi Games dochodzę do wniosku, że był to strzał w dziesiątkę. Przygody Jacka Peppera nie stoją jednak wyłącznie warstwą audiowizualną. Rozgrywka, przeciwnicy i giwery są na tyle różnorodne, że nie nudzimy się nawet przez chwilę, nie wspominając o efektownym i satysfakcjonującym uczuciu strzelania z dosłownie każdej broni.

Niestety tytuł nie jest pozbawiony mankamentów. Po pierwsze drzwi i niewidzialne ściany, na które niekiedy trafiamy, skutecznie psują klimat. Po drugie eksploracja bywa uciążliwa z uwagi na często niedziałające lub zawodzące interakcje, co regularnie kończy się zgonem. Po trzecie **dawno nie doświadczyłem tak męczącego pod względem gameplayowym finału**, który okazał się plamką pleśni na skądinąd pysznym serze.

Tak czy inaczej, *Mouse: P.I. For Hire* to tytuł, w który warto – a wręcz trzeba – zagrać! To jedna z ciekawszych produkcji tego roku, do tego stworzona przez Polaków, ze świetną historią i oryginalną oprawą audiowizualną. **|CDA|**

Kim naprawdę jest Jack Pepper?

Głosu naszemu mysiemu protagoniście użycza Troy Baker, czyli jeden z najbardziej rozpoznawalnych aktorów w branży gier. Kojarzony jest m.in. z *The Last of Us*, *Uncharted* oraz *Indianą Jonesem i Wielkim Kręgiem*. To prawdziwy człowiek orkiestra: bierze udział w sesjach motion capture, a w *Death Stranding* pokazał również umiejętności wokalne.

8+

+ warstwa audiowizualna
+ zróżnicowana rozgrywka
+ wciągająca intryga
+ bogaty arsenał broni i przeciwników

– interakcje ze środowiskiem nie zawsze działają
– drzwi donikąd i niewidzialne ściany
– irytujący finał

eprasa.pl f7189

PLATFORMY PC, PS5, XSX **PRODUCENT** BIG BAD WOLF **WERSJA PL** NAPISY
GRALIŚMY NA PS5 ■ HORROR KOSMICZNY, NOWOCZESNA PRZYGODÓWKA, LOVECRAFT

CTHULHU
THE COSMIC ABYSS

Uczył się nurkowania: **rajmund**

Gdybym był wielkim przedwiecznym i chciał zawładnąć umysłami graczy, stworzyłbym wspaniałą produkcję uwodzącą settingiem i intrygującym gameplayem, a do tego zapadającą w pamięć dzięki wyjątkowej atmosferze. A pod tym wszystkim tkwiłoby jakieś bluźniercze zło...

Maszyna robiąca „ping!"

To jeden z najciekawszych mechanizmów obecnych *w The Cosmic Abyss*. Oglądając kolejne przedmioty, będziemy odblokowywać nowe częstotliwości, których potem możemy szukać sonarem w pobliżu. Jeśli np. zbadamy kawałek drewna, łatwo przyjdzie nam odnalezienie zrobionej z tego materiału skrzynki w pokoju obok. Niektóre łamigłówki będą wymagały łączenia różnych częstotliwości, ale na szczęście samo urządzenie też da się rozwijać dzięki poukrywanym w świecie gry punktom ewolucji.

To nie tak, że chcę od razu wysunąć pod adresem studia Big Bad Wolf jakieś oskarżenia o okultyzm, ale jestem trochę zaniepokojony tym, ile punktów z tej listy odhacza jego najnowsze dzieło. Nie ukrywam, że **z ekipą mającą na koncie bardzo dobre *Vampire: The Masquerade – Swansong* wiązałem spore nadzieje**, ale pamiętając problemy z tamtym tytułem, poważnie martwiłem się o warstwę techniczną. *Cthulhu: The Cosmic Abyss* zapowiadało się jednak na produkcję o mniejszej skali, więc liczyłem, że będzie łatwiejsze do okiełznania. No cóż, srogo się przeliczyłem...

Głęboko

2053 rok, Ziemia. Walka korporacji o zasoby naturalne zaostrza się, a do tego coraz częściej dają o sobie znać zjawiska paranormalne. Ludzkość próbuje je wyjaśniać z pomocą organizacji Ancile, a jednym z jej badaczy jest agent o imieniu Noah – i to nim przyjdzie nam pokierować w tej przygodzie. Pomijając wprowadzenie, cała akcja gry osadzona została na dnie Oceanu Spokojnego, gdzie w tajemniczych okolicznościach zaginęła ekipa naukowców. Jeśli czytaliście *W górach szaleństwa*, to wiecie, czego się spodziewać dalej – pozostali niech mają niespodziankę.

Pierwszy pełnoprawny rozdział *Cthulhu: The Cosmic Abyss* zabiera graczy do podwodnej bazy, od razu budzącej skojarzenia ze statkiem Von Braun z *System Shocka 2* czy stacją kosmiczną Talos I z *Preya*. Tu też będziemy odkrywać nowe pomieszczenia, a w nich zbierać zapiski i nagrania, z których zacznie nam się składać obraz narastającego szaleństwa i kosmicznego horroru. **Nie doświadczymy za to żadnej walki**, więc jeśli komuś nie w smak powolne budowanie napięcia, może się trochę nudzić.

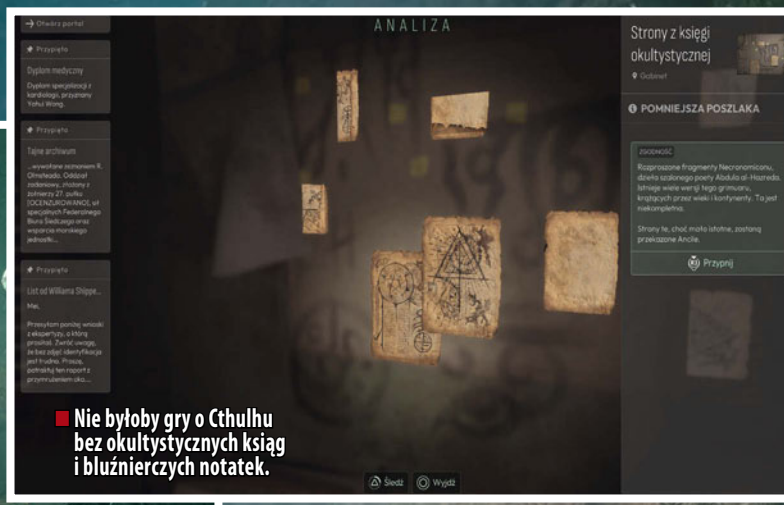
Szczególnie że trudno nazwać ten tytuł klasycznym horrorem – nie ma tu ani odrażających widoków, ani straszenia ograniczonymi zasobami czy tym bardziej jump scare'ami. Miłośnicy H.P. Lovecrafta powinni być jednak zadowoleni. Twórcom **udało się uchwycić poczucie małości człowieka wobec wszechświata i pradawnych tajemnic** skrywanych w podwodnych miastach. Pod tym kątem odrobili lekcję na piątkę, ale akurat z warstwą narracyjną nigdy nie było u nich problemu.

Celnie

Skoro nie ma strzelania, trzeba było oprzeć rozgrywkę na innym solidnym fi-

Moja babcia też zawsze powtarzała, że ćwikła buraczana jest bardzo zdrowa.

Ten gość pewnie czekał na patcha do *Vampire: The Masquerade – Swansong*.



Nie byłoby gry o Cthulhu bez okultystycznych ksiąg i bluźnierczych notatek.

larze. Noah uzbrojony jest w sonar, który służy mu do wyszukiwania godnych uwagi przedmiotów (więcej o działaniu urządzenia w ramce *Maszyna robiąca „ping!"*). Część z nich trzeba gdzieś przenieść, inne wystarczy zbadać, w czym pomaga mu sztuczna inteligencja nazywana Kluczem. **Ale jak to w mitologii Cthulhu na ogół bywa, nadmiar wiedzy potrafi przytłoczyć, a ostatecznie doprowadzić do szaleństwa.**

Nie inaczej będzie w przypadku Noah, który ma za sobą traumatyczne przeżycia, a podwodna przygoda nieraz mu o nich boleśnie przypomni. Co prawda twórcy nie obdarzyli go żadnym wskaźnikiem poczytalności, jednak oglądanie części wydarzeń sprawi, że urośnie tzw. spaczenie. Stanie się tak również, jeśli będziemy analizowali wskazówki pozbawieni energii, trzeba więc jej pilnować i uzupełniać ją stymulantami pozyskiwanymi z rosnących tu i ówdzie grzybów (jeśli kogoś dziwi taki zabieg, to polecam lekturę *Szepczącego w ciemności* albo poematów *Grzyby z Yuggoth*).

Niech więc nikomu nie przyjdzie do głowy, że *Cthulhu: The Cosmic Abyss* to nieskomplikowany symulator chodzenia czy nurkowania. **To nowoczesna gra przygodowa, w której prowadzimy autentyczne śledztwo**, a odnajdywane poszlaki łączymy na specjalnej mapie myśli naszej AI, by wysnuwać kolejne wnioski. Jeśli komuś przypomniał się *Sherlock Holmes* albo Miejsce Umysłu z *Alana Wake'a II*, to są to właściwe skojarzenia. I byłoby to wszystko dość wciągające, gdyby nie cały szereg usterek...

Boleśnie

Większość rozdziałów da się zaliczyć na dwa sposoby: jeden jest na ogół nieco łatwiejszy, ale wiąże się ze wzrostem spaczenia. Warto więc kombinować, by takiego scenariusza uniknąć, szczególnie że w oparciu o nasze decyzje na tym polu przypadną nam odmienne zakończenia. No chyba że będziecie mieli takiego pecha jak ja i okaże się, iż któregoś rozwiązania nie możecie wprowadzić w życie ze względu na błąd gry. **Big Bad Wolf dotrzymał bowiem tradycji i jego nowe dzieło zostało najeżone koszmarnymi bugami.**

Jeśli chcielibyście odejść od zmysłów, ta gra wam to zapewni.

Dla przykładu, nie jestem w stanie opowiedzieć wam o trybie eksploracji, który w teorii miałby pozwalać na korzystanie z pomocy AI w wypadku utknięcia w toku śledztwa. Za każdym razem, gdy próbowałem go wybrać w opcjach, gra uparcie go wyłączała. Czasem nie mogłem podnieść ważnego przedmiotu i musiałem przechodzić poziom od nowa. Kiedy indziej postać traciła głos i zostawały mi tylko napisy. Polska wersja z kolei pełna jest nieprzetłumaczonych kwestii, błędów i zwrotów typu „ponownie pojawić się" (chodzi o restart rozdziału).

Sytuacji nie ułatwia fakt, że nie da się zapisać postępu w dowolnym momencie, a punkty kontrolne lubią szwankować. Raz straciłem ponad godzinę rozgrywki, bo z jakiegoś powodu gra postanowiła nie sejwować nawet po ukończeniu rozdziału. Jak widzicie, **nie są to problemy, na które można machnąć ręką**. Najpewniej produkcję znacznie usprawnią patche (tak było w przypadku *Swansonga*), ale biorąc pod uwagę obecne położenie wydającego ją Naconu, nie zdziwię się, jeśli zostanie porzucona w tytułowej kosmicznej pustce.

Smutno

Szkoda, bo *Cthulhu: The Cosmic Abyss* zaczerpnęło z twórczości Lovecrafta wiele ważnych elementów i połączyło je w ciekawy sposób na tle oryginalnego settingu. Projekty podwodnego miasta bardzo mi się spodobały, nawet jeśli same labirynty – mające naginać prawa fizyki – to nic ponad to, co widzieliśmy wcześniej w tytułach pokroju *Layers of Fear*. Dla odmiany łamigłówki są satysfakcjonujące i pomysłowo wykorzystują zaszyte w rozgrywce mechanizmy. No, może poza finałową „zagadką", przy której twórcy już zupełnie odpięli wrotki.

Dodatkowy plus stanowi **zwarta konstrukcja oferująca graczowi jakieś 10-12 godzin zabawy bez przynudzania**. Gdyby nie te paskudne problemy techniczne, najnowsze dziecko Big Bad Wolf byłoby idealnym reprezentantem mojego ulubionego segmentu gier na siódemkę. A tak niestety muszę jeszcze odjąć oczko od oceny. Pozostaje więc nadzieja, że twórcy dostaną szansę na doszlifowanie swojego dzieła – a wtedy będzie można je polecić smakoszom macek i koneserom dedukcji. **|CDA|**

6

+ celnie uchwycony duch twórczości Lovecrafta
+ oryginalny setting
+ wciągające mechanizmy śledztwa
+ nieliniowa rozgrywka

– mnóstwo poważnych bugów
– niedopracowana polska wersja
– momentami przekombinowane zagadki

PLATFORMY PC, PS5, XSX **PRODUCENT** BLIZZARD ENTERTAINMENT **WERSJA PL** PEŁNA
GRALIŚMY NA PC **RPG, HACK'N'SLASH, AKCJA**

DIABLO IV LORD OF HATRED

Nie ogarnia dwoistości: **Cursian**

Blizzardzie, weź się wreszcie zdecyduj, dla kogo robisz tę grę.

Tuż po premierze *Diablo IV* zaczynało jako względnie powolny tytuł, w którym 20-30 wrogów stanowiło zauważalną siłę, a mikstur trzeba było używać oszczędnie, by nie skończyć o suchym pysku w kluczowym momencie. Z czasem zabawa skręciła w stronę szalonego tempa z „trójki". Jedno kliknięcie posyła dziś do piachu hordy demonów, przez lochy przefruwa się zaś w kilka minut.

Proces ów częściowo wynika z faktu, że jako zbiorowość lepiej opanowaliśmy rządzące najnowszą odsłoną cyklu zasady, opracowaliśmy skuteczniejsze buildy itd. „Winę" należy jednak przypisać również zabiegom Blizzarda. Firma zatacza się od ściany do ściany, próbując sprostać oczekiwaniom wszystkich zainteresowanych. Jedną ręką obniża poziom trudności, pragnąc zwiększyć dostępność, drugą dokłada kolejne warstwy losowości i rozdęty crafting, czym zmusza do korzystania z sieciowych poradników. Poprzedni dodatek tylko pogorszył sprawę – i to pomijając fakt, że dobrze wypadła w nim wyłącznie klasa spirytysty, bo najemników i resztę pominę litościwym milczeniem. ***Lord of Hatred* sprawia wrażenie nieco bardziej przemyślanego... a przynajmniej większego.**

Obecnie istnieje aż 12 poziomów Udręki, co pozwala lepiej kontrolować opór, jaki stawiają przeciwnicy.

Święty i demonolog

Na początek chciałbym przeprosić liczących na szczegółowy opis kampanii. Na cały tekst przydzielono mi raptem dwie strony (FOCH!), więc musiałem pominąć nawet ważniejsze wątki. Najkrócej rzecz ujmując, scenariusz wypada poprawnie. Jest co prawda nieco mniej ponury od „podstawki", ale pozwala stoczyć walki z ciekawie zaprojektowanymi bossami i zwiedzić śliczne, stylizowane na starożytną Grecję Skovos. Mogło być gorzej.

Długofalowo większe znaczenie od fabuły mają nowe klasy postaci. Paladyn szaleje już na serwerach od kilku miesięcy dzięki wczesnemu dostępowi, toteż zakładam, że nawet jeśli nim nie graliście, wiecie, czego oczekiwać. Ot, połączenie oryginalnego świętoszka z *Diablo II* z „trójkowym" krzyżowcem: aury, latające młotki, fale światła itd. Sympatyczny gość, do tego szybszy, niż mogłoby się wydawać.

Uwagę większości skupia na sobie oczywiście **czarnoksiężnik. Wzorem odpowiednika z *Resurrected*(*) wykorzystuje moce piekła przeciw niemu samemu.** Jako przywoływacz otacza się czarcią świtą (zwykle tymczasową, co odróżnia go od nekromanty), jeśli zaś decyduje się na magię otchłani, przybiera cienistą postać i atakuje wrogów pazurami na bliższym dystansie. Ja postanowiłem objąć władzę nad diabelskim ogniem – „prostackie" spopielanie wrażych szeregów było efektywne i łatwe do zrozumienia, co na początku świeżego dodatku zawsze stanowi zaletę. Ostatecznie ponury czarokleta okazał się na tyle unikatowy, by uzasadnić swe istnienie, acz raczej nie zostanę z nim na dłużej. Między innymi dlatego, że przesadzono z animacjami jego zaklęć: bombastyczne ozdobniki zbyt często przysłaniają wrogie obszarówki, przez co na wyższych poziomach trudności łatwo zginąć.

Rozwój od podstaw

Nawet jeśli żaden z opisanych dżentelmenów nie przykuł waszej uwagi i postanowicie pograć którymś z weteranów, wciąż możecie liczyć na powiew świeżości. **Wasz wybraniec awansuje aż na 70. poziom, ponadto Blizzard kompletnie przebudował drzewka rozwoju.** Do kosza wyrzucono „fascynujące" wielostopniowe pasywki z cyklu +1/2/3 procent do cierni. Zamiast tego postawiono na personalizację umiejętności. Mówimy nie tylko o wyborze między zwiększeniem obrażeń a skróceniem czasu „stygnięcia", ale wręcz kompletnym przekształceniu istoty działania określonych zaklęć.

Przykładowo: szpony czarnoksiężnika, uderzające bazowo na obszarze odpowiadającym literze X, zaczynają razić wrogów w niewielkim okręgu wokół postaci, zmieniając się w wyśmienite narzędzie do wskakiwania w sam środek starcia. Dotychczas analogiczne zabawy wymagały zdobycia konkretnych aspektów z przedmiotów legendarnych, co bywało nader kłopotliwe.

(*) Jeśli jakimś cudem wciąż o tym nie słyszeliście, odświeżone Diablo II *otrzymało niedawno nowe DLC.*

Cały ten ognisty bałagan jest mój – i weź tu wypatrz obszarówki wrogów.

Plan nie wypalił

Plany wojenne miały zrewolucjonizować późną fazę gry, ale skończyło się na delikatnej korekcie. Zaliczając podziemia koszmarów, piekielne przypływy czy co tam lubicie, z czasem odblokujecie przypisane danej czynności ulepszenia. Przykładowo: raz ubity boss zmartwychwstanie, oferując kolejną szansę na łup. System nagród zachęca też do tego, by nie skupiać się na jednej aktywności, tylko je przeplatać. Przyjemna innowacja, lecz nic więcej.

Drodzy państwo, w *Diablo IV* można teraz łowić ryby...

W *Lord of Hatred* od najważniejszych decyzji dzieli gracza ledwie parę kliknięć(**). Niestety naprawdę rewolucyjnych talentów jest raptem kilkanaście na klasę. Później wolne punkty ładuje się bezmyślnie w główne umiejętności, „pompując" je do maksymalnej, 15. rangi. Nowy porządek umożliwia teoretycznie bezstresową zmianę buildu, ale w praktyce na przeszkodzie stoi jeszcze m.in. nieszczęsna tablica mistrzostwa wraz z wymagającymi grindu glifami.

Wyraźnie wzrósł nacisk na crafting i losowość.

Requiem dla unikatów

Nie jestem fanem craftingu w grach, a już zwłaszcza hack'n'slashach. Uważam, że takim produkcjom powinna towarzyszyć formuła rodem z dawnych lat: mordujesz potwora, zabierasz mu skarb i w kilka chwil oceniasz, czy będziesz go używać, czy sprzedasz. Tymczasem w *Diablo IV* radość ze świeżego sprzętu rujnuje nieuchronna ścieżka zdrowia – przenoszenie aspektów, przekuwanie i ulepszanie na milion innych sposobów. Wszystko w oparciu o RNG oraz materiały, które wcześniej trzeba wyfarmić.

Wspominam o tym dlatego, że **na karuzelę obłędu wskoczyły unikaty. Niezmienna jest w nich obecnie wyłącznie główna moc, pozostałe statystyki są dobierane losowo.** W miejscu „kryta" pojawić się może np. zdrowie po zabójstwie. W *LoH* trzeba zatem nie dość, że upolować wymarzony fant, to jeszcze modlić się o przyzwoitą wersję. Pecha w niewielkim stopniu odwróci m.in. wizyta u kowala, tej rangi ekwipunek bowiem podlega już hartowaniu. Istnieją ludzie, którzy nazwą powyższe głębokim i angażującym. Pojmuję ów tok rozumowania, ale zupełnie go nie podzielam. W mojej opinii system kładzie zbyt wielki nacisk na szczęście, a chęć zredukowania jego wpływu stała przecież dawniej za ograniczeniem przypadkowego poziomu przedmiotów w późnej fazie gry. Gdzie tu konsekwencja?

Kostka Horadrimów, którą posiadasz...

Do kategorii dobrych pomysłów pretenduje z kolei medalion. Nawiązuje do znanych z „dwójki" talizmanów, acz porzucił formę uciążliwego zapychacza ekwipunku. Bibelot otrzymał osobne okno interfejsu i tworzą go dwa wymienialne elementy. Centralna część oferuje pewien efekt magiczny oraz określa liczbę gniazd na ulepszenia. Te ostatnie początkowo nie wyrastają ponad premie do odporności czy szybkości, lecz jeśli wchodzą w skład zestawu, wprowadzają sporo pozytywnego fermentu. Rzecz jasna im więcej fragmentów z jednej „rodziny", tym lepiej. Przykładowo: druid otrzymuje niedźwiedziego towarzysza, przyjmującego na siebie część obrażeń. Tak właśnie powinno to wyglądać: elastyczne, znaczące i łatwe w obsłudze.

Mieszane uczucia żywię w stosunku do Kostki Horadrimów. W wersji z *Diablo IV* potrafi m.in. usuwać niechciane statystyki z ekwipunku, a nawet awansować „białe" śmieci do rangi unikatów. Nie zrozumcie mnie źle: doceniam możliwości artefaktu i jestem pewien, że mimo towarzyszącego mu ogromu losowości wiele osób przyjmie magiczny sześcian z pocałowaniem ręki. W moich oczach dokłada on jednak tylko kolejnych obowiązków. Uparcie utrzymuję, że w hack'n'slashach nie powinno chodzić o przesiadywanie w menusach na próbach przetopienia złomu w coś wartościowego. Komu przeszkadzała nieskomplikowana gratologia z *Diablo II*? Naprawdę nie mam ochoty sprawdzać w sieci, czy zdobyłem broń w optymalnej wersji, a jeśli nie, jak i gdzie ją przerobić, by się do czegoś nadawała. Gdybym chciał planować, odpaliłbym *Path of Exile*, od „Diaboła" oczekuję rozwałki. Staroświeckie podejście, wiem, ale mniej faktycznie znaczy niekiedy więcej.

Na froncie bez zmian

Radosne rozdwojenie jaźni *Diablo IV* trwa w najlepsze. Przebudowanemu systemowi rozwoju postaci, będącemu umizgiem do fanów prostoty i przejrzystości, towarzyszy jeszcze większy nacisk na crafting i losowość, mające trafić w gusta zwolenników wielowarstwowości. Blizzard wciąż ma poważny problem z określeniem, czy tworzy nowoczesny, złożony tytuł mogący stanąć w szranki ze wspomnianym *Path of Exile*, czy grę dla staruchów tęskniących za mechaniczną prostotą(***) „dwójki". W rezultacie mało kto jest w pełni usatysfakcjonowany.

Nie oznacza to, że *Lord of Hatred* kompletnie zawiodło. **Dodatek wypada lepiej od poprzedniego i na podstawowym „kampanijnym" poziomie bawi przyzwoicie.** Schody zaczynają się dopiero później. Zabawne, jak wiele musiało się zmienić, by wszystko zostało po staremu. |CDA|

7

- + dwie nowe klasy postaci i region Skovos
- + przyzwoita, acz trochę przegadana kampania
- + „talizmany" są przyjemne w obsłudze i mają realny wpływ na grę
- + drobne poprawki w rodzaju filtra łupów czy „nakładanej" mapy rodem z *Diablo II*
- + przebudowane drzewka rozwoju postaci...
- – ...które w zestawieniu z resztą gry tylko nieznacznie zwiększają elastyczność buildów
- – jeszcze większy nacisk na losowość i crafting (dla tych, którzy nie lubią)
- – plany wojenne to przyjemna korekta, ale żadna rewolucja późnej fazy zabawy
- – Blizzard wciąż nie określił grupy, do której kieruje tę grę
- – polski dubbing bywa naprawdę fatalny

OKIEM HUBERTA SOSNOWSKIEGO

OCENA **8+**

Lord of Hatred mogłoby oferować ciut więcej bardziej dostrzegalnej zawartości, ale jeśli głupi hack'n'slash wzrusza fabułą przynajmniej dwa razy, to ktoś coś wykonał tu dobrze. A na drugą nóżkę – liczba usprawnień i pogłębionych mechanik oraz aktywności powala. Świetna robota.

Recenzję autorstwa Huberta znajdziesz cdaction.pl

(**) Aspekty legendarne wciąż mają znaczenie, ale rzadko już definiują cały build.
(***) Nie mylić z poziomem trudności, to dwie zupełnie różne rzeczy.

PLATFORMA PS5 PRODUCENT HOUSEMARQUE GAMES WERSJA PL PEŁNA
SCI-FI, AKCJA, ZYLION POCISKÓW NA EKRANIE

Dostawał oczopląsu: **Hubert „Huwer" Pomykała**

Przed wami podręcznikowy przykład produkcji bardzo dobrej, ale jednocześnie pozbawionej momentów mogących wywołać choćby jeden mały zachwyt.

SAROS™

Przystępując do tworzenia niniejszego tekstu, wciąż nie wiedziałem, co w zasadzie sądzę o ukończonej przeze mnie kampanii. Niby przechodzenie jej sprawiało mi satysfakcję oraz przyjemność, lecz zaczynając pisać, uświadomiłem sobie, że dawno nie odczuwałem podobnej zgryzoty.

Jak w zasadzie podejść do takiej gry? Z jednej strony wciągnąłem się w *Sarosa* i z trudem odkładałem pada, z drugiej – towarzyszyło mi wrażenie obcowania z dziełem wybitnie odtwórczym tudzież skleconym naprędce. Czy w takim razie uda mi się odpowiednio uzasadnić wysoką notę? Zanim się nad tym poważnie zastanowię, od razu wyłożę kawę na ławę.

Tak, *Saros* to po prostu *Returnal 2*

A w zasadzie *Returnal 1.5*, o czym więcej w podsumowaniu. Skąd tak buńczuczny wniosek? Okej, decydenci wybrali inny tytuł, kierujemy innym protagonistą, ponadto trafiamy na inną planetę, śledzimy zgoła inną historię, ale **istotnych różnic między *Sarosem* a *Returnalem* jest mniej więcej tyle, ile między pierwszym *Dark Souls* a pamiętną „dwójeczką"**. Czyli w zasadzie niewiele.

Bardzo szybko zacząłem łapać się zresztą na skojarzeniach z „subtelnymi" zmianami wprowadzanymi w kolejnych odsłonach cyklu *Far Cry*. Słynne strzelanki Ubisoftu otrzymują zazwyczaj nowe miejsce akcji, modele postaci chadzają w świeższych zestawach ciuszków, podmieniany jest też charyzmatyczny antagonista. W *Sarosie* rzecz ma się analogicznie. Najważniejsze pytanie brzmi jednak: Czy stworzenie poniekąd tego samego po raz drugi powinno być w ogóle traktowane w kategoriach zarzutu?

Pstrokatość pozwala ocenić, co tak naprawdę dzieje się wokół.

A no nie do końca, a na pewno nie w tym przypadku. Ponadto jeżeli tylko chcecie, możecie określać *Sarosa* mianem duchowego spadkobiercy *Returnala*. Macie oczywiście pełne prawo, by tak uważać, chociaż jeden z redakcyjnych kolegów skwitował „cichą kontynuację" tegoż pejoratywnym, acz wymownym słowem „reskin". I prawdę mówiąc, w swej kontrowersyjnej opinii autor gagatek ma trochę racji. Choć mechanizmy gameplayu zaczerpnięte z „poprzedniczki" doczekały się rozwinięcia, zewsząd widać, że Housemarque zaserwowało drugi raz porcję tego samego formatu rozgrywki co pięć lat temu. To właśnie wtedy *Returnal* trafił na PlayStation 5.

„Co ci odebrał ktoś, odzyskasz, jeśliś chwat"

Tak czy siak, wcielamy się tu w Arjuna Devraja, żołnierza Eszelonu IV, zespołu ratunkowego należącego do korporacji Soltari. Firma odkryła sposób na zarobek dzięki zasobom terramorficznej planety Carcosa. Materiał zwany lucenitem

Lepiej niż w klubie techno.

Kolorowe kuleczki

Gubicie się w gąszczu wszystkich świetlistych barw, które zalewają ekran podczas starć? Twórcy wyszli wam naprzeciw, pozwalając dopasowywać kolory pocisków do własnych preferencji. Oprócz oczywistych kwestii związanych ze stricte zdrowotnymi aspektami rozpoznawania odcieni (chodzi m.in. o ślepotę barw) grzebanie w ustawieniach kolorystycznych może pomagać w łatwiejszym odseparowaniu statycznego otoczenia od ruchomych elementów świata przedstawionego (głównie przeciwników). Sam zmieniłem sobie pasek zdrowia (zwany tutaj integralnością) na zielony.

trzeba wydobywać niezależnie od okoliczności, a te aktualnie jawią się bez wątpienia jako niewesołe, gdyż trzy poprzednie kolonie opatrzone dopiskiem „Eszelon" zaginęły. Banał? Tak, ale łatwo zawiązuje fabułę.

Rozkazy Arjuna (w tej roli aktor Rahul Kohli, kojarzony chociażby z serialem *iZombie*) są proste: kontynuuj pozyskiwanie lucenitu, a dopiero później skup się na szukaniu zaginionych. Plany idą w łeb, gdy załoga „czwórki" zaczyna fiksować, bełkocząc coś o wybrzeżach, zaćmieniu i żółci. Prywatne priorytety brodatego bliźniaka Johna Krasinskiego (widzicie to, prawda?!) szybko wjeżdżają więc na pierwszy plan, a my mimowolnie zaczynamy zastanawiać się, o co w tym wszystkim chodzi.

Duże ilości kulek naraz

Zaraz po wyruszeniu w nieznane zalewa nas mnogość animacji, efektów świetlnych oraz cząsteczkowych, znanych fanom opowieści o astronautce Selene. Sznury pocisków uderzają w zbroję żołnierza z każdej strony. Koniecznością bywa taktyczne ustawianie się za osłonami. Prowadzenie narracji łudząco przypomina „pierwowzór", znajome jest również tempo zabawy. Weterani *Returnala* szybciutko poczują się aż nazbyt swojsko.

Odważny, dumny i trochę zbyt patetyczny Devraj rzadko zadaje pytania – skupia się przede wszystkim na bieganiu, skakaniu, dashowaniu przez salwy kosmicznych rakiet, ostrzeliwaniu przeciwników, a nawet uderzaniu ich z piąchy prosto w cymbał. To właśnie w walce tkwią największe zmiany względem poprzedniego dzieła studia: **protagonista potrafi unikać laserów z gracją równą Selene, niemniej w *Sarosie* konieczne jest korzystanie z tarczy**. Mowa o kuli energii otaczającej bohatera zawsze, gdy robi się gorąco. Ma to miejsce zazwyczaj co kilkanaście sekund.

Tarczuj, panie

Osłona, oprócz oczywistego zastosowania w defensywie, zachęca do agresywnego gameplayu. Podczas tułaczki po Carcosie warto regularnie wpakowywać się prosto w ogień krzyżowy, ponieważ nagromadzenie mocy pozwala odpalić jedną z potężnych kontr, takich jak samonaprowadzający strzał bądź działo ściągające z planszy po kilku niemilców naraz. To satysfakcjonujący sposób na wyrównanie szans, a chodzi przecież przede wszystkim o przetrwanie.

Bez obaw, sytuacja jest pod kontrolą.

Wprowadzenie tarczy stanowi mocny punkt *Sarosa*. Wykorzystanie jej w terenie cieszy coraz bardziej z każdą minutą zabawy. Od razu napomknę, że **ukończenie historii Devraja zajęło mi niecałe 20 godzin**. Dość często rozmawiałem z przebywającymi w bazie wypadowej enpecami (ci nie mają niestety zbyt wiele ciekawego do powiedzenia) i „lizałem ściany", chcąc poznać zakamarki wszystkich biomów. Cóż, lubię zwiedzać.

Kampanię można ukończyć znacznie szybciej, ale przyznaję – długo próbowałem wyczuć rytm baletu tańczonego między świecącymi pociskami. Tym bardziej że pomimo 60 klatek na sekundę chrupnięcia zdarzają się regularnie. Często ginąłem zresztą nie z własnej winy – gra potrafi bezczelnie zrzucić nam przeciwnika metr za plecami, co nie pozwala na wykonanie choćby uniku. To ewidentny błąd, który studio powinno naprawić jak najszybciej.

Strzelaj, bij i tańcz

No właśnie, starcia. Tak zwany gunplay stoi w grze studia Housemarque na bardzo wysokim poziomie. Fani spluw z całą pewnością zajmą się testowaniem kolejnych pukawek, sam natomiast »

Momentami zapewnia podobne wrażenia, co stare arena shootery.

OKIEM WOJTKA TARCZYŃSKIEGO

Saros ukazał się dokładnie pięć lat po *Returnalu* i mimo że czerpie garściami z pomysłów poprzedniego tytułu studia Housemarque, ma swój własny, wyjątkowy styl. Od pierwszych minut pochłonęła mnie gęsta, mroczna atmosfera tajemniczej planety, a gdy „odpaliłem" zaćmienie, jeszcze bardziej przykleiło mnie do ekranu. Przeciwnicy strzelający kuleczkami niczym w klasycznej *Galadze* czy innych arcade'owych shooterach to świetny powrót do przeszłości, a zarazem powiew świeżości we współczesnych akcyjniakach. Oczywiście mamy tutaj dużo umieranka („Następnym razem ogarnę to lepiej!") oraz powtarzalnych akcji, ale taki właśnie urok wymagających roguelike'owych produkcji. Audiowizualnie bomba, gameplayowo oryginalnie, fabularnie intrygująco. Bardzo dobry exclusive „Plejki"!

Poziom trudności może odstraszać, choć gra potrafi wybaczyć pewne błędy.

dość szybko upodobałem sobie kuszę oraz karabiny samonaprowadzające. Ta pierwsza zaskakuje mocą, a szatkowanie nią przeciwników wielokrotnie wywoływało mimowolny uśmiech na mej pucołowatej buzi.

Generalnie **strzelanie dawno nie dało mi tyle radochy, ile właśnie w *Sarosie***. Pokuszę się nawet o stwierdzenie, że dzieło Finów oferuje doznania zbliżone do najlepszych arena shooterów sprzed lat. Gdy adrenalina buzuje, trzeba pozostać skupionym, biegać, odskakiwać i kombinować. Liczy się czas reakcji, a każdy błąd może kosztować nas życie. Zupełnie jak w trzecim *Quake'u* czy którymś *Unreal Tournamencie*.

Zgon, jak na quasiroguelike'a przystało, oznacza przechodzenie biomu od początku. Na szczęście da się wybrać konkretną lokację tuż przed wyruszeniem na misję, więc nie trzeba zaliczać jednego obszaru po drugim.

Wróć silniejszy

Jak powszechnie wiadomo, *Returnal* kusił atmosferą, odpychał zaś wysokim poziomem trudności, zestawionym z brakiem systemu ulepszeń ułatwiających starcia. Jedyny postęp w poznawaniu historii Selene wynikał z wiedzy, którą zdobywaliśmy samodzielnie. Nowa marka autorstwa Housemarque miała być przystępniejsza, by trafić do szerszego grona odbiorców. Czasu na wyciągnięcie wniosków twórcy mieli zresztą naprawdę sporo, gdyż „poprzedniczka" zadebiutowała ponad pięć lat temu. Ostatecznie postawiono na sprawdzone rozwiązanie, czyli zaimplementowanie czytelnego drzewka rozwoju postaci.

Devraj odkrywa swój pełny potencjał dzięki trzem parametrom: pierwszy odpowiada za witalność, drugi tyczy się mocy, trzeci zaś tutejszej waluty, czyli lucenitu. **W trakcie „runu" zbieramy artefakty podnoszące statystyki, lecz jak to z „rogalikami" bywa, po śmierci bezpowrotnie je tracimy.** By zapewnić sobie jakiekolwiek pozory bezpieczeństwa, inwestujemy w perki, dostępne właśnie za ten surowiec. Ulepszenia pozwalają odblokować tzw. drugą szansę (zmartwychwstanie tuż po wyzerowaniu paska zdrowia), poprawić działanie eteru (przedmiotów leczących), podnieść poziom broni startowej itd. W tym miejscu muszę trochę ponarzekać: łatwiej było mi dostrzec rosnącą potęgę Arjuna, przeglądając listę umiejętności, niż odczuć ją bezpośrednio w walce.

Samo drzewko jest przejrzyste i zrozumiałe, niemniej inwestowanie w rozwój nie spowoduje, że nagle poczujemy się znacznie pewniej. Na Carcosie każda chwila nieuwagi może posłać Arjuna do piachu. Z czasem zyskujemy jednak cenne umiejętności, takie jak chociażby odbijanie pocisków tarczą. Wraz z postępem fabuły odblokowujemy również dostęp do sprzętu – nie zabrakło obowiązkowej linki z hakiem, jak w prawie każdej grze akcji wydanej na przestrzeni ostatnich 10 lat.

Czy ktoś mówił coś o jakiejś przyprawie?

Tarcza wybacza

Czy *Saros* jest łatwiejszy od *Returnala*? Tak, aczkolwiek tylko częściowo. To wciąż wymagająca produkcja, wybaczająca więcej niż poprzedniczka, lecz dla wielu pokonanie każdego z bossów może stanowić spore wyzwanie. Krótko mówiąc, bywa mniej hardkorowo, ale wciąż hardkorowo.

Mechanika tarczy Devraja pozwala zastanowić się, jaki kolejny ruch warto wykonać, podczas gdy dashowanie Selene z *Returnala* nierzadko wymagało podejmowania decyzji w ułamku sekundy. Popełnienie błędu kończyło się natychmiastowym uszczupleniem paska zdrowia, co potrafiło wywołać frustrację. Często nie do końca dało się stwierdzić, który z pocisków pozbawił nas życia. Wtedy trudno było wyciągnąć należyte wnioski.

W przypadku kierowania Arjunem „okienko" na czas reakcji jest znacznie dłuższe. W dodatku pancerz pozwala przetrwać moment kryzysu, spowodowany podjęciem nietrafionej akcji.

Horror sci-fi w wersji light

A skoro już poruszyłem temat fabuły, to dodam, że historię załóg Eszelon poznajemy podczas rozmów z enpecami, dzięki odpalaniu audiologów oraz czytaniu dzienników. Poszczególne wątki poprowadzono w taki sposób, by – nawet nie zagłębiając się zbytnio w lore – udało nam się załapać, dlaczego na Carcosie bywa tak cholernie niebezpiecznie. W miarę odkrywania

Podobne wiązki laserów mogą szybko zamienić się w śmiertelną pułapkę.

zawiłości tego świata zasada „im dalej w las, tym więcej drzew" zaczyna działać zaskakująco sprawnie, aczkolwiek nikt nie zmusza nas do poznania całej przedstawionej opowieści. Łatwo skupić się więc wyłącznie na strzelaniu.

Rozwój wydarzeń obserwujemy niejako mimowolnie, podświadomie pragnąc rozplątać sieć tajemnic. W założeniach ***Saros* miał opowiadać historię gdzieś na pograniczu sci-fi oraz horroru kosmicznego, niemniej tego drugiego jest jak na lekarstwo**; delikatny niepokój wywołują co najwyżej projekty pojedynczych lokacji i kilku bossów. Zapomnijcie o tanich patentach pokroju jump scare'ów czy pokonywaniu astralnych wynaturzeń rodem z *Bloodborne'a*. Przygodę Devraja oceniono na PEGI 12+ i tak naprawdę wyższa klasyfikacja wiekowa nie jest nowej grze Housemarque potrzebna – na Carcosie juchy nie uświadczymy, lecz bez obaw, bywa też odpowiednio mrocznie.

Dobre inspiracje, złe nawyki

Science fiction pochłaniamy natomiast na każdym kroku, przyglądając się inspiracjom zespołu odpowiedzialnego za kierunek artystyczny. Sporo tu żółtych pustyni (ba, pada nawet znane z *Diuny* hasełko: „Jak zapisano!"), a także gigantycznych części mechanicznych, kojarzących się z robotyką i światem ośmiornic (kultowy *Matrix* oraz wcześniejsze *Ghost in the Shell*).

Carcosę pomalowano paletą nieco wyblakłych kolorów i pokryto zmatowiałymi powierzchniami. Powykręcane posągi zdobią monumentalne gmachy. Elementy kojarzące się z futurystyczną zabudową miejską budzą uznanie. Strome skarpy przypominają, że łatwo załapać się na nieplanowany skok ku otchłani. Zupełnie jak w *Returnalu*, prawda? No właśnie.

Saros wizualnie robi świetne pierwsze wrażenie, choć do aktualnej graficznej ligi mistrzów jest mu jednak dość daleko. Tak czy siak, przygotowane z pietyzmem elementy otoczenia nagle przestają kusić swym urokiem, ponieważ lokacje generowane proceduralnie szybko stają się powtarzalne. Mimo pewnej losowości łatwo się zorientować, że tak naprawdę biegamy wzdłuż i wszerz bliźniaczo podobnych do siebie miejscówek.

Żeby było zabawniej, losowość w tworzeniu kolejnych korytarzy nie ma żadnego wpływu na poziom trudności. Z czasem coraz częściej zaczynają pojawiać się tutejsze odpowiedniki trampolin czy miejsca pozwalające przyczepić hak celem sprawnego zajęcia wyższej pozycji na arenie. Niemniej da się skutecznie przeprowadzić atak bez sztucznych ułatwień.

Wyrok zapadł

Osobiście nie sądzę, że *Saros* ma szansę poważnie nakręcić sprzedaż PlayStation 5, więc kompletnie nie rozumiem decyzji biznesowej dotyczącej jego wyłączności na konsolach Sony. To porządnie zrobiony tytuł na jedno przejście i tyle. Dlatego najlepiej będzie odpalić go, gdy trafi do PS Plusa.

Skąd zatem określenie „Returnal 1.5"? Moim zdaniem kupowanie najnowszej gry Housemarque za pełną kwotę mija się z celem, ponieważ **przygoda Arjuna Devraja sprawia wrażenie raczej samodzielnego dodatku do „poprzedniczki" aniżeli pełnoprawnego dzieła**. Nie oznacza to jednak, że jest to rzecz gorsza od *Returnala*. Cóż, najprościej porównać obie produkcje Finów do *Marvel's Spider-Mana* oraz wydanego później *Milesa Moralesa*. Podobnie jak w tamtym przypadku fani „pierwowzoru" powinni być raczej zadowoleni. Ja byłem. |CDA|

OKIEM JAKUBA „JAQPA" DMUCHOWSKIEGO

OCENA **7**

Mimo że Housemarque zdecydowało się na świeży start, nowa gra Finów to w zasadzie *Returnal 2. Saros* powiela większość zalet oraz niedociągnięć swojego poprzednika, tylko ubiera je w nieco wygodniejsze ciuszki.

Recenzję autorstwa Jaqpa znajdziesz na cdaction.pl.

Najpierw dash, później tarcza.

8

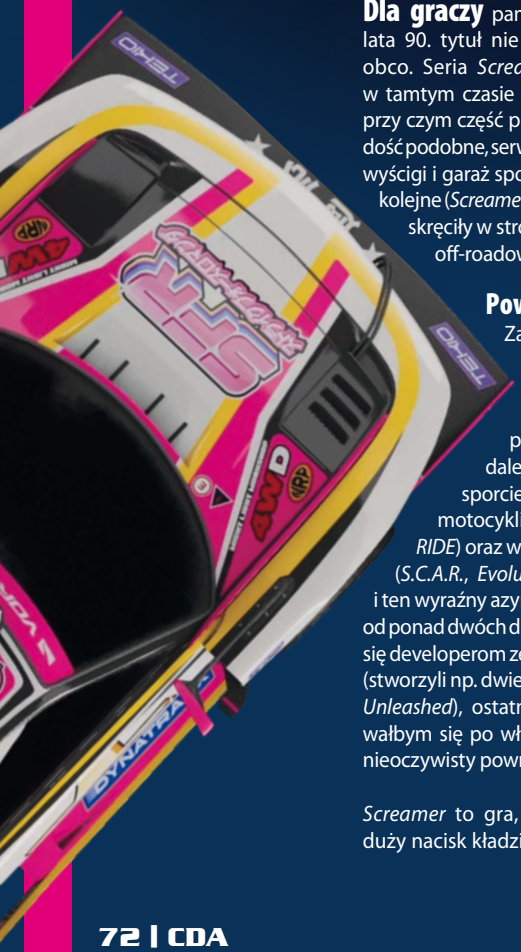
- \+ to nie bezpośredni, acz ewidentny sequel *Returnala* (no i super)
- \+ wspaniały, przemyślany styl artystyczny
- \+ mechanika tarczy
- \+ świetny gunplay
- \+ bywa ładnie
- \+ to kawał solidnej gry
- − to nie bezpośredni, acz ewidentny sequel *Returnala* (i niewiele więcej)
- − powtarzalność etapów
- − nieangażująca historia
- − gra na raz

PLATFORMY PC, PS5, XSX PRODUCENT MILESTONE WERSJA PL NAPISY
GRALIŚMY NA PC WYŚCIGI, ZRĘCZNOŚCIOWA

Screamer

Poczuł wiatr w zakolach: **Eugeniusz Siekiera**

***Screamer* to tygiel, w którym wymieszano kilka nietuzinkowych pomysłów, a efekt jakimś cudem się klei i sprawia wrażenie spójnej, sensownej wizji. To produkcja dziwna, ale szalenie grywalna, na swój sposób futurystyczna, lecz stworzona w staroszkolnym duchu. Prawdziwie wybuchowa mieszanka!**



Dla graczy pamiętających szalone lata 90. tytuł nie powinien brzmieć obco. Seria *Screamer* doczekała się w tamtym czasie aż czterech odsłon, przy czym część pierwsza i druga były dość podobne, serwując zręcznościowe wyścigi i garaż sportowych fur, a dwie kolejne (*Screamer Rally* i *Screamer 4x4*) skręciły w stronę rajdowych bądź off-roadowych klimatów.

Powrót do źródeł

Za pierwsze trzy z wymienionych tytułów odpowiadało studio Milestone, później jednak, choć dalej skupione na motorsporcie, poszło w kierunku motocykli (serie *SBK*, *MotoGP*, *RIDE*) oraz względnego realizmu (*S.C.A.R.*, *Evolution GT*, cykl *WRC*) i ten wyraźny azymut przyświecał mu od ponad dwóch dekad. I choć zdarzyło się developerom zejść z obranej ścieżki (stworzyli np. dwie odsłony *Hot Wheels Unleashed*), ostatnie, czego spodziewałbym się po włoskiej ekipie, to tak nieoczywisty powrót do korzeni.

Screamer to gra, która absurdalnie duży nacisk kładzie na warstwę fabularną, element raczej pomijany w ścigałkach, a w najlepszym razie totalnie marginalizowany. Tymczasem tutaj **scenariusz przeładowany jest dialogami przedstawionymi w formie gadających głów** pojawiających się na tle statycznych plansz (na wzór visual novel), rzadziej filmów przerywnikowych stworzonych przez japońskie studio Polygon Pictures, inspirowanych anime z końcówki ubiegłego stulecia.

Szybkie fury i chińskie bajki

Sercem gry jest tzw. Turniej i to właśnie w nim odblokowujemy kolejne tory, pojazdy i przypisanych im kierowców, a także elementy kosmetyczne dla samochodów i masę innej drobnicy. Warto więc w pierwszej kolejności pochylić się nad kampanią fabularną, nim spróbujemy swych sił w pozostałych trybach, tam bowiem na samym początku nie ma czego szukać.

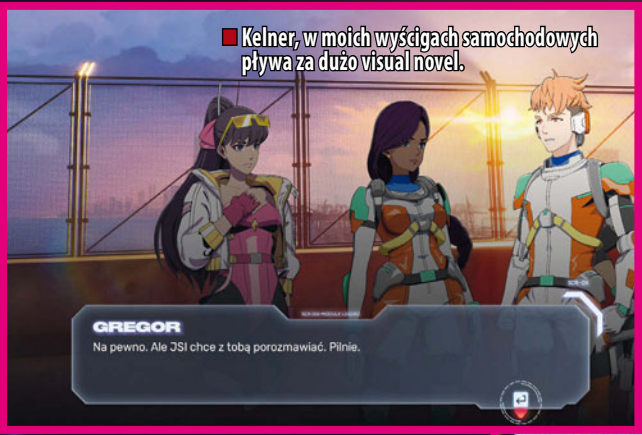
Historia kręci się wokół wyścigów ulicznych, w których jest do zgarnięcia sto miliardów dolarów. Mamy tu szereg skonfliktowanych postaci i pięć trzyosobowych teamów rywalizujących ze sobą na zamkniętych trasach. Przez scenariusz przewija się motyw zemsty i uwielbienia, nadwyrężonego zaufania i przyjaźni, korporacyjnych machinacji i wiele innych tematów.

Opowieść jest całkowicie liniowa i skacze między drużynami, naświetlając perspektywę każdego kierowcy z osobna, ale okazuje się też zakręcona jak słoik z babcinymi powidłami i z czasem staje się balastem, odciągając zbyt często uwagę od samej rozgrywki. Szczerze mówiąc, scenarzyści przedobrzyli, bo próbowali upchnąć zbyt wiele grzybów w tym barszczu, nie wątpię jednak, że znajdą się amatorzy „chińskich bajek" traktujący całość jak nietypowe anime, w którym proporcje między oglądaniem a graniem rozłożono mniej więcej po równo.

Sprechen Sie Deutsch?

Spodobało mi się natomiast to, jak wszystko się ze sobą spina, a kolejne misje fabularne wynikają z ostatnich rozmów i wydarzeń. Innymi słowy, kampania nie ogranicza się do szeregu wyścigów, w których liczy się tylko miejsce na podium.

Raz gnamy gdzieś pod presją uciekającego czasu lub zaliczamy checkpointy, raz liczy się wynik całej drużyny, a innym razem próbujemy staranować konkretnego przeciwnika, wykonać perfekcyjne drifty bądź idealne boosty. I niemal zawsze wytyczne do zrealizowania są wynikiem snutej w tle historii. Nawet ekspresowe odrodzenie się po zgonie na torze spleciono ze światem przedstawionym, bo wiąże



Kelner, w moich wyścigach samochodowych pływa za dużo visual novel.

Na żyletki!

się z nowatorskim systemem Echo zainstalowanym we wszystkich furach, który umożliwia zarówno reset pojazdu, jak i ożywienie jego kierowcy.

Osobliwe wydało mi się rozwiązanie, by postacie nawijały w ojczystych językach, ale i to zostało wyjaśnione fabularnie, w świecie przyszłości każdy bowiem dysponuje wszczepionym w głowę chipem tłumaczącym w czasie rzeczywistym wszystkie rozmowy. Cóż, my takiego nie posiadamy, więc pozostaje czytać napisy, chyba że są wśród was poligloci mówiący po japońsku, włosku, niemiecku i w kilku innych językach. Wtedy luz.

Twin-stick racing game

Warto dodać, że niecierpliwi mogą niekończącą się paplaninę szybko przeklikać albo nawet od razu pominąć cały dialog. I szczerze powiedziawszy, opcje te bardzo kuszą, bo znaczna część rozmów to pusty, niepotrzebnie rozciągnięty słowotok, a gdy wreszcie lądujemy na asfalcie, paląc gumy na linii startu, są powody do mruczenia.

To ledwie przedsmak nietypowych rozwiązań. **Drugą nowinkę stanowi półautomatyczna skrzynia** – co prawda w odpowiednim momencie sama wrzuca wyższy bieg, ale daje niewielkie okienko na to, byśmy mogli zrobić to my, co zapewnia krótkiego boosta, a przede wszystkim zapełnia wskaźnik Sync widoczny w górnej części ekranu. Fajne i praktyczne rozwiązanie, które skojarzyło mi się od razu

Nie spodziewałem się po włoskim studiu takiego powrotu do korzeni.

Zacznijmy od sterowania, które wprowadza niemałe zamieszanie i z automatu zawyża próg wejścia, choć nie przez wyśrubowany poziom trudności, lecz nasze przyzwyczajenia z innych arcade'owych wyścigów.

Otóż lewy analog tradycyjnie służy do skręcania, jednak prędkości są tutaj oszałamiające, zakręty zdradliwe, a promień skrętu mizerny. Tu w sukurs przychodzi **druga gałka, odpowiedzialna za driftowanie. Zamiast więc dusić ręczny, operujemy jednocześnie dwoma analogami.** Nauka, by nie obijać się na każdym kroku o bandy, a przy tym nie wytracać na zakrętach prędkości, jest kluczowa od pierwszych minut rywalizacji.

z aktywnym przeładowaniem spluw w serii *Gears of War*.

System naczyń połączonych

Wspomniany pasek Sync został podzielony na kilka jednostek; naładowanie każdej daje możliwość aktywacji dopalacza. Nawet tutaj twórcy nieco namieszali – można skorzystać z gwałtownego przyspieszenia wtedy, kiedy się chce, ale warto to robić precyzyjnie i puścić przycisk w odpowiednim momencie, by efekt trwał dłużej. Przypomina to trochę QTE, ale jest na tyle proste, że nie ma problemu, by wyrobić sobie nawyk właściwego operowania boostem.

Pewnie myślisz, że to już wszystko. Przez jakiś czas też tkwiłem w takim przekonaniu, ale drugi rozdział kampanii podbija stawkę i wybiera przemoc. Jest to związane z pojawieniem się nowego wskaźnika na górze ekranu; zwie się Entropią i również podzielono go na kilka części. Po naładowaniu dwóch **możemy odpalić atak Strike, czyniąc z naszego pojazdu na krótką chwilę broń, która zamieni pojazd trafionego przeciwnika w dymiący wrak**. Pamiętajmy, że system Echo natychmiast przywróci rywala do świata żywych, więc nikogo tak naprawdę nie kasujemy bezpowrotnie, a jedynie zyskujemy parę cennych sekund przewagi.

Zapytasz, czy można przed atakami Strike jakoś się bronić. Oczywiście, że tak. Służy do tego Tarcza, która pochłania Sync. Ochrona bywa zbawienna, ponieważ jadąc na czele wyścigu, nie mamy kogo atakować, sami zaś lądujemy na celowniku rywali wąchających nasze spaliny. Jak ładować wskaźnik Entropii? Przez „wydawanie" Syncu. Cudowna jest współzależność zaimplementowanych systemów, bo dosłownie wszystkie są ze sobą powiązane. Im »

OKIEM WOJCIECHA TARCZYŃSKIEGO

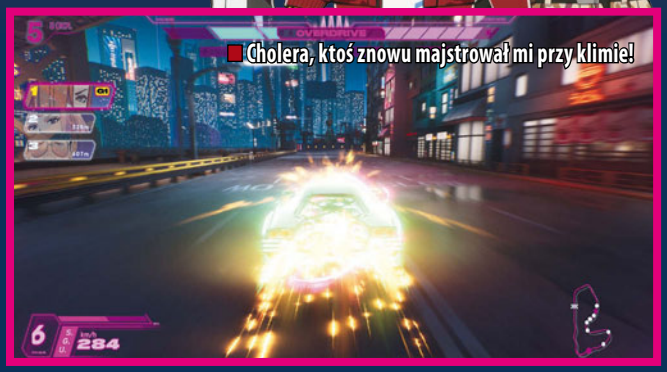
OCENA **8+**

Screamer to tytuł wyjątkowy, takich oryginalnych ścigałek przecież już się nie robi. A JEDNAK!

Recenzję autorstwa Wojtka znajdziesz na cdaction.pl.

Co poza kampanią?

Screamer oferuje kilka trybów do wyboru: wyścigi klasyczne i zespołowe, a także wyzwania punktowe i overdrive, atak czasowy oraz zaliczanie checkpointów. Grać można solo lub przez sieć, ale warto zaznaczyć, że dzieło studia Milestone pozwala na lokalną zabawę na podzielonym ekranie, i to aż czterem osobom jednocześnie. By jednak cieszyć się dużą liczbą torów i samochodów, musimy je odblokować w ramach postępów w kampanii fabularnej.


Cholera, ktoś znowu majstrował mi przy klimie!

częściej samemu zmieniasz bieg, tym więcej przyspieszasz, a to pozwala na częstsze złomowanie wrażych aut, co z kolei ładuje ci Sync i koło się zamyka. Istne perpetuum mobile.

Graj, jak musisz, a nie, jak chcesz

Cały ten system jest spójny i naprawdę dobrze przemyślany, choć trochę wymusza na graczu określony styl jazdy. Jeśli chciałbyś olać wszystkie te przyspieszenia, eliminacje i długie ślizgi na zakrętach, to cóż, możesz, ale wielkiej kariery nie wróżę. **Nawet na średnim poziomie trudności znakomita większość wyścigów to rywalizacja na żyletki**, gdzie w jednej chwili przez drobny błąd spada się niekiedy o kilka pozycji, by straty już nie odrobić do samej mety. A mówimy o jeździe, w której wszystkie powyższe wspaniałości są skrupulatnie wykorzystywane, biegi zmieniamy ręcznie, konkurentów w miarę możliwości kasujemy, a w każdy zakręt wchodzimy z optymalną prędkością.

Gdyby tak podejść do tego jak do każdej innej ścigałki, pierwsze miejsce na podium wydaje się poza zasięgiem. Niemniej jak już wgryziemy się w nietypowe mechaniki, zabawa staje się emocjonująca i angażująca, by nie powiedzieć uzależniająca, bo szybko łapiemy bakcyla „jeszcze jednego wyścigu". A gdy czujemy flow i korzystamy ze wszystkich systemów, zwycięstwo to tylko formalność. Do czasu, ponieważ gra serwuje przedziwne skoki poziomu trudności i raz na kilka(naście) trafia się etap, który na „łatwym" okazuje się większą zmorą niż pozostałe na najwyższym. Niekiedy stajemy w szranki z przeciwnikami już na starcie zostawiającymi nas w tyle i zdającymi się nie popełniać żadnych błędów. Sztuczna inteligencja wjeżdża w tych momentach zdecydowanie za mocno, a nam pozostaje rwać włosy z głowy i próbować do skutku.

Cyberpunk i anime w jednym stały domu

Nie znajdziemy tu dużej otwartej mapy, jak w wielu współczesnych grach wyścigowych. **Twórcy postawili na zamknięte trasy (łącznie ponad 30 odcinków) rozlokowane w czterech biomach tematycznych.** Pędzimy m.in. arteriami rozświetlonego neonami miasta przyszłości Neo Rey (etapy w deszczu wyglądają obłędnie), przez spaloną słońcem pustynię i wśród rażących zielenią drzew rezerwatu. Jeśli coś może przeszkadzać na trasach, to niewielka liczba skrótów czy alternatywnych ścieżek, a także pewna hermetyczność i brak widocznego życia na poboczach, ale gdy świat za oknem rozpędzonego bolidu zamienia się w kolorową smugę, nie ma czasu na wyłapywanie takich detali.

Szybko łapiemy bakcyla „jeszcze jednego wyścigu".

Mocną stroną dzieła Milestone jest z całą pewnością spójna wizja artystyczna. **Gra nie celuje w realizm, przypomina prędzej szalenie barwną animację**, która w umiejętny, a jednocześnie nieprzesadzony sposób korzysta z cel-shadingu. Solidnie prezentują się również bolidy – oczywiście fikcyjne, ale wyglądają świetnie i mocno futurystycznie. Szkoda tylko, że zmieniać w nich można jedynie elementy kosmetyczne; na parametry silnika czy właściwości jezdne nie mamy żadnego wpływu. Unreal Engine 5, napędzający *Screamera*, tym razem nie daje powodów do narzekań: obraz jest ostry, animacje płynne, a optymalizacja wzorowa. Oprawę wizualną dobrze uzupełnia ścieżka dźwiękowa, która tętni gitarowymi bądź synthwave'owymi brzmieniami.

Cieszy, że Włosi nie poszli na skróty, próbując nam sprzedać muzealną skamielinę w podbitych rozdzielczościach i odrestaurowanych teksturach. Miast tego zdecydowali się zaserwować swoisty reboot, w którym postawili na charakterną stylistykę i obezwładniające poczucie prędkości, a samym gameplayem nawiązali do takich klasyków jak *Ridge Racer* czy nawet... *Wipeout*.

Czy *Screamer* okazał się grą wartą grzechu? Zdecydowanie tak! |CDA|

Grillujemy!

Tryb Overdrive to coś w rodzaju mocy ostatecznej. Można go odpalić, gdy wypełniony zostanie wskaźnik Entropii; nasz pojazd zamienia się wtedy w jednego z jeźdźców apokalipsy, pędzący ponad trzysta na godzinę pocisk z napisem „śmierć", którym hurtowo złomujemy wszystkich jak leci. Jest to jednak broń obosieczna, co równoważy potężną moc – wystarczy w tym trybie zahaczyć o barierki, by samemu zamienić się w płonącą skwarkę.

8

- \+ gdy już złapiemy rytm, wciąga jak bagno
- \+ sporo przemyślanych, zazębiających się mechanik
- \+ rozbudowana kampania fabularna...
- \+ ...i kilka dodatkowych trybów
- \+ przyjemny zręcznościowy model jazdy
- \+ charakterna grafika i klimatyczna muzyka
- \+ dobra optymalizacja
- \+ sporo rzeczy do odblokowania
- \- mocno przegadana kampania
- \- gwałtowne skoki poziomu trudności
- \- tuning wyłącznie kosmetyczny
- \- brak modelu zniszczeń z prawdziwego zdarzenia

Jak smrodzić spalinami, to tylko na łonie natury.

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

Retro #10 znajdziesz w punktach sprzedaży prasy, na Allegro oraz na sklep.cdaction.pl.

Sklep CD-Action

Allegro

Wolisz PDF-a? Zeskanuj kod:

Świeże, Dobre, Niezależne

Wcina „rogaliki", jakby jutra miało nie być: **9kier**

Tylko jedna gra z tego przeglądu nie uległa czarowi proceduralnie generowanych elementów. Nie narzekam – poniżej perełki ostatniego kwartału.

Mewgenics

PC | taktyczna, roguelite, koty | Edmund McMillen, Tyler Glaiel

Uważam za wielką stratę fakt, że *Mewgenics* nie otrzymało w *CDA* przynajmniej czterostronicowej recenzji, bo zdecydowanie na to zasługuje – to obecnie moja gra roku i wątpię, by cokolwiek innego miało szansę ją zdetronizować. Co ciekawe, od czasu pierwszej zapowiedzi zdążyłam o powstającej produkcji ojca *The Binding of Isaac* tysiąc razy zapomnieć, bo kilkanaście lat czekania to lekka przesada; ponownie zainteresowałam się nią dopiero na początku roku, gdy usłyszałam, że to nie tylko symulacja, lecz także roguelite'owa gra taktyczna. ***Mewgenics* okazało się rajem dla fanów kotów, tur i głupiego humoru, a że spełniam te warunki, nie mogłam się w tytule nie zakochać.** Zwłaszcza że oprawa audiowizualna jest wybitna – niemal wszystkie świetnie zaśpiewane utwory z potyczek z bossami natychmiast zaczynają mieszkać w głowie bez płacenia czynszu.

Tutaj ruja nigdy się nie kończy.

Wśród przeciwników znajdziesz koty, zombiaki, kaktusy, płody, duchy i dziesiątki innych stworzeń.

Rozgrywka polega z jednej strony na hodowli miauczących czworonogów – rozmnażaniu ich, meblowaniu domu dla poprawy statystyk, sprzątaniu odchodów – a z drugiej na wysyłaniu ich na taktyczne potyczki na proceduralnie generowanych mapach w rozmaitych krainach. Jej największą siłą jest przeogromne zróżnicowanie kocich zdolności, z których część została odziedziczona lub wynika z mutacji, a część losuje się na początku podejścia. W połączeniu z przedmiotami, wydarzeniami lo(l)sowymi i szeregiem klas zwierzaków sprawia to, że możesz wyprawić na 20 ekspedycji taką samą kompozycję (np. tank, łowca, mag i wojownik), a każdorazowo będzie się nimi inaczej grało. Dziś mój wynalazca może skupić się na tworzeniu botów, jutro jakiś inny będzie zmieniał rodzaje broni jak rękawiczki; jeden z druidów okaże się jednostką w pełni wspierającą, kolejny ruszy do walki wręcz bądź skoncentruje się na przywoływaniu chowańców. Nie sądzę, bym kiedykolwiek trafiła na turówkę o aż takiej liczbie wariacji.

Gigantyczną frajdę sprawia mi odkrywanie wszelkiej maści synergii, a także odblokowywanie kolejnych fragmentów zaskakująco potężnej, podzielonej na misje główne i poboczne fabuły – ta kręci się wokół pewnego naukowca i rozmaitych zagrożeń dla małego miasteczka. **Według McMillena jej ukończenie zajmuje ponad 200 godzin, a wymaksowanie gry przeszło 500.** Dość powiedzieć, że mój steamowy licznik pokazuje 176 i... mam dopiero 61%. Oraz ambitny plan, by kiedyś dobić do setki. Przynajmniej!

Titanium Court

PC | logiczna, tower defense, przygodowa
AP Thomson

Współtwórca *Consume Me* absolutnie oczarował mnie swoją przedziwną hybrydą, zwłaszcza surrealistycznym klimatem tytułowego Tytanowego Dworu. Ten ostatni pojawia się w zasadzie znikąd, a jego królową bardzo szybko okazuje się zdziwiona tym faktem... postać gracza. Co więcej, tajemnicza, wypełniona magią kraina ulega cyklom odbudowy i destrukcji, po śniadaniu chodzi się na wojnę będącą szeregiem proceduralnie generowanych bitew w stylu „połącz trzy", a wszystko to zrealizowano w konwencji spektaklu teatralnego przeplatanego licznymi nawiązaniami do bejsbolu. I animacjami z paleniem papierosów. I z sedesem.

Zanim jednak wrzucicie to kuriozum do szuflady z napisem „nisza zeskrobana z dna gara", dodam, że ***Titanium Court* otrzymało główną nagrodę w czasie gali prestiżowego Independent Games Festival**, a także trafiło na listę finalistów w trzech innych kategoriach (projekt, innowacyjność, narracja).

Szalenie wciągające roguelike'owe wojenki składają się najpierw z etapu przygotowań – przesuwania i „zbijania" pól, gromadzenia zasobów, zakupów i interakcji – a później wystawiania jednostek i automatycznych walk. Pomiędzy potyczkami bohaterka eksploruje rozmaite pomieszczenia nieustannie zmieniającego się dworu, rozmawia z zamieszkującymi go postaciami oraz próbuje odkryć prawdę na temat siebie i tego dziwacznego miejsca.

Błogosławieni kibice, którzy na boisku głośno dopingują swoją drużynę.

Granatowo-różowo-kremowa grafika buduje oniryczną atmosferę, a relaksująca, pełna gitar muzyka przypomina trochę „*Balatro* na wakacjach". Co więcej, tytuł nieustannie burzy czwartą ścianę – dość powiedzieć, że jednym z bohaterów gry jest samouczek, który w demie wykopał mnie chwilę przed walką z bossem. **Myślałam, iż po kilku godzinach potencjał *Titanium Court* się wyczerpie, lecz po niemal 12 nadal wychodzę na dwór (hy, hy) niemal każdego wieczoru** – żałuję tylko, że z powodu premiery chwilę przed redakcyjnym deadline'em nie dałam jeszcze rady produkcji ukończyć. Cóż, do majowego CD-Action Expo na pewno się uda!

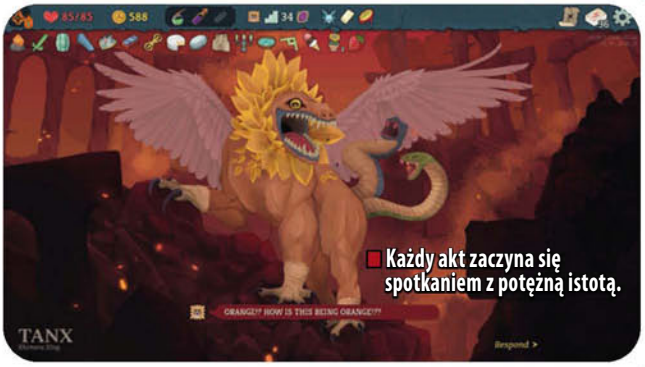
Slay the Spire II

PC | karcianka taktyczna, roguelike, kooperacja, wczesny dostęp | Mega Crit

To niesamowite, ile *Slay the Spire* zrobiło dla branży gier niezależnych – wywołało boom na karciane „rogaliki", który jeszcze się nie skończył. **Znajdująca się obecnie we wczesnym dostępie „dwójka" została zbudowana na podobnych fundamentach co poprzedniczka** – ba, trzy z pięciu postaci to bohaterowie znani z pierwszej odsłony. W sequelu dołączyli do nich Nekromantka i Monarcha. Szkieletka w szatach maga potrafi przywoływać kościstą dłoń, która może być buffowana, traktowana jako dodatkowy pancerz i wykorzystywana do atakowania.

Ciekawą – choć nie tak innowacyjną, bo wykorzystywaną także w serii *Monster Train* czy *Wildfroście* – mechaniką jest możliwość nakładania na przeciwników szczególnego statusu, który pod koniec tury zabija, gdy jego wartość wynosi więcej niż zdrowie nieszczęśnika. Nekromantka wykorzystuje też eteryczne karty i dusze pozwalające choćby na dobieranie. Z kolei siedzący na podtrzymywanym przez sługusów tronie Monarcha ma w rękawie dwa główne asy. Pierwszym jest specjalna broń, którą może ulepszać w kolejnych rundach aż do zakończenia walki.

Mechanicznie wróg ten przypomina gigantyczną głowę z pierwszej odsłony.


Każdy akt zaczyna się spotkaniem z potężną istotą.

Drugim – mechanika gwiazdek, czyli specjalnej waluty potrzebnej do używania potężniejszych kart, co należy brać pod uwagę podczas budowania talii, by nie zostać z mnóstwem many i ręką w nocniku.

Oczywiście w „dwójce" prócz unikatowych bohaterów należy spodziewać się nowych wydarzeń losowych i przeciwników, jednak wszystko to blednie przy przełomowej zmianie w serii – trybie kooperacji. *Slay the Spire II* przypomina dzięki temu swój planszowy odpowiednik, w którym gracze mogą wykonywać akcje w dowolnej kolejności, a nawet zagrywać karty czy mikstury na innych członków drużyny. **Przyznam, że jak wizja co-opa rzadko wywołuje we mnie emocje cieplejsze niż obojętność, tak wspólnych podejść do sequela *Slay the Spire* wyczekuję z entuzjazmem.** Tyczy się to zarówno standardowych „runów", w których da się zresztą wspólnie wspinać po kolejnych, coraz bardziej wymagających szczeblach trybu *Ascension*, jak i wyzwań dziennych. To porządnie zrealizowana, wciągająca taktyczna karcianka – nawet w obecnej wczesnej wersji. I żałuję tylko, że twórcy z Mega Crit zdecydowali się na tak bezpieczny sequel. Co stałoby się, gdyby faktycznie puścili wodze fantazji?

Vampire Crawlers: The Turbo Wildcard from Vampire Survivors

PC, XSX | karcianka taktyczna, roguelite | poncle, Nosebleed Interactive

Hitowe *Vampire Survivors* dało początek nowemu gatunkowi gier, lecz przyznaję, że pikselowi krwiopijcy nie porwali mnie aż tak bardzo jak choćby wzorowane na nich *Pesticide Not Required*. Ucieszyła mnie więc wieść, że kolejna produkcja poncle to nie sequel, tylko osadzona w tym samym uniwersum taktyczna karcianka. Znane z *Vampire Survivors* postacie, rodzaje broni, ewolucje i elementy oprawy połączono z pierwszoosobową „skokową" eksploracją kolejnych pięter zróżnicowanych map oraz turową walką, w której należy przeciwników zabijać lub przynajmniej odsuwać.

Unikatową mechaniką okazuje się **diablo wkręcający system budowania kombinacji kart – od najtańszych do najdroższych**. Przykładowo: gdy wykonasz akcję za zero many, a od razu po niej za jeden, druga będzie miała wzmocniony efekt, tym potężniejszy, im dłuższy łańcuch zagrań. Przy buildach stworzonych pod dobieranie i przywracanie energii można robić naprawdę spektakularne kombo. Przyznaję, że zdarza mi się w ogóle nie patrzeć na intencje przeciwników, bo tak bardzo skupiona jestem na składaniu szalonego ciągu. Do tego wszystkiego dochodzą drobne bonusy znajdowane w trakcie „runu" oraz możliwość podkręcania kart jak w *Wildfroście*.

Między ekspedycjami do lasów, na mosty i do mleczarni (serio, serio) gracz wkłada zdobyte monety w odblokowywanie permanentnych ulepszeń i postaci – każdą gra się trochę inaczej ze względu na startowy ekwipunek oraz otrzymywane premie – a także dodatkowe miejsca na klejnoty na kartach. Te ostatnie są już naprawdę drogie i odnoszę wrażenie, że musiałabym grać chyba co wieczór przez pół roku, by wykupić każdy element. Jestem zresztą niemal pewna, że to nie wszystko, co oferuje taniutkie *Vampire Crawlers*, ale prowadzący Moraś dyszy mi nad ramieniem i musicie zadowolić się wrażeniami z pierwszych 12 godzin. Mam jednak nadzieję, że przetestujecie karciankę na własnej skórze. **Muzyka daje po uszach, animacje po oczach, co wraz z dynamiczną eksploracją i walką tworzy efekt miejscami wręcz przebodźcowujący.** Zróbcie sobie tylko przysługę i nie zwiedzajcie lokacji WSAD-em i QE, bo zdecydowanie wygodniej robi się to na klawiaturze za pomocą kursorów.

Nieważne, że nic nie widać, póki jest głośno i się świeci.

Goblin Sushi

PC | gotowanie, roguelike, wczesny dostęp | Old Cake Factory

Nie przepadam za gotowaniem w grach, jeśli wszystkie dania trzeba przygotować na wczoraj, bo restauracja pęka w szwach, a w co-opie (*Overcooked*, *PlateUp!*) wręcz nie cierpię. Na szczęście kulinarne *Goblin Sushi* nie dość, że jest singlowe, to jeszcze zawiera elementy znane z roguelike'ów. W tym przypadku odnosi się to do buildów, które tytułowy stworek buduje z rozmaitych przepisów i ulepszeń. **Każde podejście zaczyna z jednym daniem, np. prostym onigiri, po czym stopniowo poszerza swój repertuar.**

Jedynie od gracza – i oczywiście od tego, jakie opcje ma akurat do wyboru – zależy, na czym będzie koncentrować się jego kuchnia. Może skupić się na potrawach dwuskładnikowych bądź budować gigantyczne, wieloelementowe sashimi, bądź kompletnie porzucić przygotowywanie tytułowego sushi i serwować szaszłyki z kurczakiem lub steki rybne. Ba, istnieje możliwość wyspecjalizowania się w daniach z kupy... Goście przychodzą i odchodzą – albo najedzeni, albo zniecierpliwieni i wkurzeni. Taśmy transportowe suną nieprzerwanie, blender przerabia przyszykowane składniki na rozmaite napoje, coś przypala się na grillu, zawijam kolejne rolki, kończy się kawior, wskakuje nowe ulepszenie i... cholera, zapomniałam włączyć ryżowar, a głodne gobliny zaczynają się denerwować! Co gorsza, do restauracji wkroczył właściciel placówki, który czeka – podobnie jak w *Doli lokatora* – na czynsz, więc trzeba szybko dozbierać brakującą gotówkę. Nagle sześć kucharek ze znanego powiedzenia wcale nie wydaje się taką złą opcją!

Dlaczego nie mogę zapłacić czynszu w onigiri?!

Przyssałam się do produkcji, kiedy tylko zadebiutowała we wczesnym dostępie, i dość szybko dotarłam do chyba najwyższego poziomu trudności. Tego ostatniego nie dałam wtedy rady pokonać, ale i tak, mimo okropnie wciągającej dynamicznej rozgrywki, miałam poczucie, że grze przydałoby się więcej zawartości w kwestii ulepszeń, sprzętów, a być może nawet projektów kuchni. **Marzy mi się, by otrzymała pełnoprawną kampanię albo przynajmniej szereg specjalnych wyzwań z niesprzyjającymi warunkami początkowymi** – podobnie jak *Monster Train 2*. Oczywiście *Goblin Sushi* nie jest tytułem tak dużym, więc nie spodziewam się nie wiadomo czego, ale wierzę, że z mechaniki można wycisnąć jeszcze więcej. Niewykluczone zresztą, że moje życzenia się spełnią, bo developerzy wydali już trzy aktualizacje, a czas siedzenia produkcji w early accessie oszacowali na rok lub dłużej.

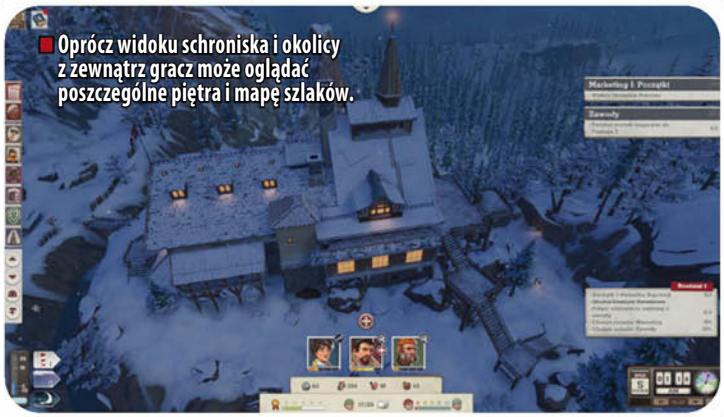
eprasa.pl | 718986413

Above the Snow

PC | tycoon, schronisko górskie | Above the Desk

To jeszcze jedna gra, która wyszła w drugiej połowie kwietnia, niedługo przed ostateczną datą zrzucenia tego przeglądu <*w tle ponownie słychać dyszenie*> – ale tak ciekawa i przyjemna, iż musiałam o niej napisać, zwłaszcza że stworzona została przez polskie studio. Urocze schronisko górskie w Alpach, drewno, kominek, wygodne fotele, leniwie prószący śnieg, a w okolicy szczyty, które aż proszą się, by je zdobywać... Brzmi to jak idealne miejsce na urlop, niestety **zadaniem gracza jest dbanie o to, by to zapuszczone siedlisko doprowadzić do jako takiego porządku**.

Lokalna burmistrzyni stawia kolejne wymagania, bohaterowie dwoją się i troją, by goście schroniska nie zamarzli i nie zabrakło im jedzenia, a także przygotowują bezpieczne trasy. To bardzo ciekawy aspekt *Above the Snow*, bo trzeba stworzyć je odcinek po odcinku z myślą o turystach o określonych preferencjach. Przykładowo: miłośnicy natury marzą o spacerach przez malownicze lasy, niedzielni wspinacze łakną łatwych ścieżek o niskim nachyleniu, a profesjonaliści wręcz przeciwnie. Zabezpieczenie tras łańcuchami i poręczami, zawieszenie znaków – to wszystko okazuje się kosztowne i spoczywa na głowie bohaterów, podobnie jak logistyka związana z samym ośrodkiem. Duże drzewko technologii pozwala na stopniowy rozwój kompleksu: od wznoszenia i ulepszania budynków pomocniczych, takich jak drewutnia czy wypożyczalnia sprzętu, przez zwiększenie opłacalności dostaw, po zakup terenu bądź nowe rodzaje mebli wpływających na oczekiwania i zadowolenie gości.



Oprócz widoku schroniska i okolicy z zewnątrz gracz może oglądać poszczególne piętra i mapę szlaków.

Pomimo wielu opcji gracz nie ma tak dużo pracy jak choćby w *Planet Zoo*. Tak, zawsze jest coś do zrobienia – drewno do narąbania, zasoby do zamówienia drogą lądową lub śmigłowcem, osobista misja jednego z bohaterów, trasa do stworzenia czy, najważniejsze, pies do wyszczotkowania – lecz większością zajmują się pracownicy schroniska po przydzieleniu ich do poszczególnych zadań. Kiedy to piszę, jestem po zaledwie dwóch niedługich sesjach w *Above the Snow*, ale już mam problem ze wspomnianym drewnem... Szczerze wierzę, że wraz z rozwojem fabuły – która zresztą pozytywnie mnie zaskoczyła, gdyż okazała się pełnokrwistym scenariuszem – pojawią się kolejne grywalne postacie, bo moje obecne harują od rana do nocy. Liczę też na trochę więcej elementów ogarnianych ręcznie, ponieważ zdarzają mi się długie przestoje, w czasie których czekam tylko i śledzę ilość zasobów, zadowolenie gości oraz stopień ukończenia poszczególnych zleceń. Dla osób szukających w grach ekonomicznych relaksu *Above the Snow* może okazać się strzałem w dziesiątkę.

Skull Horde

PC | autobitewniak, roguelite | 8BitSkull

Oj, długo zastanawiałam się, na którą grę przeznaczyć ostatnie pół strony tego przeglądu – finalnie stwierdziłam jednak, że o polskim tower defense *Minos* i survivalowej strategii *Dead in Antares* macie jeszcze szansę usłyszeć, a o *Skull Horde* niekoniecznie. **Gracz wciela się w nim w nekromantę, a dokładniej w jego latającą czaszkę, po czym prowadzi wojska przez rozmaite lochy**, od czasu do czasu korzystając z unikatowej zdolności specjalnej. Żołnierze trzymają się w miarę blisko, ale atakują kogo popadnie – przypomina to mechanizmy znane z *Sea Salt*, *Worship* i *The Unliving*.

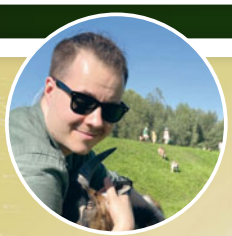
Każde podejście do *Skull Horde* składa się z kilku pięter, na których wypada się streszczać – piasek w klepsydrze po prawej nieustannie się przesypuje, a kiedy się ona obróci, pojawiają się dodatkowe stwory i rozgrywka robi się trudniejsza. Z jednej więc strony im szybciej, tym większa szansa na sukces; z drugiej – oznacza to eksplorację po łebkach i mniej lootu. Najlepiej sprawdza się oczywiście złoty środek, pod warunkiem że ekstra czas spędzony na mapie nie zostanie zmarnowany, tylko przeznaczy się go na opcjonalne wyzwania, rzeź przeciwników dla dodatkowej waluty, zakupy czy otwieranie skrzyń z nagrodami. Wśród tych ostatnich znajdują się małe, stopniowo sumujące się modyfikatory do statystyk oraz relikty różnej rzadkości, pasywnie wpływające na rozgrywkę.

Równie ważne okazuje się to, co dzieje się pomiędzy piętrami lub w znalezionym po drodze sklepie – gracz otrzymuje możliwość rekrutowania żołnierzy. Mechanicznie przypomina to *Teamfight Tactics*, bo trójka wojowników tej samej klasy – a tych jest wiele, od niepoważnych kmiotków, przez bębniarzy, włóczników i snajperów, po magów ognia i tłuste golemy – przemienia się w jedną wyższego poziomu. Dodatkowo do każdego oddziału przypisane są słowa klucze (np. dystansowe, horda), więc drużynę komponuje się także poprzez synergię poszczególnych profesji. **Potęga ekipy rośnie zresztą po każdym zawalonym „runie", gdyż pomiędzy podejściami następuje permanentny rozwój**, przy czym tu – w przeciwieństwie do choćby opisywanego wcześniej *Vampire Crawlers* – jest on powiązany z konkretnym bohaterem. Każdy z nich ma w sobie coś ciekawego – jeden skupia się wyłącznie na tanich, słabych jednostkach, które nie awansują, inny przypina się do swoich żołnierzy łańcuchem, wzmacniając ich statystyki – a do tego oferuje osobne, unikatowe drzewko rozwoju. Tyle radości za niecałe trzy dychy! **|CDA|**

Zaskakująco świeża, jak na grę o nieumarłym.

POZNAJ NAS (TROCHĘ) LEPIEJ

IMIĘ I NAZWISKO: Łukasz Morawski
KSYWA: Moraś
W CD-ACTION OD: 2022
W CD-ACTION DO: Końca świata i dzień dłużej.
STANOWISKO: Redaktor prowadzący *CDA*
ULUBIONA PLATFORMA DO GIER: Ta, na której aktualnie gram.
ULUBIONA GRA/SERIA: Kiedyś *Metal Gear Solid*, dzisiaj chyba też (a może *Resident Evil*?).
GRA/SERIA, KTÓREJ NIE ZNOSZĘ: Nie czaję *Skyrima*.
TEKST, Z KTÓREGO JESTEM NAJBARDZIEJ DUMNY: *Mario po godzinach* w *CDA* 02/2024, bo świetnie się bawiłem podczas prac nad nim i udało mi się przemycić do niego masę absurdalnego oraz „żenującego" humoru, który bardzo lubię.
ARTYKUŁ Z CD-ACTION, KTÓRY PODOBAŁ MI SIĘ NAJBARDZIEJ: Pierwszy do głowy przyszedł mi artykuł *Ćwierć wieku na orbicie* (03/2025) autorstwa Krigora, więc chyba ten!
NAJLEPSZE WSPOMNIENIE Z CD-ACTION: Dzień, w którym Barnaba zaproponował mi poprowadzenie projektu książki *Gry, które trzeba znać*. Nie sądziłem, że ta krótka wiadomość tak bardzo zmieni moje życie.
NAJGORSZE WSPOMNIENIE Z CD-ACTION: Powrót do domu po CDA Expo 2025. Po rozstaniu się z redakcją poczułem ogromną pustkę i smutek. Niby gadamy ciągle na Discordzie, ale zobaczyć na żywo tych wariatów to coś pięknego.
NAJLEPSZY „PEŁNIAK" DOŁĄCZONY DO CD-ACTION: *Bad Day L.A.*, ponieważ był to pierwszy tytuł, który zrecenzowałem (amatorsko, na jakiś niewielki blog, ale jednak). Od tego „pełniaka" zaczęło się moje pisanie o grach.
NAJBARDZIEJ WKURZAJĄCA OSOBA W REDAKCJI: Nie jestem osobą konfliktową, więc staram się też nie wkurzać na ludzi, z którymi pracuję. Tylko miłość nas uratuje!
NAJZABAWNIEJSZA OSOBA W REDAKCJI: Ta redakcja to jeden wielki żart. Żartowałem! A tak serio – śmiechu u nas nie brakuje, każdy dba o to, żeby było wesoło.
ULUBIONA OSOBA Z REDAKCJI: Kocham wszystkich, ale gdybym musiał adoptować jedną osobę, to wybrałbym Huwera. To jest tak pocieszna morda i człowiek o tak dobrym sercu, że nie widzę innej opcji.
NAJBARDZIEJ PROFESJONALNA OSOBA W REDAKCJI: CormaC, bo jest nie tylko zorganizowany, ale też kreatywny, szczegółowy, oczytany, inteligentny, a i przy ogromnym zaangażowaniu w pracę zawsze znajdzie czas, żeby rzucić żartem, który mnie rozśmieszy. Gdybym chciał być kiedyś... człowiekiem, chciałbym być jak CormaC.
NAJBARDZIEJ NIEZORGANIZOWANA OSOBA W REDAKCJI: Bastian. Choć może nie tyle niezorganizowany, ile chaotyczny. W tym chaosie jest jednak piękno i powstają z tego piękne rzeczy.
NAJBARDZIEJ POTRZEBNA OSOBA W REDAKCJI: Lidka, bo ogarnia sprawy, o których my nawet nie myślimy, a bez nich to wszystko pewnie by szlag trafił.
NAJBARDZIEJ KREATYWNA OSOBA W REDAKCJI: Jedni są kreatywni w projektowaniu rozkładówek, inni w planowaniu wydań specjalnych, pisaniu tekstów czy organizacji pracy, a i znajdą się osoby, które... potrafią wymyślić niesamowite historie, aby usprawiedliwić niewyrobienie się z terminem. Tu tak naprawdę wszyscy są kreatywni!
OSOBA Z REDAKCJI, NA KTÓRĄ ZAWSZE MOGĘ LICZYĆ: Patryk. Nie dość, że jest fenomenalnym korektorem, to w dodatku bardzo mi pomaga podczas wysyłek. Jeszcze nigdy się na nim nie zawiodłem i jestem pewien, że tak już pozostanie.
OSOBA Z REDAKCJI O NAJDZIWNIEJSZYCH ZAINTERESOWANIACH: Krigor kiedyś wspominał o stawianiu nagrobków. Opowiadał też wiele innych historii. O niektórych raczej nie mogę napisać, dlatego wskazuję na niego.



IMIĘ I NAZWISKO: Hubert Pomykała
KSYWA: Huwer
W CD-ACTION OD: 2021
W CD-ACTION DO: Końca
STANOWISKO: Huwer
ULUBIONA PLATFORMA DO GIER: Aktualnie PS5, a niegdyś GBA, które w 2001 roku przywiózł mi z Brazylii mój tata. Prosiłem go o *Wario Land 4*, ale finalnie dostałem *Spider-Mana: Mysterio's Menace*. I bardzo, kurka, dobrze, ponieważ Pajęczaka kochałem wtedy nad życie.
ULUBIONA GRA/SERIA: *Dark Souls* i stare odsłony cyklu *Metal Gear Solid*. „Piątka" nie. Nie, nie, nie.
GRA/SERIA, KTÓREJ NIE ZNOSZĘ: Średnio przepadam za *LoL-em*, *Stalkerem* oraz *Borderlandsami*.
TEKST, Z KTÓREGO JESTEM NAJBARDZIEJ DUMNY: Recenzja *Wednesdays* na cdaction.pl. Zabrzmi to bardzo górnolotnie, ale wiem, że będę wspominał ją nawet na łożu śmierci. Nigdy nie planowałem własnego coming outu związanego z tematyką ww. gry niezależnej, ale jeżeli pomogłem choć jednej osobie załagodzić wewnętrzny ból, który mi samemu po latach pracy nad materią wciąż potrafi zrujnować całe dni, to warto było zdobyć się na odwagę. Dorzucę, że w chwili publikacji tej recenzji z przerażenia dosłownie trzęsły mi się dłonie.
ARTYKUŁ Z CD-ACTION, KTÓRY PODOBAŁ MI SIĘ NAJBARDZIEJ: Wszystkie teksty publicystyczne rajmunda i Morasia. Bardzo lubię styl pisania obu kolegów. Czytam je zresztą ich głosami – na stałe zapisały się w huwerowej głowie.
NAJLEPSZE WSPOMNIENIE Z CD-ACTION: Mój pierwszy tekst w princie (03/2021, okładka z *Hitmanem*). Test myszki gamingowej, he, he. Byłem tak szczęśliwy, że kupiłem aż trzy egzemplarze magazynu.
NAJGORSZE WSPOMNIENIE Z CD-ACTION: Wypowiedzenia dla redakcji wręczone na dwa tygodnie przed moją przeprowadzką do Wrocławia (oh boy, marzenie dołączenia do „Ekszyna" legło w gruzach!).
NAJLEPSZY „PEŁNIAK" DOŁĄCZONY DO CD-ACTION: Raczej nienajlepszy, ale bardzo ciepło wspominam *Scrapland*. Swego czasu mocno wkręciłem się w tę produkcję.
NAJBARDZIEJ WKURZAJĄCA OSOBA W REDAKCJI: Zgniję, a nie odpowiem!
NAJZABAWNIEJSZA OSOBA W REDAKCJI: Moraś
ULUBIONA OSOBA Z REDAKCJI: Nie mogę ci powiedzieć.
NAJBARDZIEJ PROFESJONALNA OSOBA W REDAKCJI: Bastian
NAJBARDZIEJ NIEZORGANIZOWANA OSOBA W REDAKCJI: Bastian
NAJBARDZIEJ POTRZEBNA OSOBA W REDAKCJI: CormaC
NAJBARDZIEJ KREATYWNA OSOBA W REDAKCJI: Tu są sami kreatywni ludzie. I to poniekąd właśnie dlatego ta praca jest aż tak wspaniała.
OSOBA Z REDAKCJI, NA KTÓRĄ ZAWSZE MOGĘ LICZYĆ: Najbliżej serca mam rajmunda oraz Morasia.
OSOBA Z REDAKCJI O NAJDZIWNIEJSZYCH ZAINTERESOWANIACH: Lubię żaby, więc chyba nie jestem odpowiednim człowiekiem do oceniania nietypowych zajawek.

IMIĘ I NAZWISKO: Grzegorz Karaś
KSYWA: Krigor
W CD-ACTION OD: 2007
W CD-ACTION DO: ...póki mnie nie wyrzucą. :)
STANOWISKO: Typ od sprzętu
ULUBIONA PLATFORMA DO GIER: PC
ULUBIONA GRA/SERIA: *Quake III Arena*, *Spec Ops: The Line*, *Unreal*, serie *Battlefield*, *Baldur's Gate*, *Counter-Strike*, *Call of Duty*.
GRA/SERIA, KTÓREJ NIE ZNOSZĘ: Trochę jak w *Misiu* – to te, w które nie gram. Alergię mam jednak na *Simsy* i wszelkie tytuły spod znaku soulslike – gdy próbuję w nich robić to samo ileś tam razy, dociera do mnie, że szkoda mi na to umykających z życia godzin.
TEKST, Z KTÓREGO JESTEM NAJBARDZIEJ DUMNY: Ostatnio bardzo fajnie mi wyszedł materiał o człowieku, który zabił Xboksa – znajdziecie go w poprzednim numerze *CD-Action*.
ARTYKUŁ Z CD-ACTION, KTÓRY PODOBAŁ MI SIĘ NAJBARDZIEJ: Recenzja *Unreala* wieki temu, chyba w dużej mierze zdefiniowała mnie jako gracza.
NAJLEPSZE WSPOMNIENIE Z CD-ACTION: Chlanie piwska po godzinach na Sukiennicach przy jakimś *Guitar Hero* z resztą ekipy.
NAJGORSZE WSPOMNIENIE Z CD-ACTION: Złamany obojczyk i konieczność składania

IMIĘ I NAZWISKO: Dawid Bojarski
KSYWA: spikain
W CD-ACTION OD: 13 lat
W CD-ACTION DO: Ostatniej kropli krwi!
STANOWISKO: Szef działu wideo
ULUBIONA PLATFORMA DO GIER: Nintendo 3DS
ULUBIONA GRA/SERIA: *Golden Sun*
GRA/SERIA, KTÓREJ NIE ZNOSZĘ: „Nie mam takiej gry" będzie przewijającą się odpowiedzią, ale nic chyba nie poradzimy na to, że ekonomiczniej jest mieć grę gdzieś, niż jej nie lubić. Życie jest krótkie.
TEKST, Z KTÓREGO JESTEM NAJBARDZIEJ DUMNY: „Dumny" najbardziej jestem prawdopodobnie z któregoś z materiałów na naszym kanale YouTube (a jeżeli musi to być tekst, to niech będzie, że ze scenariusza!). Żeby jednak aż tak nie oszukiwać: najbardziej wartym uwagi tekstem z ostatnich kilku miesięcy jest zapewne ten o dziwnych patentach Nintendo. Oczywiście z magazynu *CD-Action Switch*, który miałem przyjemność poprowadzić.
ARTYKUŁ Z CD-ACTION, KTÓRY PODOBAŁ MI SIĘ NAJBARDZIEJ: Albo powiem *Tetris. Historia przekrętu* DaeLa w *CDA* 05/2018, albo będę przez trzy godziny myślał, jaki nowszy tekst tego samego autora podobał mi się jeszcze bardziej. A na końcu przypomnę sobie, że muszę również wziąć pod uwagę wszystkie teksty Crossa, i się rozpłaczę, że całe porównywanie trzeba zacząć od początku.
NAJLEPSZE WSPOMNIENIE Z CD-ACTION: Każde CD-Action Expo!
NAJGORSZE WSPOMNIENIE Z CD-ACTION: Jest ich kilka i wszystkie wiążą się z rozstaniem.
NAJLEPSZY „PEŁNIAK" DOŁĄCZONY DO CD-ACTION: *Zanzarah: The Hidden Portal*, tylko nikt o tym nie wiedział – ale teraz to chociaż ktoś się dowie!
NAJBARDZIEJ WKURZAJĄCA OSOBA W REDAKCJI: Bastian
NAJZABAWNIEJSZA OSOBA W REDAKCJI: Moraś
ULUBIONA OSOBA Z REDAKCJI: Bastian. A on pewnie nie wpisał mnie tutaj, więc teraz będę musiał udawać, że nie jest mi przykro.
NAJBARDZIEJ PROFESJONALNA OSOBA W REDAKCJI: Wybór jest cholernie trudny, bo zespół składa się w dużej części z osób wręcz skrajnie profesjonalnych. Do tego stopnia, że rodzą się z tego czasem problemy. Ale odpowiem: Patryk, nasz szef działu korekty.
NAJBARDZIEJ NIEZORGANIZOWANA OSOBA W REDAKCJI: Wybór jest cholernie trudny, bo zespół składa się w dużej części z osób wręcz skrajnie niezorganizowanych. Do tego stopnia, że rodzą się z tego czasem problemy. Ale odpowiem: ja.
NAJBARDZIEJ POTRZEBNA OSOBA W REDAKCJI: Smuggler. Albo Mac Abra.
NAJBARDZIEJ KREATYWNA OSOBA W REDAKCJI: Wybór jest cholernie trudny, bo zespół składa się... i tak dalej. Kreatywności nie da się zmierzyć, a już na pewno nie miałoby to sensu w takiej ekipie.
OSOBA Z REDAKCJI, NA KTÓRĄ ZAWSZE MOGĘ LICZYĆ: CormaC
OSOBA Z REDAKCJI O NAJDZIWNIEJSZYCH ZAINTERESOWANIACH: Krigor

IMIĘ I NAZWISKO: Ola Buniowska
KSYWA: bunia
W CD-ACTION OD: Prima aprilis 2025
W CD-ACTION DO: A co, jeśli to wszystko to bardzo długi żart?
STANOWISKO: E-commerce i logistyka
ULUBIONA PLATFORMA DO GIER: PS5
ULUBIONA GRA/SERIA: Aktualnie *Klara Obskurna: Ekspedycja 33*.
GRA/SERIA, KTÓREJ NIE ZNOSZĘ: Logiczne, że *FIFA*.
TEKST, Z KTÓREGO JESTEM NAJBARDZIEJ DUMNA: Maile do klientów. :D
ARTYKUŁ Z CD-ACTION, KTÓRY PODOBAŁ MI SIĘ NAJBARDZIEJ: Trudno wybrać jeden, jestem fanką tekstów DaeLa i Pawła Kicmana.
NAJLEPSZE WSPOMNIENIE Z CD-ACTION: Oczywiście Expo – adrenalina, ludzie, duma.
NAJGORSZE WSPOMNIENIE Z CD-ACTION: Oczywiście Expo – pożegnania i siniaki.
NAJLEPSZY „PEŁNIAK" DOŁĄCZONY DO CD-ACTION: Mam 11 lat, jestem za młoda na takie rzeczy.
NAJBARDZIEJ WKURZAJĄCA OSOBA W REDAKCJI: Bastian
NAJZABAWNIEJSZA OSOBA W REDAKCJI: Moraś nigdy nie przestanie mnie śmieszyć i zaskakiwać swoimi tekstami.
ULUBIONA OSOBA Z REDAKCJI: Nie no, przecież nie da się wybrać jednej...
NAJBARDZIEJ PROFESJONALNA OSOBA W REDAKCJI: rajmund to mój ulubiony człowiek do współpracy.
NAJBARDZIEJ NIEZORGANIZOWANA OSOBA W REDAKCJI: Pewnie Bastian albo Huwer. Najważniejsze, że jest wszystko w porządku, jest dobrze, dobrze robią, dobrze, wszystko jest w porządku. Dobre chłopaki.
NAJBARDZIEJ POTRZEBNA OSOBA W REDAKCJI: Wszyscy jesteśmy potrzebni, ale najbardziej Lidka.
NAJBARDZIEJ KREATYWNA OSOBA W REDAKCJI: Wybieram grafików i detepowców. <3
OSOBA Z REDAKCJI, NA KTÓRĄ ZAWSZE MOGĘ LICZYĆ: Plushowy!
OSOBA Z REDAKCJI O NAJDZIWNIEJSZYCH ZAINTERESOWANIACH: Krigor zdecydowanie.

komputerów, bo dedlajny – dorabiałem wtedy w *CDA* jako studentas, więc nie było zmiłuj. Po latach mam jednak do tego równocześnie jakiś sentyment – to czasy, które już nie wrócą.
NAJLEPSZY „PEŁNIAK" DOŁĄCZONY DO CD-ACTION: *Timeshock* – pierwszy pełnopłytowy „pełniak". Ta produkcja udowodniła mi, że poza moim zwyczajowym kręgiem zainteresowań są też inne cudowne rzeczy, na które warto się otworzyć. Staram się to robić jak najczęściej, nie tylko w grach.
NAJBARDZIEJ WKURZAJĄCA OSOBA W REDAKCJI: DaeL – ten to nawet o rzucaniu zapałkami do kibla napisałby tak cudowny materiał, że pamiętałbym o nim za każdym razem, spłukując wodę w toalecie.
NAJZABAWNIEJSZA OSOBA W REDAKCJI: Każdemu się zdarza coś fajnego rzucić – to zaleta pracy z inteligentnymi ludźmi.
ULUBIONA OSOBA Z REDAKCJI: Nie mam, nie mam też najmniej ulubionej – chyba to o nas dobrze świadczy, nie?
NAJBARDZIEJ PROFESJONALNA OSOBA W REDAKCJI: CormaC – to w dużej mierze dzięki niemu i jego wskazówkom dostajecie magazyny na najwyższym poziomie.
NAJBARDZIEJ NIEZORGANIZOWANA OSOBA W REDAKCJI: Ja? Większość pewnie napisze, że Bastian – ale u niego ma to swój urok. U mnie zaś przekłada się na wieczny syf na biurku.
NAJBARDZIEJ POTRZEBNA OSOBA W REDAKCJI: Każdy jest potrzebny – funkcjonowanie redakcji jest jak układanie jengi. Zabierzesz jeden klocek, zwłaszcza w okolicach wysyłki, i wszystko się rozsypuje.
NAJBARDZIEJ KREATYWNA OSOBA W REDAKCJI: Trudno powiedzieć, ale chyba Bastian, który staje na rzęsach, odmawiając sobie *Valoranta*, by nasze magazyny fajnie wyglądały. Może i głupi, ale zdolny. ;)
OSOBA Z REDAKCJI, NA KTÓRĄ ZAWSZE MOGĘ LICZYĆ: CormaC – zapytany o cokolwiek, rzadko odpisuje „Nie wiem", a jeśli już, to ma dobry powód.
OSOBA Z REDAKCJI O NAJDZIWNIEJSZYCH ZAINTERESOWANIACH: Wydaje mi się, że Huwer.

IMIĘ I NAZWISKO: Patryk Wypchło
KSYWA: –
W CD-ACTION OD: 2022 roku
W CD-ACTION DO: Nie chcę zapeszać.
STANOWISKO: Szef działu korekty
ULUBIONA PLATFORMA DO GIER: PS5
ULUBIONA GRA/SERIA: *Red Dead Redemption II*
GRA/SERIA, KTÓREJ NIE ZNOSZĘ: *League of Legends*
TEKST, Z KTÓREGO JESTEM NAJBARDZIEJ DUMNY: Recenzja *Ghost of Yōtei* – moja pierwsza Duża i Ważna Gra w *CDA*.
ARTYKUŁ Z CD-ACTION, KTÓRY PODOBAŁ MI SIĘ NAJBARDZIEJ: Ogółem publicystyka DaeLa; ponadto bardzo lubię, gdy Krigor pisze na tematy okołokosmiczne.
NAJLEPSZE WSPOMNIENIE Z CD-ACTION: Expo z 2023 roku; kolejne też były super, ale jednak nie wchodzi się dwa razy do tej samej rzeki, więc nie dostarczyły już TAKICH emocji jak to pierwsze.
NAJGORSZE WSPOMNIENIE Z CD-ACTION: Sprzątanie po Expo; tu już każde na równi.
NAJLEPSZY „PEŁNIAK" DOŁĄCZONY DO CD-ACTION: Wyjdę teraz na dziwaka, ale *CDA* kupowałem, jak było coś fajnego na okładce, a nie na płycie.
NAJBARDZIEJ WKURZAJĄCA OSOBA W REDAKCJI: Najbardziej to wkurzają wysyłkowe deadline'y.
NAJZABAWNIEJSZA OSOBA W REDAKCJI: W redakcji są same śmieszki.
ULUBIONA OSOBA Z REDAKCJI: Moraś; gość jest pracowity, przemiły, bardzo empatyczny i mega pozytywny. Cóż, wychodzi na to, że Moraś jest księżniczką Disneya.
NAJBARDZIEJ PROFESJONALNA OSOBA W REDAKCJI: CormaC, bez dwóch zdań.
NAJBARDZIEJ NIEZORGANIZOWANA OSOBA W REDAKCJI: Ale że tylko jedna?!
NAJBARDZIEJ POTRZEBNA OSOBA W REDAKCJI: Każdy dokłada swoją cegiełkę do tego, by *CD-Action* nadal istniało.
NAJBARDZIEJ KREATYWNA OSOBA W REDAKCJI: Nasi składacze i składaczki – prawdziwe dzieła sztuki im wychodzą.
OSOBA Z REDAKCJI, NA KTÓRĄ ZAWSZE MOGĘ LICZYĆ: Trudno powiedzieć, bo chyba nigdy nie spotkałem się z odmową pomocy.
OSOBA Z REDAKCJI O NAJDZIWNIEJSZYCH ZAINTERESOWANIACH: Nie wiadomo, ponieważ do tych najdziwniejszych pewnie się nie przyznała.

IMIĘ I NAZWISKO: Barnaba Siegel
KSYWA: b-side, dawniej Backside, dawniej Pogromca Hord
W CD-ACTION OD: lipca 2021
W CD-ACTION DO: ...póki mnie nie wywalą.
STANOWISKO: Szef cdaction.pl i dyrektor ds. projektów specjalnych
ULUBIONA PLATFORMA DO GIER: Chciałbym napisać „Switch" albo „PS5", ale w sumie to jednak pecet.
ULUBIONA GRA/SERIA: *Anno*, *Herosi*, *Gothic*, *Assassin's Creed*, a obecnie najbardziej jakakolwiek gra, która jest fajna i na którą mam czas.
GRA/SERIA, KTÓREJ NIE ZNOSZĘ: Kiedyś *WoW* – gra fajna, tylko nie da się słuchać ludzi gadających o niej na okrągło. Teraz z tego samego powodu to miejsce dumnie zajęła *Yakuza*.
TEKST, Z KTÓREGO JESTEM NAJBARDZIEJ DUMNY: Taki o estetyce weird east w *CDA* 10/2021, polecam (jest też dostępny, wyjątkowo, na cdaction.pl).
ARTYKUŁ Z CD-ACTION, KTÓRY PODOBAŁ MI SIĘ NAJBARDZIEJ: A żebym ja to pamiętał.
NAJLEPSZE WSPOMNIENIE Z CD-ACTION: Pierwsze Expo, które robiłem, czyli Wrocław 2023.
NAJGORSZE WSPOMNIENIE Z CD-ACTION: Moraś kazał pisać „jednym zdaniem", więc się nie zmieści.
NAJLEPSZY „PEŁNIAK" DOŁĄCZONY DO CD-ACTION: *Shogo*!!!
NAJBARDZIEJ WKURZAJĄCA OSOBA W REDAKCJI: Bastian
NAJZABAWNIEJSZA OSOBA W REDAKCJI: Moimi ulubionymi napojami są Mate Mate i włoskie oranżady limonkowe.
ULUBIONA OSOBA Z REDAKCJI: TOP 5 jedzenia to kebab, pizza, koreański kurczak, schabowy i spaghetti all'amatriciana.
NAJBARDZIEJ PROFESJONALNA OSOBA W REDAKCJI: Zdecydowanie Włochy, mogę tam spędzić resztę życia.
NAJBARDZIEJ NIEZORGANIZOWANA OSOBA W REDAKCJI: Streaming to wygoda, ale kino to fajne doznanie.
NAJBARDZIEJ POTRZEBNA OSOBA W REDAKCJI: Ojej, trudne. Jazz w różnych odmianach, rock z lat 60. i 70., disco, soul, funk, reggae i dub, elektronika z lat 70., współczesny ambient, afrobeat, muzyka wytwórni ~scape, polski doom/sludge, minimalizm. I fajne piosenki też lubię.
NAJBARDZIEJ KREATYWNA OSOBA W REDAKCJI: W wolnej chwili lubię spacer po lesie i dźwięki ptaszków.
OSOBA Z REDAKCJI, NA KTÓRĄ ZAWSZE MOGĘ LICZYĆ: 178 cm, but 44.
OSOBA Z REDAKCJI O NAJDZIWNIEJSZYCH ZAINTERESOWANIACH: 39 lat. Miałbym 40, ale przez rok chorowałem.

IMIĘ I NAZWISKO: Jakub Gańko
KSYWA: rajmund
W CD-ACTION OD: 2018
W CD-ACTION DO: ...samego końca – mojego lub jego.
STANOWISKO: Szef newsroomu cdaction.pl
ULUBIONA PLATFORMA DO GIER: Któraś z „PlayStation" w nazwie.
ULUBIONA GRA/SERIA: *Castlevania*, *Silent Hill*, *Fallout*.
GRA/SERIA, KTÓREJ NIE ZNOSZĘ: Bardzo chciałbym zmienić ten stan rzeczy, ale chyba już nigdy nie wyleczę się z alergii na rogueliki.
TEKST, Z KTÓREGO JESTEM NAJBARDZIEJ DUMNY: Ten o Lovecrafcie z obecnego wydania wyszedł nieźle, jednak bardzo ciepło wspominam, gdy w kontekście newsa o *High On Life* mogłem opowiedzieć więcej o filmie *Młody T-Rex*.
ARTYKUŁ Z CD-ACTION, KTÓRY PODOBAŁ MI SIĘ NAJBARDZIEJ: Pewnie powinienem tu wspomnieć któryś tekst śp. EGM-a sprzed lat (np. recenzję *American McGee's Alice*), ale z ostatnich numerów niech będzie *Świt megakorporacji* DaeLa. Chciałem *Deus Eksa* i cyberpunku, skończyłem z książką greckiego ekonomisty o technofeudalizmie.
NAJLEPSZE WSPOMNIENIE Z CD-ACTION: Gdy CormaC napisał mi po moim pierwszym newsie na cdaction.pl, że się tutaj przydam.
NAJGORSZE WSPOMNIENIE Z CD-ACTION: Gdy na jakiś czas musiałem się rozstać z redakcją.
NAJLEPSZY „PEŁNIAK" DOŁĄCZONY DO CD-ACTION: *Alone in the Dark 3*. Nie żeby to była wybitna gra, ale skusiła mnie do kupienia pierwszego *CDA* i już zostałem na stałe.
NAJBARDZIEJ WKURZAJĄCA OSOBA W REDAKCJI: Moraś, bo nigdy nie uda mi się być tak miłym jak on (ale nie przestanę próbować!).
NAJZABAWNIEJSZA OSOBA W REDAKCJI: Lubię poczucie humoru wielu osób tutaj, ale duet spikain & Bastian trudno by było pobić.
ULUBIONA OSOBA Z REDAKCJI: No proste, że Huwer, a także cały newsroom cdaction.pl, dzięki któremu nigdy się nie nudzę.
NAJBARDZIEJ PROFESJONALNA OSOBA W REDAKCJI: CormaC, który regularnie staje na głowie, aby wszystko było zapięte na ostatni guzik. Gdybym kiedyś jednak musiał dorosnąć, to chciałbym być jak on.
NAJBARDZIEJ NIEZORGANIZOWANA OSOBA W REDAKCJI: Ba... a niech będzie Barnaba dla odmiany. ;)
NAJBARDZIEJ POTRZEBNA OSOBA W REDAKCJI: Bez Buni nie dostawalibyście nowych „Ekszynów", więc to chyba wyczerpuje temat, ale o Lidce też warto wspomnieć.
NAJBARDZIEJ KREATYWNA OSOBA W REDAKCJI: A kto tu nie jest kreatywny?
OSOBA Z REDAKCJI, NA KTÓRĄ ZAWSZE MOGĘ LICZYĆ: Patryk. Zawsze rozwieje wszelkie językowe wątpliwości, ma ogromną wiedzę, dzięki której każdy tekst staje się tylko lepszy, a do tego jest ciepłą i empatyczną osobą.
OSOBA Z REDAKCJI O NAJDZIWNIEJSZYCH ZAINTERESOWANIACH: Z tych, o których wiem, zdecydowanie Krigor.

IMIĘ I NAZWISKO: Jerzy Poprawa
KSYWA: Mac Abra, Smuggler, Peter Pan, Ogre, Ugly Joe, Matt Riggs itd.
W CD-ACTION OD: 1996
W CD-ACTION DO: ...dziś
STANOWISKO: Redaktor, legenda
ULUBIONA PLATFORMA DO GIER: PC
ULUBIONA GRA/SERIA: Trylogie *Wiedźmin* i *Mass Effect*, *Steel Panthers*.
GRA/SERIA, KTÓREJ NIE ZNOSZĘ: Nie lubię *Dark Soulsów*, karcianek oraz sportowych.
TEKST, Z KTÓREGO JESTEM NAJBARDZIEJ DUMNY: Oby ten, który dopiero napiszę. Ale konkretny tekst to „ta gra kopnęła mnie w emocjonalny odpowiednik jąder".
ARTYKUŁ Z CD-ACTION, KTÓRY PODOBAŁ MI SIĘ NAJBARDZIEJ: Rozbawiła mnie recenzja *Praetorians* DaeLa (bodaj) w formie szekspirowskiej sztuki teatralnej.
NAJLEPSZE WSPOMNIENIE Z CD-ACTION: Pierwszy dzień pracy marzeń.
NAJGORSZE WSPOMNIENIE Z CD-ACTION: Ostatni dzień pracy zapewne?
NAJLEPSZY „PEŁNIAK" DOŁĄCZONY DO CD-ACTION: Subiektywnie to *HoMM*, a obiektywnie to chyba oba *Fallouty*, patrząc na czas, kiedy trafiły do pisma, i szok, jaki wywołały.
NAJBARDZIEJ WKURZAJĄCA OSOBA W REDAKCJI: Ja
NAJZABAWNIEJSZA OSOBA W REDAKCJI: Mac Abra albo Smuggler, sam już nie wiem.
ULUBIONA OSOBA Z REDAKCJI: Ja. Ta najbardziej nielubiana to też ja.
NAJBARDZIEJ PROFESJONALNA OSOBA W REDAKCJI: Nie mam pojęcia, ale chyba CormaC.
NAJBARDZIEJ NIEZORGANIZOWANA OSOBA W REDAKCJI: ...ja?
NAJBARDZIEJ POTRZEBNA OSOBA W REDAKCJI: Dostawca pizzy.
NAJBARDZIEJ KREATYWNA OSOBA W REDAKCJI: Allor tłumaczący, dlaczego jeszcze nie zrzucił screenów.
OSOBA Z REDAKCJI, NA KTÓRĄ ZAWSZE MOGĘ LICZYĆ: „Umiesz liczyć, licz na siebie".
OSOBA Z REDAKCJI O NAJDZIWNIEJSZYCH ZAINTERESOWANIACH: A co to są „dziwne zainteresowania" w sumie? Tu wszyscy mają dziwne zainteresowania.

IMIĘ I NAZWISKO: Daniel Bartosik
KSYWA: CormaC
W CD-ACTION OD: Wydania 13/2001.
W CD-ACTION DO: Trudno powiedzieć, bo szklana kula zaczęła mi śnieżyć i czekam na serwisantkę z Aretuzy.
STANOWISKO: Redaktor naczelny
ULUBIONA PLATFORMA DO GIER: Niedługo po premierze PS3 przesiadłem się z peceta na PlayStation i gram na konsolach Sony do dziś, choć coraz mniej podobają mi się poczynania tej firmy.
ULUBIONA GRA/SERIA: Kiedyś zdecydowanie cykl *Championship Manager* / *Football Manager*, ale kilka lat temu zdołałem zerwać z tym straszliwym nałogiem. Obecnie do miana mojej ulubionej serii najbliżej ma chyba *Like a Dragon* / *Yakuza* z przyległościami.
GRA/SERIA, KTÓREJ NIE ZNOSISZ: Nie istnieje taka. Jeśli coś mi się nie podoba, to się żegnamy – i to jest

IMIĘ I NAZWISKO: Krzysiek Freudenberger
KSYWA: Bastian
W CD-ACTION OD: 2013 roku
W CD-ACTION DO: Myślę, że jeszcze z rok i do widzenia.
STANOWISKO: Szef od obrazków, autor tekstów, jutuber-pasożyt, pajac
ULUBIONA PLATFORMA DO GIER: PC
ULUBIONA GRA/SERIA: *Red Dead Redemption II*, *Crash Bandicoot*, *World of Warcraft* i jego seria dodatków.
GRA/SERIA, KTÓREJ NIE ZNOSZĘ: Cokolwiek z Mario.
TEKST, Z KTÓREGO JESTEM NAJBARDZIEJ DUMNY: Recenzja *Crasha 4* (12/2020), najbardziej osobisty tekst w moim życiu.
ARTYKUŁ Z CD-ACTION, KTÓRY PODOBAŁ MI SIĘ NAJBARDZIEJ: Zapadł mi w pamięć jakiś stary tekst enkiego o technologiach przyszłości (komputery budowane atom po atomie rozwaliły mi wtedy mózg).
NAJLEPSZE WSPOMNIENIE Z CD-ACTION: Jak jako 13-letni smród siedziałem z pierwszym kupionym numerem *CD-Action* i (po zajaraniu się treścią) postanowiłem, że zostanę tam grafikiem, bo w sumie to lubię rysować.
NAJGORSZE WSPOMNIENIE Z CD-ACTION: Jak na praktykach strofował mnie Ghost, że źle procesor do płyty głównej montuję.
NAJLEPSZY „PEŁNIAK" DOŁĄCZONY DO CD-ACTION: *Driver: San Francisco*, bo kod z płyty wciąż działa i jest wart kupę pieniędzy.
NAJBARDZIEJ WKURZAJĄCA OSOBA W REDAKCJI: Bastian
NAJZABAWNIEJSZA OSOBA W REDAKCJI: Napisałbym, że spikain, bo robi śmieszne filmiki w internecie, ale to Moraś zrobił dla mnie fikołka.
ULUBIONA OSOBA Z REDAKCJI: spikain, bo potrafimy gadać o wszystkim i niczym godzinami. Powinniśmy odpalić podcast czy coś.
NAJBARDZIEJ PROFESJONALNA OSOBA W REDAKCJI: I co? Wszyscy napisali, że CormaC, nie? To ja napiszę, że szefowa Lidka i Bunia, bo byliśmy całkiem pod wrażeniem, jak organizacyjnie trzymają za mordę CD-Action Expo 2025.
NAJBARDZIEJ NIEZORGANIZOWANA OSOBA W REDAKCJI: DaeL. Ale to pewnie dlatego, że jakość tekstów jest wprost proporcjonalna do przekraczania terminów ich zsyłki do korekty i składu.
NAJBARDZIEJ POTRZEBNA OSOBA W REDAKCJI: Podnóżek Anusi. A tak naprawdę to Smuggler.
NAJBARDZIEJ KREATYWNA OSOBA W REDAKCJI: Ja. Jestem też najskromniejszy, jakby ktoś pytał.
OSOBA Z REDAKCJI, NA KTÓRĄ ZAWSZE MOGĘ LICZYĆ: A mogą być osoby? Mój zespół DTP, którego złożenia nigdy nie schodzą poniżej poziomu „ty, ładne to".
OSOBA Z REDAKCJI O NAJDZIWNIEJSZYCH ZAINTERESOWANIACH: Smuggler, Krigor i DaeL idą łeb w łeb. Trzy asy! Ale wojna! Ten, kto wygra, nie posiądzie się ze szczęścia (i będzie miał przewagę).

IMIĘ I NAZWISKO: Karol Laska
KSYWA: Laska jako nazwisko mi wystarczy.
W CD-ACTION OD: W grudniu 2023 przybyłem na ziemię „ekszynową".
W CD-ACTION DO: Do tak zwanej odcinki.
STANOWISKO: Szef działu recenzji, publicystyki i kultury na stronie internetowej *CD-Action*.
ULUBIONA PLATFORMA DO GIER: Do niedawna PlayStation, ale po złożeniu nowego peceta priorytety się zmieniły.
ULUBIONA GRA/SERIA: *Disco Elysium*
GRA/SERIA, KTÓREJ NIE ZNOSZĘ: *Heavy Rain*. Kompromitacja świata gier.
TEKST, Z KTÓREGO JESTEM NAJBARDZIEJ DUMNY: Pisany jeszcze w czasach pracy w GRYOnline.pl – byłem pierwszym dziennikarzem na świecie, który poinformował o rozłamie w ZA/UM.
ARTYKUŁ Z CD-ACTION, KTÓRY PODOBAŁ MI SIĘ NAJBARDZIEJ: Zdecydowanie branżowe śledztwa Chrzuszcza, w których pisał o gamedevowych patologiach.
NAJLEPSZE WSPOMNIENIE Z CD-ACTION: Każdy moment za gówniarza w lokalnym kiosku, kiedy chwytało się magazyn do łapy.
NAJGORSZE WSPOMNIENIE Z CD-ACTION: Gdy przeczytałem recenzję *Risena* i nie było mnie na niego stać.
NAJLEPSZY „PEŁNIAK" DOŁĄCZONY DO CD-ACTION: *World of Goo*, czyli kawał historii gier indie.
NAJBARDZIEJ WKURZAJĄCA OSOBA W REDAKCJI: Bastian mnie romantycznie napastuje, ale to urocze, nie wkurzam się.
NAJZABAWNIEJSZA OSOBA W REDAKCJI: Moraś, bo nawet nagrywa śmieszne filmiki. Czekam na taki ze słoikiem.
ULUBIONA OSOBA Z REDAKCJI: Pozdrawiam Barnabę za wyłapanie mnie na skraju bezrobocia parę lat temu, danie szansy zaistnienia w redakcji i profesjonalną opiekę 24/7 bez niedziel.
NAJBARDZIEJ PROFESJONALNA OSOBA W REDAKCJI: Na równi CormaC za całokształt organizacyjny i Patryk Wypchło za szczegółowość korektorską.
NAJBARDZIEJ NIEZORGANIZOWANA OSOBA W REDAKCJI: Powiedziałbym szczerze, że ja, ale chyba nikt o tym nie wie.
NAJBARDZIEJ POTRZEBNA OSOBA W REDAKCJI: No oczywiście, że Lidia, która dzielnie pilnuje, aby to wszystko trwało, rozwijało się i grało aż miło.
NAJBARDZIEJ KREATYWNA OSOBA W REDAKCJI: Pomysły na publicystykę DaeLa nigdy się nie znudzą. Zwłaszcza te psychologiczne oraz filozoficzne.
OSOBA Z REDAKCJI, NA KTÓRĄ ZAWSZE MOGĘ LICZYĆ: Plushowy jako czołowy polski żubrolog wspomoże i zawodowo, i życiowo.
OSOBA Z REDAKCJI O NAJDZIWNIEJSZYCH ZAINTERESOWANIACH: Człowiekiem od najróżniejszych opowieści, pasji oraz ciekawostek jest Krigor. Zapytajcie go o cokolwiek, a będziecie ukontentowani.

zazwyczaj koniec tematu. Nie obrażam się i nie latam po internetach, marudząc pod każdym postem o danej grze, płycie czy serialu, jaki znajdę.
TEKST, Z KTÓREGO JESTEŚ NAJBARDZIEJ DUMNY: Na pewno w ścisłej czołówce umieściłbym recenzję gry *Hellblade: Senua's Sacrifice*. Byłem już wtedy bardzo poważnie wypalony jako autor, a tym artykułem udowodniłem sam sobie, że wciąż potrafię napisać coś dobrego.
ARTYKUŁ Z CD-ACTION, KTÓRY PODOBAŁ MI SIĘ NAJBARDZIEJ: Liczę na to, że najlepszy artykuł w historii *CDA* wciąż jest przed nami, choć poprzeczka wisi cholernie wysoko. (Wiem, kiepski wytrych. I co mi zrobicie?)
NAJLEPSZE WSPOMNIENIE Z CD-ACTION: Klimat w redakcji we wrocławskim Rynku. Byłem tuż po studiach, dostałem już własne biurko, praca sprawiała mi ogromną satysfakcję, bo realizowałem na maksa marzenie z dzieciństwa i czułem, że biorę udział w czymś wspaniałym, a wydawnictwo jeszcze mi tej radości nie zatruwało.
NAJGORSZE WSPOMNIENIE Z CD-ACTION: Z rzeczy, o których jestem skłonny mówić publicznie, zdecydowanie wygrywa spotkanie w sprawie cdaction.pl, które opisałem w dodatku urodzinowym.
NAJLEPSZY „PEŁNIAK" DOŁĄCZONY DO CD-ACTION: *Fallout* w 1999 roku to była obiektywnie bardzo gruba rzecz, ale daliśmy też sporo nie tak głośnych, lecz zarąbistych gier, np. *Etherlords II*.
NAJBARDZIEJ WKURZAJĄCA OSOBA W REDAKCJI: Ta, która akurat z czymś zalega. :)
NAJZABAWNIEJSZA OSOBA W REDAKCJI: Za czasów stacjonarnej redakcji uwielbiałem słuchać na żywo barwnych opowieści dziwnej treści Mac Abry vel Smugglera (wiele z nich poznacie dzięki jego autobiografii – premiera w maju). Teraz, gdy w większości pracujemy zdalnie i żyjemy na Discordzie, najczęściej bawią mnie chyba wiadomości Morasia.
MOJA ULUBIONA OSOBA Z REDAKCJI: Ta, dzięki której mam akurat mniej na głowie. :)
NAJBARDZIEJ PROFESJONALNA OSOBA W REDAKCJI: Patryk, szef naszej korekty. Cieszę się, że go mamy.
NAJBARDZIEJ NIEZORGANIZOWANA OSOBA W REDAKCJI: Nie chcę wytykać palcem, więc napiszę tylko, że ksywka tej osoby zaczyna się na B, a kończy na „astian".
NAJBARDZIEJ POTRZEBNA OSOBA W REDAKCJI: Robimy niewielką ekipą tak dużo, że wyciągnięcie z naszej układanki dowolnego puzzla miałoby bolesne konsekwencje, ale w moim odczuciu wszystko rozsypałoby się natychmiast, gdyby zabrakło Lidki.
NAJBARDZIEJ KREATYWNA OSOBA W REDAKCJI: Bastian, który nie bez powodu jest naszym dyrektorem artystycznym. Ale jak widzę czasami wyjaśnienia dotyczące spóźnień z tekstami, to myślę sobie, że kreatywność ogólnie jest w nas silna. :)
OSOBA Z REDAKCJI, NA KTÓRĄ ZAWSZE MOGĘ LICZYĆ: Przede wszystkim ludzie, z którymi regularnie pracuję przy magazynach, czyli Moraś, Krigor (redaktorzy prowadzący odpowiednio *CDA* i *Retro*) oraz Patryk (szef działu korekty).
OSOBA Z REDAKCJI O NAJDZIWNIEJSZYCH ZAINTERESOWANIACH: Krigor. |CDA|

PARĘ SŁÓW OD WAS

Kiedy na naszej stronie internetowej opublikowałem newsa z prośbą o to, byście napisali swoje wspominki związane z CD-Action, nie sądziłem, że moja skrzynka zagotuje się od liczby wysłanych wiadomości. Z całego serca dziękuję za wszystkie maile! A teraz oddaję Wam przestrzeń...

ŁUKASZ „MORAŚ" MORAWSKI

W WIEKU pięciu lat pierwszy raz zobaczyłem *CD-Action* w sklepie dziadków. Pokazał mi je tata. Pozwalali mi wyciągać pismo z folii, czytać i instalować gry. Nie wszystko rozumiałem, ale jarałem się obrazkami. Dziadkowie w pewnym momencie zrezygnowali z prasy, a w mojej wsi nie było już gdzie jej kupić, więc dopiero jak zacząłem chodzić do szkoły w mieście, specjalnie wysiadałem przystanek przed nią, bo po drodze był kiosk. Pani zawsze odkładała mi jeden numer, nawet gdy na wystawę wchodził już nowy. **W szkole czytałem na przerwach, a potem w busie, myśląc o demach gier.** Po kilkuletniej przerwie wróciłem do *CDA* i od tamtej pory zbieram je regularnie – byłem nawet na „osiemnastce" we Wrocławiu. Dziś mam 28 lat, sporą kolekcję magazynów i w świat gier oraz *CD-Action* wprowadzam mojego dwuletniego syna. ***[Dariusz Szill]***

PRZEZ te blisko 30 lat kupowania oraz czytania *CDA* wspomnień nazbierało się mnóstwo. A to jednego razu Eld napisał, że się rozwodzi, i przy okazji dowalił Gem.iniemu, że jest Gej.mini (żarty niskich lotów zawsze mile widziane). Innym razem śp. El General Magnifico obwieścił, że jego ulubiony drink zwie się Tata z Mamą (spirytus + woda). Czarny Iwan na prima aprilis wrzucił reckę nieistniejącej gry o pakowaniu na siłce. W Action Redaction przeczytałem legendarne już listy o misiach (misjach) czy joysticku (zaczynał się mniej więcej tak: „Ujęłam go w dłoń", a Smuggler, ledwo wytrzymując ciśnienie, wspominał, że musiał tę treść cenzurować, bo momentami było zbyt pikantnie). Spadło mi także na głowę takie wielkie pudło, gdy czytałem *Majstersztyxa* w Na Luzie.

No i te kilkanaście lat temu, kiedy hobbystycznie pisywałem w różnych mediach, zobaczyłem swoją ksywę (tę samą od zawsze – choć głupia, mam do niej sentyment) m.in. w minifelietonie w GameWalkerze, przy zapowiedziach paru gier, gdy zostałem wyróżniony w konkursie na współpracownika, czy na łamach Action Redaction i w *ActionMagu*. **Pamiętam też, jak Marek Lenc ogłosił konkurs na miniopowiadanie w klimacie horroru, za które otrzymałem zestaw filmów klasy B (a nawet Z) na DVD.** Wisienka na torcie to obecność na ubiegłorocznym CDA Expo oraz zbicie paru piątek z obecną załogą. A to tylko pierwsze z brzegu rzeczy, które przychodzą mi na myśl. Cóż, nie zatrzymujcie się tam w redakcji, kolejne wspomnienia czekają na upload! ***[Krzycztow]***

MOJA przygoda z magazynem (trwająca do dziś) zaczęła się w lutym 1998, kiedy z błyskiem w oku kupiłem numer (który w stanie dobrym wciąż mam) z demem *Tomb Raidera II*. Byłem wtedy młody i niedoświadczony, zatem myślałem, iż przygody Lary są jednym z wielu „pełniaków" (nie znałem jeszcze idei wersji próbnej). Przez pierwsze lata moją uwagę skupiały zapowiedzi oraz recenzje – resztę stron uznawałem za „dorosłą publicystykę", więc nie dla mnie. Z czasem wydoroślałem... i dziś to artykuły wciągają mnie najbardziej. **Od tegoż lutego '98 nie opuściłem żadnego numeru** (jestem aktualnie prenumeratorem), choć w czytaniu utknąłem na 2016 roku (zabawy z dzieciakami pozytywnie zapełniają każdą chwilę). Wspieram zatem na bieżąco, tylko czas płynie szybciej, niż ja czytam. ***[Michał Korsak]***

JA WSPOMINAM najbardziej spotkanie z Jerzym Poprawą, który stanowił dla mnie inspirację. W tym, jak kształtowało się *CD-Action*, widać było jego pot oraz łzy. Zapisał się w mojej pamięci jako niezwykle pozytywna postać. Przyjechałem do Wrocławia odebrać nagrodę w konkursie Elektryzująca Pasja, który wygrałem, prezentując swoje czasopismo o grach mobilnych i sprzęcie.

Jako dzieciak **marzyłem, by zostać redaktorem *CDA*. Byłem na to jednak za młody, więc stworzyłem własne czasopismo, wydawane online w PDF-ie.** Nie chcąc robić konkurencji *CDA* (he, he), założyłem magazyn o mobilkach – najpierw składałem go w Wordzie, potem nauczyłem się InDesigna. I tak się rozwijało. W szczytowym momencie czytał to z milion osób. Spotkanie z Jerzym Poprawą w dniu odbioru tej nagrody było dla mnie przeżyciem, które wspominam do dziś, już jako 29-latek.

Jerzy, widziałem, że byłeś wówczas bardzo zmęczony, ale pozwoliłeś mi na wizytę i przyjąłeś z ogromną serdecznością. Pozwoliłeś nawet usiąść na swoim krześle. Łezka mi się wtedy w oku zakręciła. Teraz też. Pierdoły, ktoś powie. No pierdoły, a jakie mają znaczenie. Napisałem poprzednie zdanie i 10 minut myślałem, co dalej. Powiem krótko: dziękuję. ***[MarcinD]***

MÓJ pierwszy numer *CD-Action*? Był to jakoś rok 1998, siódma klasa podstawówki, trafił do mnie razem z moim pierwszym pecetem, dorzucony wraz z kilkoma innymi „gazetkami". Już nawet nie pamiętam, czy to dzięki sklepowi, czy rodzicom. No ale były dema i dało się na szybko w coś na tym świeżutkim komputerze popykać. Jakieś niecałe dwa lata później, podczas kolonii, dowiedziałem się, że *CDA* po raz pierwszy dorzuciło pełną wersję gry.

Dotychczas kupowałem magazyn raczej okazjonalnie (jak udało się rodziców namówić na wydatek bądź uzbierać z kieszonkowego). Gdy „pełniaki" pojawiły się na stałe, ja już też regularnie kupowałem pismo w kiosku – nie tylko dla pełnych wersji gier, bo w tamtych czasach *CDA* czytałem od deski do deski. **Ostatecznie zdecydowałem się na prenumeratę (to już początek technikum) i kontynuuję ją do dziś.**

Z pamiętnych momentów to mam jeszcze ten, gdy kolega stwierdził, że pozbędzie się swojej kolekcji *CDA*. Przejąłem wszystkie brakujące numery (a on resztę wystawił pod śmietnik dla antyfanów) i teraz mogę pochwalić się niemal pełną kolekcją.

To właśnie *CD-Action* zapoczątkowało też moją przygodę z programowaniem (kurs Pascala). Dziś czytam trochę z przyzwyczajenia, ale nadal sprawia mi to frajdę. ***[Feniks]***

DORABIAŁEM jako kierowca autobusu miejskiego. **Przerwy na pętlach są do lektury idealne, a na czas kursu *CDA* lądowało na podszybiu.** Pewnego razu jedziemy, z mojego głośnika akurat produkuje się Robert Plant, a pod kabiną pojawia się pasażer z problemem. Zamiast pytać, rzecze:

– No, pan słucha Zeppelinów, toś jest swój człowiek. To najlepszy zespół.
– No, jeden z lepszych.
– Nie, najlepszy. Dobrej pan muzyki słucha. O... – Spogląda na egzemplarz *CDA*. – *...To wciąż wychodzi? Super gazetka była!*

I już się uśmiechnąłem na to chwilowe uznanie (rzadkość!). Wróciliśmy do meritum sprawy, która pana przywiodła – pytał, jak dojechać do szpitala psychiatrycznego w Kobierzynie. Pomogłem. I straciłem pewność, czy ta „afiliacja" to jednak pozytywna rzecz była. (Zastrzeżenie: humor! Żadnych chorób psychicznych nie „szejmuję"!) ***[Radosław Kołodziej]***

PAMIĘTAM, JAK w redakcji panowała wolność słowa *(nic się w tej kwestii nie zmieniło – dop. Moraś)* i każdy numer przesiąknięty był zboczonym humorem *(dupa, cycki – dop. Moraś)*, od dyskusji w GameWalkerze, po dział Na Luzie, skończywszy na reklamach i komiksach Marka Lenca – zwłaszcza *Archiwum Iks*. Pamiętny jest też GW pod recenzją *Neverwinter Nights 2* – nabijano się wtedy, że *Wiedźmin* niedługo stanie w szranki właśnie z erpegami tego kalibru. Heh, kto by pomyślał, że jednak tak się stanie.

Zapadła mi też w pamięć świetna recenzja *San Andreas* (bodajże Huta) z dobrym poradnikiem, który w czasach bez internetu był naprawdę pomocny. (Swoją drogą gra zasługiwała na 10). Albo recenzje kaszanek Eugeniusza Siekiery. Najbardziej uśmiałem się przy jego opisie wrażeń z *Wilczego Szańca*. :D Te metody walk z czołgami – kopnięcia niczym Chuck Norris! Pozdro dla CormaCa za lubienie produkcji fabularnych, zwłaszcza *Gothiców* (i ich soundtracków), oraz Allora za przekonanie mnie do izometrycznych erpegów recenzją (i wcześniejszej zapowiedzi) *Neverwinter Nights 2*. ***[Andrzej]***

MOJA historia z *CD-Action* zaczęła się dzięki mojemu wujkowi. To on zainstalował gry na moim pierwszym komputerze i pokazał, jak przejść demo *Quake'a II*. Gdy zmarł, w jego rzeczach znalazłem m.in. płytę z hitami rock and rolla oraz... mój pierwszy numer *CDA*. Było to wydanie z *Fighting Force* na okładce (#24, maj 1998). Od tamtej pory **kupowałem czasopismo, gdy tylko miałem możliwość, a ostatecznie regularnie co miesiąc**. Gust muzyczny też pozostał, choć ewoluował w cięższe brzmienie. ;) Chciałbym zamieścić zdjęcie numeru, jednak w pewnym momencie zaginął, jak byłem jeszcze nastolatkiem... Szukałem go po domu przez tydzień, ale nie wiem, czy rodzice przez przypadek nie wyrzucili go podczas porządków lub przeprowadzki. Niemniej wspomnienia pozostaną. I wdzięczność dla wujka, że nawet po śmierci miał taki wpływ na moje życie. ***[Vilq88]***

MOIM pierwszym numerem był 01/1997 z *C&C: Red Alert* i *Tomb Raider* na okładce. **Zacząłem kupować CDA, zanim w ogóle miałem w domu peceta (stało się to kilka miesięcy później, oczywiście na komunię!).** Byliście dla mnie oknem na świat nie tylko gier, lecz także szeroko pojętej kultury: książek, komiksów, filmów i podróży. Z czasem zrozumiałem też, że chciałbym związać swoje profesjonalne życie z grami wideo, więc zacząłem od... praktyk w *CDA* na studiach. Później wskoczyłem do pierwszej polskiej ekipy Eurogamera, zahaczyłem się w kilku mniejszych studiach gier w marketingu, teraz natomiast pracuję z międzynarodową ekipą u wydawcy Wired Productions. Pomagam z influencerami, a także hobbystycznie dostosowuję ceny gier do rodzimego rynku i poprawiam niektóre polskie tłumaczenia. Nadal czytam, słucham i oglądam *CDA*. Dziękuję! <3 ***[Kamil Skuza]***

W WIEJSKIM sklepie, jako 13-latek, wypatrywałem *Clicka!* lub *Playa*. Listopadowy numer *CD-Action* z 2008 roku wziąłem z ciekawości, nieświadomy, że właśnie funduję sobie czytelniczy level up. Od numeru 04/2009 z czaszką na okładce i półnagą Rayne na płycie kupowałem regularnie już tylko *CDA*.

Zaczął się czas rytuałów: **chłonąłem teksty Huta, CormaCa i Berlina oraz czerpałem ze stylistycznej ascezy wczesnego Papkina**. GameWalkera i publicystykę czytałem w pierwszej kolejności. Gdy w 2015 roku wyczekiwałem werdyktu o *Wiedźminie 3*, na płycie znów zobaczyłem tę samą czaszkę. Wtedy po raz pierwszy pomyślałem o byciu redaktorem *CDA*, co prawie mi się udało trzy lata później. Na ten side quest czekam z uśmiechem, patrząc, jak ewoluuje Wasz magazyn. GG WP, Droga Redakcjo! ***[.js]***

Nastała nowa era! Koniec grania!

POSTAWILIŚCIE trudne zadanie przed czytelnikami, szczególnie tymi, którzy są z Wami od dekad (jak to brzmi!). W ciągu tych 30 lat każdy z nas przeszedł długą drogę, świat zmienił się nie do poznania. Mógłbym napisać o dziecinnej naiwności, gdy myślałem, że każdy opisywany przez Was program czy gra są dostępne na dołączonej płycie. Albo o wyjątkowych spotkaniach z Forumowiczami we Wrocławiu, połączonych z odwiedzinami w redakcji. Uświadomiłem sobie jednak, że to właśnie Wam poniekąd zawdzięczam to, czym zajmuję się na co dzień.

Ta jedna strona z listopada 1999 spowodowała, że zainteresowałem się programowaniem. Zafascynowała mnie możliwość sterowania komputerem i wchodzenia z nim w interakcję na zupełnie innym poziomie. Z Pascala przesiadłem się na Delphi, później na PHP, dzięki któremu dostałem pierwszą pracę. Uczyłem się, wyemigrowałem, wróciłem do kraju. Poznałem kolejne języki i setki ludzi również zafascynowanych tworzeniem oprogramowania. I tak minęły 22 lata, a dzisiaj rozmawiam z agentem AI i mogę tylko marzyć, co czeka mnie oraz mi podobnych w przyszłości. Tutaj specjalne podziękowania dla Sławka „Raziela" Błyskala i Pawła „PolarX" Omelki – autorów kursu. Gdyby nie ich artykuł i Wasze łamy, kto wie, czym zajmowałbym się dzisiaj. ***[Tomek „ketsu" Kociemba]***

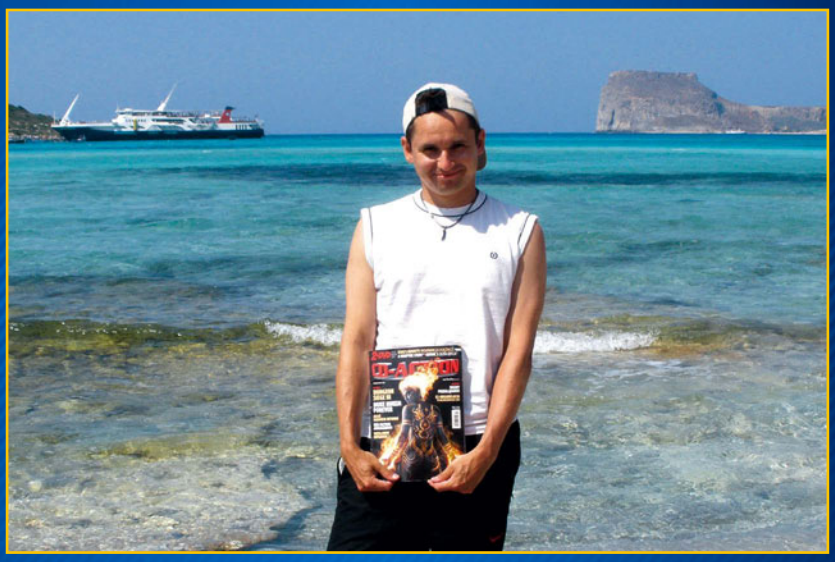
eprasa.pl 1718986413

MÓJ pierwszy numer *CDA* (listopad 1997) otrzymałem tuż przed tym, gdy pod choinką znalazłem swojego pierwszego peceta. **Załączone do magazynu czarne płyty stanowiły przepustkę do cyfrowego świata.** Warto zaznaczyć, że jest to numer, w którym pojawił się list od niejakiego Qn`ika (późniejszego redaktora naczelnego *CDA*). O ogromie sentymentu do tego wydania niech świadczy fakt, że mam go w stanie niemal idealnym po dziś dzień. ***[Sinkey]***

PISZĘ te wspominki, podczas gdy moja żona i ośmiomiesięczna córeczka śpią za ścianą, a ja powoli zbliżam się do czterdziestki. Jesteście zatem młodsi. :) Pierwsza styczność z *CDA* to 06/2000 z „pełniakiem" *G-Police*, co ciekawe, bez magazynu. Odkupiłem od kolegi za kilka złotych jewel case z tego numeru. Mam go zresztą do dzisiaj. Pierwszy świadomie kupiony numer to czerwcowy z 2001. Polecam sprawdzić okładkę. Mama nie była zadowolona z tego, co przyniósł 10-latek do domu. Od tamtej pory kupowałem wszystkie wydania do końca 2008 włącznie.

Później przesiadłem się na Xboksa 360. Smuggler mnie zrypał na forum cdaction.pl, jak rzuciłem pomysł pisania o konsolach albo chociaż recenzji na tę platformę. Obraziłem się i przestałem Was kupować do 2020 roku. Dlaczego wróciłem? Złożyłem komputer marzeń i czegoś mi jeszcze brakowało. **I tak z Wami jestem dalej, teraz już jako dorosły facet, który może pozwolić sobie na prenumeratę**, wszystkie specjale oraz książki od Was i topowe podzespoły do swojej bestii. Bez kieszonkowych odkładanych na podzespoły do komputera czy proszenia mamy o przywiezienie do domu nowego numeru *CD-Action*, co zresztą zawsze robiła dla swojego synka. Sto lat dla Was! ***[Adrian Surowiec]***

NIEKTÓRE wspomnienia wracają tak wyraźnie, jakby wydarzyły się wczoraj. Moja pierwsza styczność z *CDA* to był grudzień '98 – numer z Maksem Damage'em na okładce. „Pełniak" *Alone in the Dark 3*, a wśród demek przede wszystkim *Need for Speed III*, którego recenzji nie zabrakło w numerze. Mimo że sam jeszcze nie miałem komputera, z miejsca zostałem stałym klientem i kieszonkowe szło na kolejne „Ekszyny". Wciąż pamiętam, jak po wigilii u dziadków siedziałem przy *GT Racing 97*, a pierwsze weekendy 1999 roku spędzałem w *Prisoner of Ice* i budowałem chałupki w demie *The Settlers III*. Pamiętam też szał na „Hirosy" i jak się chwalicie, że macie już trzy lata! A **dzięki Eldowi pokochałem *Football Managera*. I tak z krótkimi przerwami jestem z *CDA* 28 lat.** Tak naprawdę dorastałem z Wami, bo zawsze byliście gdzieś obok. Najlepszego! ***[Linda / Padem po planszy]***



CD-ACTION czytam niemalże od początku XXI wieku, a od kilku lat prenumeruję i kupuję wszystko, co wydajecie. Lekturę zaczynam oczywiście od działu Publicystyka. :) Co do konkretnego wspomnienia – każdy z nas ma chyba taki wymarzony dzień, który chciałby, aby nigdy się nie skończył, albo który chciałby kiedyś powtórzyć. Ja taki dzień miałem w 2012 roku, kiedy z moją (teraz) żoną w ramach wypoczynku na Krecie odwiedziliśmy bajeczną lagunę Balos, z płyciutkim i ciepłym morzem oraz nieziemskim krajobrazem. A **jak już dorwaliśmy tam leżak, czytałem na nim *CD-Action*, konkretnie numer 7/2011 (193)**. Na dowód załączam zdjęcie.

Jeszcze inne, wcześniejsze wspomnienie: do numeru 04/2006 (124) na 10-lecie magazynu dołączono na jednej płycie dwa świetne „pełniaki" – *Splinter Cell* i *Gothic* (albo jak by powiedział Bastian – „Goticzek"). Z racji że przejście każdej większej gry zajmuje mi co najmniej kilka miesięcy, na tych dwóch tytułach pociągnąłem aż do drugiej połowy 2007 roku! I oczywiście wsiąknąłem w *Gothica* po uszy.

To mój pierwszy list do *CD-Action* – dobre 20 lat zbierałem się, by napisać, ale lepiej późno niż wcale. :) Pozdrawiam Was serdecznie. ***[Bartek „Emp" B.]***

MOJA przygoda z *CD-Action* to w zasadzie cała moja przygoda z grami. Moim pierwszym numerem był 02/2000. Miałem wtedy 10 lat, komputer od niedawna i (dzięki właśnie *CDA*) jedną z pierwszych pełnych gier, a mianowicie *Shogo*. Jakie to było dobre wtedy! Dla takiego szczyla jak ja wówczas była to najlepsza gra na świecie! Do tego dema *Quake III Arena* czy *Die Hard 2*. Oj, spędziło się przy nich wiele godzin.

Lata mijały, a ja trwałem przy *CDA*. Początkowo, rzecz jasna, głównie dla „pełniaków", Na Luzie i AR (o czym za chwilę), a potem także recenzji, publicystyki oraz GameWalkera (ale mi go czasami brakuje w ówczesnej formie :D). Wracając do historii – do gimnazjum regularnie przynosiłem *CDA*, by mieć co czytać na przerwach albo na WF-ie, gdy akurat nie ćwiczyłem, i wymieniać się ze znajomymi spostrzeżeniami na temat pisma oraz gier w nim opisywanych. W liceum nieco to wszystko osłabło – nie miałem takich znajomych, by „zasługiwali" na *CDA*. Choć czasem nadal zdarzało mi się je przynosić, by poczytać.

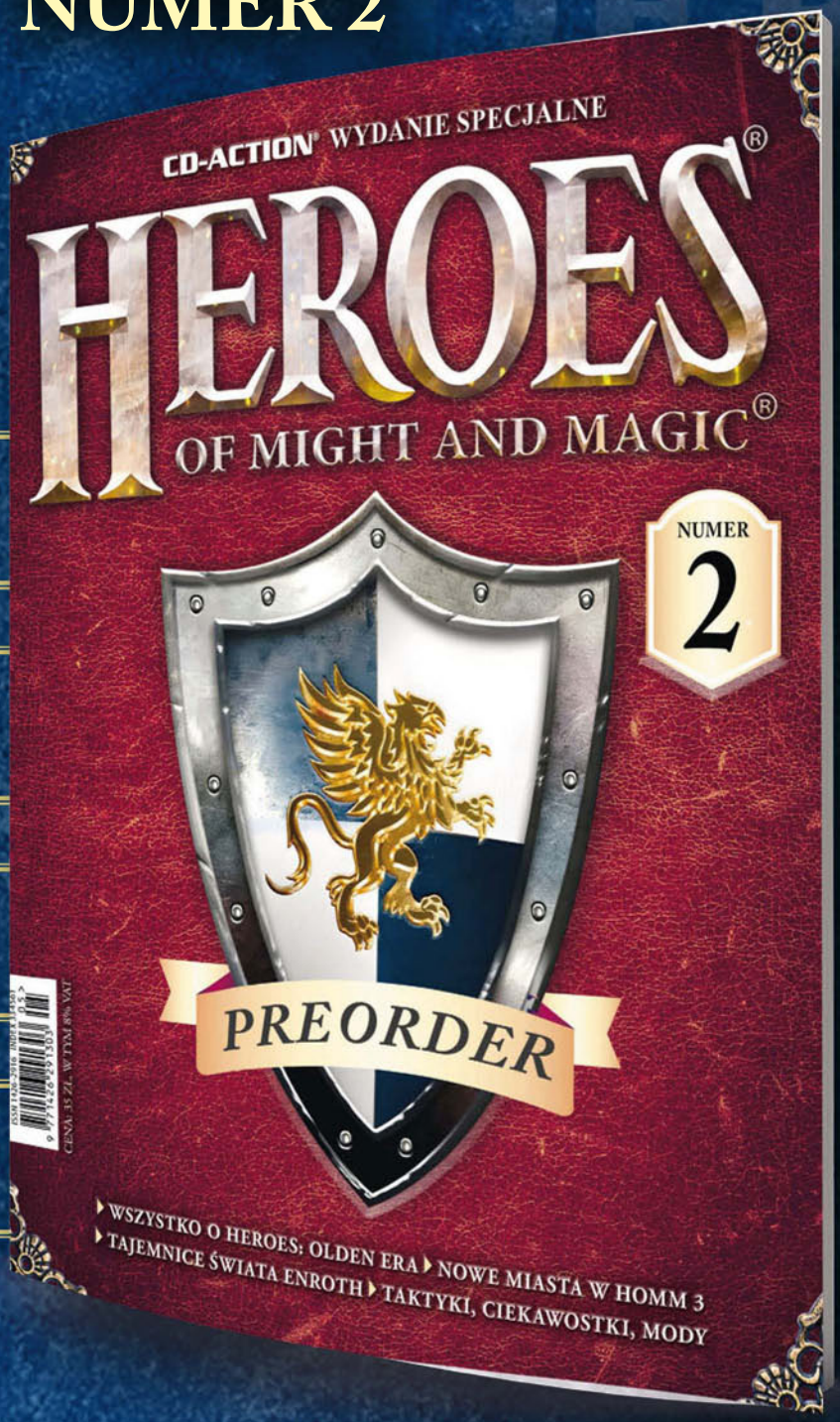
Aż przyszły studia dziennikarskie. Same warunki pominę (nieogrzewany budynek...), ale – ponownie – *CDA* pokazało swoją wartość. Zarówno jako rozrywka (coś na przerwach i okienkach trzeba było robić), jak i część nauki. **To dzięki *CDA* powstały mój licencjat (*Wizerunek czasopisma* CD-Action *wśród czytelników Forum Actionum*) oraz magisterka** (*Rodzaje przemocy w grach komputerowych dołączonych jako pełne wersje do czasopisma* CD-Action *w roczniku 2013*).

Mimo upływu 26 lat od zakupu pierwszego numeru nadal trwam przy *CDA*, obecnie już jako prenumerator (bo wygodniej). Wypadałoby zatem złożyć Wam życzenia, Szanowni Redaktorzy *CD-Action*. Ale czego by Wam życzyć? Zacznę chyba od banału – kolejnych 300 lat (nie, to nie jest błąd)! A poza tym dużo świetnych gier do ogrywania (crapy też mogą się przydać, bo czasem trzeba mieć się nad czym pastwić, nie?), niekończących się pomysłów na teksty oraz filmy, bezbolesnych deadline'ów, duuużo pizzy i – staropolskim obyczajem – pieniędzy! ***[MajinYoda]***

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

PARĘ SŁÓW OD NAS

KRZYSIEK „BASTIAN" FREUDENBERGER

Nie umiał nic. Teraz jest dyrektorem artystycznym. Jak to świadczy o *CDA*?

Kilkukrotnie na łamach *CD-Action* napomykałem o tym, że mając 13 lat, postanowiłem, iż zostanę tu detepowcem. Przez lata traktowałem to jako ot, marzenie typowego fana, ale na etapie studiów zorientowałem się, że halo, przecież mogę spróbować sił w *CDA* jako praktykant! Tak też zrobiłem. Dwa lata później doświadczyłem swojego pierwszego deadline'u.

A te bywają wyczerpujące. Wiem to od swojego pierwszego wydania, przy którym pracowałem jako grafik: gdy zaakceptowaliśmy z ówczesnym dyrektorem artystycznym, Jackiem Sawickim, ostatnią stronę, na zegarze wybiła 20.00. Choć byłem zestresowany i padnięty, to pękałem z dumy, że się udało. 2015 rok, pierwszy *Poradnik gracza League of Legends* i... kurka. Oznacza to, że w tym roku mija dokładnie 11 lat, odkąd po raz pierwszy w życiu na poważnie odpaliłem InDesigna.

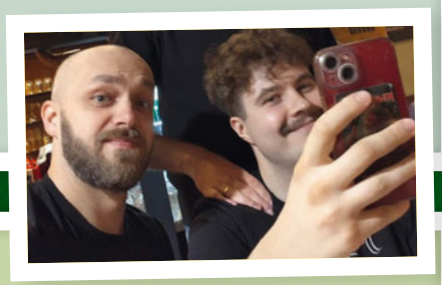
Zaczynając praktyki w mojej ulubionej „gazetce dla chłopczyków", nie miałem pojęcia, jak pracuje się z drukiem. Grzesiek Jaszczyszyn, ówczesny detepowiec, zapytał mnie, czy cokolwiek potrafię, by jakkolwiek ekipie składaczy pomóc. Na moje pełne zakłopotania „Niestety nie" rzucił krótko: „No to się nam nie przydasz" i wrócił do ~~grania w *World of Tanks*~~ skrupulatnej pracy nad kolejnym numerem. Gdy półtora roku później 9kier wraz z enkim zaproponowali mi pracę nad wspomnianym wcześniej wydaniem specjalnym, stanąłem na głowie, by udowodnić im, że się nadaję. Z perspektywy czasu współczuję Jackowi uczenia mnie wszystkiego od zera. Ja naprawdę nic nie wiedziałem – nie bez powodu też, przy którymś z kolei zawracaniu mu gitary, rzucił, żebym po prostu poprzeglądał gotowe numery *CDA* i zaczął się uczyć na własną rękę. I był to strzał w dziesiątkę. Drugi magazyn o *LoL-u* detepowo opracowałem już sam. Layout, kompozycja, dbanie o nawiązania do UI gry – w zasadzie na głowie Jacka (w końcu ewidentnie zadowolonego) została tylko obróbka grafik pod druk. I nieskromnie stwierdzę, że wydanie to po latach wciąż broni się od strony wizualnej.

Obecna, zdalna praca nad *CDA* (i innymi wydaniami) wygląda bardzo podobnie do tej sprzed ponad 10 lat. Dostajemy do poskładania tekst i należy go sklecić jak najszybciej: muszą go obejrzeć redaktorzy, autorzy tekstów i znów korektorzy, już po złożeniu. A weź tu się wyżyj artystycznie, jak terminy gonią, a całość trzeba jeszcze dostarczyć w nienagannym stanie technicznym do drukarni. Do tego bardziej niż kiedykolwiek pilnujemy kwestii praw autorskich dotyczących użytych w piśmie materiałów. Ostatecznie to praca kreatywna, acz wymagająca na pewnym etapie ogromnego skupienia i dość specjalistycznej wiedzy, którą, owszem, zdobyć może każdy, ale w przypadku różnych niuansów potrzeba lat, by nauczyć się robić to dobrze. Ja wciąż się uczę, choćby o pracy drukarzy, o tym, jak radzą sobie z tym, co od nas dostają. **W *CD-Action* każda użyta grafika jest przygotowywana do druku (obrabiana) całkowicie ręcznie** – „tymi ręcyma" konwertujemy paletę barw RGB na drukarski CMYK, dbamy o odpowiednią rozdzielczość plików, uczytelniamy screeny. I ponoć nie jest to praktyka stosowana przez większość wydawnictw – ale już lata temu ówczesna ekipa *CDA* zauważyła, że gaming lubuje się w ciemnych i kontrastowych kolorach, stąd konieczność obróbki w zasadzie wszystkiego.

Bywa też, że termin wysyłki numeru do druku przekraczany jest przez nas „po grubasie": a to kluczowy tekst spływa godzinę przed deadline'em, a to wysypał się reklamodawca, a to się okazało, że gruchnęło coś w szpiglu i trzeba jakiś artykuł przeskładać na większą liczbę stron. Oczywiście kosztuje to mnie i ekipę siedzenie po nocach. Jakimś cudem drukarnia dalej nas lubi.

Miałem też trochę wpadek. A to w pośpiechu użyło się złego koloru czarnego (przez co na żywo wyszedł przezroczysty), a to zagubiło się gdzieś tytuł działu, a innym razem zapomniało o... cenie na okładce. Serio. Mimo to... **lubię tę deadline'ową adrenalinę**. Co prawda czuję, że ta obecna nijak się ma do wysyłek na żywo, w biurze, jak kiedyś (relacja z tego, co się wtedy działo, byłaby absolutnie niepublikowalna), ale da się to przeżyć, bo bardzo cenię sobie pracę zdalną.

Gdybym wiedział, co będzie na mnie czekać parę lat po rozpoczęciu praktyk w *CD-Action*, to... zacząłbym je z jeszcze większym zapałem. Bo gdyby nie *CDA*, nie poznałbym pewnej fantastycznej baby, która wkrótce została moją żoną, i nie miałbym tak wspaniałej córki. To najlepszy dowód na to, że trafiłem w odpowiednie miejsce.



HUBERT „HUWER" POMYKAŁA

„Ty tylko siedzisz w tym telefonie i się opierniczasz"

Nie ma tygodnia, bym nie oberwał tym hasełkiem przez mój pusty łeb. Wyjaśnię więc: tytuł felietonu odnosi się do żartu, który utarł się w redakcji – chodzi o to, że często widuje się mnie ze smartfonem w ręku. Wykonuję na nim ok. trzeciej części pracy nad obecnością „Ekszyna" w mediach społecznościowych. Krótko mówiąc, stanowi on dla mnie bardzo ważne narzędzie. A czy w ogóle da się tak pracować, panie Hubercie?

Owszem, jeszcze jak! Niemniej powiedzonko szybko zaczęło żyć własnym życiem, ponieważ prześmiewczy sloganik słyszę nawet podczas klepania opisów z klawiatury laptopa. Wkrótce ktoś pewnie powie do mnie w podobny sposób, gdy np. będę wiązał buty. Biedny jest żywot socjalkowca, prawda? Co, nie współczujecie? Ajć, najwidoczniej muszę się żalić mocniej.

Żarty na bok. Lubię swoją robotę. **Oprócz „klepania" postów, montowania rolek i opracowywania grafik robię za jednoosobową armię marketingową**: wymyślam wysyłki kreatywne do twórców, nawiązując przy okazji relacje z nimi, promuję, co tylko mogę, ustawiam reklamy... No kurde, poważny człowiek! Nie ma to tamto. Ale żeby nie zrobiło się zbyt imponująco, pora na drugą stronę medalu: regularnie dźwigam paczki magazynów (opatrzonych logiem *CD-Action*) do magazynu (wewnątrz biura *CD-Action*), czuwam wraz z newsroomem do wczesnych godzin porannych, by jak najszybciej przekazać czytelnikom informacje z międzynarodowych pokazów, i generalnie jestem dostępny przez 26 godzin na dobę, dziewięć dni w tygodniu.

Chwalisz się czy żalisz, zapytacie. Otóż chwalę. Być może niektórzy z was uznają, że skoro zajmuję się również obowiązkami niewynikającymi bezpośrednio z podpisanych dokumentów, to pewnie straszny ze mnie łoś. Cóż, **od zawsze marzyłem, by tu pracować**, a tutaj tak się po prostu pracuje. Z marzeń rezygnować natomiast nie warto. Pozostajemy skromnym wydawnictwem – pod wieloma względami działamy w duchu DIY, ale summa summarum to właśnie dzięki temu trwamy. I trwać będziemy.

PS Wspominałem też, że piszę teksty?

DAWID „SPIKAIN" BOJARSKI

Kolejne odnóże

Ostatnio włamał mi się do domu człowiek i zapytał mnie: **Dawid, dlaczego tak późno weszliście jako *CD-Action* na YouTube'a z materiałami publicystycznymi?** Z jakiej przyczyny tak długo musiałem czekać na podcast mojej ulubionej redakcji? I dlaczego, do cholery, tyle zwlekaliście ze streamami?

Dzięki alarmowi, trzem dobermanom oraz ukrytemu przyciskowi uruchamiającemu zapadnię włamywacz został błyskawicznie ujęty przez służby i przebywa obecnie w zakładzie karnym. Minusem tej sytuacji jest jednak to, że zbir pozostaje w błędzie, nie zdążyłem bowiem powiedzieć mu, iż z publicystyką w formie wideo romansowaliśmy już na YouTubie 12 lat temu, na Twitchu streamowaliśmy 13 lat temu, a podcast zadebiutował 14 lat temu.

Włamywaczowi, którego serdecznie pozdrawiam i któremu życzę owocnej resocjalizacji, mogło się wydawać, że jest inaczej. Mógł przecież nie zorientować się, że takowe kroki były wtedy stawiane, skoro nie wiedziało o tym nawet nasze ówczesne szefostwo. Temu ostatniemu też zresztą wcale się nie dziwię. Zuchwale publikowaliśmy wszystko na cdaction.pl, ale nieprzypadkowo unikaliśmy dodawania *CD-Action* do nazw tych formatów. **Wszystko to było nieoficjalne, oddolne, nieodpłatne i odbywało się za cichym przyzwoleniem naszych bezpośrednich przełożonych.** Nikt, kto siedział na szczeblach wyższych – znajdujących się poza samą redakcją – nie zaprzątał sobie głowy szczegółami dotyczącymi publikowanych przez nas treści. Tak długo więc, jak nie naruszaliśmy znaku towarowego i nie szargaliśmy dobrego imienia marki, wygadując do mikrofonów te swoje dyrdymały o grach wideo, byliśmy bezpieczni.

Spokój zapewniała nam dodatkowo zasłona dymna – istniał przecież oficjalny kanał YouTube *CD-Action*! Pełnił on funkcję niemal w całości użytkową, tj. poza nielicznymi materiałami z udziałem redakcji (tu unboxing, tam relacja z branżowej imprezy...) zawierał w przytłaczającej większości filmy z rozgrywką i zwiastuny. Sterylnie, bezpiecznie, no i przede wszystkim bez cienia sugestii, że ekipa rozprasza się jakimiś tymczasowymi modami, jak ten cały internet. Miała przecież skupiać się na tym, na czym się znała – na produkcji drukowanych magazynów, które potężne były, są i będą. Nawet jednak ten kanał, o nazwie *Magazyn CD-Action*, nie był oficjalnie częścią żadnego korporacyjnego systemu, nie widniał w żadnych firmowych zapisach ani, najprawdopodobniej, świadomości pracowników wydawnictwa spoza redakcji. Ba, powstał w 2009 roku, a więc w czasach, w których osoby mogące ukrócić te partyzanckie ruchy niekoniecznie wiedziały w ogóle, co to jest YouTube. Cóż, pewnie jakiś chwilowy trend.

Pozwoliłem sobie zadrwić z potęgi papieru, ale niech nikogo ten ton nie zmyli – fizyczny magazyn *CDA* uważam za jedno z dóbr narodowych i piszę to bez cienia ironii. Kiedy kilka lat temu postanowiłem skupić swoją uwagę na YouTubie, a następnie również na podcaście *CD-Action Air* oraz streamach (tym razem oficjalnie, na twitch.tv/cdaction), to nie dlatego, że uznałem pismo za przeżytek. Trudno jednak nie zauważyć, że *CDA* to raczej wyjątek od reguły, prawda? Magazyny o grach tak długo nie żyją, nie?

Lubię powtarzać, że ***CD-Action* jest jak karaluch. Zawsze byliśmy nieźli w przystosowywaniu się do nowych, coraz mniej sprzyjających warunków.** Dekady pełne zmian w branży gier, które powinny były okazać się dla nas zabójcze, lata kryzysów, pandemia i absurdalne wzrosty cen papieru, zmiany nawyków, preferencji i potrzeb czytelników... Właściwie to na tym etapie należałoby zastanowić się, czy karaluch ten nie jest po prostu jakimś wyjątkowo fortunnie zmutowanym osobnikiem. Cały krajobraz rynku papierowych magazynów o grach łudząco przypomina już postnuklearne pustkowia, a my żyjemy nadal. I jeśli kiedyś sytuacja będzie tego wymagała, z dupy wyrośnie nam kolejne odnóże.

PATRYK WYPCHŁO

Errare humanum est

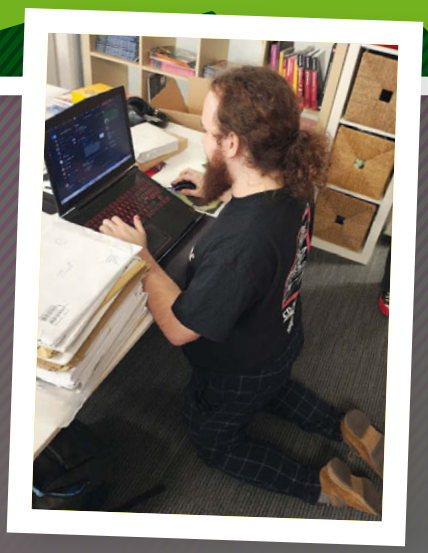
Moraś poprosił mnie, abym ~~napisał~~ popełnił felieton o tym, jak ważna jest korekta w *CD-Action*. Biorąc jego słowa bardzo dosłownie, odpowiem, że korekta w *CD-Action* jest niezwykle ważna. Dlaczego? Ponieważ poprawność językowa to wartość, która wzbogaca każdą wypowiedzianą lub napisaną myśl. Recenzja po redakcji wcale nie musi być dobra – wszystko i tak sprowadza się do umiejętności autora – ale na pewno staje się lepsza niż wcześniej. **Artykuł pozbawiony morza błędów i plagi powtórzeń czyta się przyjemniej, ~~bardziej~~ płynnie płynniej.** Do tego dochodzi korekta po składzie, czyli usuwanie wszystkich tych baboli, których nie widać w surowym dokumencie. Ale uwzględnianie w procesie redakcyjnym etapu korekty nie sprowadza się u nas tylko do faktu, że po prostu stosujemy się do wydawniczych standardów i reguł językowych...

To znak, że wciąż nam zależy. Że po trzech dekadach nadal chcemy jako *CD-Action* oferować wam coś prawdziwie jakościowego, przygotowanego możliwie jak najbardziej profesjonalnie. Nie chodzimy na skróty ani po ~~najmniejszej~~ linii najmniejszego oporu, **dłubiemy przy tekstach niczym zegarmistrz naprawiający skomplikowany mechanizm**, czasem po nocach, czasem rozwodząc się nad zasadnością użycia pojedynczego słówka. I owszem, nadal zdarzają się w naszych tekstach językowe wpadki, lecz ~~przynajmniej~~ bynajmniej nie oznacza to, że redaktorzy i korektorzy obijali się w pracy. Po prostu przepuścili jeden błąd, podczas gdy dziewięćdziesiąt dziewięć innych poprawili. Tylko że tych poprawionych nie widać.

Dlatego gdy następnym razem dostrzeżecie w tekście literówkę albo zbłąkany przecinek, dla odmiany pomyślcie o nas, korektorach i korektorkach, ciepło. **Amfibolię czy pleonazm potraktujcie jako sygnał, że po drugiej stronie kartki wciąż jest człowiek.** Prawdziwa istota ludzka, która może się zdekoncentrować, może czuć zmęczenie, może opuścić na chwilę gardę, przedzierając się przez tekst, tak jak stolarzowi zdarza się wbić krzywo ~~gwoździa~~ gwóźdź, a fryzjerce ściąć grzywkę o pół centymetra za krótko. Friedrich Nietzsche napisał: „Błąd uczynił zwierzę człowiekiem". I choć nie chodziło mu o żadnego byka ortograficznego, pozwolę sobie dokończyć: kto wie, czy niedługo błąd nie będzie służył do odróżniania człowieka od maszyny.

KAROL LASKA

CDA kwartalnikiem? Toż to codziennik!



W 30. urodziny może pochwalić się także prężnie działającą stroną internetową. Zapewne dobrze wiecie, że **z różnych powodów zakulisowych *CD-Action* wpadło na imprezę portali o grach wideo tak co najmniej o kilka lat spóźnione**. Prywatka ta jednak ciągle trwa – nawet jeżeli czasy dla wirtualnych pismaków nie są najłatwiejsze – a my przybyliśmy na nią z własnym tortem. Staramy się was nim karmić każdego dnia i żadne to cukry proste, tylko publicystyka, recenzje oraz felietony z prawdziwego zdarzenia.

Przybyłem do redakcji – w skali jej dojrzałego wieku – stosunkowo niedawno, bo dwa i pół roku temu. Wpadłem z doświadczeniem zebranym podczas pracy dla GRYOnline.pl (którego członków aktualnych i byłych z całego serca pozdrawiam) i dostałem od moich przełożonych (tutaj z kolei macham w stronę Lidii oraz Barnaby) jasne zadanie: rozkręcić nasz dział tekstów WWW i uwolnić jego potencjał – nie ma co tu kryć – klikowy. Bo na merytorykę jako wieloletni czytelnik narzekać nigdy nie mogłem, wypadało więc po prostu jej po drodze nie schrzanić.

Nieproste jest pogodzenie dwóch tak odległych od siebie wymiarów. Z jednej strony bowiem od lat patrzyłem na wszelkie „Onety" świecące pięćdziesięcioma twarzami Tuska oraz „Pudelki" relacjonujące Fame MMA i rozpady związków influencerek modowych. Z drugiej – dostrzegałem treści ambitniejsze i czasochłonne, z niknącymi zasięgami, zwykle schowane za płatnymi blokadami w celu utrzymania jakiejkolwiek rentowności (choćby eksdziennikarzy Kotaku). W ramach *CD-Action*, aby rozkręcić ruch na stronie, ale i nie stracić na jakości artykułów, należało postawić na największą klątwę późnego kapitalizmu – kompromis.

Nie znajdziecie zatem u nas kłamliwych nagłówków, lecz tytuły próbujące zachęcić do wejścia w tekst, czy to porównaniem do uznanych gier, czy to opisem oryginalnej mechaniki, czy to przytoczeniem nietypowej życiowej historii. I jasne, w ten sposób **nie unikamy zabawy w SEO i frazy kluczowe, uciekamy natomiast od clickbaitów**. Da się pisać nie tylko o tych największych hitach, ale i o świeżych „indykach".

Możemy pozwolić sobie na więcej recenzji niż w kwartalniku (ponadto te trafiają na Metacritica, którego częścią dumnie od lat jesteśmy), korzystając z tego samego zasobu autorów oraz autorek co przy wydaniach drukowanych. Przy okazji możemy też prędzej reagować na wydarzenia ze świata gier, dzielić się często kontrowersyjnymi hot take'ami i wchodzić w interakcje z forumowiczami, bo i sekcja komentarzy wre od emocji (choć te wulgarne i obraźliwe tonujemy banhammerem!).

Regularna publicystyka, ekskluzywne wywiady, działająca od paru miesięcy nowa wersji strony internetowej, stale dorzucane funkcje i przede wszystkim – całe mnóstwo was. Prawda jest taka, że **cdaction.pl nigdy nie miało się lepiej**, a z trzema dekadami na karku dopiero zaczynamy się rozkręcać. I zachęcamy, abyście do tego wagonika wskoczyli, bo pędzi prędko, ale zmieści się w nim każdy.

IZA „9KIER" POGIERNICKA

AAA? Nie, dzięki!

Kiedy w 2012 roku po raz pierwszy wybrałam się do redakcji – 24-letnia, u schyłku studiów dziennikarskich, z wiarą w siebie i teczką pełną nieopublikowanych nigdzie artykułów o grach – **nie spodziewałam się, że będzie to początek tak długiej, rozwijającej przygody**. Przeszłam w tym czasie przez różne role: od korektorki, przez autorkę najrozmaitszych tekstów, po newswoman na cdaction.pl, jednoosobowy dział Info, a nawet redaktorkę prowadzącą wydania specjalne o *Five Nights at Freddy's* i *League of Legends*. Szukałam dem na płyty, przeprowadzałam testy, robiłam research, współtworzyłam tłumaczenia... Długo mogłabym ciągnąć tę listę. Bywało słodko, bywało gorzko – ot, choćby podczas walki o zlecenia i etat, którego ostatecznie nie dostałam, co zresztą wyszło mi na zdrowie – ale zawsze wartościowo. Nauczyłam się sporo o branży, o sobie, poznałam kupę fajowych ludzi, a zwłaszcza enkiego, który najwyraźniej nie może beze mnie żyć.

Co zabawne, specjalizacja w grach niezależnych – to, co stanowi obecnie trzon mojej działalności – była czymś, co przytrafiło mi się... przypadkiem. Na początku aktywności w CD-Action nie miałam wyrobionego nazwiska ani grona stałych czytelników, toteż nie było szans, żebym dostawała do recenzji produkcje AAA. **Radziłam sobie więc, wyszukując ciekawe, mało znane gry.** I choć napisałam też szereg tekstów o dużych tytułach – pierwsze było *Company of Heroes 2*, co zresztą wywołało burzę, bo jak to tak, baba będzie o wojnie pisać?! – zdążyłam „indyczki" szczerze polubić. Obecnie stanowią one 99% tego, w co gram, a w międzyczasie zbudowałam sobie cały system, dzięki któremu jestem z ich premierami w miarę na bieżąco.

Mówię „w miarę", bo **na rynek każdego miesiąca trafiają setki nowych gier. Wiele z nich to gnioty; część z nich to perełki. Uwielbiam wyłuskiwać te ostatnie z czeluści Steama** – szczególnie jeśli oferują mechanizmy, na które w życiu nie odważyliby się twórcy produkcji wysokobudżetowych – i pokazywać światu w tekstach bądź na streamach. Mam nadzieję, że będę mogła zajmować się tym jak najdłużej, zwłaszcza że teraz jestem już na swoim, ograniczana wyłącznie przez te deadline'y, które sama sobie wyznaczę. Nieustannie jednak kibicuję *CD-Action* i obiecuję wciskać do magazynu tyle gier indie, ile maszyna udźwignie!

TOMASZ „NINHO" LUBCZYŃSKI-WOJTASZ

Niczego bym nie zmienił

W czerwcu mija mi 10 lat w *CD-Action* – to jedna trzecia historii magazynu i zarazem jedna trzecia mojego życia – wydaje mi się więc, że to dobry moment na rozrachunek z tym okresem, bez słodzenia i laurek.

Rozwiejmy na wstępie wątpliwości – **to, co widzicie na zewnątrz, nie oddaje specyfiki pracy w *CDA***. Przez jakiś czas jechałem na śmieciówkach, pracowałem po 16 godzin dziennie, a w trakcie jednej z sobót w redakcji, nie mając ubezpieczenia, paskudnie rozciąłem sobie głowę. Krew się lała, a ja myślałem: Po co sobie to robisz? Tak naprawdę to nie – objawienie przyszło kilka lat później, gdy zmieniły mi się priorytety.

Etatowi w *CDA* podporządkowujesz całe życie i niejednokrotnie cierpią na tym twoi bliscy. Przy okazji jednak to robota umożliwiająca choćby zwiedzanie świata – ja sam zjechałem pół Europy i zahaczyłem o USA. W końcowym rozrachunku nie rekompensuje to jednak harówki, w której jesteś zależny od wielu innych ludzi. W tym czasie szefowałem kolejno newsroomowi, działowi zapowiedzi i całej stronie WWW. Potem przyszła pandemia, zwolnienie, słynny news o zamknięciu redakcji, który dodałem wbrew woli dyrektora wydawniczego, i...

...zieleńsze pastwiska w GTEM-ie, gdzie przejąłem social media. To czas, gdy kanały społecznościowe *CDA* wyglądały, w moim skromnym odczuciu, najlepiej w swojej historii i były niedoścignionym wzorem w gamingowej sieci. Wymagało to jednak ogromnych nakładów pracy i kreatywności, nic więc dziwnego, że w końcu się wypaliłem. Złożyłem wypowiedzenie i przez prawie rok nic nie pisałem. Niemniej z biegiem czasu zaczęło ciągnąć wilka do lasu – w 2025 naklepałem ponad pół miliona znaków. Co więcej, po raz pierwszy od lat robiłem to dla przyjemności, nie z zawodowego przymusu. Okazało się, że **dużo łatwiej w *CD-Action* pracuje mi się, gdy stoję z boku – z dala od deadline'owego znoju i nerwów**. Naprawdę podziwiam tych, którzy dalej to sobie robią. Nie rozumiem, ale podziwiam.

Co do jednego nie mam z kolei wątpliwości – do *CD-Action* trafiłem we właściwym momencie swojego życia. Bez żadnych zobowiązań, za to z zapałem i siłami, by pracować po kilkanaście godzin dziennie. Za sprawą „Ekszyna" (i nieodżałowanego *PC Formatu*) zdołałem odłożyć wkład własny na mieszkanie, a przy okazji rozwinąć pióro do takiego poziomu, że dzisiaj wciąż się z niego utrzymuję. Ponadto poznałem wiele fantastycznych osób, z których część zajmuje w moim życiu ważne miejsce do dzisiaj. Poprzedni naczelny *CDA*, Witold, był świadkiem na moim ślubie, a obecny rednacz, CormaC (którego felietonowi sprzed lat zawdzięczam poznanie mojego ulubionego zespołu – Trivium), jest mi piłkarsko-koncertowym druhem.

Nie da się ukryć – bez *CD-Action* nie byłbym w miejscu, w którym się znajduję.

BARNABA „B-SIDE" SIEGEL

Czemu w ogóle robimy CDA Expo?

Cześć, tu Barnaba, na co dzień szef cdaction.pl, ale również osoba od różnych ekszynowych projektów – takich jak nasze własne targi. Jak pamiętają najstarsi górale, w 2014 roku redakcja obchodziła hucznie i tłumnie swoje 18. urodziny w Hali Stulecia (kto był, palec pod budkę). Gdy parę lat później magazyn zmieniał właściciela, obiecaliśmy wszystkim wspierającym, że imprezę powtórzymy na dwudziestkępiątkę. Słowa dotrzymaliśmy, tylko pandemiczne obostrzenia sprawiły, że przenieśliśmy wydarzenie na rok 2023.

Expo wróciło do Wrocławia 1-2 lipca. Po okrutnie męczącej sobocie i niedzieli, a także jednym dniu „rozkładania" targów i poniedziałkowym poranku z ładowaniem stołów oraz krzeseł na tira wszyscy wróciliśmy do domów wypompowani. **Nasze reakcje na redakcyjnym Discordzie po wydarzeniu były więc takie same: „Rany, ale jestem zmęczony... To co, za rok powtórka?".**

Błyskawicznie jasne się stało, że my zwyczajnie CHCEMY przeżyć to jeszcze raz. Ale szturm endorfin, który udzielił się dosłownie całej redakcji na skutek spotkań z wami i generalnie faktu, że zamieniliśmy wrocławską halę w regularne gamingowe wydarzenie, to nie wszystko. Wydaje nam się to po prostu ze wszech miar słuszne, że **powinna istnieć przestrzeń do spotkań z czytelnikami, do celebrowania świata gier wideo** w tej formie, którą lubimy najbardziej. Jedni preferują zawody esportowe, innym wystarczają lajki na fejsie, a nam zależy, żeby przynajmniej raz do roku można się było spotkać i spędzić czas w miłym, popkulturowym otoczeniu.

CD-Action Expo to także nasza cegiełka do ciągle zmieniającego się pejzażu branży gamingowej w Polsce. Wychowani w latach 90. na pewno pamiętają Gambleriady lub relacje z nich w magazynach. Początek XXI wieku przyniósł kolejne imprezy, na których zdecydowaną większość stoisk okupowali wydawcy i producenci. A teraz? W ostatnich latach mamy ogrom eventów popkulturowych i retro, cechujących się tym, że gry są na nich tylko kwiatkiem do kożucha. Nie zamierzam więc ukrywać, że organizowanie targów zyskało u nas również charakter misyjny.

Z tego miejsca **dziękuję wszystkim, którzy byli na choćby jednej z odsłon Expo albo internetowo wspierali nasze wydarzenia**. Targi – i inne nasze przedsięwzięcia – nie robią się same ani nikt nie przychodzi do nas z workiem kasy na organizację, więc każdy bilet i każde podzielenie się ze znajomymi informacją o tym, co akurat dla was przygotowujemy, są dla nas na wagę złota.

WITOLD TŁUCHOWSKI

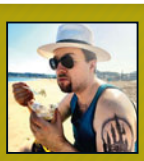
Nieoczywiste trudy „naczelnictwa”

Jako były redaktor naczelny czasopism musiałbym naprawdę wspiąć się na szczyt marudności, by narzekać na trudy pracy nad papierowym *CD-Action*. Nie zrozumcie mnie źle, spięcie wszystkich terminów, subtelna polityka dobierania tekstów, by nikt z autorskiego grona nie poczuł się zaniedbany, czy przyszykowanie zawartości numeru z myślą o czytelnikach wszelkiej maści i zainteresowań to duże wyzwanie – ale wyzwanie satysfakcjonujące jak mało co. Jednak **ta robota potrafi uprzykrzyć człowiekowi życie na sposoby, na które przed jej podjęciem nie byłby w stanie wpaść**.

Spójrzmy przez chwilę na publicystykę. Opinie i fakty mieszają się w rozsądnej (bo jakiejże by innej?) proporcji, emocje współgrają z rzeczowym tonem... Z punktu widzenia odbiorcy sytuacja wręcz wymarzona. Ale wyobraźcie sobie, że macie możliwość wpłynięcia na ostateczną wersję tekstu... Nie mówię tu o cenzurze (choć, ach, jak miło by było czasem po prostu po nią sięgnąć), lecz o zwykłej sposobności dopytania: „Słuchaj, a co z X? Może jeszcze poruszyć Y? A gdyby tak dopisać akapit o Z?”. Niewinne? Owszem, ale teraz pomyślcie o scenariuszu, w którym gruntownie nie zgadzacie się w danej kwestii z wymową artykułu. **Łatwo w tym momencie pomylić „drobny krok w kierunku obiektywizmu” z „drobnym krokiem w kierunku mojego zdania”.** A choć wygodnie byłoby powoływać się w takiej sytuacji na linię redakcji, to *niestety* w *CDA* takowej nie ma – a przynajmniej nic mi o niej nie wiadomo. Rzeczą, której więc szybko uczy się każdy co bardziej krewki redaktor, jest umiar... i zaniechanie. Bo choć czasem oczywiście tekst mógłby zyskać na dodatkowej perspektywie, to równie często – a może i częściej – więcej straci na próbie uczynienia go bardziej, hm, wycentrowanym.

Mówicie, że w takim wypadku pewnie wystarczy skupić się na recenzjach? W końcu **autor przechodzi dany tytuł, potem autor wyraża opinie – co może pójść nie tak?** Ach, słodcy naiwniacy, którzy nigdy nie byliście oburzeni czyimś odmiennym zdaniem na temat gry wideo! I gdy nawet wznieść się nad różnice gustów i poglądów, to uwierzcie, nie jest łatwe życie skrajnego spoilerofoba muszącego czytać o wyczekiwanych przez niego produkcjach, które jeszcze nie trafiły na rynek. Gdyby tylko mógł mieć wpływ na to, kto co dostanie do recenzji... Ha, nigdzie nie napisałem, że ta fucha nie ma jasnych stron.

PS Nie, niestety nie ma tak dobrze, naczelny zwykle wspaniałomyślnie odstępuje takie gry innym, by nie wyjść na wykorzystującego swoją pozycję tyrana. A potem biedaczyna czyta taki tekst, mrużąc oczy, by przypadkiem nie poznać imion głównych bohaterów.



JAKUB „RAJMUND” GAŃKO

Wieczna wojna papieru z internetem

Właśnie zaczynam pisać ten felieton po raz trzeci. To jedna z moich ulubionych przewag papieru nad siecią: nawet jeśli zdarzają się wyśrubowane deadline'y, przy dobrym rozplanowaniu obowiązków można zrobić chwilę przerwy, zastanowić się nad wszystkim dwa razy, a w skrajnych przypadkach nawet wywalić do kosza i zacząć od nowa. W wypadku newsów niestety nie ma miejsca na taki komfort. Po prostu brakuje na to czasu, w końcu **news to news i trzeba jak najszybciej pokazać go ludziom (oraz sprzedać algorytmom Google'a i mediów społecznościowych)**.

Z tego samego względu newsy na cdaction.pl nie są tak dopieszczone jak teksty publikowane w naszym kwartalniku czy wydaniach specjalnych. Nie ma przestrzeni na wielokrotne czytanie, redagowanie czy przepuszczanie przez kilka etapów korekty. A jednak fizyczne wydawnictwa dostarczane wam pod egidą *CD-Action* są dla nas wzorem – nawet jeśli niemożliwym do doścignięcia – i robimy, co w naszej mocy, by mimo wszystko nasze newsy prezentowały jak najbardziej zbliżony poziom. Pilnujemy rzetelności i poprawności językowej na tyle, na ile się da. A na ile się da? Z tym bywa różnie. Świat nie staje nigdy w miejscu, więc nie zawsze jestem w stanie zaoferować drugą parę oczu, która miałaby szansę wyłapać wszystkie błędy. Podczas imprez pokroju Gamescomu czy The Game Awards kolejne newsy publikuje się z częstotliwością porównywalną do wystrzałów karabinu maszynowego, jeszcze łatwiej więc coś pomylić czy przeoczyć.

Inna sprawa to kwestia przypodobania się wspomnianym algorytmom. **Lubię myśleć, że jeszcze nie poddaliśmy się w pełni demonom clickbaitowości**, lecz czasem pewne kompromisy są niestety nieuniknione. Ale przecież nie przeniesiemy newsów do wydawanego co trzy miesiące magazynu, a rezygnować z nich również nie chcemy. Nasza strona zawsze będzie pierwszym źródłem informacji, bo tak po prostu działa internet. Nawet jeśli ta walka o jakość jest z góry skazana na przegraną, nie powstrzyma to nas od dalszych starań o dorównanie do wysokiego poziomu, z jakim kojarzycie nasz kwartalnik.

W sieci mamy przynajmniej tę przewagę, że jesteśmy w stanie poprawić w kilka sekund każdy błąd. Na papierze usterki zostaną z nami już na zawsze. Mimo wszystko wierzę, że światy druku i internetu mogą ze sobą koegzystować, a nawet owocnie się uzupełniać. W oczekiwaniu na kolejne wydanie *CD-Action* zapraszam więc na cdaction.pl. Tam codziennie dzieje się dużo dobrego!

PAWEŁ „PLUSHOWY" KOZIERKIEWICZ

Błąd w ogłoszeniu?

Czasami odnoszę wrażenie, że kiedy dwa lata temu znalazłem ogłoszenie rekrutacyjne, iż *CD-Action* szuka osoby do pracy przy magazynie, musiałem je źle przeczytać... Może było tam napisane, że to praca w magazynie? Oczywiście żartuję, ale realia są takie, że **w tak niewielkim wydawnictwie, jakim jest GTEM, każdy robi wszystko**. Choć z mojej stopki w mailu można wyczytać, że pełnię funkcję dyrektora wydawniczego, to tak naprawdę zajmuję się jeszcze dziesiątkami innych rzeczy. Ale od początku.

Przede wszystkim odpowiadam za to, co wydajemy na papierze. Kwartalnik, *Retro*, wydania specjalne oraz książki. Trochę tego jest i **wymaga to wszystko koordynacji. Trzeba ustalać terminy z drukarnią, określać nakłady, sposób dystrybucji efektów naszej pracy.** Samo poukładanie planu wydawniczego to niezłe szachy. Robię, co mogę, aby minimalizować spiętrzenia przy projektach, tak żeby nasz dział DTP nie umarł z wyczerpania, a korektorzy coś jeszcze na oczy widzieli. Przyznam, że łatwo nie jest, staram się, ale czasami dotyka nas crunch (przepraszam!). Całość spinają rozliczenia, zestawienia i analizy.

Ale to tylko część moich zajęć. Dostarczony do nas świeżuteńki nakład należy wyładować z palet do magazynu, trzeba też pomóc przy pakowaniu do wysyłki. Nieraz muszę setki kopert wieźć bezpośrednio do sortowni, aby szybko trafiły w wasze ręce. A kiedy tylko zaczyna się sezon eventowy, to zamieniam się w Technicznego Pawła, który załadowuje busa (tzw. Rydwan) na podróż, powozi nim, szaleje z wózkiem paletowym po halach i magazynach oraz rozwiązuje wszystkie pojawiające się problemy ad hoc. Przykładowo: wiem, gdzie zdobyć 20 10-metrowych kabli sieciowych w Łodzi w piątek o 20.00.

Kiedy już nasze stoisko na wydarzeniu jest zabezpieczone, wtedy dopiero zaczyna się zabawa! Niewiele rzeczy cieszy mnie tak mocno jak kontakt z wami, czytelnikami. Chwile, gdy możemy porozmawiać, wymienić się spostrzeżeniami i zbić piątkę, to dla mnie jedne z najfajniejszych momentów w tej pracy. Wtedy widzę, że to, co robimy, naprawdę ma sens! I choć powroty po nocy i kilku dniach takiego wysiłku są męczące, zawsze odliczam dni do kolejnego eventu.

Nic z tego jednak nie byłoby możliwe, gdyby nie świetny zespół. Ten na miejscu, jak i ten rozsiany po całej Polsce. Dzięki wszystkim tym ludziom, oddającym mnóstwo siebie *CD-Action*, ta praca to jedna wielka przygoda! Czasem śmieszna, czasem męcząca, ale na pewno fascynująca.

OLA „BUNIA" BUNIOWSKA

Naczelna ogarniaczka spraw wielu

Jeśli kiedykolwiek potrzebowałeś złożyć reklamację albo chciałeś dowiedzieć się, gdzie jest twoja przesyłka, to najpewniej miałeś do czynienia ze mną – Olą. W redakcji moje stanowisko opisujemy słowami „naczelna ogarniaczka spraw wielu" nie bez powodu. **W tak niedużym wydawnictwie jak nasze każda osoba wykonuje zadania, które w większej strukturze byłyby rozłożone na kilku pracowników.** Często sama mam kłopot, jak z sensem inaczej opisać to, co robię w *CD-Action*. Moraś, dzięki! W końcu mogę to na spokojnie uporządkować!

Zacznę od tego, że w warszawskiej redakcji muszę być codziennie, i szczerze mówiąc – to jedna z najlepszych części mojej pracy. To zasługa naszego małego zespołu – dzięki Lidce, Pawłowi, Barnabie i Hubertowi nawet najtrudniejsze chwile wypełnione są śmiechem, żartami, nadzieją i pozytywnymi docinkami. Jestem wdzięczna za nasz chaotyczny skład. Z resztą ekszynowej ekipy kontakt mam głównie zdalny, ale nie odbiera nam to radochy ze współpracy – do monitora szczerzę się tak samo jak do „żywych" ludzi.

Ale wracając do tego, czym się zajmuję: powiedzmy po prostu, że gdzie klienci, tam ja! Gdzie problemy z zamówieniem, tam też ja! Gdzie spływające zamówienia... nadal ja. Codziennie przygotowuję listę wysyłek do spakowania i kompletuję paczki sama lub z czyjąś pomocą. Poza tym obsługuję sklepową skrzynkę mailową i telefony do redakcji. Oczywiście **czytanie korespondencji od klientów, fanów czy niezadowolonych czytelników to często emocjonalny rollercoaster** – ale jestem jego wielką fanką.

Oprócz ogólnej obsługi klientów odpowiadam za nasz e-commerce i logistykę. Opiekuję się sklepem, produktami, prenumeratą, dostawami, innymi sprawami administracyjnymi. Do „nudnych zadań biurowych" dochodzi dźwiganie dostaw, jeżdżenie paleciakiem, pakowanie na wyjazdy, przeprowadzki... **Możecie mi nie uwierzyć, ale pracując w *CD-Action*, da się NAPRAWDĘ nabrać mięśni!**

Na papierze moja praca wydaje się dość spokojna i uporządkowana, jednak do tego trzeba dodać side questy, których nie da się przewidzieć. Przykłady? Organizacja CD-Action Expo, weekendowe wyjazdy na eventy po całej Polsce, materiały na media społecznościowe, współpraca z grafikami, poszerzanie kontaktów redakcji, księgowość, merch, pilnowanie Discorda, dystrybucja i... Aż się zmęczyłam.

Od kuchni wszystko to jest bardzo chaotyczne, nieprzewidywalne, emocjonujące i – co najważniejsze – niezwykle satysfakcjonujące. Więc wybaczcie, ale pora już kończyć. Właśnie dzwoni kurier, a na biurku „ląduje" kolejny pożar do ugaszenia. Ktoś przecież musi ogarnąć ten cały cudowny bajzel. Sto lat dla nas! |CDA|

Q&ACTION Q&

Chcecie dowiedzieć się o nas czegoś więcej lub poznać nasze zdanie na jakiś temat? Lepiej nie mogliście trafić, ponieważ w tym miejscu odpowiadamy na pytania zadane przez czytelników* CD-Action. *Miłej zabawy!

ŁUKASZ „MORAŚ" MORAWSKI

Dariusz Szill: Wspominam czasy, gdy jako pięciolatek wyciągałem CDA z folii w sklepie dziadków. Czy Wy też macie takie konkretne wspomnienie związane z pismem, zanim jeszcze zaczęliście w nim pracować?

Huwer: Rodzice kupili mi moje pierwsze *CDA* podczas zimowego wyjazdu nad morze. Mróz przenikał do kości, wiało jak diabli, a żeby było śmieszniej, w ośrodku przebywało bardzo mało osób, więc nudziłem się całymi dniami. Tak czy siak, wcześniej czytałem przede wszystkim *Playa* (był tańszy od „Ekszyna"), ale niedługo po zapoznaniu się z jego najnowszym wydaniem namówiłem tatę na zakup *CDA* 02/2004. Do dziś świetnie pamiętam Jade z *Beyond Good & Evil* na okładce.

Cała sytuacja miała miejsce w dość dziwnym, bo przypominającym trójkąt prostokątny przeszklonym sklepiku, zlokalizowanym na jednym z pięter placówki. Początkowo teksty z *CDA* rozumiałem jedynie częściowo, ale jakoś fascynowały mnie te wszystkie okołotechnologiczne wtrącenia w recenzjach. Tak oto zakochałem się w naszym magazynie. I owa miłość nigdy nie przestała kwitnąć.

Moraś: Jedno ze swoich wspomnień opisałem we wstępniaku, tak że odsyłam do niego!

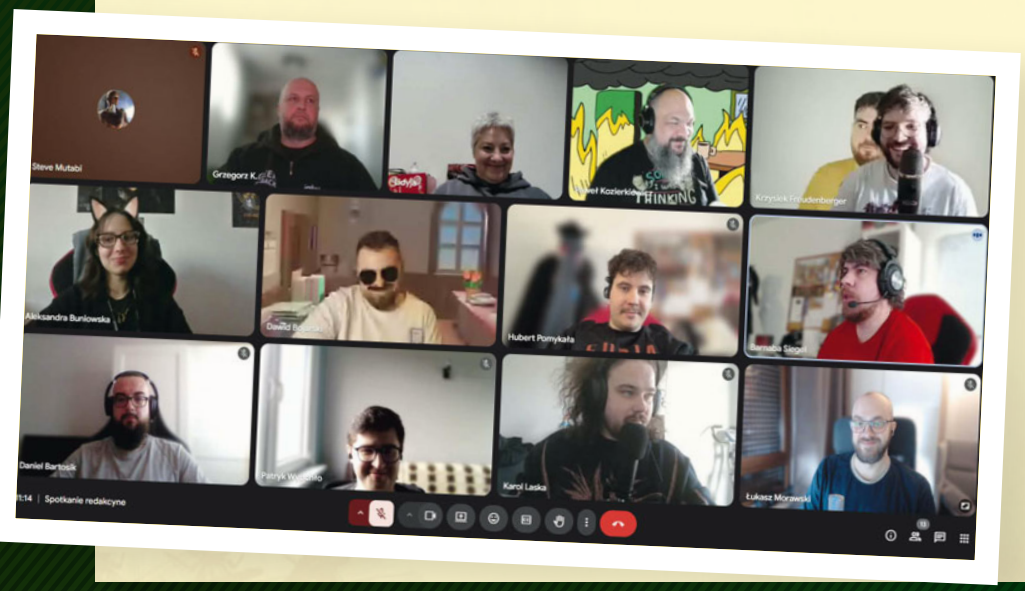
Karol Laska: To wspomnienia rysowane „pełniakami" – *Bad Day L.A.*, *World of Goo*, *Deus Ex: Bunt ludzkości*. Same dobra. Ach, no i zapach pisma oraz zielony kolor kiosku wbudowanego w zabytkową przemyską kamienicę!

Bastian: Ciekawostka z tym *Bad Day L.A.* jest taka, że lokalizowała go ekipa *CD-Action*. I został wydany w Polsce po raz pierwszy na naszym „pełniaku"! Ależ to była gówniana gra.

Krigor: Pierwszy numer *CD-Action* dostałem... gratis – wraz z komputerem zakupionym przez rodziców. Co zabawne, w ogóle nie wiedziałem, z czym mam do czynienia. Przeglądałem więc *CDA* 04/1998 i próbowałem zrozumieć, o co w tym właściwie chodzi. Cóż, poszło szybko.

Paweł Kicman: Moje pierwsze wspomnienie z *CD-Action* jest takie, że... uczyłem się czytać na pierwszym numerze. Miałem wtedy cztery lata.

Gruby AL: Gdyby nie *CDA*, nie byłoby funkcjonującego prężnie przez wiele lat Forum Actionum. Bez FA nie byłoby corocznych zlotów jego użytkowników. A bez zlotów nie miałbym okazji poznać grupy fantastycznych ludzi, z którymi wciąż utrzymuję kontakt. Wspomnień związanych z wyjazdami do Wrocławia mam tak wiele, że trudno wybrać jedno konkretne (a jeszcze trudniej znaleźć takie, które nadawałoby się do publikacji). Może więc po prostu skorzystam z okazji i pozdrowię wszystkich pamiętających jeszcze moje pisane kolorem oliwkowym posty oraz Noodle z Gorillaz w awatarze.



CormaC: Jeśli dobrze pamiętam, swoje pierwsze *CDA* dostałem, gdy w numerze 13/2001 ukazały się moje teksty. Hmmm... a może od Mac Abry podczas rozmowy na temat nawiązania współpracy? Wcześniej byłem w ekipie innego wrocławskiego czasopisma, *IO*, i lojalnie nie wspierałem finansowo konkurencji. No i jako nastolatek nieustannie ulepszający coś w swoim pececie zawsze miałem mniej pieniędzy niż planów na ich wydanie.

Gailantar: Moje pierwsze wspomnienie związane z fizycznym *CD-Action* dotyczy nie samego pisma, lecz *Tipsomaniaka* z kodami i solucją do *Age of Mythology*, którą przeczytałem kilkanaście razy, wyobrażając sobie, że w nie gram. :) Co jeszcze śmieszniejsze, pierwszy raz ten tytuł przeszedłem dopiero podczas pisania recenzji wersji zremasterowanej do kwartalnika.

Witold: Czytałem *CDA* przez ponad 20 lat, zanim zacząłem w nim pracować, więc wspomnień się trochę nazbierało. Jednym z najstarszych jest metodyczne badanie pisma kartka po kartce w poszukiwaniu potworów do wspólnej zabawy z młodszym bratem. Dzięki temu nawet teraz potrafię przywołać przed oczy tabelkę z przeciwnikami z *Quake'a II*... a w ogródku rodziców do dziś leży kilka martwych Stroggów.

Cezary Marczewski: Doskonale pamiętam okoliczności, w których kupiłem swoje pierwsze *CD-Action*. Był to numer 11/2001 (ten z *World of Warcraft* na okładce); przedtem oczywiście widywałem kilka wcześniejszych wydań u znajomych. Magazyn nabyłem w kiosku u pana Miecia, a jedną z pierwszych rzeczy, jakie zrobiłem po powrocie do domu, było zainstalowanie dema *Aliens vs Predator 2*. Nigdy nie zapomnę lądowania na planecie LV-1201 i fenomenalnej atmosfery zaszczucia w pierwszej misji Marine'a. Później zdobyłem piracką pełną wersję, a potem sięgnąłem w końcu po oryginał, by móc grać ksenomorfem w multiplayerze. Pozdrawiam chłopaków z nieistniejącego już od bardzo dawna klanu Bloody Devils.

Bastian: Ej, nie kojarzyłem tej okładki z *WoW-a*! 2001 rok?! Matko bosko... Swoje *CDA* kupiłem jako 13-latek, był to numer 12/2005 (mam go do dziś i na Expo 2023 uzbierałem sobie nań autografy ekipy). A kupiłem, bo dziadostwo w końcu potaniało i dodali wybornego „pełniaka", *Richard Burns Rally*; do gry wracam regularnie. Potem zachwyciłem się layoutem, błyskotliwymi, zabawnymi tekstami i w ogóle – ewidentnie

fajnymi ludźmi, którzy tworzą to pismo. Postanowiłem też, że zostanę tu grafikiem, detepowcem, bo w sumie to lubię rysować. W 2019 roku zrealizowałem to postanowienie, ale przy okazji zostałem też redakcyjnym pajacem (również na kanale YouTube *CDA*).

Otton: Pierwszy numer *CD-Action* kupiłem, kiedy pewnego dnia przestała się ukazywać *CyberMycha*, do której od dziecka chciałem coś napisać. Wiadomość o zamknięciu pisma była trochę rozczarowująca, ale cóż – wybrałem sobie w kiosku coś innego. Najpiękniejszym wspomnieniem z wydania 11/2008 był widok... wrocławskiego adresu w stopce redakcyjnej. To może jednak nie trzeba się będzie przeprowadzać do tej Bydgoszczy?

DaeL: Niewiele pamiętam na temat pierwszego numeru *CD-Action*, jaki wpadł w moje łapy, poza jedną rzeczą – musiało mieć to miejsce w wakacje albo ferie, bo zazwyczaj wówczas sięgałem po inne magazyny o grach niż te, które czytałem zwyczajnie co miesiąc (a w końcówce lat 90. w zasadzie regularnie kupowałem tylko *Gamblera* i okazjonalnie *Secret Service* oraz *Świat Gier Komputerowych*). Miałem wtedy więcej czasu, a czytać o grach po prostu lubiłem. Dość dobrze kojarzę natomiast moment, w którym zdecydowałem się – po kilku latach przerwy od gamingu – zostać stałym czytelnikiem *CDA*. Był to rok 2010, skusił mnie „pełniak" (*King's Bounty*), ale całe pismo przypadło mi do gustu, więc postanowiłem zacząć je częściej kupować.

Sinkey: Co sądzicie o pomyśle umieszczenia krasnala z płytą CD we Wrocławiu?

Smuggler: Podoba mi się ta idea!

CormaC: To byłby CD-GNOM.

b-side: Antyfani będą mówili, że krasnal jest doczepiony do „pełniaka".

Moraś: Najlepiej krasnal z magazynem *CD-Action* w rękach!

Krigor: Jestem za. Tylko turniejem *Mortal Kombat* musimy najpierw rozstrzygnąć, gdzie go postawimy.

Gruby AL: Nagi, bardzo umięśniony krasnal rzucający płytą CD, umieszczony na ul. Sukiennice (dla niewtajemniczonych: sam środek rynku, w miejscu, w którym kiedyś mieściła się redakcja). Tak, widzę to.

Adrian: Czy są szanse na powrót do miesięcznika? Jeśli nie, czy rozważacie przejście na dwumiesięcznik?

Plushowy: Na ten moment nie planujemy zmiany w cyklu wydawniczym *CD-Action*. Stoją za tym głównie kwestie biznesowe i dbanie o rentowność wydawnictwa.

bunia: Tak naprawdę to co miesiąc wydajemy nowy magazyn – wydania specjalne, *Retro*, książki itp.

Karol Laska: Dokładnie, i tak jest nas bardzo dużo, po prostu testujemy pomiędzy kwartalnikami różne inne wydania oraz formaty. A na stronie WWW znajdziecie nas codziennie!

Cursian: Ech, może kiedyś? Nie żebym cokolwiek o tym wiedział, po prostu lubię pisać „papierowe" recenzje, a w formacie miesięcznym siłą rzeczy mieściło się ich więcej. No co, ktoś musi pomarudzić, żeby za różowo nie było, nie?

Otton: Ja tu tylko sprzą... znaczy piszę, ale z takiej perspektywy obecny system jest dla mnie lepszy o tyle, że trudniej się wypalić. Miałem w życiu okres, kiedy przez blisko 2 lata robiłem po ok. 10 stron każdego miesiąca – jest to ogromne wyzwanie. W pewnym momencie nawet nie chce się już człowiekowi patrzeć na gry ani czytać CDA. Wydania specjalne to różni redaktorzy prowadzący, więc niektóre projekty toczą się równolegle, a to oznacza dłuższe deadline'y na teksty i więcej publicystyki. A łatwiej byłoby mi porzucić gry niż samo pisanie.

9kier: Nie pogardziłabym czterema stronami miesięcznie na *Świeże, Dobre, Niezależne*...

Gruby AL: ...i ośmioma na recenzje komiksów. ;)

Sinkey: Które ze zorganizowanych spotkań z fanami uważacie za najfajniejsze w całej historii pisma?

Plushowy: Cenię sobie każdą okazję, która daje mi możliwość spotkania się z czytelnikami. Jesteśmy obecni na wielu imprezach gamingowo-popkulturowych, tj. PGA, Pyrkon, MFKiG czy One More Game oraz oczywiście nasze CD-Action Expo. To są te momenty, które ładują moje akumulatory na długo!

Moraś: Bardzo miło wspominam interakcje z czytelnikami podczas naszych Expo. Super jest z wami pogadać i poznać wasze spojrzenie na wiele tematów. No i zyskać cenne wskazówki, co można poprawić w *CDA*.

CormaC: 18. urodziny CDA, czyli CD-Action Expo z 2014 roku we wrocławskiej Hali Stulecia.

Bastian: To i Expo 2023, pierwsze po osiemnastce *CDA*. Dużo się nawzruszałem na tym drugim, poczułem znów, że to przecież jest praca marzeń, bo widzę, że ktoś dobrze się bawi, konsumując moje treści.

9kier: Mnie najbardziej podobały się trzy edycje Expo, w których uczestniczyłam, zwłaszcza pierwsza. Osiemnastkowe spotkanie było dla mnie ogromnym »

Q&ACTION&Q

zastrzykiem inspiracji – czułam olbrzymią moc czytelników, którzy spotkali się, by świętować urodziny czasopisma i integrować się z członkami redakcji. To emocje, które kojarzą mi się z dobrymi koncertami; tak też wyobrażam sobie szał na stadionie. Dwie ostatnie imprezy *CDA*, w jakich brałam udział – w 2023 we Wrocławiu i w 2024 w Łodzi – podobały mi się zwłaszcza z powodu następujących po nich afterów. Na pierwszym wytańczyłam się za wszystkie czasy, a na drugim spędziłam fenomenalny czas z fanami magazynu oraz, jak się okazało, mojego kanału na Twitchu.

spikain: Oczywiście nadchodzące CD-Action Expo 2026. Mało tego – kolejne będą jeszcze lepsze.

Dariusz Szill: Czego najbardziej brakuje Wam z ery demówek i „pełniaków" na płytach, a co uważacie za największy plus dzisiejszego, cyfrowego modelu wydawniczego?

rajmund: Bardzo lubiłem menusy płyt z demami i muzykę, która w nich leciała. Do dziś z łezką w oku wspominam kawałki Mysterii czy Aural Planet, a w okolicach premiery filmu *Księga cieni: Blair Witch 2* trafił się nawet miks całego soundtracku!

Smuggler: Dem właśnie. To, że przestano je wypuszczać, uważam za pieruńsko niefajnie zagranie ze strony wydawców, a co dziwniejsze, gracze, którzy potrafią podnieść wielki lament o byle co, tu nawet nie mruknęli. Co mnie obchodzi, że wydawanie dem to kłopot i koszta? Jako gracz muszę teraz kupować kota w worku, bo wszelkie zwiastuny i starannie dobrane gameplaye, które się wypuszcza, to nie to samo co samodzielne zagranie przez kwadrans czy godzinę. Chcę dema!

Moraś: Z demami nie jest wcale tak źle. „Indyki" często dostają wersje testowe, a i duże tytuły da się też niekiedy sprawdzić przed zakupem, np. *Pragmatę*, *Final Fantasy VII Rebirth*, *Nioh 3*. Co jakiś czas sieciówki pokroju *CoD-a* czy *Battlefielda* mają darmowe weekendy.

Krigor: Dziś jest wygodniej, co do tego nie mam najmniejszych wątpliwości. Kiedyś jednak, w czasach trafiających do mnie na płytkach dem, łatwiej było trafić przypadkiem na coś zupełnie nowego i ciekawego – rzecz, po którą sam raczej nie sięgnąłbym.

CormaC: Mnie na odkrywanie rzeczy, po które normalnie bym nie sięgnął, obawiając się nietrafionego wydatku, pozwala abonament PlayStation Plus. To dzięki niemu zakochałem się w *Personie 5* czy serii *Nioh*. I właśnie PS Plus oraz Game Passa uważam za ogromne zalety cyfrowego modelu wydawniczego.

Bastian: Strasznie brakuje mi bonusów z covera *CD-Action*. To było jak otwieranie tajemniczego prezentu – nigdy nie wiedziało się, co jest w środku. Wyborne minigry można było tam znaleźć! Potężnym plusem tych cyfrowych katalogów z grami jest fakt, że te odpalić da się w kilka czy kilkanaście minut od kliknięcia „Pobierz". O minusy nikt nie pytał, ale tym jest na pewno syndrom pirata: mamy tych produkcji tak dużo, że czasem nie chce się zaangażować w absolutnie żadną.

Witold: Nie wiem, czy mi tego brakuje, ale na pewno było coś wartościowego w tym, że jedna płyta starczyła na cały miesiąc i każdy jej bajt oglądało się ze wszystkich stron, nim ruszyło się do kolejnego dema czy bonusa. Acz to raczej w dużej mierze kwestia samego dzieciństwa.

Otton: Nie tęsknię totalnie za niczym. Liczba różnego rodzaju abonamentów, usług czy darmówek jest tak duża, że nie potrzebuję jeszcze płyt z „pełniakami". Poza tym mam łącze internetowe pozwalające zainstalować gry szybciej niż z dysku i mogę je kupić niezależnie od pogody za oknem. Choć przyznaję, kiedyś każda produkcja bardziej cieszyła i wyciskał z niej człowiek więcej.

DaeL: Demek brakuje mi szalenie, z tego właśnie powodu, o którym wspomniał Smuggler. No i jeszcze z jednego – jak się jako dzieciak nie miało kasy, to te wersje testowe dało się ogrywać w nieskończoność. W moim przypadku tak było np. ze *Screamerem 2*. Demko zawierało tylko jedną trasę, którą przejechałem setki razy. Nadal potrafię na niej wykręcić nieziemskie czasy (pamięć mięśniowa działa). Oczywiście ta budżetowa motywacja stojąca za miłością do demek już nie istnieje, a gier można mieć dziś na pęczki, nie wydając nawet złotówki, ale nostalgia pozostała.

9kier: Kompletnie nie tęsknię za płytami. Za zastanawianiem się, komu lub od kogo pożyczyło się grę, wręcz nabożnym wyciąganiem CD z pudełka tak, żeby nie dotykać dolnej powierzchni, osiadającym na fizycznych wydaniach kurzem, zajmowanym przez nie miejscem. Teraz większość produkcji mam na Steamie lub GOG-u, tytuły instalują się raz-dwa, a do tego istnieją zapisy w chmurze, więc mogę sobie radośnie przeskakiwać między blaszakiem a laptopem. Dem na szczęście wciąż wychodzi mnóstwo, serio – odnoszę wrażenie, że wraz ze, zdaje się, rosnącą popularnością Steam Next Fest będzie ich coraz więcej.

Gruby AL: Przeglądanie cover CD było comiesięczną celebracją. „Pełniaki", dema, programy, dziesiątki kącików (*Action Mag* <3), wideo, muzyka, tapety, Na Luzie i wszystko, co tylko udało się upchnąć na krążku. Dzięki cyfrowej dystrybucji jest oczywiście szybciej i bardziej komfortowo, ale przy okazji zniknął gdzieś ten magiczny element towarzyszący wkładaniu do napędu przyniesionej przed chwilą płytki.

Kamil: Czy praca, doświadczenia, przeżycia i rozmowy w CDA z innymi współpracownikami sprawiły, że odmieniliście swoje życie?

rajmund: Aż tak wielkie decyzje nie przychodzą mi do głowy, ale granie w serię *Yakuza* to dosłownie przykład wyjęty z mojego życia – wziąłem się za nią właśnie po licznych namowach ze strony innych osób w redakcji. Ostatnio też po rekomendacji CormaCa zacząłem *Space Marine'a II*, więc takie polecajki growe zdarzają się częściej.

Huwer: Poznanie rajmunda i Morasia prywatnie wpłynęło rewelacyjnie na moje zdrowie psychiczne. Cenię sobie te relacje, gdyż obaj panowie są po prostu super, ale nie czuję potrzeby wyjaśniać, dlaczego tak uważam. :)

bunia: Mogę szczerze powiedzieć, że tak. Już sama przeprowadzka do innego miasta tylko dla *CD-Action* jest wystarczającym argumentem. Wiele razy wyszłam ze stref komfortu, o których istnieniu nie miałam pojęcia, i czuję, że robię to, co powinnam.

Karol Laska: Praca w tej branży zmieniła moje życie, to na pewno. Określiła w zasadzie ostatnich kilka lat codzienności i dalej określa.

Krigor: Dzięki *CDA* i – przede wszystkim – Smugglerowi wyrosłem z prostego wiejskiego chłopaka na gościa, co nie boi się sięgnąć po dobrą książkę. Serio. To właśnie za sprawą jego tyrad w *AR* przeczytałem *Władcę Pierścieni*, a potem całą masę innych tytułów. Jestem przekonany, że zmieniło mnie to w sposób wręcz nieoceniony. Dziękuję!

Ninho: Pisałem to już wielokrotnie, ale dzięki minifelietonowi CormaCa poznałem mój ulubiony po dziś dzień zespół – Trivium. Kilkanaście lat później udało nam się razem pojechać na ubiegłoroczny koncert w Gliwicach.

Paweł Kicman: Współpraca z *CD-Action* na pewno zmniejsza mój syndrom oszusta. A to jest bardzo ważne.

CormaC: Ja dzięki rozmowie w redakcji odkryłem szynkę, która do dziś jest moją ulubioną. Nie podam nazwy, bo nie chcę robić jej producentowi darmowej reklamy, a poza tym TO JEST MOJA SZYNKA! MOJA! ZNAJDŹCIE SOBIE WŁASNĄ!

DaeL: O, do *Yakuzy* to mnie CormaC przekonał. Ale nadal ograłem tylko jeden tytuł z serii. Za to na pewno nauczyłem się kilku rzeczy czysto warsztatowych. Dowiedziałem się (od paru osób), że np. warto czytać własne teksty na głos, by wychwycić niezgrabności stylistyczne. I wprawdzie nadal tego nie robię, ale przyswoiłem sobie tę radę na tyle dobrze, że mogę ją przekazywać innym.

Bastian: Dzięki pracy przy *CD-Action* poznałem żonę. A że od ponad dwóch lat wspólnie wychowujemy córę, to mogę z pewnością stwierdzić też, że przez *CDA* mniej śpię.

9kier: enkiego, z którym randkuję od niemal 14 lat, a od wielu razem mieszkamy, poznałam właśnie na praktykach w *CD-Action*. Szczególne podziękowania ślę do mojej przyjaciółki, która powiedziała mi, że redakcja jest we Wrocławiu, a nie w Warszawie, oraz do Ghosta, który przygarnął mnie na kilka tygodni po tym, jak bezczelnie wparowałam do biura magazynu.

Sinkey: Czy uważacie, że sam fakt powstania pisma we Wrocławiu wpłynął na nie w jakiś szczególny sposób?

bunia: Może nie w szczególny, ale na pewno zapisał się w historii *CD-Action*. Zawsze jak jesteśmy na eventach (w całej Polsce), słyszymy pytanie, czy redakcja nadal jest we Wrocławiu. :)

Krigor: Redakcja była trochę na uboczu „wielkiego świata", a przynajmniej takie wrażenie odnoszę z moich początkowych lat tutaj. No i wiązały się z tym różnego rodzaju kłopotliwe sytuacje, sam np. na ostatnią chwilę miałem organizowany przelot z Wrocławia do Warszawy, by potem polecieć dalej na prezentację *Mass Effecta 3* – ktoś bez pytania założył, że jestem z Default City.

Bastian: No, ja też czasem odnoszę wrażenie, że PR-owcy i autorzy warszawscy to się znają jak stare konie, a my to ci dziwni na uboczu, z Wrocławia. Ale to pewnie głupie wrażenie czy coś tam.

Moraś: I tak najdziwniejszy to jest ten z Torunia.

CormaC: Oczywiście, że wpłynął. Przecież gdyby *CDA* powstało w innym mieście, tworzyliby je inni ludzie, a co za tym idzie – byłby to inny magazyn z innym klimatem.

DaeL: Gdyby redakcja nie była we Wrocławiu, to bym ich nie pytał za każdym razem, jak pada, czy ich tam nie podtopiło znowu.

Rafał: Kiedy wrócą „pełniaki" i czemu tak późno? :)

Karol Laska: „Pełniaki" w erze darmówek na Epicu i letnich wyprzedaży Steama niestety utraciły sens. Te czasy nie wrócą już, jak śpiewał zapewne polski ktoś.

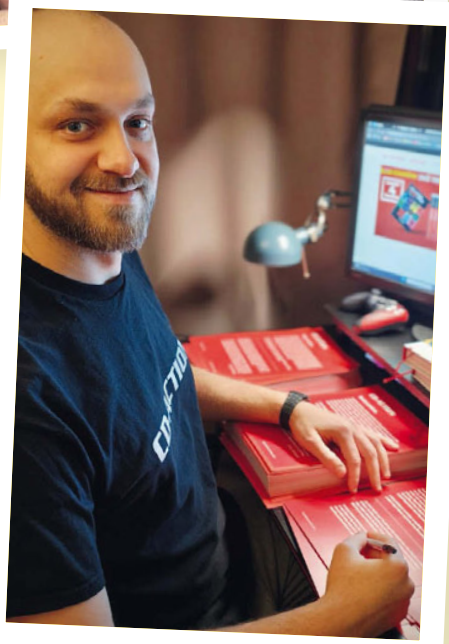
CormaC: Dodam, że „pełniaki" straciły nie tylko atrakcyjność w oczach czytelników rozpieszczonych darmówkami i nieustannymi promocjami w internecie, ale też sens dla wydawców/dystrybutorów, od których je pozyskiwaliśmy. W czasach tradycyjnych sklepów tytuł leżał jakiś czas na półkach, a potem musiał z nich zniknąć, żeby zrobić miejsce jakiejś nowości. Wtedy jego sprzedaż znacznie spadała i opłacało się „oddać" go np. *CDA*, żeby jeszcze zarobić na licencji. W dobie dystrybucji cyfrowej wydawcy tego problemu nie mają – dzięki promocjom, bundle'om i abonamentom mogą czerpać korzyści nawet ze starszych gier, a przestrzeń w cyfrowych sklepach jest nieograniczona.

ralph_obr: Kto i dlaczego wpadł na pomysł, by jedna osoba wcielała się w tak wiele tajemniczych osób ze Smugglerem na czele?

Smuggler: Ja. A dlaczego? Bo w 1996 było nas bardzo niewielu i każdy pisał pod paroma nickami, robiąc „sztuczny tłok" na łamach.

alkohochlik: badanie poziomu amylazy jest kluczowe w diagnostyce ostrych i przewlekłych chorób trzustki

Bastian: Gdzie jest ten cholerny Podnóżek?



Sinkey: Który z numerów CDA sprawił najwięcej problemów podczas składania go i z czego to wynikało?

Moraś: Zdecydowanie ten. Z jednej strony bardzo dobrze mi się nad nim pracowało, z drugiej – stresowałem się jak nigdy. Zależało mi na tym, żeby wydanie rocznicowe było na maksa wypasione, dlatego przygotowaliśmy wiele specjalnych treści związanych z 30-leciem *CDA*. Ich opracowanie, a potem odpowiednie złożenie wymagało jeszcze większego skupienia niż zwykle, a do tego było bardzo czasochłonne. A co zabawne, czasu na zrobienie tego numeru mieliśmy mniej niż zwykle. Po co mieć łatwo, jak może być trudno?

Bastian: Każdy numer! :D A tak serio, to nie pamiętam... Miesiąc w miesiąc mamy deadline'y, każdy bywa stresujący w jakiś sposób. Są takie, kiedy kończymy wysyłkę o pierwszej w nocy, a są takie, że późnym popołudniem. Problemy wynikają często np. z zamieszania z reklamami, tekstami, które spływają na ostatnią chwilę, albo jakimiś problemami technicznymi (w dzień wysyłki lubią wykrzaczyć się chmura, internet, prąd, oprogramowanie itd. – często naraz).

QS ACTION QS

Adrian: Moraś, jak to jest być prowadzącym? Trochę doświadczenia już masz, więc możesz zdradzić, dlaczego to jest tak trudne (ostatnie ciągłe rotacje).

Moraś: Szczerze? Ale tak absolutnie szczerze, bez pudrowania? Dobra, ufff... Jest fantastycznie! Serio, uwielbiam się tym zajmować. Jasne, nie jest to łatwa praca i ciągle natrafiam na nowe wyzwania, ale nie przeszkadza mi to. Przez lata zajmowałem się różnymi rzeczami: nosiłem lodówki jako dostawca, składałem cyrk z pijanymi klaunami, chodziłem po wsiach w roli domokrążcy i sprzedawałem telewizję cyfrową (tak naprawdę z nikim nie zrobiłem dealu, nie miałem sumienia wciskać ludziom ofert tak wykańczających ich portfele), pracowałem na magazynie, stałem za kasą w sklepie odzieżowym, pisałem miesięcznie dziesiątki (czasami setki) tekstów jako copywriter...

W końcu trafiłem na fuchę, w której mogę się realizować, dać upust swojej kreatywności. Jestem osobą dosyć mocno zorganizowaną, co z pewnością pomaga mi w pracy w *CD-Action*. Zdaję sobie sprawę, że jeszcze dużo nauki przede mną, ale staram się szybko wyciągać wnioski i naprawiać błędy. Mam nadzieję, że magazyn utrzyma się na rynku przez kolejne 30 lat, bo chciałbym pracować w nim do emerytury. Przykro mi, potencjalni konkurenci, nie planuję zejść szybko ze stołka prowadzącego – chyba że szefostwo się mnie pozbędzie, ale to już inna sprawa. :D

Sinkey: Czy zdarzało Wam się spać w redakcji?

Smuggler: Mnie zdarzało się drzemać.

bunia: Pomidor.

Karol Laska: Wykonuję pracę redakcyjną w moim mieszkaniu, więc...

Krigor: Tak, raz spałem na kanapie. Tuż przed deadline-'em dostałem jakąś grę do recenzji, siedziałem dwa dni, z czego w ostatni kimnąłem się parę godzin, wstałem i napisałem tekst w dniu wysyłki. Wydaje mi się, że było to *Singularity*.

Ninho: Nie, ale zdarzało mi się przychodzić do biura w nocy.

Bastian: Mnie też, ale to głównie w przypadku studia. Nagrywam często po nocach, bo za dnia nie mam na to czasu.

spikain: Bastian kiedyś zasnął w trakcie nagrywania mojego materiału. A materiał potem kliknął się nieźle, co tylko udowadnia, że nie powinienem poważnie traktować jego krytyki. Zwłaszcza tak bezczelnej.

Cursian: Przez te kilkanaście lat, jakie stukam w klawiaturę na zlecenie *CDA*, nie byłem w redakcji choćby raz. Ba, nawet Wrocławia na oczy nie widziałem. Nikogo z redakcji zresztą też. Chwała pracy zdalnej!

CormaC: Nigdy nie spałem w redakcji, ale swego czasu zdarzało nam się kończyć wysyłki tak późno, że kilka razy wracałem do domu autobusem nocnym. Ale to bardzo stare dzieje, pewnie sprzed jakichś 15 lat.

Rafał: Łatwiej było z miesięcznikiem czy jednak kwartalnik daje Wam więcej swobody i czasu na wybranie odpowiednich gier/tematów do opisania?

Moraś: Nie wiem, jak wyglądało to za czasów miesięcznika, bo jeszcze wtedy w *CDA* mnie nie było. W przypadku kwartalnika dłuższy czas na przygotowanie magazynu na pewno jest cenny, gdyż łatwiej rozplanować poszczególne etapy, wyznaczyć terminy dla autorów itp. Utrudnienie stanowi zaś dobór gier do recenzji, bo jednak trzeba ustalić, które tytuły warto opisać, a z których należy zrezygnować. A po drodze i tak pojawi się jakaś nieoczekiwana premiera i rozpiskę ponownie muszę modyfikować. W przypadku miesięcznika taka selekcja była z pewnością łatwiejsza, choć wtedy też autorzy siłą rzeczy mieli mniej czasu na przejście gry. Aczkolwiek przerzucenie jakiejś recki do kolejnego wydania pewnie tak nie bolało, bo czekało się cztery tygodnie, a nie kwartał. Trudny temat się wylosował.

CormaC: Wydawanie *CD-Action* 13 razy w roku miało tę ogromną zaletę, że zdecydowanie łatwiej i szybciej robi się co miesiąc to samo czasopismo, niż opracowuje nowe wydania specjalne, które wymagają innej formuły, indywidualnej oprawy graficznej, a czasami autorów spoza sprawdzonego grona. A tych wydań specjalnych trzaskamy sporo. Powtarzalność prowadzi jednak do wypalenia, więc to, że zamiast nad *CDA* mogłem pracować np. nad magazynem o Wiedźminie lub *Naszymi Latami 90.*, było dla mnie miłą i potrzebną odmianą.

Rewo: Jest jakaś szansa zobaczyć większą liczbę członków redakcji w kanale na YT/podcaście?

Bastian: Nie wiem. My zapraszamy. Ale chyba w większości nie chcą (a i nie każdy się nadaje jako prowadzący).

CormaC: Jak to „większą liczbę członków"? Pokazujemy takie rzeczy na YT i jeszcze nas nie zbanowali?!

Smuggler: Ja już się udzieliłem. :)

Moraś: Tylko uczeszę włosy i wchodzę na wizję. Spk, która kamera jest moja?

spikain: Każda, Łukasz. Każda.

Andrzej: Pytanie do CormaCa, bo lubi albo przynajmniej lubił serię* Gothic *– jakbyś miał teraz z perspektywy czasu ocenić każdą z pierwszych trzech części, to jakie byś dał im oceny?

CormaC: Nie grałem w te gry, odkąd wyszły, więc nie podejmę się wystawiania im żadnych ocen. Nie mam w zwyczaju wracać do starych tytułów, a już szczególnie nie chcę robić tego kosztem rosnącej listy nowszych rzeczy, które chciałbym sprawdzić, albo zainteresowań pozagrowych. Poza tym podejrzewam, że sama nostalgia nie obroniłaby dzisiaj *Gothiców* w moich oczach. Po co psuć sobie wspomnienia?

Ciocia: Jak to jest być skrybą, zwłaszcza tym wieloletnim?

bunia: „Moim zdaniem to nie ma tak, że dobrze albo że nie dobrze. Gdybym miał powiedzieć, co cenię w życiu najbardziej, powiedziałbym, że ludzi..." Resztę pewnie pamiętacie.

Krigor: Każdy ma tu pewnie jakieś inne przemyślenia, ale ja sobie cenię to, że potrafię całkiem szybko i dość sprawnie (może nie licząc powtórzeń) przelewać myśli na ekran komputera. To fajna, ułatwiająca życie umiejętność.

Gruby AL: Do „wieloletniego" jeszcze troszkę mi brakuje, ale z perspektywy kilku lat pisanie o rzeczach, które się zwyczajnie lubi, wciąż sprawia mi ogromną frajdę.

Gailantar: Polecam. Świetnie legitymizuje to granie w godzinach i ilościach dla zwykłego śmiertelnika niegodziwych, a poza tym mogę mówić znajomym, że

„pracuję po nocach". Aaa... bo to o pisanie chodziło? To polecam dla purystów i entuzjastów języka polskiego. Dużo się uczę. Cały czas. Pozdrawiam naszą korektę. I przepraszam.

Otton: Z czasem staje się to zwykłym dniem w biurze. Jak człowieka wydrukują kilkusetny raz, to już nawet nie biegnie się od razu do kiosku, tylko na spokojnie. Ale ogólnie przydaje się w życiu, bo sklecenie jakiejkolwiek wypowiedzi nagle przestaje sprawiać problem.

spikain: Lew nie sprzymierza się z kojotem.

Sinkey: Który z redaktorów wprowadzał najwięcej pozytywnej energii podczas pracy w biurze?

Huwer: Moraś, podczas pracy w cyfrowym biurze, znanym powszechnie jako Discord.

bunia: Mam wrażenie, że w biurze wszyscy nawzajem się nakręcamy, ale jakbym musiała wybierać, to Plushowy. :) Zawsze znajdzie plusy w każdej sytuacji i rozśmieszy w kryzysowych momentach.

Bastian: Ongiś Smuggler. I Allor, o, Allor też fajny chłopak, miły.

9kier: Oczywiście CormaC, nieustannie będący radosnym słoneczkiem!

spikain: Allor i Chen Pi.

Adrian: Krigor, czy recenzowanie sprzętów po tylu latach sprawia Ci dalej satysfakcję i frajdę?

Krigor: No jasne! Wręcz niesamowitą rzeczą jest obserwowanie, jak z biegiem lat sprzęt się zmienia, ewoluuje i pojawiają się kolejne nowinki lub ślepe zaułki. Bawi mnie to niezmiennie, a bagaż doświadczeń pozwala niekiedy w ciekawy sposób spojrzeć na poczynania oraz historie różnych firm. Koniecznie rzuć okiem na mój felieton w dodatku rocznicowym – właśnie sprzętowi poświęcony.

Andrzej: Czy nie uważacie, że to kpina, że GTA: San Andreas nie dostało oceny 10? Bo ja tak.

Smuggler: Szczerze mówiąc, wszelkie oceny są bezsensowne.

Cursian: Amen, bracie. Przysięgam, że szlag jasny mnie trafia, gdy mam wystawiać te przeklęte cyferki. Zbyt wiele osób skupia się nich zamiast na kilku(nastu) tysiącach znaków majaczących obok, co doprowadza niekiedy do nieporozumień. Gdybym miał wskazać element tej roboty, którego nienawidzę, oto on. W *San Andreas* przed laty nie grałem, bo miałem wtedy alergię na „ziomalskie" klimaty. Ukończyłem tę produkcję dopiero w wersji zremasterowanej, kiedy czasy jej świetności dawno już minęły.

Moraś: Też nie jestem fanem ocen, ale niestety ludzie ich oczekują, dlatego nadal mamy je w kwartalniku. Co do noty końcowej *San Andreas* to moja odpowiedź brzmi tak: to tylko decyzja autora recenzji. Zresztą Hut wystawił 9+, więc to i tak świetny wynik. Pół punktu odjął przede wszystkim za oprawę wizualną, co dobrze uargumentował w tekście. Gdyby inna osoba recenzowała ten tytuł, może wtedy byłaby dycha. A może siódemka – choć w tym przypadku faktycznie trzeba byłoby się ostro postarać, żeby uzasadnić tak niską ocenę.

Karol Laska: Nie zasługuje na dychę, bo jest woke. (Żartuję, okej?)

Krigor: Nah, nie miałem wtedy komputera, który byłby w stanie pociągnąć tę odsłonę, więc jakoś mnie to nie uwierało przez zazdrość. ;)

Otton: Ah shit, here we go again. Czy to naprawdę takie ważne? Najważniejsze, jak tobie się podoba. Ja dziesiątki bym nie dał, bo jednak – przy całej dozie sympatii – misje takie jak wizyta na tankowcu czy pociąg doprowadzały do furii, a mechanika strzelania już w momencie premiery była przestarzała. Ale i tak uwielbiam tę grę.

spikain: Ale by było fajnie kiedyś obudzić się w świecie, w którym wszyscy rozmawiają na temat zawartości merytorycznej recenzji, a nie tych nieszczęsnych liczb, co do których tylko się wszyscy umówiliśmy, że będziemy udawać, że mają sens i znaczenie.

Bastian: Uważam, że to kpina. Rozstrzelać.

Adrian: Lidia Ukleja. Rynek jest mały i – można powiedzieć – transparentny. Konkurencja ciągle publikuje, ile sprzedaje się dodatkowych wydań głównego magazynu, plany na przyszłość, harmonogram wydawniczy itp. Czy można od czasu do czasu poczytać takie podsumowanie kondycji magazynu oraz planów na przyszłość od Pani prezes?

Lidka: Bardzo chętnie, tylko zawsze wygląda to tak samo... „Od przyszłego miesiąca będę regularnie pisać o kulisach i planach *CDA*", a potem mija pół roku, ja siedzę zagrzebana po uszy w bieżących tematach, kolejnych wydaniach, projektach i gaszeniu różnych pożarów. :) Ale serio chciałabym częściej pokazywać trochę „życia od środka", więc może tym razem faktycznie się uda!

Rewo: Jak bardzo praca codzienna w redakcji różni się od tej 10/20/30 lat temu? Z naciskiem na ostatnie lata – od Zarazy i przejścia na tryb kwartalny.

Smuggler: Praca zdalna rządzi!

CormaC: Otóż to! Tęsknię czasem za klimatem redakcji we wrocławskich Sukiennicach (a może po prostu za młodością...?), ale praca zdalna ma ogromne zalety. Po pierwsze w domu robię więcej, bo nie rozpraszają mnie rozmowy. Po drugie mieszkam pod Wrocławiem i trudno już mi wyobrazić sobie powrót do gnicia w korkach przez jakieś dwie godziny dziennie. Po trzecie większa elastyczność godzin pracy bardzo ułatwia mi życie jako rodzicowi siedmiolatki.

Krigor: Mogę przed kompem siedzieć w brudnym podkoszulku. ;) A serio: cóż, moja trasa do redakcji to jakieś 10 metrów, a po drodze mogę złapać w dłoń kubek z kawą. Mnie się podoba, choć nie powiem,

niekiedy tęsknię do czasów biura. Do ludzi przede wszystkim, ale też do niewinnych zabaw, którymi się odstresowywałem w Bauerze – jak choćby do rzucania nożami w podłogę.

Bastian: No, z jednej strony niekiedy wróciłbym do pracy w redakcji. Do jeżdżenia hoverboardami z Ninho po godzinach, podglądania, jak inni grają. Z drugiej – uwielbiam pracę zdalną, bo moja żona również pracuje „na chacie", więc mogę sobie z nią spędzać więcej czasu.

DaeL: Zmiana na kwartalnik była dość istotna i z mojej perspektywy sporo wywróciła, bo jednak niekiedy ze względu na moment premiery po prostu nie ma sensu pisać o jakimś tytule. Rytm pisania też jest zupełnie inny, ale za to chyba niebezpieczeństwo wypalenia bywa mniejsze, bo i czasu na oddech od recenzowania dostajemy więcej.

9kier: Praca zdalna jest super, dlatego zaczęłam praktykować ją jeszcze przed pandemią. Polecam każdemu, kto ma taką możliwość!

Sinkey: Co podkusiło Smugglera do oficjalnego ujawnienia swojej tożsamości?

Smuggler: To i tak dla każdego, kto chciał wiedzieć, było jasne. A ile można się bawić w Zorro?

DaeL: A ja myślałem, że to przez porozumienia z Sokovii.

9kier: Gdyby to ode mnie zależało, tożsamość Smugglera nie zostałaby zdradzona do końca świata!

QS-ACTION QS

Rewo: Moraś, ile siwych włosów przybyło, odkąd zostałeś prowadzącym CDA?

Moraś: Nie wiem, ile siwych przybyło, ale wiem, ile ubyło – zdecydowanie za dużo! Gdzie te moje piękne, długie włosy, które nosiłem w czasach technikum... Może jestem dziwny, lecz praca w *CDA* bardziej mnie relaksuje, niż stresuje (lubię być skupiony na czymś konkretnym), a do zbyt szybkiego łysienia i siwienia przyczyniły się geny oraz pewien bardzo stresujący okres w moim życiu. Ale już od dawna jest git!

Jakub: Wróci dyskobol na stałe do logotypu?

Krzysztof „Bastian" Freudenberger, dyrektor artystyczny marki *CD-Action*: Nie.

Moraś: Ja tam nie miałbym nic przeciwko temu, żeby wrócił. Stare logo jest przaśne, ale ma swój klimat. Bardzo je lubię. Super, że dyskobol pojawił się na okładce dodatku rocznicowego.

Paweł Kicman: Mnie cieszy, że dyskobol wraca co jakiś czas jako taki smaczek – ostatnio choćby na stronie WWW po wpisaniu Konami Code! :) I to chyba wystarczy, nowy logotyp zdecydowanie lepiej pasuje do współczesnych czasów.

CormaC: Rozumiem sentyment do starego logosa, jednak nie bez powodu się z nim pożegnaliśmy. Współczesna wersja nie tylko lepiej wygląda, ale też jest o wiele wygodniejsza w trakcie projektowania okładek. Kiedyś zdarzało się np. tak, że logo z płytą wyglądało jak fikuśny kapelutek nałożony postaci z grafiki okładkowej – i trzeba było kombinować.

Arek: Ile Rockstar wam zapłacił za 10 w recenzji GTA VI? ;)

Smuggler: Absolutnie brzydzę się łapówkami. Przyjmuję tylko Porsche.

Moraś: Wiem, że pytanie jest humorystyczne, ale niestety wiele osób ciągle zarzuca nam sprzedawanie recenzji, więc odpowiem na serio. Rockstar nic nie zapłacił, tak samo jak żaden inny wydawca czy producent. Taki proceder po prostu nie ma sensu, bo żadna ze stron by na tym nie skorzystała. Gdyby takie coś się wydało (a raczej w końcu tak by się stało), firma straciłaby dobre imię, a smród by się ciągnął za nią w nieskończoność. Z kolei dziennikarz z miejsca wyleciałby z pracy i raczej żadna inna redakcja też by go nie przyjęła. Zresztą o jakich kwotach mowa? Tysiąc złotych? Trochę słabo ryzykować karierę dla tysiaka. Milion złotych? Wydawcy tną koszta tam, gdzie mogą (choćby pozbywając się pracowników), więc jakby mieli teraz płacić wszystkim recenzentom za pozytywne oceny, to nic by na tym interesie nie zarobili.

Bastian: Mam wrażenie, że ludzie zapominają, iż nieoznaczone jako artykuł sponsorowany „recenzje" byłyby... NIELEGALNE. I już abstrahując od etyki, nie mogę uwierzyć, że w istocie niewielka firma, jaką jest redakcja *CD-Action*, miałaby ryzykować zwinięcie interesu za przyjęcie łapówki za wyższy numerek na końcu tekstu.

spikain: Koledzy postanowili odpowiedzieć poważnie, więc ja dodam od siebie, że od jakiegoś czasu niezmiernie podoba mi się wypracowana przez nas (chyba w podcaście?) koncepcja, iż Ubisoft płaci za recenzje gier, ale wszystkich, a nie tylko tych wydawanych przez Ubisoft.

Rafał: Jak na przestrzeni lat zmieniają się wyzwania przy prowadzeniu takiego czasopisma? Co sprawiało Wam największe problemy, a teraz macie to w pełni rozpracowane?

Krigor: Najpierw podrzucę przykład. Kiedyś po wysyłce pisma do druku często wracałem do domu taksówką. Dlaczego? Cóż, ktoś musiał zawieźć na wrocławski dworzec PKP przygotowaną paczkę ze wszystkimi stronami w formie fizycznej, które – jako wzorzec – wędrowały do drukarni w ślad za wersją elektroniczną. Wspomnianą taksą więc jechałem, zostawiałem przesyłkę konduktorowi i potem tym samym kursem wracałem do domu.

Dlaczego o tym piszę? By pokazać, że metody pracy i wymagania były różne – sam proces jednak w gruncie rzeczy jest cały czas podobny. Najgorszy punkt stanowi zawsze opracowywanie zmian, szukanie nowych rozwiązań czy formuły. Gdy to się zadzieje, potem już jest łatwiej. W praktyce więc możecie śmiało założyć, że każda większa zmiana na łamach naszych magazynów jest okupiona dziesiątkami godzin myślenia oraz przymiarek, by wyszło fajnie.

CormaC: Dawno, dawno temu, za górami, za lasami wypracowaliśmy pewien system pracy nad magazynami i trzymamy się go. Wiadomo, że pojawiają się różne niespodziewajki i problemy, ale są jednorazowe, a nie systemowe. Sam proces transmutacji artykułów dostarczonych przez autorów w czasopismo, które można wziąć do rąk, nie zmienił się od wielu, wielu lat, bo jest prosty, skuteczny i opiera się upływowi czasu.

Matka Gamerka: Jak dobieracie autorów do gier – czy każdy ma określone gatunki, o których pisze, czy wybieracie losowo?

Moraś: Nie mam konkretnego modelu doboru autora do gry. Zazwyczaj każdy tytuł rozpatruję indywidualnie i zastanawiam się, kto najlepiej nadawałby się do jego zrecenzowania. Trzeba więc ocenić, czy dana osoba miała do czynienia z poprzednimi odsłonami albo dziełami tego studia lub jak głęboko siedzi w tematyce poruszanej przez grę. Duże znaczenie stanowi też dostępność czasowa autora, bo niekiedy na ukończenie produkcji i napisanie tekstu jest bardzo mało czasu, więc siłą rzeczy pierwszeństwo ma osoba, która będzie w stanie ogarnąć temat w wyznaczonym terminie.

Karol Laska: Po pierwsze w niektórych przypadkach autorzy sami się zgłaszają do konkretnych gier. Po drugie po danym okresie współpracy raczej wiem, kto w jakich gatunkach i rejonach się najlepiej odnajduje. Wówczas zwykle zlecam takiej osobie tytuł zgodny z jego graczowskim profilem. Bo uwierzcie mi, nie chcielibyście czytać recenzji RTS-a autorstwa osoby, która nie potrafi i nie chce grać w strategie. To nikomu nie służy – ani autorowi, ani czytelnikowi, ani grze.

Krigor: Czasem szantażuję chłopaków wyżej, że jeśli nie dostanę jakiejś gry, to wrzucę w sieć ich kompromitujące zdjęcia w kisielu malinowym.

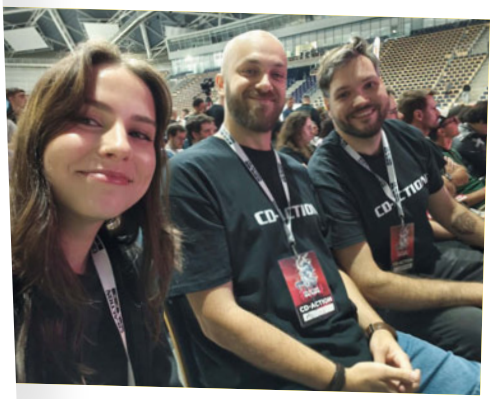
DaeL: Jeśli na czymś mi bardzo zależy, krzyczę o tym głośno z dużym wyprzedzeniem. Zważywszy na fakt, że rzeczy, na których mi zależy, są raczej niszowe, pewnie robię to niepotrzebnie.

Raum: 30 lat na rynku – gratulacje! Jakie wydarzenie branżowe z tego okresu, historia lub premiera zapadły Wam najbardziej w pamięć?

Smuggler: Tydzień zap****olu, gdy drukarnia puściła DVD z niewłaściwymi (zeszłomiesięcznymi) kodami do gier.

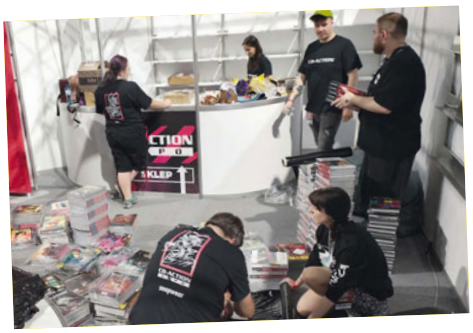
Bastian: Pamiętam to! Sarius zarobił na PS4 samym odpowiadaniem na maile czytelników.

Krigor: Raz na wyjeździe po bardzo fajnej zresztą prezentacji *Prototype'a 2* utknąłem na parę dni w Vancouver, bo zabrakło miejsca w samolocie, by wrócić szybciej. Oczywiście wiedziałem z góry, że tak się stanie,



ale był to jeden z najfajniejszych wyjazdów, ponieważ z buta przeszedłem wtedy z pół miasta, na luzie je zwiedzając. Nie jest to może wydarzenie znaczące dla branży, jednak pokazuje, że w pamięć potrafią zapadać również rzeczy dookoła roboty. I dlatego jest ona naprawdę fajna.

DaeL: To nie do końca wydarzenie branżowe, ale wywiad, który przeprowadziłem z Uwe Bollem, był dość zabawny – co trzy minuty coś nam przeszkadzało (jego dzieci się kłóciły, dostawał pilne telefony, ktoś za oknem hałasował itd.). Facet już powoli odchodził od zmysłów, lecz mnie traktował miło i odpowiadał rzeczowo.



Sinkey: Co się stało z gumowym kurczakiem?

rajmund: Mój – kupiony oczywiście w wyniku inspiracji lekturą *CDA* – niestety po paru latach popękał i nadawał się już tylko do wyrzucenia. :<

Bastian: Zaginął w akcji. Ale taki pluszowy pad ze Szpil przetrwał!

Jakub K: Czy kiedykolwiek, wracając do swoich starych recenzji, myślicie, że jednak oceniliście daną grę zbyt wysoko/nisko i z perspektywy czasu zasługuje na inną ocenę?

Smuggler: *Mass Effect: Andromeda*. Teraz dałbym niewięcej niż 7.

Krigor: Czasem tak. Na przykład z perspektywy lat nie mogę przeboleć, że obniżyłem ocenę *Spec Ops: The Line* za jakieś w gruncie rzeczy nieistotne pierdoły – a giera nawet dziś emocjonalnie kopie po jajach i jest wielka.

Cursian: Pierwszą część *The Outer Worlds* oceniłem nazbyt przychylnie, bo w tamtym czasie wyjątkowo przypadł mi do gustu głupkowaty ton fabuły. Zamiast 8 powinienem był dać 7. No i „podstawce" *Diablo IV* należało się chyba jednak 7+, o którym wspominałem w tekście. Wlepiając grze ósemkę, trochę przestrzeliłem. Wspominałem już, że nienawidzę „cyfrowych" ocen?

Witold: Prawie zawsze. I zwykle ma to miejsce jakieś pięć minut po wysyłce.

Otton: Po drugim przejściu stwierdzam, że skrzywdziłem *Psychonauts 2*. Zamiast 8+ powinno być oczko wyżej. Chyba za wiele oczekiwałem od tego tytułu, bo na chłodno podobał mi się jeszcze bardziej. Ale ogólnie rzadko mam takie refleksje – wrzucam ocenę dlatego, że muszę.

Gruby AL: O ile napisanie recenzji oraz wymienienie zalet i wad nie stanowiło żadnego problemu, o tyle wystawienie końcowej oceny drugiemu *Stalkerowi* było dość trudnym zadaniem. Z perspektywy czasu wciąż nie wiem, czy 8 jest dla tej gry oceną za wysoką, czy zbyt niską. :P

DaeL: Trzymam się wersji, że moja ocena dla *Cyberpunka 2077* była adekwatna, po prostu należało poczekać dwa lata, by gra do niej dorosła. Ale to raczej wyjątkowy przypadek – raz, że w redakcji dostaliśmy tylko klucze na PC (więc o stanie edycji konsolowej nic nie wiedzieliśmy), a dwa, że graliśmy na wersji przedpremierowej, która miała prawo być trochę zabugowana (na korzyść „Redów" przemawiało to, że faktycznie najgorsze błędy łatali na bieżąco). Nie wydaje mi się natomiast, żebym kiedykolwiek wystawił jakiejś grze ocenę zbyt niską, bo i do kaszan się nie garnę. Najostrzejsza ocena, jaką kiedykolwiek wystawiłem, to chyba 4 albo 5 dla remastera *Praetorians*.

9kier: Czasami tak, jednak to raczej nic drastycznego – pół punktu, maksymalnie cały w jedną czy drugą stronę. Żałuję natomiast, że napisałam półstronicową recenzję pewnej gry, bo ta zasługiwała na więcej uwagi i miejsca, a te kilkadziesiąt złotych, które dzięki niej zarobiłam, nie było warte setek obraźliwych wiadomości, jakie po publikacji otrzymałam.

Matka Gamerka: Czy mieliście problem z napisaniem jakiejś recenzji gry?

rajmund: Miałem duży problem z recenzją remake'u *Silent Hilla 2*. Pierwowzór to jedna z najważniejszych gier mojego życia i nie chciałem przesadzić ani z krytykowaniem, ani z chwaleniem nowego podejścia do tej historii. Pośpiech wymagany przy recenzowaniu również niczego nie ułatwiał, jeśli chodzi o układanie sobie wrażeń w głowie. Wydaje mi się jednak, że podołałem. Z perspektywy czasu niczego bym w niej nie zmienił.

b-side: Nie pamiętam tytułu, ale w czasach, gdy pisałem do *Playa*, zdarzały się takie zlecenia na ostatnią chwilę z informacją „tekst potrzebny na wczoraj" i po zarwaniu nocki trudno było rano zlepić sensownie słowa.

Karol Laska: Są to problemy natury poszukiwania inspiracji. Nie dotyczą konkretnych gier, tylko aktualnego stanu kreatywności. Czasem napiszesz cały tekst w dwie godziny, innym razem zarywasz nockę, gapiąc się w pustego Worda.

Paweł Kicman: Heh, a żeby to raz. Czasem trudno ubrać myśli w słowa, innym razem znaleźć przekonujący argument, a niekiedy zwyczajnie logika wywodu się nie klei. To normalne – trzeba rzeźbić, poprawiać i pracować pilnie z redakcją oraz korektą nad tym, żeby się wszystko jednak ładnie złożyło w sensowny kawałek.

Krigor: Czasem mam. Myślę, że to normalne. Zamiast gapić się w ekran, zaczynam wtedy od jakiegoś akapitu w środku, a potem bawię się w układanie puzzli. Taka rozrywka przy budowaniu tekstu jest dobrym remedium na zastój – traktuję to jako specyficzny side quest, który pomaga w pisaniu.

DaeL: Nie podam teraz konkretnego przykładu, ale mogę wskazać pewien schemat. Otóż trudne są duże gry, które musimy ograć szybko, bo trzeba w tydzień oddać tekst. Wyjąwszy produkcje typu grand strategy, nie lubię sobie robić bardzo długich sesji z jakimś tytułem (czyli więcej niż dwie godziny dziennie), a jestem też niechętny pisaniu czegokolwiek o grze, dopóki nie przejdę jej do końca.

9kier: Pamiętam, że poprawiałam jeden playtest z jakiejś minimalistycznej strategii ekonomicznej i dostawałam go z powrotem od MQca kilka razy, wypełniony uwagami. Frustracja, nie ukrywam, rosła, bo nie mogliśmy się dogadać, czy w artykule ma się pojawić więcej wyjaśnień dotyczących mechaniki, czy wrażeń z rozgrywki.

spikain: Recenzje są z natury względnie łatwymi do napisania tekstami, bo zdecydowana większość researchu sprowadza się do przejścia gry, a wiele cennych myśli kształtuje się jeszcze na tym etapie, przed postawieniem pierwszego znaku w „notatniku". Porządną publicystykę pisze się znacznie trudniej (ale w mojej ocenie jest to też zajęcie bardziej satysfakcjonujące).

Potyka: Jak wygląda rentowność wydawania czasopisma papierowego raz na kwartał?

Plushowy: Skoro się ukazujemy, to oznacza, że jesteśmy rentowni. :) Oczywiście prowadzenie wydawnictwa w obecnych czasach stanowi pewne wyzwanie, ale jak widać, radzimy sobie. |CDA|

Z racji tego, że otrzymaliśmy wiele pytań, odpowiedzi na pozostałe opublikujemy w przyszłości na cdaction.pl. Zapraszam do regularnego odwiedzania naszej strony internetowej!

Co gry zawdzięczają prasie?

Stare magazyny przegląda: **Bartłomiej Kluska**

30. urodziny *CD-Action* to doskonała okazja, by zastanowić się, jaką rolę w historii polskiego gamingu odegrała branżowa prasa. Oczywiście doradzała czytelnikom, w co powinni zagrać, ale może udało jej się osiągnąć coś więcej?

Top Secret – pierwszy rodzimy magazyn dla graczy – pojawił się w kioskach w 1990 roku. Był przede wszystkim przewodnikiem po dziedzinie, która dla osób zaczynających wtedy przygodę z elektroniczną rozrywką stanowiła wielką niewiadomą. **Wcześniej za jedyny drogowskaz i odpowiedź na pytanie „W co zagrać?" służyły nam przypadkowe i nieliczne recenzje w *Bajtku***, enigmatyczne – bo składające się z paru zdań – opisy w giełdowych katalogach oraz rekomendacje tych kilku kolegów, którzy też mieli w domu ośmiobitowy komputer. Pojawienie się magazynów takich jak *Top Secret* dawało szerszy ogląd sytuacji i nowe możliwości. Nie zawsze uczciwe.

„Te czasopisma były dla nas oknem na świat, z którego mogliśmy dowiedzieć się, w co grają na Zachodzie, na co warto czekać i co... spirać" – wspomina Rafał Szychowski, twórca podcastu *Stary Gracz*. „Wyczytywałem do ostatniej strony wszystko, co ukazywało się w kioskach, a potem leciałem na giełdę komputerową, by móc ograć tak poznane tytuły" – przyznaje Marek Czajor, dziś autor poświęconego dawnej prasie growej serwisu Zapach Papieru. Aleksy Uchański, redaktor *Top Secretu* i *Gamblera*, zauważa natomiast, że tego typu magazyny były wówczas, nieco paradoksalnie, pierwszymi legalnymi biznesami, które dało się w Polsce robić na elektronicznej rozrywce.

Dziedzictwo *Top Secretu*

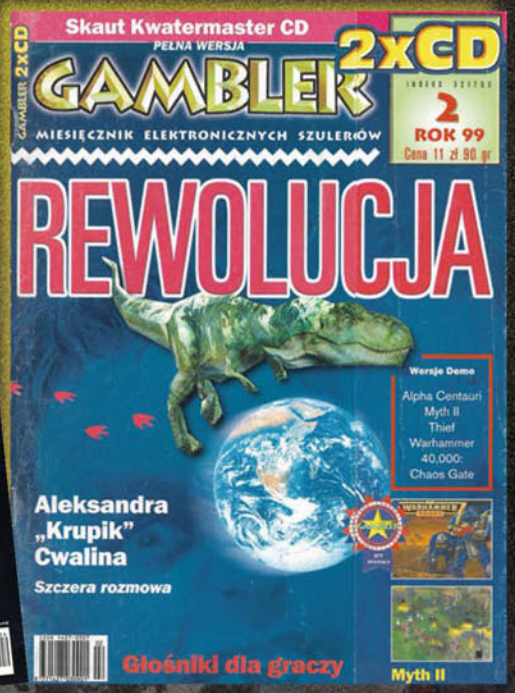
Zgodnie z potrzebą chwili *Top Secret* publikował więc głównie opisy zasad rozgrywki, klawiszologie czy nawet streszczenia fabuł – czyli wszystko to, co gracze w bardziej cywilizowanych krajach znajdowali w pudełkach z oryginałami – ale błędem byłoby traktować ten periodyk tylko jako poradnik giełdowego pirata. Magazyn przede wszystkim udowodnił, że na początku lat 90. gry komputerowe stanowiły hobby już na tyle w Polsce popularne, iż wydawanie czasopism poświęconych tej tematyce miało komercyjny sens. Do kiosków trafiły wtedy m.in. *Secret Service*, *Gambler* czy *Świat Gier Komputerowych*, a wszystkie one – choć różniły się w szczegółach – powielały schemat zaproponowany przez pioniera. Mimo upływu dekad ich następcy nadal często to robią.

To z *Top Secretu* pochodzi choćby praktykowany do dziś zwyczaj podpisywania tekstów pseudonimami. To również wtedy po raz pierwszy pojawiła się rubryka listów do redakcji. W epoce przedinternetowej była ona nie tylko jedyną metodą kontaktu z czytelnikami, ale też publicznym forum dyskusji o grach. „To budowało poczucie przynależenia do większej społeczności fanów" – zauważa youtuber Arkadiusz „Dark Archon" Kamiński.

Czytelnicy do piór!

No właśnie. Istotną zasługą *Top Secretu* i jego konkurentów była **twórcza aktywizacja czytelników. Chętnie drukowano ich dzieła** – nie tylko listy i opinie, ale też np. wiersze (w tym kontrowersyjne *Atarowca wal z gumowca*) czy rysunki, czasem tylko luźno powiązane z elektroniczną rozrywką. Tak dał się poznać szerszej publiczności choćby Michał Śledziński, którego humorystyczne komiksy (m.in. o przygodach Fida i Mela, stworków przemierzających popkulturowe uniwersa) zamieszczano w *Świecie Gier Komputerowych*. Dziś Śledziu to jeden z najpopularniejszych polskich rysowników, a jego prace są znane również czytelnikom *CD-Action*.

Któregoś dnia i ja – wtedy nastoletni nałogowy gracz i czytelnik branżowej prasy – na kartce



Dawna prasa wciąż pachnie w internecie

O dawnych i obecnych magazynach growych przypomina strona Zapach Papieru, zawierająca m.in. artykuły o historii najważniejszych tytułów (w tym oczywiście *CD-Action*) i biogramy ich redaktorów. „Próbuję zachować pamięć o tej prasie w medium, które ją zabiło" – refleksyjnie zauważa redaktor naczelny serwisu Marek Czajor.

Stare magazyny wychowały pierwsze pokolenie polskich developerów.

wyrwanej ze szkolnego zeszytu spisałem swoje doświadczenia z gier na Atari i wysłałem do *Top Secretu*, gdzie w dziale Tips & Tricks publikowano sztuczki ułatwiające przechodzenie różnych trudnych tytułów. O sprawie szybko zapomniałem, ale jakieś pół roku później znalazłem w magazynie jedną z tych porad! Choć, wzorem redaktorów, podpisałem ją pseudonimem, więc żaden z kolegów z klasy nie uwierzył, że jestem autorem tego dzieła, radości związanej z nieoczekiwanym prasowym debiutem nic nie mogło przebić. Z zeszytu wyrwałem kolejną kartkę, by spisać jeszcze więcej tipsów... Nie stanowiłem wyjątku. „Zetknięcie się z *Top Secretem* w 1993 roku, kiedy miałem 11 lat, było jednym z kilku kluczowych wydarzeń, jakie popchnęły moje życie na tory, którymi toczy się dzisiaj. Brzmi to pompatycznie, ale nie ma w tym grama przesady, bo czytając te magazyny jako dzieciak, marzyłem o tym, by kiedyś pracować w takiej redakcji" – wspomina Daniel „CormaC" Bartosik, który osiem lat później zaczął pisać do *CD-Action*, a dziś jest jego redaktorem naczelnym.

W *Top Secrecie* skrócono też dystans pomiędzy odbiorcami i autorami, którzy stali się dla czytelników kimś bliższym, a nie tylko ksywką pod tekstem. W czasopiśmie publikowano informacje z życia prywatnego redaktorów, ich opinie na niekoniecznie gamingowe tematy czy nawet komiksy z fabułą nawiązującą do rzeczywistych lub wyimaginowanych przygód Borka (redaktora naczelnego), Aleksa, Sir Haszaka bądź Gawrona. Osobliwym zwieńczeniem tego mającego coraz mniej wspólnego z grami trendu była seria „interaktywnych" opowiadań *Piwem i mieczem*, w której redakcja magazynu uwikłana została w historię fantasy, a czytelnicy w listach podpowiadali, co w następnym odcinku powinna zrobić drużyna.

Poważne gry – poważna prasa

Polskie czasopisma promowały raczkujący rodzimy gamedev. W pierwszej połowie lat 90. branża ta musiała walczyć z pirackimi przyzwyczajeniami graczy, zadaniem prasy zaś było przekonanie ich, że warto kupować oryginały.

Debatę na ten temat zainicjował *Świat Gier Komputerowych*, początkowo przyjmując na siebie gniew czytelników nieprzekonanych do idei płacenia twórcom i wydawcom za oprogramowanie. Pomagały też inne magazyny, publikując wywiady z autorami gier i artykuły o ich pracy, np. na łamach *Gamblera* i *Secret Service'u* promowano m.in. Laboratorium Komputerowe Avalon i Metropolis Software House. Felietony szefa tej drugiej firmy, Adriana Chmielarza, pojawiały się w *Secret Servisie*. Z kolei ***Top Secret* konsekwentnie recenzował wszystkie polskie nowości, nawet jeśli te wyraźnie odstawały poziomem od zachodniej konkurencji** albo ukazywały się na dawno zapomnianym już przez resztę świata ośmiobitowym Atari.

W drugiej połowie lat 90. ta akcja edukacyjna zaczęła przynosić owoce. Polscy twórcy pisali gry już także z myślą o odbiorcach zachodnich, z kolei światowe hity ukazywały się legalnie w naszym kraju (coraz częściej w wersjach spolszczonych). Okazało się, że elektroniczna rozrywka to już nie tylko ekscentryczne hobby garstki nastolatków, ale zupełnie poważny biznes. Branżowa prasa również musiała się sprofesjonalizować. Przykładowo: *Gambler* porzucił będącą jego znakiem rozpoznawczym formę graficzną nawiązującą do zinów. *Top Secret*, który do końca trwał przy takiej „luzackiej" formule, zniknął z kiosków w 1996 roku.

Kronika przemian

W tym samym czasie debiutowało *CD-Action*, którego główny atut zwiastował już tytuł. Rzeczywiście – wypełniona po brzegi demami, grafikami i innymi dobrami płyta kompaktowa (650 MB!), jaka towarzyszyła wydawnictwu, okazywała się dla czytelników równie cenna, co papierowa zawartość. Być może nawet cenniejsza, zwłaszcza gdy ***CDA* oraz inne magazyny zaczęły dodawać na płytach „pełniaki", czyli legalne, kompletne wersje gier, w tym coraz częściej zachodnich hitów**.

Część krytyków mówiła, że czasopism takich nie kupuje się dla tekstów, których być może nawet w większości się nie czyta, lecz tylko dla „pełniaków". „Ja też w dzieciństwie wolałem raczej grać w gry z cover CD, niż czytać artykuły" – przyznaje Dark Archon. „Jeśli nawet przychodzili po »pełniaki«, zostawali dla całej reszty, bo *CDA* było pakietem: gruby magazyn, gry, dema i kąciki tematyczne na płycie – wszystko to stanowiło jedną całość" – polemizuje »

Wojciech Tarczyński, dziś autor popularnego bloga Stare Konie. Faktem jest, że płyty okazały się receptą na rynkowy sukces. **W ciągu zaledwie kilku lat od premiery *CD-Action* stało się najpopularniejszym polskim magazynem o elektronicznej rozrywce.** W roku 2000 osiągnęło astronomiczny nakład 200 tys. egzemplarzy, a później podjęło decyzję o redukcji liczby stron z 204 do 148 i zwiększeniu liczby płyt do trzech. W tym samym czasie *Gambler* i *Secret Service* zbankrutowały. Nie da się też ukryć, że ćwierć wieku temu „pełniaki" były dla wielu graczy – wciąż pamiętających giełdy – jedynym źródłem legalnych tytułów. „Konkurencja z naszej strony w jakimś stopniu wpłynęła na politykę wydawniczą rodzimych dystrybutorów i spadek cen gier w sklepach, choćby dzięki różnym tańszym seriom, takim jak Platynowa Kolekcja czy Super$eller. Myślę, że przyczyniliśmy się do wzrostu przystępności cenowej tej rozrywki dla wszystkich, nie tylko nabywców *CDA*" – zauważa CormaC.

Inną istotną zmianą na rynku gier, która znalazła odzwierciedlenie w branżowej prasie, była lawinowo rosnąca na przełomie wieków popularność konsol, przede wszystkim pierwszego i drugiego PlayStation. Gracze podzielili się na tych konsolowych i pecetowych, a ci pierwsi doczekali się wielu swoich periodyków (już w 1997 w kioskach pojawiły się magazyny *PSX Extreme* i *Neo*, rok później np. *PSX Fan*). Spór dotyczący wyższości jednej z form grania nad drugą napędzał miłośników elektronicznej rozrywki przez całą pierwszą dekadę XXI wieku (zwłaszcza że mało kogo stać było na zakup zarówno współczesnej konsoli, jak i gamingowego peceta), a wszyscy mocno okopali się na swoich pozycjach. *CD-Action* wiernie trwało przy komputerowcach, a gdy magazyn w 2009 roku opublikował recenzję dostępnego wtedy tylko na konsolach *GTA IV*, wzbudziło to głośne protesty czytelników. W latach późniejszych ten spór wygasł, jako że producenci coraz rzadziej decydowali się na wydawanie gier wyłącznie komputerowych albo konsolowych, a *CD-Action* dostrzegło to zjawisko jako pierwsze na polskim rynku medialnym, od drugiej dekady XXI wieku opisując tytuły na wszystkie platformy.

Złote czasy prasy growej

Na szczęście każdy gracz mógł znaleźć w ofercie tych czasopism coś dla siebie, bo były to niewątpliwie złote lata dla branżowej prasy. Magazyny pojawiały się i upadały, ale część – jak choćby *Reset*, *Neo Plus*, *Click!*, *Komputer Świat Gry* czy *Play* – zdołała przetrwać dłużej i zapisać się w pamięci czytelników. Warto zwrócić uwagę także na lokalną wersję kultowego brytyjskiego *PC Gamera*, która publikowała zarówno tłumaczenia z oryginału, jak i treści rodzimych autorów. **Swoje pismo – *CyberMychę* – dostali nawet najmłodsi, a znakiem dobrych czasów był fakt, że z *CD-Action* wypączkował *Action Plus*, z treściami takimi jak poradniki do gier**, które nie mieściły się w głównym wydaniu.

Przy czym każdemu zależało na wytworzeniu własnego stylu. Piotr Pieńkowski, wieloletni redaktor naczelny *Świata Gier Komputerowych*, zauważa, że magazyny te skrzyły się świeżymi pomysłami: „Nasza niezwykłość polegała przede wszystkim na oferowanych materiałach – tak w formie, jak i w treści. Felietony o grach i graczach, komiksy, kąciki zainteresowań, kluby gier lub gatunków, wkładki tematyczne... Było tego bardzo dużo. No i recenzje – czasem zwyczajne, ale często będące efektem eksperymentów, pisanych z punktu widzenia postaci gry, jako mini-opowiadanie albo w ujęciu porównawczym... Ta żywiołowość i intensywność przekazu, ten zapał wytwarzały swoisty ekosystem, w którym żyli i komunikowali się wszyscy fani gier – na równych zasadach, bez względu, czy się było redaktorem, czy czytelnikiem".

W pierwszej dekadzie XXI wieku prasa growa osiągnęła apogeum popularności także dlatego, że była to forma medialna wciąż najbardziej rozpoznawalna wśród młodzieży. Dowodem ziny, również te elektroniczne, tworzone często jako zbiór plików

Stare magazyny do obejrzenia na ekranie

W 2015 roku, dzięki internetowej zbiórce, powstał film *Thank You For Playing* (reż. Paweł Kazimierczak i Kamil Iwanowicz) dokumentujący fenomen pierwszych polskich czasopism growych. Dziś można go legalnie obejrzeć w serwisie YouTube.

HTML, które choć rozpowszechniane głównie w internecie, nie korzystały z dobrodziejstw trybu online (jak możliwość bieżącej aktualizacji), ale upodobniały się do czasopism drukowanych: ukazywały się np. co miesiąc, miały swoje wirtualne redakcje oraz działy tematyczne, otwierał je wstępniak redaktora naczelnego itd. **Domem dla wielu takich nieformalnych wydawnictw stały się płyty dodawane do *CD-Action* (najważniejszymi były *ActionMag* i *FPP MegaZin*)**, a niektóre z nich – jak choćby *Załoga G* – zyskiwały masową popularność i robiły za szkołę warsztatu dziennikarskiego. Redaktor naczelny tego ostatniego periodyku, Zbigniew Jankowski, pisał także do *Secret Service'u*, a z *ActionMaga* wywodził się przyszły redaktor naczelny *CDA* – Maciej Kuc. Dział poświęcony pierwszoosobowym strzelankom w magazynie prowadził z kolei redaktor naczelny *FPP MegaZinu*, Wojciech Tarczyński. Mój tekst o narodzinach gier w internetowej *Esensji* wypatrzył natomiast Smuggler, zapraszając na łamy swojego czasopisma, gdzie przyszło mi zostać kronikarzem dziejów elektronicznej rozrywki...

Internet zwycięża, ale po walce

Oczywiście od początku XXI wieku coraz większą rolę w poświęconej grom publicystyce odgrywał internet. Rosły serwisy GRYOnline czy Valhalla, swoje działy o elektronicznej rozrywce miały także portale takie jak Wirtualna Polska czy Onet. Ich główną siłą była szybkość i aktualność, której nie mógł oczywiście osiągnąć miesięcznik.

Ważnym elementem okazała się także interakcja z czytelnikami, np. możliwość komentowania artykułu (*CD-Action* odpowiedziało, budując aktywną społeczność wokół forum dyskusyjnego, na którym pisali także redaktorzy). Prasa wciąż jednak utrzymywała dominującą pozycję, głównie dzięki temu, że monetyzacja treści online była praktycznie nieosiągalna (internauci nie chcieli płacić za dostęp np. do artykułów i powszechnie używali wtyczek blokujących wyświetlanie reklam). **Gdy w 2004 roku debiutowałem w *CD-Action*, zachwycał mnie fakt, że moje teksty poddawane są profesjonalnej redakcji i korekcie, a nad ich oprawą czuwa grafik.** Jako młody dziennikarz związany wtedy z portalem Hoga.pl nie mogłem marzyć o takich luksusach. Co ważne, kilkukrotnie wyższe było również honorarium autorskie za tekst opublikowany na papierze.

Prasa gamingowa budowała poczucie przynależenia do społeczności graczy.

Sytuacja ta szybko jednak uległa zmianie, czego przykładem Polygamia, hobbystyczny blog o grach wykupiony w 2008 roku przez Agorę i wtłoczony w strukturę organizacyjną tego potężnego wydawcy. Z kolei w ramach koncernu Ringier Axel Springer funkcjonował wówczas serwis Gamezilla. Obydwa, dzięki wsparciu finansowemu i organizacyjnemu, osiągnęły poziom merytoryczny zbliżony do drukowanej konkurencji, wypłacały przyzwoite honoraria i zapewniały profesjonalne redakcje. W drugiej dekadzie XXI wieku coraz śmielej poczynali sobie także twórcy niezależni – piszący o grach blogerzy, a później także autorzy podcastów i vlogów. Zwłaszcza ci ostatni, dzięki możliwości pokazywania gier w ruchu, szybko przebili popularnością papierowe magazyny i oparte na słowie serwisy tematyczne.

Ciekawe, że choć wielu dawnych „analogowych" dziennikarzy, np. komentatorów politycznych, sprawnie wchodziło do tego cyfrowego świata, nie poszedł tą drogą nikt z prasy growej. A to dziwne, bo w nową medialną rzeczywistość wkraczali oni jako protoplaści dzisiejszych celebrytów czy influencerów – Borek, Sir Haszak, Gulash czy Mac Abra byli w środowisku fanów elektronicznej rozrywki rozpoznawalni, a do tego lepiej niż przeciętny pisarczyk znali internetowe technologie i narzędzia, żaden jednak nie zdecydował się np. na autorski kanał na YouTubie. „Jestem introwertykiem i nie mam parcia na szkło" – mówi mi Jerzy Poprawa, dodając, że jego medium jest papier, nie internet, i zdecydowanie lepiej wypada w formie pisemnej.

Kuźnia kadr

Wielu – jak Mac Abra – trwało w swoich papierowych bastionach, jednak liczba tychże stale się kurczyła. W połowie drugiej dekady XXI wieku na posterunku pozostały już tylko trzy tytuły: *CD-Action*, *PSX Extreme* i debiutujący wówczas, celujący w ambitną publicystykę historyczną *Pixel* (który wytrzymał na placu boju o honor papieru do 2023 roku). Inni dziennikarze odchodzili do bardziej perspektywicznych branż, głównie do gamedevu. Tu bodaj największą karierę zrobił Michał Nowakowski, czytelnikom *Świata Gier Komputerowych* znany jako Elektryczny, który później pisał m.in. do *Komputer Świat Gry* i *Playa*, a od 2005 porzucił media i zatrudnił się w CD Projekcie, z biegiem lat docierając tam na wysokie stanowiska kierownicze. Gdy pytam, jaką rolę prasa gamingowa odegrała w jego życiu zawodowym, nie waha się ani chwili: „Ekstremalną! To wtedy poznałem tych wszystkich ludzi, z którymi dzisiaj pracuję".

Elektryczny nie jest wyjątkiem. **„Wielu devów, których spotykam, mówi, że ich pasja do gier zrodziła się właśnie z lektury tych pisemek" – opowiada Aleksy Uchański**, sam obecnie inwestujący w młodych twórców gier. Jego kolega z redakcji *Top Secretu*, Piotr Gawrysiak, zrobił karierę naukową. Dariusz Góralski, w *Secret Servisie* znany jako Berger, specjalista od gier strategicznych, zajmował wysokie stanowiska w służbach, m.in. Rządowym Centrum Bezpieczeństwa. Jacek Piekara (Randall z *Gamblera*) »

Kwestia kobieca

Nie da się ukryć, że branżowa prasa była środowiskiem zdecydowanie męskim, a kobiety piszące o grach – jak przecierająca szlaki w *Grach Komputerowych* specjalistka od przygodówek Patrycja Wardzała – budziły czasem niezdrowe emocje wśród czytelników. W 1998 roku burzę wywołało powołanie Aleksandry „Krupik" Cwaliny na stanowisko redaktor naczelnej *Secret Service'u*. Protesty zmusiły ją do ustąpienia z tej funkcji po zaledwie dwóch numerach. Później Krupik stworzyła i poprowadziła magazyn *Click!*, a także pracowała m.in. w CD Projekcie. W 2002 redaktor naczelną efemerycznego *GameBoy Magazynu* została natomiast Anna Gidyńska, na tym jednak lista takich nominacji się kończy. Z czasem kobiety zaczęły częściej pojawiać się na łamach prasy growej – jak Monika Pawlikowska w *PSX Extreme* czy Ranafe i 9kier w *CD-Action* – i przestało to dziwić czytelników.

Najlepsze źródło historyczne

Archiwa dawnych serwisów internetowych mają braki i trudno się je przeszukuje, sekcje komentarzy tych portali i fora dyskusyjne zostały w ogromnej większości skasowane, za to kompletne roczniki branżowych magazynów czekają na wszystkich chętnych w bibliotekach akademickich. Prasa – nie tylko growa – to wciąż najlepsze źródło wiedzy o minionych czasach, a artykuły nabierają dodatkowych znaczeń w otoczeniu innych tekstów. Wstępniaki, recenzje, felietony, reklamy, listy do redakcji itd. tworzą jedną całość, konteksty i niuanse łatwiej zaś wychwycić w oryginalnym layoucie i przy oryginalnych ilustracjach. Internet gubi to wszystko (a np. zawartość wielu dawnych stron WWW przetrwała do naszych czasów tylko dlatego, że... zapisano ją na płytach CD dodawanych do analogowych pism).

to dziś rozchwytywany pisarz fantasy, autor powieści o inkwizytorze Mordimerze Madderdinie. Marcin Wichary (Jaś Fasola z *Gamblera*) pracował m.in. w Google'u. Marcin Kosman (Koso z *PSX Extreme*) działa w gamedevowym marketingu i założył wydawnictwo książkowe. **Tymon Smektała (Hut Sędzimir z *CD-Action*) był do niedawna projektantem i producentem serii *Dying Light* w Techlandzie.** Rafał Szychowski w latach 90. pisał do *Gier Komputerowych*, a dziś prowadzi popularny podcast *Stary Gracz*. „Nie robiłbym tego, gdybym wtedy nie czytał tych wszystkich magazynów" – mówi z przekonaniem. „Prasa growa ukształtowała mnie jako autora i wytyczyła drogę zawodową, którą podążam do dzisiaj" – dodaje Zbigniew Jankowski, twórca serwisu Eurogamer.pl oraz wydawca książek o grach.

Analogowa lektura to dziś przestrzeń spokojnej refleksji nad grami.

Podobny wykaz dałoby się złożyć z osób wychowanych na prasie growej. „Najważniejsze było to, że **te czasopisma zaraziły nas wielką i szczerą pasją do elektronicznej rozrywki**" – mówi Jankowski i ma rację, a my łatwo możemy przekonać się, że dawni czytelnicy tych tytułów pamiętają o swoich korzeniach. Gdy tworzony przez Arkadiusza Kamińskiego popularny kanał *Arhn.eu* obchodził 15. urodziny, autor celebrował ten fakt, wypuszczając... papierowy magazyn, za którego wydanie i skład graficzny odpowiadała redakcja *CD-Action*. „Okazuje się, że w dłuższej perspektywie nawet tak niepozorne wybory, jak sięganie po pisma dla graczy, mogą rzutować na to, gdzie człowiek znajdzie się dekady później" – mówi mi Dark Archon.

Analogowa przestrzeń do namysłu

Dziś oczywiście prasa gamingowa odgrywa zupełnie inną rolę niż kiedyś. Brak jej, mówiąc współczesnym językiem, zasięgów, a więc i opiniotwórczości. Kilkanaście czy kilkadziesiąt tysięcy czytelników to zdecydowanie mniej odbiorców, niż ma nawet umiarkowanie popularny kanał w serwisie YouTube. W znacznym stopniu magazyny przestały też służyć za drogowskaz w zakresie tego, w co powinniśmy zagrać, większość osób woli bowiem szybsze materiały wideo i nie daje się przekonać, że drukowana recenzja – zazwyczaj przygotowywana dłużej i staranniej – może być bardziej wartościowa.

Przy czym ten **postępujący spadek poczytności nie obejmuje wyłącznie magazynów poświęconych grom i prasy jako takiej**. Przeprowadzone w 2022 roku badania *Generacja Z wchodzi do gry*, dotyczące konsumpcji treści przez młodzież, jednoznacznie wskazały, że młodzi ludzie nie potrzebują kontaktu nie tylko z czasopismami, ale z... tradycyjnymi mediami w ogóle. Wiedzę o świecie czerpią niemal wyłącznie ze „społecznościówek", a skutki tego zjawiska to oczywiście temat na zupełnie inny tekst.

Trendu tego prawdopodobnie nie uda się odwrócić, aczkolwiek pozycja dwóch pozostałych przy życiu periodyków o grach wideo wydaje się stabilna. Nowych czytelników nie przybywa, ale starych także nie ubywa. Zapewne **ci, co mieli przestać czytać, już przestali, a reszta wiernie trwa i będzie trwać przy swoich ulubionych tytułach, traktując je jako przestrzeń do spokojnej lektury**, z dala od zgiełku internetowego feedu. W takich warunkach po prostu lepiej myśli się nad medium, które jest naszą pasją.

Złote czasy prasy growej są więc już za nami, ale jej rola w historii pozostaje nieoceniona. „Byliśmy źródłem informacji dla wszystkich: dla graczy – w co warto zagrać; dla wydawców – co robi konkurencja; dla gamedevu – co się dzieje na świecie" – tłumaczy mi Michał Nowakowski, dodając, że przede wszystkim jednak to redaktorzy tych magazynów swoimi opiniami kształtowali gusta kilku pokoleń polskich miłośników elektronicznej rozrywki. A to przyniosło owoce, bo – jak słusznie zauważa CormaC – „część z nich sama pisała później o tym medium lub pomagała budować polską branżę gamingową". To piękne dziedzictwo. |CDA|

DLATEGO GRAMY

AMD
RYZEN | RADEON

CRIMSON DESERT

Artistic Render. Not Available for Purchase. See GD-18b. © Pearl Abyss Corp. All Rights Reserved. © 2026 Advanced Micro Devices, Inc. All rights reserved.

PLATFORMY: PC, X360
PRODUCENT: CD PROJEKT RED
GATUNEK: RPG
ROK PREMIERY: 2011

15 LAT WIEDŹMIN 2 ZABÓJCY KRÓLÓW

GRY WIECZNIE ŻYWE

Wiedźmin 2
Zabójcy królów

W sumie to nie zabijał królów: **Jakub „Pabi" Pabisz**

Losy serii *Wiedźmin* to historia sukcesu jakich mało. Od 2007 roku każda kolejna odsłona odbijała się coraz głośniejszym echem w świecie. Wysiłki CD Projektu Red ukoronował wprawdzie *Dziki Gon*, ale obchodząca 15. urodziny „dwójka" położyła solidne fundamenty pod jego międzynarodowe uznanie.

Przyznam, że to właśnie naszą jubilatkę cenię najwyżej spośród wszystkich cyfrowych przygód Białego Wilka. Choć trzecia część w pełni zasłużyła na peany pod swoim adresem, zbyt rozległy otwarty świat wydał mi się w niej przytłaczający. Od „jedynki" zaś odbiłem się z powodu archaicznej mechaniki walki. *Wiedźmin 2* natomiast idealnie trafia w moje preferencje – **jego skondensowane obszary i mające znaczenie wybory do dziś uważam za wzór tego, jak powinien wyglądać erpeg**.

„Kupiec korzenny, Emhyr var Emreis..."

Produkcja CD Projektu Red uchyla bowiem furtkę do czasów sprzed mody na otwarte światy, gdy nie każdy tytuł musiał rozgrywać się w rozległych przestrzeniach, a rozwadnianie opowieści powtarzalnym oczyszczaniem obozów i generowanymi w nieskończoność zadaniami pobocznymi nie było jeszcze branżowym standardem. Zawartość trzech rozdziałów i prologu *Wiedźmina 2*, osadzonych w pieczołowicie przygotowanych obszarach, jest tak zwarta, że praktycznie na każdym kroku dzieje się coś interesującego.

Intro po tylu latach wciąż wywołuje u mnie gęsią skórkę.

Od twierdzy La Valette'ów, przez nadrzeczną wieś Flotsam i sporne tereny w królestwie Aedirn, po elfie ruiny w Loc Muinne – wszystkie lokacje cieszą zamkniętością oraz treściwością. Nie potrzeba nam szybkiej podróży, bo odległości pozwalają dotrzeć wszędzie na piechotę. Zgoda, ograniczenia ścieżek niekiedy wydawały się sztuczne (amnezja Geralta najwyraźniej prócz wspomnień odebrała mu także umiejętność skakania), ale „gęstość" poszczególnych miejscówek bardzo pomagała w oddaniu ich charakteru.

„Głupiś, elf z cebulą dobry..."

Weźmy takie Flotsam – handlową wioszczynę w środku lasu, z której królewski namiestnik Loredo uczynił swój prywatny folwark. Wystarczy przejść się po okolicznej puszczy, aby poznać historię tego miejsca. Napotykamy elfich partyzantów, posąg pozornie zapomnianego rzecznego bożka, spalony szpital psychiatryczny czy trolla, który po śmierci swojej wybranki topi smutki w alkoholu, przez co zaniedbuje pilnowany przez siebie most.

Potwór w żałobie to zresztą niejedyny zapadający w pamięć bohater niezależny, a ograniczenie pobocznych rozpraszaczy do minimum (choć Geralt jest w stanie zarówno pograć w kościanego pokera, jak i obić gęby kolejnym śmiałkom w karczemnych podziemnych kręgach) pozwala lepiej skupić się właśnie na ciekawych postaciach i barwnych dialogach. Przy czym te ostatnie zostały naprawdę świetnie napisane. Nawet zasłyszane na ulicy pogawędki potrafią co i rusz sprawić, że uniosą nam się kąciki ust. Kilka z moich ulubionych kwestii

eprasa.pl f718986413

Troll alkoholik to tylko jeden z wielu genialnych pomysłów twórców.

Więcej was matka nie miała?

DZIECKO NIESPODZIANKA

Mówiąc o *Wiedźminie 2*, nie sposób nie wspomnieć o tym, z jakim przytupem wszedł na polityczne salony. Wydarzeniem niesłychanym, jak na 2011 rok, było wręczenie przez premiera Donalda Tuska ówczesnemu prezydentowi Stanów Zjednoczonych, Barackowi Obamie, edycji kolekcjonerskiej *Zabójców królów* wraz z płytą DVD zawierającą wybrane specjalnie dla niego trailery tego tytułu.

Choć Obama trzy lata później przyznał się, że w produkcję CD Projektu Red nigdy nie zagrał, wielce ją przy tym pochwalił i podał jako przykład pracowitości Polaków oraz siły naszej gospodarki. Zrobił przy tym nieświadomie wielką przysługę rodzimym twórcom, ponieważ jego słowa zbiegły się w czasie z początkiem zamówień przedpremierowych na *Dziki Gon*. Niewykluczone, że darmowa reklama ze strony prezydenta USA przyczyniła się do wzrostu zainteresowania grą na całym świecie.

Co ciekawe, gdy *The Washington Post* sporządzał ranking wszystkich 274 prezentów otrzymanych przez Obamę podczas wizyt zagranicznych, umieścił *Wiedźmina 2* na ostatnim miejscu! Dziennikarz amerykańskiej gazety stwierdził, że „kolekcjonerka" z popiersiem Geralta to przesada i nawet dołączona do podarunku Żubrówka nie była w stanie uratować sytuacji.

umieściłem w śródtytułach. Niektóre z bólem pominąłem, ponieważ bohaterowie nie stronią od akcentowania wypowiedzi słownictwem nienadającym się do druku.

„Vernon Roche, patriota, chociaż..."

Jako moich faworytów wskazuję Vernona Roche'a, przywódcę temerskich sił specjalnych, oraz Iorwetha, pierwszego spośród członków komanda Wiewiórek. To dwaj skończeni dranie, walczący z wykorzystaniem wszelkich dostępnych środków w imię tego, co uważają za słuszne. Z jednej strony nienawidzą się z całego serca, z drugiej – są podobni jak dwie krople wody. Choć nie sposób pominąć równie interesujących Letho, Henselta czy Saskii, to właśnie wokół tych dwóch panów kręci się lwia część fabuły.

Poza tym wiąże się z nimi jedna z odważniejszych decyzji projektowych w *Wiedźminie 2*. **To, po czyjej stronie staje Geralt w finale pierwszego rozdziału, prowadzi nas do zupełnie odmiennych, prawie niepokrywających się lokacji w kolejnym akcie.** Aby poznać obie perspektywy na opowiadaną w nim historię, musimy przejść grę dwukrotnie. Co ciekawe, w zależności od tego wyboru dowiadujemy się innych kluczowych dla fabuły informacji, np. w ścieżce Roche'a nigdy nie odkrywamy prawdziwej tożsamości Saskii Smokobójczyni.

„Ooodrin!"

Zamknięta struktura *Zabójców królów* służy głównemu wątkowi i pozwala na filmowe jego przedstawienie. Retrospekcje oraz zmiany punktu widzenia są tu na porządku dziennym, jak w przesłuchaniu Geralta przez Roche'a. Rozmowa w więzieniu przecina się z wydarzeniami poprzedzającymi śmierć króla Foltesta. Opcjonalnie możemy nawet pominąć część grywalnego prologu, bo to my decydujemy, od którego momentu Geralt zacznie zdawać dowódcy Niebieskich Pasów relację. Wrażenie robi też otwarcie drugiego aktu, gdzie zamiast wiedźminem sterujemy królem Henseltem lub księciem Stennisem i zyskujemy wgląd w przebieg pertraktacji między monarchami.

Sama fabuła jest równie angażująca, co sposób jej prezentacji. Twórcy bardzo dobrze ogrywają motyw utraty pamięci przez Geralta, jednocześnie nie kontynuując bezpośrednio wątków z pierwszej części. Ułatwia to wejście w serię osobom, które nie miały styczności z poprzedniczką czy książkami, ale nie odbiera weteranom radości ze spotkania ze starymi znajomymi z sagi. Cieszą także liczne możliwości podejmowania decyzji (mających konsekwencje również w *Dzikim Gonie*), w tym o życiu lub śmierci istotnych dla historii postaci. **Szkoda tylko, że wybory dotyczące sytuacji politycznej okazują się mało znaczące**, gdyż bez względu na nasze działania Temeria oraz Aedirn i tak zostają podbite przez Nilfgaard.

„Sama złap go w Yrden!"

Wprawdzie fabuła z reguły starzeje się lepiej niż rozgrywka, to mimo upływu 15 lat w przypadku tej drugiej *Zabójcy królów* nadal się bronią. Eksploracji przydałoby się więcej dynamiki, ponieważ przekraczać przeszkody możemy tylko w określonych miejscach, a lwiej części budynków towarzyszy maskująca ładowanie animacja przejścia przez drzwi, walka jednak dobrze zniosła próbę czasu. Na wyższych poziomach trudności tytuł stanowi wyzwanie – przekonałem się o tym, wracając do starcia z kejranem, który niegdyś napsuł krwi wielu graczom. Tu na szczęście wchodzą mikstury i oleje, pozwalające przechylić szalę zwycięstwa na naszą stronę i poczuć się jak prawdziwy łowca potworów.

Zabójców królów do dziś uważam za wzór dobrze zrobionego erpega.

Bez względu na to, czy niecierpliwicie się na myśl o *Wiedźminie 4*, czy przeszliście grę tylko jedną ścieżką i chcecie w końcu sprawdzić tę drugą opcję, czy też korci was przetestowanie symbolicznie domykającego historię Geralta moda o tytule *Pożegnanie Białego Wilka*, **15. rocznica premiery to pretekst dobry jak każdy inny, by do *Zabójców królów* powrócić**. I przy okazji przypomnieć sobie czasy, gdy na RPG z wysokiej półki zamiast 100 godzin wystarczyło wygospodarować niecałe 30. |CDA|

eprasa.pl f718986413

Nieskończone *Call of Duty*

Wraca do niedocenionej perełki: **Krigor**

Sromota, mizerota i żenada – nie ma chyba słów lepiej opisujących ostatnią odsłonę cyklu *Call of Duty*. Patrząc na to, co stało się z najpopularniejszą serią strzelanek, aż trudno uwierzyć, że kiedyś jej twórcy mieli naprawdę duże ambicje. Takie sięgające gwiazd.

Rok 2016 zapisał się w historii gamingu za sprawą kilku interesujących pozycji. Przede wszystkim przyniósł nam nowe, świetne wcielenie dziadka *Dooma*, które potem rozwinęło się w serię i zaowocowało jeszcze lepszym *Eternalem*. Poza tym pojawił się *Overwatch*, czyli chyba ostatni fenomen ze stajni Blizzarda, pograliśmy też w *Titanfalla 2* – wyrzut sumienia Electronic Arts, wymieniany obok *Bad Company 2* jako dowód na to, że do sieciowego shootera da się dołączyć dobrą kampanię solową. Fani FPS-ów z całą pewnością nie mieli więc powodów do narzekań. Wśród tych wielkich tytułów zadebiutowało również *Call of Duty: Infinite Warfare*... i przemknęło przez kalendarz wydawniczy może nie tyle niezauważone, co najzwyczajniej w świecie niedocenione.

Nie było mi dane zrecenzować tej produkcji na łamach *CD-Action* – zrobił to Cross, wystawiając jej ósemkę i chwaląc kampanię, ja zaś na pocieszenie zająłem się remasterem *Modern Warfare*. **Po *Infinite Warfare* sięgnąłem dopiero później i... zakochałem się w tej grze niemal natychmiast.** Uczciwie muszę przyznać, że przyszło mi to z łatwością: od wielu lat jestem maniakiem astronomii, w mojej szafie stoi zrobiony na zamówienie teleskop, a o ciekawostkach dotyczących podboju kosmosu mogę czytać godzinami.

Już prolog w postaci misji na Europie, księżycu Jowisza, pokazywał, że Błękitna Planeta będzie tu odgrywać rolę raczej drugorzędną. I rzeczywiście po zdradzieckim ataku na ziemską flotę szybko porzucaliśmy kolebkę ludzkości, by wyruszyć w otchłań Galaktyki. Ta zaś okazała się nie tak pusta, jak można by przypuszczać. *Call of Duty: Infinite Warfare* stanowiło więc wyśmienitą okazję, by zwiedzić sporą część Układu Słonecznego.

Kolejne misje rzucały nas na Księżyc, w okolice Jowisza, Merkurego, Marsa czy z powrotem na naszą macierzystą planetę, po drodze zresztą robiąc krótkie przystanki na różnego rodzaju zadania w kosmosie czy obrębie orbit innych ciał niebieskich. Widoki zapierały dech w piersiach. Gazowe giganty majaczyły gdzieś w tle, zdarzało nam się też zawędrować w rejony bliższe Słońcu i zobaczyć na własne oczy jego niszczycielską moc. Na pewno warto wspomnieć o zapadającym w pamięć zadaniu w kolonii górniczej, które dawało zasmakować zagrożeń związanych z technologią. Wątek stosunków między człowiekiem a AI przewijał się zresztą przez całą grę dzięki naszemu kompanowi, a bywało, że Ethan, czyli towarzyszący nam android, odgrywał w opowieści wręcz kluczową rolę. Tak naprawdę jednak ciężar historii i tak spoczywał na jej czarnym charakterze.

Infinite Warfare to niedoceniona gra, która po prostu miała pecha.

To były czasy, kiedy Activision nie bało się większych inwestycji w fabułę i ubierało kampanie dla samotnych graczy w filmowe szaty, romansując przy tym na całego z dużym i małym ekranem. W ten sposób **w 2014 roku do *Advanced Warfare* wprost z planu *House of Cards* trafił Kevin Spacey**, który wcielił się w szefa prywatnej korporacji militarnej. W *Infinite Warfare* zaś Salenowi Kotchowi, czyli przywódcy wrogiego nam SDF (ugrupowania zbuntowanych kolonii ziemskich), wyglądu i głosu użyczył Kit Harington. Zapewne kojarzycie go z *Gry o tron*, gdzie występował jako Jon Snow. Czy to było coś dużego? Cóż, popatrzcie na liczby: gra zadebiutowała w 2016 roku, a wspomniany serial ukazywał się w latach 2011-2019, mówimy tu więc tak naprawdę o szczycie popularności. Tyle że... w praktyce nic to nie dało.

Patrząc z perspektywy czasu, mam wrażenie, że twórcy zrobili wszystko, co w ich mocy, aby „pykło". Wszystko poza jednym: zupełnie pogubili się w kwestii odczytania nastrojów społeczności graczy. Na zapowiedź *Infinite Warfare* odbiorcy, oględnie mówiąc, zareagowali negatywnie: całkiem efektowny zwiastun z muzyką Davida Bowiego stał się na pewien czas drugim najbardziej znienawidzonym klipem w historii YouTube'a. Ludziom nie spodobał się... kosmiczny setting. To był okres, kiedy wszyscy chcieli powrotu do korzeni i „butów na ziemi", a **wyraźne zmęczenie klimatami SF poskutkowało hejtem, na który gra tak naprawdę wcale nie zasługiwała**. Jeśli więc możecie sięgnąć po *Infinite Warfare* – zróbcie to. Moim zdaniem ten tytuł miał po prostu pecha i dziś wyśmienicie sprawdza się jako odtrutka na żenadę, jaką zaserwowało nam *Black Ops 7*. |CDA|

To jest coś, czego gracze z pewnością nie spodziewali się po serii *Call of Duty*.

JUŻ DOSTĘPNY!

ANALIZY I WSPOMNIENIA GIER Z SERII

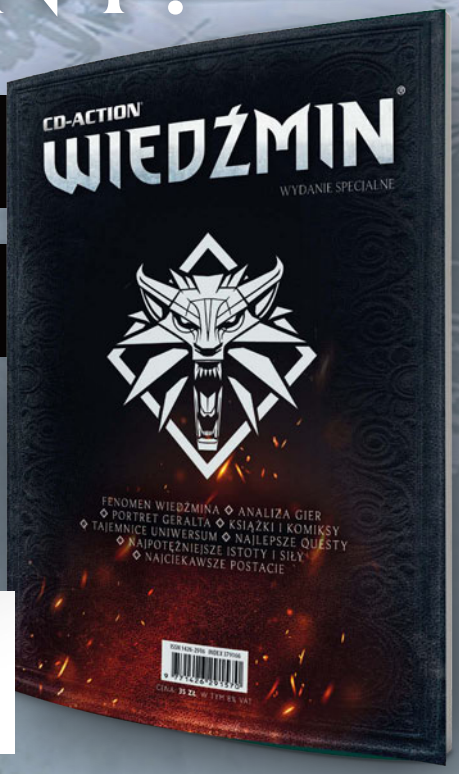
KOMENTARZE TWÓRCÓW

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

+

Kolekcjonerska okładka bez napisów i kodów kreskowych

Wkładka z alternatywną okładką

Dostęp do cyfrowego archiwum wydań magazynu

SPRAWDŹ NA SKLEP.CDACTION.PL!

Rewolucja z przypadku?

Z traumą wyjścia z pętli *ARC Raiders* mierzy się: **Piotr Weltrowski**

Pozwólcie, że powróżę. Fundamentem gier przyszłości, być może tej całkiem nieodległej, będą nie warstwa fabularna czy współzawodnictwo, lecz coraz mniej ograniczone interakcje – zarówno z postaciami ze świata przedstawionego, jak i z innymi, jak najbardziej żywymi, ludźmi.

Każdy z nas lubi czasem zepsuć grę. Wykorzystać dostępne mechaniki w taki sposób, aby zrobić coś w kontrze do zamierzeń twórców. Kiedy więc zaczynam drugą ekspedycję w *ARC Raiders* (czyli reset postaci nagradzany dodatkowymi punktami do wbicia w drzewko oraz większą liczbą miejsc w skrytce), to nie próbuję nawet szwendać się z darmowym ekwipunkiem po najprostszych mapach. Zamiast tego wykorzystuję fakt, że wchodząc do gry zupełnie „goły", bez plecaka, tarczy czy broni, dysponuję tzw. bezpieczną kieszenią, gdzie mogę ukryć najbardziej wartościową zdobycz i zachować ją nawet w przypadku zgonu. Z jakiegoś powodu darmowe wyposażenie, czyli sprzęt zapewniany na początek każdemu grającemu, takiego udogodnienia nie ma.

A musicie wiedzieć, że zasoby to w tej grze wszystko. Służą i do ulepszania stołów do craftingu, i do samego tworzenia konkretnych itemków, i do wykonywania zadań. Za te ostatnie otrzymuje się jeszcze więcej potrzebnych łupów, w tym te najważniejsze – plecaki, przedmioty użytkowe czy plany na bronie. Samo ***ARC Raiders* to zaś extraction shooter, czyli gra, w której kilkudziesięciu graczy trafia na mapę i musi się z niej ewakuować po zrealizowaniu misji** bądź zebraniu surowców. W innym wypadku tracą wszystko: sprzęt wzięty na rajd oraz łupy znalezione lub zrabowane w danym meczu.

Labirynt znam, ale nie wiem, kto okaże się Minotaurem

Nagi wbijam więc na *Stellę Montis*, czyli mapę najtrudniejszą, ale i wypełnioną najcenniejszymi przedmiotami. Po ponad 200 godzinach w grze doskonale wiem, gdzie znaleźć miodek, znam też różne skróty i umiem unikać najniebezpieczniejszych mobów. Moja strategia jest prosta.

Szukam pierwszej naprawdę wartościowej rzeczy. Gdy ją znajduję, to chowam ją sobie w... no, chowam, po czym biegnę do punktu ekstrakcji, a po drodze ewentualnie szukam dalej różnej maści dóbr potrzebnych mi do rozwoju postaci. Kiedy ginę, to zachowuję ten jeden najcenniejszy przedmiot. Jak udaje mi się wrócić do bazy, to zyskuję całą masę wartościowych surowców. Nie ryzykuję przy tym nic. Poza śmiercią, rzecz jasna. Bo **nawet jak człowiek zna każdą miejscówkę na mapie na pamięć, to nie wie, jak zachowa się kolejny napotkany gracz**. Jeden najpewniej ograniczy się do pozdrowień, drugi nawet bezinteresownie pomoże, ale zawsze trafić może się ten trzeci, który po prostu strzeli w plecy i zabierze mi łup.

I tak to mniej więcej wygląda w trakcie moich pierwszych meczów po wyzerowaniu postaci. Znajduję kilka smakowitych fantów, trafiam na paru przyjaznych graczy, ktoś daje mi broń, ktoś inny bandaże, raz też słyszę wiązankę przekleństw, gdy uciekam przed Siekaczem (jednym z bardziej upierdliwych i niebezpiecznych mobów na tej mapie) i przy okazji ściągam go prosto na innego łupieżcę. Jakiś typ próbuje mnie też – bezskutecznie – zabić. Niby ma przewagę, ale ja, bez tarczy, poruszam się szybciej: błyskawiczny sprint do skrótu, skok na linkę oraz ucieczka w inny rejon lokacji załatwiają sprawę. Żyję. Do czasu. Bo wtedy właśnie pojawia się ON.

W *ARC Raiders* walka z maszynami to tylko pretekst do interakcji z innymi graczami.

epassa.pl 7189866

Bieganie z samym kilofem to sposób na „zepsucie" *ARC Raiders*. Ale czy da się je zepsuć?

ROZGRYWKA EMERGENTNA?

Znana z nauk przyrodniczych koncepcja – uwaga, trudne słowo – emergentyzmu zakłada, że w toku ewolucji (kosmicznej, biologicznej czy kulturowej) powstają nowe, jakościowo wyższe formy i zachowania, których nie można w pełni wyjaśnić jedynie za pomocą analizy ich prostszych składników. Nowe „wynurza się" (łac. emergo) w wyniku interakcji pomiędzy istniejącymi wcześniej elementami systemu. Virgil Watkins, projektant tytułu, właśnie jako emergentne określa zachowania graczy w *ARC Raiders* w wywiadzie dla PC Gamera. „Pozwolić graczom kierować się własną motywacją i tworzyć nawzajem te wszystkie historie. To nie jest coś, co moglibyśmy kiedykolwiek sami napisać albo wymusić, i cieszę się, że nawet nie próbujemy" – mówi.

Morderca o gołębim sercu

Szczur. Bo tak gracze nazywają w *ARC Raiders* tych, którzy – zamiast samemu biegać po lokacjach – przyczajają się gdzieś w ukryciu przy punktach ekstrakcji, zastawiają pułapki i czekają na nieboraków chcących wyjść z meczu z plecakami pełnymi łupów. Mój szczur zna się na swoim fachu. Szybki granat powodujący porażenie, później seria znikąd i nie ma co zbierać. Bez tarczy nie mam szans. Tu następuje jednak zwrot akcji. Bo ja – zamiast złorzeczyć całej jego rodzinie (jak pewnie bym robił, gdybym nie był „nagi", a do punktu ekstrakcji przyleciał w drogim rynsztunku) – z uśmiechem mówię mu, że co prawda plan, który znalazłem, mam w... no, wiecie, gdzie mam, ale za to zdobędzie kilka wartościowych rzeczy, jeśli mnie dobije i przeszuka. I tu – dziwna sprawa – bo **mój oprawca, zamiast mnie ogłuszyć, pyta się, czemu nie wyciągnąłem w ogóle pukawki, żeby się bronić**.

Chce wiedzieć, czy to po to, żeby wylądować w „pluszowym" lobby, gdzie nikt do nikogo nie strzela (tak działa matchmaking w produkcji studia Embark – nie zadajesz nikomu obrażeń, to trafiasz na bardziej przyjaznych graczy). Zgodnie z prawdą odpowiadam, że nie, że po prostu wszedłem na mapę bez sprzętu, i w skrócie opisuję mu moją strategię. W tym momencie następuje kolejny fabularny twist, bo gość – zamiast zakończyć mój żywot – opatruje mnie, wzywa mi windę umożliwiającą ucieczkę, upewnia się, że potrafię się do niej wczołgać, i wypuszcza mnie z meczu. Mówi przy tym, że szanuje wchodzenie na *Stellę* bez broni, a jak jej nie mam, to on też nie ma interesu w lootowaniu mnie. Na koniec życzy mi powodzenia i z absolutnie szczerym uśmiechem oznajmia, że wraca kampić.

Interaktywność to wpływanie naszymi decyzjami na sieć połączeń, jaką jest świat gry.

Interakcja znaczy wolność

„Kurde, chciałem zepsuć grę, a zepsułem kampera" – myślę sobie. Tak naprawdę jednak nie wsadzam kija w szprychy. Bo cała **siła *ARC Raiders*, a co za tym idzie – popularność, bierze się właśnie z tego, że to nie gra rywalizacyjna, lecz taka, w której liczą się interakcje**. I to takie we wszystkich odcieniach, od przyjaznych po wrogie. W każdej innej wieloosobowej strzelance gość by mnie po prostu zabił. A tu – nie. Tu scenariusze piszą się same. Scenariusze, które praktycznie zawsze są do bólu realistyczne, dające poczucie pełnej immersji. Dzień jak co dzień.

Zastanawiam się nad tym, a w pamięci mam zaliczony kilka dni temu pewien pojedynek w najnowszym *Residencie*, tym razem więc w produkcji singlowej. Ten, w którym pędzimy na dwóch kołach. A także rozczarowanie towarzyszące mi, kiedy próbowałem zepsuć to starcie. Odmawiam wpisania się w scenariusz, nie strzelam, a gra i tak stawia mnie w tej samej sytuacji, w której bym się znalazł, gdybym podążał za skryptami. W kontrze do interaktywności stoi więc nie tylko rywalizacja, lecz także konieczność wejścia we wcześniej napisaną rolę.

To oczywiście pewne uproszczenie, bo **nie ma (jeszcze) gier, w których wszystko w pełni kreujemy sami. Zawsze jest jakiś świat, jakieś zasady i jakiś wachlarz możliwości** – raz większych, raz mniejszych. Są zresztą gatunki, w których interaktywność nie będzie najważniejsza, jak choćby survival horrory (bo *Requiem*, w swojej niszy, to tytuł świetny, nawet jak prowadzi nas za rączkę). Kiedy jednak patrzę na najpopularniejsze produkcje ostatnich lat, to jak na dłoni widać, że wielu graczy tego elementu po prostu oczekuje, także w tytułach singlowych.

eprasa.pl f718986413

W *The Division* zdarzają się niespodziewane interakcje z innymi graczami.

EXTRACTION SHOOTER. Z CZYM TO SIĘ JE?

To podgatunek strzelanek, w którym istoty rozgrywki nie stanowi zwycięstwo w meczu, tylko zdobycie i zachowanie łupu. Gracze bądź drużyny trafiają na mapę, gdzie dzięki eksploracji, walce z mobami bądź też wykonywaniu prostych zadań gromadzą cenne zasoby. Aby ich nie stracić, trzeba się jednak wydostać z lokacji, za co odpowiadają tzw. punkty ekstrakcji. Napięcie związane z możliwością utraty całego progresu sprawia, że zabawa niekiedy przypomina nawet horror, a jej tempo nierzadko jest iście skradankowe. W klasycznej strzelance ekstrakcyjnej (*Escape from Tarkov*, *Hunt: Showdown* czy opisany w tym numerze *Marathon*) podstawa to walka o zasoby i wyjście z mapy. W przypadku *ARC Raiders* bardziej owocna bywa współpraca... choć także w walce o zasoby i bezpieczne opuszczenie meczu.

W *Falloucie 76* gracze wprowadzali element nieprzewidywalności, zastawiając pułapki na innych.

To nie jest (tylko) drzewo

Świetnym przykładem wydaje się ***Baldur's Gate III*, gdzie większość mechanik nie tylko uwzględnia miłość graczy do psucia rozgrywki, lecz także zachęca do takiego eksperymentowania** w trakcie zabawy. Możemy tworzyć dowolne buildy i w równie radosny sposób dobierać sobie drużynę, ale też zaoferowano nam ogromną swobodę przy wyborze drogi, którą dojdziemy do – nie zawsze tego samego – celu. Chcemy przejść misję fabularną, bazując na prowadzeniu rozmów? Proszę bardzo. Chcemy ją zaliczyć, walcząc? Oczywiście, tak też się da! Pragniemy zdradzić sojuszników i przejść na stronę wroga (choćby chwilowo)? To również jesteśmy w stanie zrobić. Co więcej, interaktywny wydaje się też świat gry i przedmioty rzucane nam pod nogi, których można użyć na różne sposoby. Przy odrobinie samozaparcia da się dosłownie wysadzić w powietrze całą lokację.

I początkowo to poczucie wolności jest niezwykle silne. Z czasem – gdy przechodzimy produkcję studia Larian po raz drugi, trzeci czy kolejny – widzimy oczywiście coraz wyraźniej, że to swoboda iluzoryczna, zakreślona siecią z góry przewidzianych wariantów rozgrywki. Niemniej jedno pozostaje – nikt nam nie odbiera faktu, że oddziałujemy na tę sieć (czyli świat gry) każdą naszą decyzją.

Ba! **Nie trzeba tak misternych konstrukcji jak *Baldur's Gate III*, aby poczuć tę ożywczą moc interaktywności.** Weźmy takie *Crimson Desert* – twór równie fascynujący, co pokraczny. Bo – umówmy się – fabuła jest nie tylko doklejona do rozgrywki, lecz także idiotyczna. Sama zaś sieć mechanizmów, które otrzymujemy do zabawy, wygląda trochę jak monstrum doktora Frankensteina – została po prostu posklejana z wielu elementów wyciętych z innych produkcji. Mimo wszystko ten potwór żyje. Głównie właśnie przez to, że premiuje się próby łamania zasad. Widzisz drzewo? Tu może być zarówno dekoracją, elementem otoczenia, jak i bronią, a nawet środkiem transportu, bo kto powiedział, że wygięte nie zadziała jak katapulta? Otóż zadziała.

Pomagać, czasem – przeszkadzać

Mimo wszystko interakcja ze sztucznie wykreowanym światem to zupełnie inne przeżycie niż wejście w tym świecie w relację z drugim człowiekiem. Dlatego zresztą **wielu twórców, nawet kiedy projektuje doznanie dla jednej osoby, stara się i w takiej rozgrywce zaimplementować rozwiązania typowe dla multiplayera**. Najczęściej przybierają formę opcjonalnej kooperacji. Takich produkcji są dosłownie tysiące, więc skupię się na tych zdecydowanie mniej licznych, czyli singlach urozmaiconych taką interakcją z innym użytkownikiem, która ma wrogie zabarwienie.

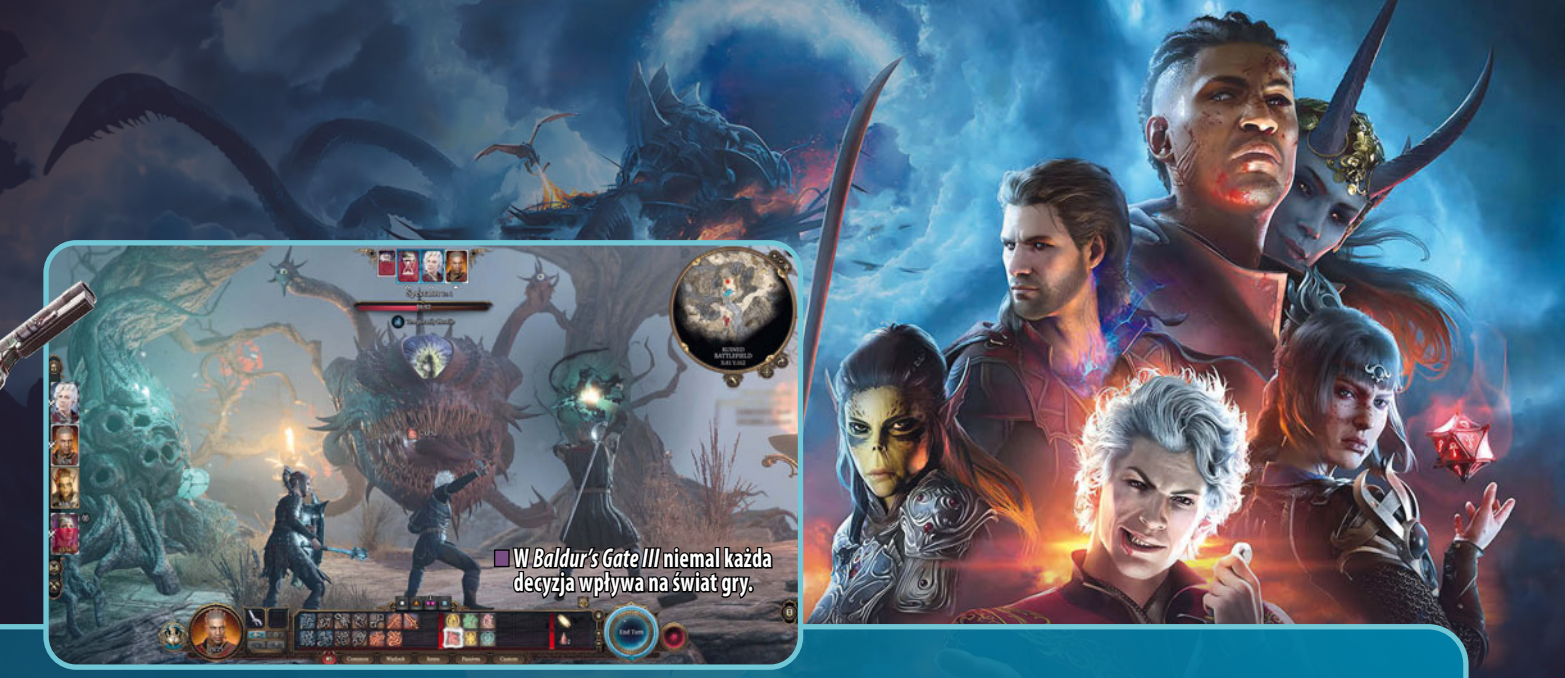
Jako przykład może posłużyć – bardzo niedoceniany – *Deathloop* autorstwa studia Arkane. Tryb wieloosobowy jest z jednej strony opcjonalny, a z drugiej – zintegrowany z trybem dla pojedynczego gracza. W skrócie: w ramach każdej kampanii wpadamy w pętlę, którą możemy przerwać tylko wtedy, kiedy wykonamy w określonym porządku zestaw czynności w kilku różnych lokacjach. W kolejnych „rogalikowych" podejściach najpierw odkrywamy fabułę i kombinujemy, jak pokonać przeciwności, a później szlifujemy wybraną ścieżkę, aby w końcu wykonać wszystko niemal idealnie i przerwać cykl. No, chyba że nie chcemy go przerywać, wtedy wcielamy się w alternatywną postać, która wkracza do świata innych graczy i przeszkadza im. Decyzja o byciu tym złym wiąże się z tym, że trafiamy oczywiście tylko na osoby wyrażające zgodę na utrudnianie im zadania nie tylko przez AI, lecz także przez żywych ludzi.

To konwencja dość zbliżona do **mechaniki inwazji (ale też przywołań) znanej z większości produkcji studia FromSoftware**. System ten – obecny i w serii *Dark Souls*, i w *Elden Ringu* czy *Bloodbornie* – choć za każdym razem nieco inaczej skonstruowany, w gruncie rzeczy zawsze sprowadza się do tego, że inny gracz może nawiedzić nasz świat (bądź to jako pomocnik, bądź to jako agresor).

Interakcja „na kartki"

Wszystkie te rozwiązania zapewniają w trakcie rozgrywki dodatkowe interakcje z innymi uczestnikami zabawy – czasem spodziewane (wręcz zamówione na życzenie), a czasem

eprasa.pl f718986413



W *Baldur's Gate III* niemal każda decyzja wpływa na świat gry.

zaskakujące. Trudno się jednak pozbyć wrażenia, że te są reglamentowane, celowo projektowane tak, aby nie stanowiły dania głównego, lecz przyprawę. Nie tylko musimy wyrazić zgodę na to, aby nasza droga przecięła się ze ścieżką innej osoby, lecz także z góry znamy charakter tego przecięcia.

W wielu grach aspekt rywalizacji jest celowo ograniczany.

O ile w tytułach singlowych to w sumie rozwiązanie zrozumiałe, to czemu z takim uporem (wciąż) się je wdraża do gier wieloosobowych? Z góry zaznaczam, nie chodzi mi ani o produkcje, których istotą jest rywalizacja, jak w przypadku większości strzelanek, ani też o tytuły kooperacyjne. Myślę o propozycjach łączących te dwa światy (i to od czasów pionierskiej w tym aspekcie *Ultimy Online*, w której dziś, po latach, moduły PvP i PvE są kwestią... oddzielnych serwerów).

I pierwsze, co przychodzi mi na myśl, to *Fallout 76* – cały czas poprawiany i naprawiany, po latach dość grywalny, a przy tym w jakiś sposób zbliżony swoją postapokaliptyczną tematyką do *ARC Raiders*. W teorii to PvPvE, w praktyce jednak aspekt rywalizacyjny jest celowo ograniczany. Bo owszem, strzelać się możemy, ale przy obopólnej zgodzie i do tego w specjalnych strefach (uruchomionych warsztatach) albo w odpowiedzi na czyjeś kuksańce (póki tego nie zrobimy, nie odnosimy obrażeń). Co więcej, **atak na inną osobę niekiedy skutkuje wyznaczeniem za nas nagrody. Krótko mówiąc, w *Falloucie 76* nikt się prawie nie zabija.**

Niemniej wrogie zachowania względem innych – paradoksalnie – są możliwe, i to bez konsekwencji. Wynikają jednak głównie z pomysłowości samych graczy i prób psucia mechanik, a konkretnie systemu budowy baz. Da się bowiem tak przygotować swoje domostwo, że będzie stanowić dla innych śmiertelną pułapkę – postawić pokój nad przepaścią, dodać strzałki sugerujące, że znajduje się w nim sklep (handel między graczami jest powszechny w dziele Bethesdy), postawić drzwi w odpowiednim miejscu i... zbierać fanty z trupów na dnie urwiska. Mamy więc ten **element nieprzewidywalności interakcji, choć wynikający nie z architektury systemów, tylko z pomysłowości ich użytkowników**.

Zadecydował przypadek?

Do głowy przychodzi mi także tryb *Dark Zone* w serii *The Division*, który w pewien sposób można uznać za inspirację dla koncepcji zrealizowanej w *ARC Raiders*. O ile bowiem pierwszym extraction shooterem jest *Escape from Tarkov*, to *Strefa mroku* (przez wykorzystanie perspektywy trzecioosobowej oraz właśnie większy miks elementów PvP i PvE) wydaje się bliższa temu, co ma do zaproponowania produkcja studia Embark. To tryb, w którym gracze – normalnie egzystujący w świecie kooperacji – trafiają do zamkniętych obszarów, gdzie kluczowa staje się rywalizacja. I tam również uczestnikom zabawy zdarza się ze sobą współpracować, głównie podczas prób wyjścia ze strefy. I jeżeli nawet współpraca ta jest incydentalna, bo mechaniki produkcji premiują zdradę, to się pojawia.

Ale właśnie – pojawia się. Podobnie jak w jeszcze nowszym przedstawicielu gatunku, *Marathonie*. Społeczność przynajmniej donosi o tym, że i tutaj można czasem trafić na całkowicie „przyjazne lobby". (Choć mój redakcyjny kolega, Wojtek Tarczyński, recenzent tytułu, przyznaje – gdy pytam go o zachowanie graczy – że on akurat się z takimi sytuacjami nie spotkał).

W *Marathonie* przyjazne interakcje zdarzają się, ale sporadycznie.

Tymczasem w *ARC Raiders* to ustawiczne dawkowanie współpracy i wrogich reakcji zdaje się nie dodatkiem, ale istotą rozgrywki. Co ciekawe zresztą, jeżeli wierzyć samym twórcom, taki układ powstał poniekąd przez przypadek. Grę bowiem przygotowywano jako kooperacyjną. Dopiero w trakcie pracy dodano elementy rywalizacji, zarazem jednak pozostawiono już wiele systemów premiujących współpracę. Mimo to sposób, w jaki my wszyscy zaczęliśmy w ten tytuł grać, zadziwił developerów.

Virgil Watkins, główny projektant gry, w wywiadzie dla *PC Gamera* stwierdził to wprost, wspominając, że wczesne testy w ogóle nie pokazywały, iż ktokolwiek będzie wybierał współpracę podczas zabawy. **Liczyła się tylko agresja i rywalizacja. Okazało się jednak, że zawsze znajdzie się ktoś, kto skorzysta z pozostawionych w piaskownicy zabawek.** A że rewolucja nie była planowana? Cóż, dziś nikt ze studia Embark raczej nie będzie chciał ograniczać jej wpływu. I czy dostaliśmy ten sandbox interakcji przez przypadek, czy też nie, to nie ma już znaczenia. Bo pojawił się. I – wierzcie mi – strasznie trudno z niego wyjść i wrócić do innych produkcji, pozbawiających gracza tej wolności. I myślę, że to tylko kwestia czasu, kiedy podobnych tytułów dostaniemy więcej. Znacznie więcej. **|CDA|**

Mocując się z mackami

Problemy z gradaptacjami Lovecrafta

Rezerwował all-inclusive w Innsmouth: **rajmund**

Horror kosmiczny to trudna sztuka. Wyzwanie stanowi już samo opisanie zawiłości ludzkiego umysłu, a gdy chcemy do tego dodać jeszcze wymykające się jego pojmowaniu zjawiska, łatwo popaść w banał albo groteskę. Zasadniczo właśnie dlatego mamy tak niewiele dobrych gier nawiązujących do tzw. mitologii Cthulhu.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Lucius B. Truesdell

Howard Phillips Lovecraft to jedno z najważniejszych nazwisk świata horroru, choć jego historia daleka jest od pokrzepiających opowieści o literackim sukcesie. Napisał ponad 60 opowiadań, ale publikowały je wyłącznie wątpliwej jakości magazyny pulpowe, przez co za życia pozostał praktycznie nieznany. Lata później stał się inspiracją dla niezliczonych filmowców, lecz udane ekranizacje jego dzieł można policzyć na palcach jednej ręki. Nie mówimy więc o popkulturowym zjawisku na miarę Stephena Kinga, bo i proza samotnika z Providence ma zupełnie inny charakter.

Pełno w niej odnoszących się do pradawnych bóstw nazw, na których połamiemy sobie język. **Zamiast wartkiej akcji oraz przerażających opisów dostajemy niewypowiedzianą grozę i zło wymykające się prostym definicjom.** Przy każdej próbie zrozumienia jego istoty można tylko oszaleć, a przecież i tak wszystko to traci jakiekolwiek znaczenie w obliczu bezkresnego kosmosu, bo ludzkość to zaledwie drobny kleks w księgach spisanych przez znacznie większe byty.

Jak przełożyć coś takiego na język gier? Pierwszy sukces na tym karkołomnym polu odniosła firma Chaosium, **adaptując tzw. mitologię Cthulhu już na początku lat 80. na system RPG *Zew Cthulhu***, a chwilę później na planszówkę *Arkham Horror*. I to właśnie tym śladem podążyli w następnej dekadzie developerzy, chociaż skończyli na płytkim fanserwisie.

Coś francuskiego na progu

Francuskie Infogrames pozyskało od Chaosium licencję na stworzenie gry wideo opartej na systemie *Zew Cthulhu* już w 1991 roku. Owocem tej współpracy była wydana dwa lata później przygodówka *Shadow of the Comet*. Niech was nie zmyli bajecznie kolorowa oprawa wizualna! Norbert Cellier i jego ekipa przenieśli do swojego dzieła typowo lovecraftowskie motywy. Cała rzecz rozgrywa się w nowoangielskiej wiosce rybackiej, do której przybywa młody fotograf John Parker w celu utrwalenia doskonale widocznego z tego miejsca przelotu Komety Halleya. W mieścinie panuje tajemnicza atmosfera, mieszkańcy ewidentnie coś ukrywają, a pikanterii sprawie dodaje fakt, że interesujący się wcześniej tą okolicą astronom wylądował w zakładzie psychiatrycznym.

***Shadow of the Comet* nie adaptuje bezpośrednio żadnego tekstu Amerykanina.** Dość bezceremonialnie sklejono je z motywów napędzających *Widmo nad Innsmouth* i *Koszmar w Dunwich*. Dziś ta dosłowność nieco śmieszy (wspominałem, że wioskę, w której osadzona została gra, nazwano Illsmouth?), ale jako że był to debiut Lovecrafta w nowym medium, takie rozwiązanie mogło się podobać. Szkoda, że twórcy nie pokusili się chociażby o zaimplementowanie mechanizmów z systemu RPG, bo z szeregu ówczesnych przygodówek dzieło wyróżniały głównie absurdalny poziom trudności oraz koszmarne sterowanie.

Niestety *Call of Cthulhu* studia Cyanide nie odpowie nam na odwieczne pytanie: „Po ile ta ryba?".

Opowieści o lodzie i ciemności

Problemy te próbował naprawić *Prisoner of Ice* z 1995 roku – starsi czytelnicy mogą kojarzyć ten tytuł z roli „pełniaka" dołączonego do *CD-Action* 01/1999. Tym razem zadbano o znacznie lepszą oprawę wizualną i tradycyjne sterowanie, ale za to męczono graczy ograniczonymi czasowo fragmentami zręcznościowymi, raczej irytującymi niż trzymającymi w napięciu. Fabularnie trudno tu było mówić o pełnoprawnym sequelu, choć spotykaliśmy m.in. protagonistę poprzedniego *SotC*. Historia mocno nawiązywała do *W górach*

Z Providence do Polski

Mimo wszystko gry to niezła brama do krainy Lovecrafta: sam właśnie z nich dowiedziałem się o istnieniu jego prozy. Dopiero później znalazłem w domu niepokojący czarną okładką *Zew Cthulhu*, wydany w 1983 roku przez Spółdzielnię Wydawniczą „Czytelnik". Książka ta stanowiła pierwszą próbę przedstawienia twórczości samotnika z Providence polskiemu odbiorcy i zapewne dlatego do dziś otoczona jest w naszym kraju szczególnym kultem. Daleko jej jednak do kolekcji najlepszych dzieł pisarza. Do takiego miana o wiele bliżej pełniejszemu zbiorowi *Zgroza w Dunwich i inne przerażające opowieści* (Vesper, 2012), a i tłumaczenie Macieja Płazy znacznie lepiej oddaje styl oryginału. Jeśli do kompletu dokupimy sobie *Przyszła na Sarnath zagłada. Opowieści niesamowite i fantastyczne* (Vesper, 2016), będziemy mieli zebrane wszystkie najważniejsze opowiadania Amerykanina.

szaleństwa, jeszcze bardziej jednak skupiono się na potworach oraz efekciarstwie zamiast powolnym budowaniu atmosfery.

Paradoksalnie z ówczesnych produkcji Infogrames najlepiej z prozą samotnika z Providence poradziła sobie ta, której... ostatecznie nie oparto na licencji *Zewu Cthulhu*. Mam na myśli oczywiście **przełomowe *Alone in the Dark*, dziś uważane za jednego z pionierów całego gatunku survival horrorów**. Kto czytał po nocy z duszą na ramieniu zapiski narratora *Widma nad Innsmouth* o tym, jak to barykadował się w hotelowym pokoju przed atakiem ryboludzi, ten w mig skojarzy je z atmosferą zaszczucia w przygodach Edwarda Carnby'ego.

Alone in the Dark stanowiło przełom dla wirtualnych horrorów pod względem nie tylko gameplayu, lecz także trójwymiarowej grafiki – w co dziś trudno uwierzyć, patrząc na te śmieszne wielokąty. Był to jednocześnie pierwszy sygnał, że najlepszym podejściem do przenoszenia dzieł amerykańskiego pisarza w świat elektronicznej rozrywki może okazać się adaptacyjna subtelność.

W prozie Lovecrafta ważniejsza od potworów jest egzystencjalna trwoga.

Bluźniercze bełkoty Abdula Alhazreda

Przygodówki okazały się dla gradaptacji Lovecrafta ślepym zaułkiem. Ostatecznie udowodnił to *Necronomicon: Świt ciemności*, następna z niezliczonych produkcji tego typu robionych jak spod sztancy przez Cryo Interactive i Wanadoo Edition. Francuscy twórcy wpadli w tę samą pułapkę co literaccy epigoni samotnika z Providence odhaczający w swoich dziełach kolejne znajome nazwy, ale jednocześnie wykazali się niezrozumieniem istoty poruszanych motywów. **W *Świcie ciemności* dostajemy tytułową demoniczną księgę, wspomina się o Arkham czy Uniwersytecie Miskatonic**, lecz podobnie jak chociażby w twórczości Augusta Derletha (patrz: ramka *Mitologia urojona*) – regularnie raczącego nas wyliczanką o *Rękopisach Pnakotycznych*, *Unaussprechlichen Kulten* i innych artefaktach z opowiadań Amerykanina – częściej daje to efekt komiczny, niż wzbudza grozę.

Shadow of the Comet nie stroniło od mrocznych rytuałów.

Zanim kosmologia autora *Zewu Cthulhu* zaczęła być rozpatrywana przez twórców gier w szerszym znaczeniu, czekała nas jeszcze jedna produkcja z *Call of Cthulhu* w tytule. O *Mrocznych zakątkach świata* usłyszeliśmy po raz pierwszy pod koniec 1999 roku. Headfirst Productions pokazało wówczas garść screenshotów, a wraz z kolejnymi strzępkami informacji wyobraźnia miłośników horroru rozpalała się coraz bardziej. **Z zapowiedzi wyłaniał się bowiem nieliniowy immersive sim na miarę *Deus Eksa* z erpegowymi filarami zaczerpniętymi z systemu stworzonego przez Chaosium.** Na pewnym etapie produkcji planowano nawet czworo grywalnych bohaterów, przy czym troje niewybranych przez gracza miało prowadzić równoległe śledztwo pod wodzą komputera. Rzeczywistość niestety szybko zweryfikowała te plany.

W paszczy Bethesdy

Mroczne zakątki świata, wydane ostatecznie dopiero w październiku 2005 roku pod egidą Bethesdy, znacząco różniły się od pokazywanych wcześniej zwiastunów, ale pierwsze godziny rozgrywki robiły potężne wrażenie. **Już na wstępie dostawaliśmy komunikat, że Cthulhu może mieszać nam w ustawieniach gry**, a chwilę później braliśmy udział w wydarzeniach z *Widma nad Innsmouth*, wiernie przeniesionych do produkcji.

Doskonałe oddanie obcości jego mieszkańców oraz umiejętnie przeplatane elementy przygodowo-skradankowe zapowiadały świetny tytuł. Ponadto podobnie jak w papierowym erpegu nasza postać zaczynała słyszeć głosy i doświadczać halucynacji, jeśli zobaczyła zbyt dużo przerażających wydarzeń lub stworów. Mało tego, ostatecznie mogła nawet popełnić samobójstwo!

Niestety całe poczucie zagrożenia znikało, gdy dostawaliśmy w ręce broń palną, a rozgrywka zamieniała się we frustrującego FPS-a, do bólu liniowego, drewnianego i pełnego skryptów. Wielka szkoda, że twórcy nie zdołali ani zrealizować swojej pierwotnej wizji, ani przygotować kontynuacji, w których mogliby pogłębić gameplay. Bankructwo Headfirst Productions w 2006 roku przekreśliło wszystkie marzenia, mimo że planowano jeszcze przynajmniej trzy produkcje nawiązujące do mitologii Cthulhu.

Innsmouth z *Mrocznych zakątków świata* to autentycznie nieprzyjemne miejsce.

Kolory innych przestworzy

Już w połowie lat 90. przekonaliśmy się, że Cthulhu i jego przedwieczni kompani będą nas zaskakiwać w najmniej spodziewanych miejscach. Takich jak *Quake*, którym id Software wstrząsnęło całą branżą w 1996. Nikt przy zdrowych zmysłach raczej nie stwierdzi, że opiera się on na prozie Lovecrafta, w ogóle trudno mówić w przypadku tej produkcji o jakiejś rozbudowanej fabule. Mimo to pełno w niej zaczerpniętych z prozy Amerykanina stworów, z odgrywającą rolę ostatecznego bossa Shub-Niggurath na czele. Minie jednak jeszcze co najmniej dekada, zanim takie zabiegi staną się standardem w naszej ulubionej gałęzi rozrywki.

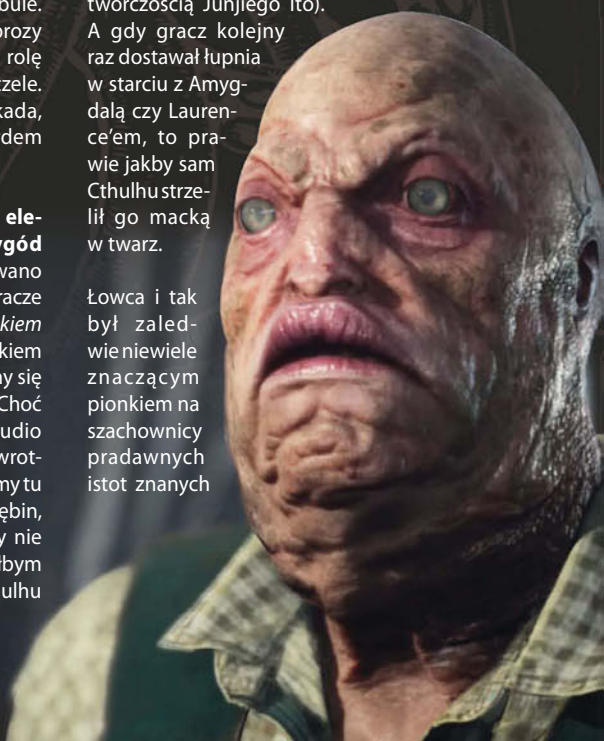
Ciekawym pomysłem było włączenie elementów mitologii Cthulhu do przygód Sherlocka Holmesa. Zabieg ten stosowano w literaturze pulpowej już wcześniej, ale gracze kojarzą go przede wszystkim z *Sherlockiem Holmesem: Przebudzeniem* z 2006 roku (całkiem szybko, bo dwa lata później, doczekaliśmy się remastera, a w 2023 – pełnego remake'u). Choć to znowu przygodówka, ukraińskie studio Frogwares obrało strategię poniekąd odwrotną do wspomnianych Francuzów. Natrafimy tu na sektę wyznającą pradawne bóstwo z głębin, lecz żaden byt z prozy Lovecrafta nigdy nie zostaje wymieniony z nazwy. Traktowałbym to jako pierwszy znak, że eksploatacja Cthulhu i jego pobratymców w grach powoli zaczęła wtedy skręcać w ciekawsze rejony.

Ku nieznanemu *Bloodborne'owi* śniąca się wędrówka

Ale dopiero w 2015 roku dostaliśmy ***Bloodborne'a*, który podszedł do twórczości samotnika z Providence z największym szacunkiem**, stawiając na jej wszystkie najważniejsze motywy. Horror kosmiczny okazał się dla FromSoftware doskonałym pretekstem do ponownego zderzenia swoich wyznawców z wymagającymi bossami. Na szczęście Hidetaka Miyazaki nie posłał nas z bluźnierczą księgą szalonego Araba Abdula Alhazreda w jednej ręce i mapą owianego złą sławą płaskowyżu Leng w drugiej na pojedynek z Nyarlathotepem, lecz postawił na własną, wcale nie mniej fascynującą mitologię (inspirowaną też twórczością Junjiego Itō).

A gdy gracz kolejny raz dostawał łupnia w starciu z Amygdalą czy Laurence'em, to prawie jakby sam Cthulhu strzelił go macką w twarz.

Łowca i tak był zaledwie niewiele znaczącym pionkiem na szachownicy pradawnych istot znanych



eprasa.pl [718986413]

W *Cthulhu Saves the World* ocalimy świat nie tylko przed Przedwiecznymi, lecz także przed cheerleaderkami.

W *Bloodbornie* oczywiście nie zabrakło macek, ale gra czerpie z książek samotnika z Providence znacznie więcej.

jako Wielcy, których jestestwo wymyka się ludzkiej zdolności pojmowania. Ograniczone możliwości zrozumienia nie stanowią tu zresztą pustego frazesu. **Podobnie jak w papierowym *Zewie Cthulhu* duży wpływ na naszego bohatera miała poczytalność, w *Bloodbornie* ważną rolę odgrywa gromadzenie Wglądu**, pozwalającego nam zobaczyć nowe oblicze miasta Yharnam i np. dotrzeć do jego ukrytych zakamarków. Wpływa też na zachowanie niektórych postaci, a nawet zmienia ataki pewnych przeciwników, zwiększając poziom trudności.

Choć Miyazaki nie nawiązywał wprost do żadnego tekstu ojca mitologii Cthulhu, wykazał się znacznie większym zrozumieniem tego, co uczyniło twórczość Amerykanina tak wyjątkową, niż poprzedni adaptatorzy konkretnych dzieł pisarza czy przygód RPG opartych na jego opowiadaniach. Podobną drogę w tym samym czasie obrała *Soma*, a w kolejnych latach m.in. *Control* czy inna produkcja Sony, *Returnal*.

Gry o Cthulhu kuszą estetyką, ale spłycają związaną z nią filozofię.

Średniaki z innego wszechświata

Co ciekawe, bardzo podobnych problemów z adaptowaniem Lovecrafta doświadczała wcześniej branża filmowa. Nigdy nie doczekaliśmy się wysokobudżetowej ekranizacji *W górach szaleństwa*, mimo że swego czasu marzył o niej Guillermo del Toro. W głównym nurcie prawdopodobnie najlepiej z mackowatymi inspiracjami poradził sobie John Carpenter w kultowym *W paszczy szaleństwa*, przeważnie dostawaliśmy jednak kiczowate produkcje klasy B pokroju *Nienazwanego* Jean-Paula Ouellette'a czy *Necronomiconu* Briana Yuzny i Christophe'a Gansa. Najlepsze, na co mogliśmy liczyć, to niszowe dzieła, spośród których na szczególne wyróżnienie zasługują adaptacje *Zewu Cthulhu* oraz *Szepczącego w ciemności* nakręcone przez Andrew Lemana.

Podobnie od kilkunastu lat rysuje się sytuacja w świecie gier. Regularnie jesteśmy karmieni średniakami trapionymi przez problemy techniczne: ***The Sinking City* przeraża głównie toporną walką, lecz jednocześnie fascynuje obcością tytułowego miasta**, nawet jeśli jego otwartość niepotrzebnie rozwleka gameplay. *Call of Cthulhu* z 2018 roku to praktycznie symulator chodzenia, tylko dla niepoznaki schowany za prostym systemem rozwoju postaci i opartymi na nim iluzorycznymi wyborami. W formie interaktywnego doznania zbudowanego na lovecraftowskich motywach może nawet wzbudzać sympatię, ale obie te produkcje – zresztą bliźniaczo do siebie podobne – wyraźnie pokazują, że maglowanie ciągle tych samych elementów z prozy Amerykanina, bez proponowania własnych koncepcji, prowadzi jedynie do coraz nudniejszej sztampy. Znacznie ciekawiej robi się w przepastnym oceanie „indyków".

Nie jest umarłym ten, który gra wiekami

Od tytułów traktujących swoje źródła inspiracji całkiem poważnie – *Conarium*, *Dredge*, *The Last Door* czy nasz rodzimy *Dagon: by H.P. Lovecraft* – przez pomysłowe przetworzenia cthulhupodobnych motywów (koniecznie zagrajcie w zeszłoroczne *Look Outside*!), aż po kompletnie odjechane produkcje parodystyczne, takie jak symulator randkowania z przedwiecznymi *Sucker for Love: First Date* albo przygotowane w RPG Makerze *Cthulhu Saves the World*. Te ostatnie pozycje przekonują, że **oswoiliśmy pradawne zło już do tego stopnia, by bezwstydnie wyśmiewać je w każdym zakątku popkultury**. I choć sam lubię uśmiechnąć się przy nich pod nosem, to przecież nie o to chodzi w adaptowaniu horroru kosmicznego.

Prisoner of Ice miejscami wygląda jak zaginiona przygodówka z uniwersum *Wolfensteina*.

Nawet na polu literatury potrzeba było wielu dekad, by na zgliszczach twórczości niezliczonych naśladowców samotnika z Providence wybudować autonomiczny nurt zwany dziś weird fiction i zaoferować kolejne wielkie dzieła wpływające na następnych autorów, z *Domem z liści* Marka Z. Danielewskiego na czele. Wojciech Gunia, jeden z najbardziej prominentnych reprezentantów tego gatunku w Polsce, swego czasu przyrównał rzeczoną książkę do gry *Control*, więc chyba moja teza stawiająca najwyżej właśnie te dzieła wirtualnej rozrywki, które przedstawiają autorskie światy, jedynie subtelnie nawiązując przy tym do Lovecrafta, nie jest nieuzasadniona.

Pozostaje zatem czekać na kontynuację hitu Remedy oraz kolejne produkcje na miarę *Bloodborne'a*. Przyjmę je znacznie chętniej niż setną wycieczkę do rybackiej wioski czy inną wizytę w podwodnym mieście, nawet jeśli w ogólnym rozrachunku wciąż ciepłe *Cthulhu: The Cosmic Abyss* wypadło lepiej, niż się spodziewałem. |CDA|

Mitologia urojona

Lovecraft nigdy nie wyłożył konkretnego panteonu bóstw, które drzemały w jego wyobraźni, a i opisy działalności tych pradawnych istot musimy sami sobie zrekonstruować na podstawie wzmianek w poszczególnych opowiadaniach. Z tego względu kwestia tzw. mitologii Cthulhu pozostaje do dziś kontrowersyjna – ma co do niej wątpliwości chociażby S.T. Joshi, jeden z najbardziej uznanych badaczy Amerykanina. Sytuację komplikuje fakt, że w późniejszych latach temat podłapali przyjaciele oraz naśladowcy pisarza, rozwijając wspomnianą mitologię zgodnie ze swoim widzimisię i nieraz przecząc oryginalnym zamysłom autora *Zewu Cthulhu*. Szczególną rolę w tym procederze odegrał August Derleth. Jego twórczość możecie ocenić sami dzięki dwóm zbiorom opowiadań wydanym w Polsce przez Wydawnictwo IX: *Maska Cthulhu* (2020) i *Tropem Cthulhu* (2022).

eprasa.pl f718986413

TAK GRAJĄ Stany Zjednoczone

Skrzyżowanie świata gier

Liczy gwiazdki na sztandarze: **Krzysztof „Otton" Kempski**

Gdybyśmy w naszej serii omawiali kolejne rynki, poczynając od największych, Stany Zjednoczone pojawiłyby się w jednym z pierwszych odcinków. Dlaczego więc poświęcamy im uwagę dopiero teraz?

Nie wynika to z jakiejś niechęci – to po prostu państwo tak zasłużone dla branży, że trudno napisać o nim w taki sposób, by wyczerpać temat i nie przeoczyć żadnego wątku. Nie da się na czterech stronach wspomnieć o przyzwyczajeniach graczy, nawiązać do rozwoju Doliny Krzemowej, pierwszych gier propagandowych, odpowiedzieć na pytanie, czy Stany Zjednoczone są dziś bardziej niebieskie, czy zielone, a na dokładkę odpiąć Amerykanom łatkę konsolowców. I już na etapie pisania tego wstępu niemal zapomniałem o tym cholernym E3... Podejmijmy jednak wyzwanie, nawet jeśli wydaje się niełatwe.

Wbrew pozorom... pecetowcy

Na początek warto powiedzieć parę słów o przeciętnym konsumencie elektronicznej rozrywki mieszkającym za oceanem. Według raportu Entertainment Software Association za 2024 rok **ok. 205,1 mln Amerykanów (64% po pulacji) deklaruje, że są graczami**. Odsetek ten wyraźnie rośnie w młodszych grupach wiekowych, a wśród dzieci 5-12 lat sięga nawet 83%. Co ciekawe, wśród osób powyżej 80 lat średnio co trzecia spędza czas przy takiej rozrywce przynajmniej raz w tygodniu. W podziale na płcie proporcje wychodzą mniej więcej po równo (47% kobiet).

Wśród ulubionych platform zdecydowanie dominują smartfony – gra na nich blisko 72% Amerykanów. Na drugim miejscu... wcale nie znajdują się konsole. Choć Stany Zjednoczone kojarzą się przede wszystkim z *Halo* czy *Gearsami*, pecety wciąż cieszą się większą popularnością. Są obecne w 54% gospodarstw domowych, podczas gdy konsole w 42%. Wygląda jednak na to, że statystyki te nieco „nabijają" najmłodsi, bo już w grupie wiekowej powyżej ośmiu lat udział tych platform wypada dosyć podobnie (po ok. 45%). Taka zmiana trendów jest ciekawa, tym bardziej jeżeli zestawimy sytuację ze słynnym kryzysem na rynku gier z 1983 roku, wywołanym właśnie m.in. przez tanie pecety.

Kupuj świadomie

Z raportu ESA płynie też inny ciekawy wniosek: aż 78% rodziców deklaruje, że przy wyborze tytułów dla swoich dzieci kieruje się oznaczeniami wiekowymi, a 86% wykorzystuje przynajmniej jedno narzędzie kontroli rodzicielskiej (typu limity czasu). Siedmiu na dziesięciu przyznaje również, że woli, by ich pociecha spędzała czas w grze niż mediach społecznościowych. Interesujący jest także fakt, że ponad połowa opiekunów kupowała dzieciom cyfrową zawartość: walutę, skiny czy karnety sezonowe. Podczas gdy wielu europejskich fanów elektronicznej rozrywki spogląda na gry-usługi krytycznym okiem, mieszkańcy USA nie są na nie aż tak bardzo zamknięci.

W 2024 roku Amerykanie wydali na gry 59,3 mld dolarów, co jest akurat lekkim spadkiem po okresie covidowym. Na liście najpopularniejszych produkcji królowały *Black Ops 6*, *Madden NFL 25*, *Helldivers II*, *Elden Ring* oraz

WZORUJĄC SIĘ NA NAJLEPSZYCH

Stany Zjednoczone są jednym z najważniejszych rynków esportowych na świecie, specjalizującym się głównie w shooterach. Działa tam w pełni profesjonalna Call of Duty League, a w latach 2018-2023 odbywały się rozgrywki Overwatch League. Z USA wywodzi się też VCT, odpowiedzialna za organizację globalnych turniejów *Valoranta*. We współpracy z NBA stworzono również NBA 2K League.

Amerykanie próbują w esporcie tych samych rozwiązań, dzięki którym ich ligi futbolu, baseballa czy koszykówki stały się najbardziej dochodowymi markami w świecie sportu. W turniejach występują drużyny powiązane z miastami, rozgrywki zaczynają się presezonem, a kończą play-offami, podobne są też przepisy dotyczące transferów między zespołami czy pensji.

Pojedyncza liga potrafi przynieść jeden-dwa miliardy dolarów przychodu za sezon, mowa więc o poziomie zbliżonym do piłki nożnej, ale wciąż 20-krotnie niższym od NFL. Esportowców wspiera United Esports Federation, odpowiadająca za organizację i promocję wydarzeń krajowych oraz międzynarodowych.

eprasa.pl f718986413

NAJPOPULARNIEJSI TWÓRCY I WYDAWCY

Firma	Rok powstania	Wybrane marki i partnerzy
Activision Blizzard	2008	*Call of Duty*, *World of Warcraft*, *StarCraft*, *Diablo*, *Overwatch*
Bethesda Softworks	1986	*Starfield*, *The Elder Scrolls*, *Fallout*
Bungie	1991	*Marathon*, *Halo*, *Destiny*
Electronic Arts	1982	*EA Sports FC* (dawniej *FIFA*), *Battlefield*, *The Sims*, jeden z największych międzynarodowych wydawców
Epic Games	1991	*Fortnite*, silnik Unreal Engine, właściciel sklepu Epic Games Store
Niantic	2010	*Pokémon Go*, *Harry Potter: Wizards Unite*
Riot Games	2006	*League of Legends*, *Valorant*
Roblox Corporation	2004	*Roblox*
Sony Interactive Entertainment	1993	*God of War*, *The Last of Us*, *Marvel's Spider-Man*, *Uncharted*
Take-Two Interactive	1993	wydawca serii *Grand Theft Auto*, *Red Dead Redemption*, *NBA 2K*, *Borderlands*, *Civilization*, *Mafia*
Valve Corporation	1996	*Half-Life*, *Portal*, *Left 4 Dead*, twórcy platformy Steam
Zynga	2007	producent gier przeglądarkowych *FarmVille*, *CityVille*, *Zynga Poker*

Seria *Halo* do dziś jest ikoną Xboksa i jedną z bardziej rozpoznawalnych amerykańskich marek.

Magnavox Odyssey nosi zaszczytne miano pierwszej konsoli w historii.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan Amos, CC BY-SA 3.0

Żaden artykuł nie wystarczy, by opisać wagę USA dla branży gier.

NBA 2K25. Porównanie z wcześniejszymi latami **pokazuje wyraźny trend – kolejne *Call of Duty* oraz sportówki zawsze mają tam wzięcie**.

Wojskowe początki

Podobnie jak w Wielkiej Brytanii, również za oceanem rozwój komputerów już w okresie II wojny światowej był możliwy dzięki kooperacji między wojskiem a ośrodkami akademickimi. Z przymrużeniem oka można powiedzieć, że pierwszą „konsolę" opracował w 1940 roku fizyk biorący udział w projekcie Manhattan – nazywał się Edward Condon. Nimatron trudno nazwać pełnoprawnym komputerem – to bardziej maszyna z przekaźnikiem, realizująca bramkę logiczną XOR. Tyle jednak w zupełności wystarczyło do stworzenia sprzętu skutecznie rywalizującego podczas zabawy w *Nim*. To prosta gra logiczna, polegająca na tym, że trzeba wybierać naprzemiennie któryś z kilku stosów i zabierać z niego przynajmniej jeden przedmiot. Celem jest doprowadzenie do takiej sytuacji, by zgarnąć ostatni obiekt. Albo wręcz przeciwnie – zależnie od zasad.

W połowie XX wieku Brytyjczycy mieli *OXO* (opisane w poprzednim numerze *CDA*), w Stanach Zjednoczonych z kolei pojawiły się pierwsze... gry propagandowe. Za protoplastę współczesnego *America's Army* może uchodzić *Hutspiel*, tzw. war game, wspomagająca analizy strategiczne podczas zimnej wojny. Oficerowie mogli za jej pomocą sprawdzić różne scenariusze rozwoju konfliktu. Lata 50. przyniosły też pierwsze symulatory szachów czy warcabów ze sztuczną inteligencją, zdolne zaplanować do czterech ruchów naprzód. Wtedy uznawano to za prawdziwą rewolucję.

Z kolei już w 1960 roku, tuż po kryzysie kubańskim, powstało *STAGE* (*Simulation of Total Atomic Global Exchange*), pozwalające przetestować wymianę atomowych ciosów między NATO a ZSRR. Były to tajne projekty wojskowe, do tego pozbawione interfejsu graficznego, a wiedza na ich temat pochodzi z odtajnionych po latach dokumentów.

Pierwsza gra i od razu plagiat?

Wciąż jednak były to czasy pionierskie. Gry trafiły na salony dopiero za sprawą pierwszej w historii **konsoli Magnavox Odyssey. Jej premierę datuje się na 1972 rok – ten sam, w którym założono przedsiębiorstwo Atari** oraz pojawiły się sygnowane jego logo automaty do *Ponga*. Co ciekawe, ten prosty symulator tenisa powstał, gdy Allan Alcorn przechodził szkolenie w firmie, a jego dzieło było w istocie zrzynką tenisa stołowego, pochodzącego z platformy Magnavox.

Mimo to Atari zdecydowało się zaimplementować grę na automatach, co oczywiście poskutkowało pozwem sądowym o naruszenie praw autorskich, można rzec, że pionierskim w tej branży. Zakończył się on w 1976 roku ugodą pozasądową, prawdopodobnie opiewającą na kwotę 700 tys. dolarów. Sprawa mocno zmieniła podejście Atari – w kolejnych latach firma podpisała z drugim przedsiębiorstwem wiele pomniejszych umów dotyczących korzystania z patentów. Ostatecznie jednak ryzyko się opłaciło, bo *Pong* stał się pierwszym znaczącym sukcesem komercyjnym w historii branży gier wideo.

Zwycięzcy epoki ROM

Pong zapoczątkował przy okazji całą epokę gier arcade. Mniej więcej w tym samym czasie powstały też kartridże bazujące na pamięci ROM. Stały się wtedy podstawowym nośnikiem i diametralnie zmieniły rzeczywistość. Zaprzestano projektowania konsol pod konkretne produkcje, bo w każdej chwili dało się załadować inny tytuł z kartridża. Pierwszą platformą obsługującą nośniki ROM był Fairchild Channel F. Nie odniósł wielkiego sukcesu, ale jego twórcy i tak mieli się dobrze dzięki przyznanemu w 1959 roku patentowi na układy scalone na płytce krzemowej.

Na wprowadzeniu kartridży zyskało wiele firm, w tym Activision Inc., bardzo znaczący do dziś wydawca i producent gier wideo. Zostało powołane do życia w 1979 roku przez kilku pokłóconych z szefostwem Atari programistów. Konflikt nie przeszkadzał im jednak w wypuszczaniu tytułów na A2600 – platformę ich dawnego pracodawcy. **Activision zapoczątkowało nowy model biznesowy jako pierwszy w historii niezależny wydawca gier.** Trochę szkoda, że »

eprasa.pl f718986413

NAPRAWDĘ SKRÓTOWE KALENDARIUM...

...ograniczone do wydarzeń pozwalających zrozumieć współczesne granie w Stanach Zjednoczonych.

1972

Do sprzedaży trafia Magnavox Odyssey, pierwsza konsola na świecie.

Premiera *Ponga*, jednej z najstarszych gier na automaty.

Założona zostaje firma Atari.

1976

Powstaje Apple, jeden z ważniejszych producentów komputerów i elektroniki.

1979

Grupka byłych pracowników Atari zakłada Activision Inc.

1982

Premiera komputera Commodore 64.

Powstaje Electronic Arts.

Zakopane w Nowym Meksyku egzemplarze *E.T. the Extra-Terrestrial* to nie mit – zostały odnalezione w 2014 roku.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / taylorhatmaker, CC BY 2.0

dzisiaj ta zasłużona dla branży korporacja kojarzona jest z Bobbym Kotickiem, wyciskaniem pieniędzy z graczy oraz niejednym skandalem obyczajowym.

Czasy wielkiego kryzysu

Konsole wciąż jednak uchodziły dla inwestorów za chwilową modę w przeciwieństwie do komputerów, które pozwalały nie tylko grać. Po premierze Commodore'a 64 w 1982 roku można było nawet uznać, że mają oni rację. Platforma ta stała się bowiem jednym z najpopularniejszych komputerów domowych w historii. Z początku nie odniosła sukcesu, bo kosztowała aż 595 dolarów, ale jej twórcy postanowili ostatecznie zaryzykować i zrezygnować z większości swojej marży. Finalnie urządzenie sprzedawano za 200 dolarów, podczas gdy koszt produkcji wynosił 135 zielonych. Inne firmy zrobiły podobnie, co doprowadziło do wojny cenowej. **Odbiorcy zaczęli inwestować w komputery osobiste, a konsole zostały na chwilę zapomniane.**

W 1983 roku branża doznała przez to jednak zapaści – w jej wyniku mnóstwo firm po prostu zbankrutowało. Nie pomógł fakt, że rynek zalało wiele gier kiepskiej jakości, zalegających potem na półkach sklepowych. Produkowano je na kolanie, bo zakładano, że trzeba jak najszybciej zarobić na chwilowej modzie. Symbolem zepsucia stało się *E.T. the Extra-Terrestrial* – niesprzedane egzemplarze zakopano na wysypisku śmieci w Nowym Meksyku.

„Girsom" zawdzięczamy mechanikę osłon we współczesnych grach.

W 2014 roku kartridże zostały odnalezione, co potwierdziło tę legendę. Dzieło Atari tak naprawdę było równie słabe, co wiele innych, ale stało się nośnym przykładem, bo stanowiło głośną egranizację filmu Stevena Spielberga. **Amerykanie pogodzili się z konsolami dopiero po premierze japońskiego NES-a, który przepłynął ocean w 1985 roku.**

Elektronicy kochali pecety

Niektórzy jednak na popularności komputerów skorzystali. Kryzys ominął choćby raczkujące wtedy Electronic Arts, powstałe z myślą o tworzeniu tytułów pecetowych. Firmę nazwaną roboczo Amazin' Software(*) założył Trip Hawkins, który w latach 1978-1982 pracował w Apple Inc. Dla przedsiębiorstwa z Cupertino był to okres intensywnego wzrostu – pierwszego dnia pracy Tripa zatrudniało 50 osób, a w momencie składania przez niego wypowiedzenia już ponad tysiąc.

Hawkins chciał iść na swoje już wcześniej i długo się do tego przygotowywał. Głównym inspiratorem był Don Valentine z funduszu inwestycyjnego Sequoia Capital – instytucji, która pomogła wcześniej rozkręcić m.in. Apple. Po dopracowaniu biznesplanu (co trwało ok. siedmiu miesięcy) i zwerbowaniu pierwszego trzonu złożonego z 11 osób firma rozgościła się w biurze w San Mateo. Z jego okien dało się zobaczyć płytę lotniska w San Francisco.

Pierwsza gra „Elektroników" ukazała się już w 1983 roku i nosiła tytuł *Hard Hat Mack*. Akcja tej platformówki rozgrywała się na placu budowy, gdzie przechadzaliśmy się po belkach i unikaliśmy przeszkód. Dzieło zwracało uwagę rozkładanym, kartonowym opakowaniem zawierającym instrukcję czy... zdjęcia twórców, co nie stanowiło normy w tamtych czasach. Dzisiejsze Electronic Arts to już zupełnie inna firma – ogromny, międzynarodowy koncern pozyskujący studia na całym świecie, m.in. w Kanadzie, gdzie powstają lubiane również przez Amerykanów produkcje sportowe (więcej na ten temat pisaliśmy w *CDA* 03/2025).

Między Microsoftem a Sony

Ważny punkt zwrotny dla branży w Stanach Zjednoczonych stanowiła premiera Xboksa

(*) Nazwa została zmieniona na EA jeszcze przed startem, bo nie podobała się pracownikom.

eprasa.pl f718986413

1983-1985
Wielki kryzys rynku gier wideo.

1994
Do życia powołane zostaje Entertainment Software Rating Board (ESRB).

2001
Ukazują się pierwszy Xbox i debiutancka odsłona serii *Halo*.

2003
Premiera pierwszej odsłony serii *Call of Duty*.

2005
Wychodzi X360, największy sukces w historii amerykańskich konsol.

2008
Activision kupuje Vivendi Games i zmienia nazwę na Activision Blizzard.

Takimi właśnie symbolami posługuje się pionierska w kontekście klasyfikacji gier organizacja ESRB.

w 2001 roku. Sprzedaż na poziomie 24 mln egzemplarzy można uznać za całkiem niezły wynik, bo platforma była pierwszą amerykańską konsolą od czasów nieudanego Atari Jaguara. Dużo lepiej od niej poradził sobie Xbox 360. Microsoft odrobił lekcję, wyprzedzając Sony o kilka miesięcy.

Pomogły mu też kapryśna architektura PlayStation 3, atrakcyjniejsza niż u konkurenta cena i (co tu kryć) dużo większa łatwość odpalania piratów. W przypadku kolejnych dwóch generacji Sony wyciągnęło już jednak wnioski, a Microsoft ustawicznie strzelał samobóje w kampaniach marketingowych(**). Firma wymyśliła choćby konieczność bycia „always online" i skupiała się na wszystkim, tylko nie grach. **Chociaż sentyment do Xboksa w narodzie został, dziś Amerykanie znów sięgają chętniej po japońską platformę.**

Oszukać system

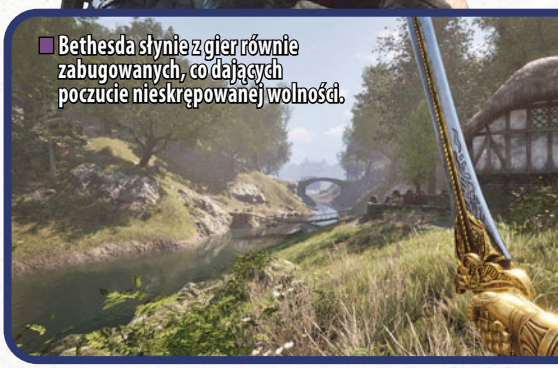
Stany Zjednoczone to też kraj, który mocno wpłynął na rozwój dystrybucji cyfrowej. Bardzo istotna okazała się premiera platformy Valve w 2003 roku. Początkowo jej twórcy koncentrowali się na produkcji gier i nie mieli szczególnie ambitnych planów – za pośrednictwem swojego sklepu chcieli dystrybuować własne dzieła oraz łatki do nich. Dostrzegli jednak potencjał tego rozwiązania i już dwa lata później otworzyli się na tytuły firm trzecich. Z czasem platforma obrastała w nowe funkcje, takie jak przechowywanie zapisów w chmurze czy nawet tryb Big Picture, pozwalający komfortowo odpalać gry na telewizorze.

Firma przewodzona przez legendarnego już Gabe'a Newella wciąż pozostaje liderem w tym segmencie, mimo że jest krytykowana za umowy odmawiające użytkownikom prawa własności do zakupionych gier albo za obecne niegdyś blokady regionalne, których zdjęcie niby pozwoliło nam uruchomić zakupione tytuły za granicą, ale doprowadziło do wzrostu cen pudełek. Valve nie potrafi zaszkodzić nawet wspierany chińskimi pieniędzmi Epic Games Store ze swoją trwającą już od lat polityką rozdawania darmówek.

Mimo postępującej cyfryzacji u Amerykanów wciąż widać przywiązanie do dystrybucji tradycyjnej. Do tego stopnia, że kiedy w erze COVID-19 popularna w kraju sieć sklepów Gamestop znalazła się na krawędzi upadku, gracze skrzyknęli się przez forum na wykup akcji na giełdzie, by podbić ich kurs. Działanie przyczyniło się do problemów finansowych wielkich funduszy inwestycyjnych, które dostosowały swoją politykę do spadku cen udziałów, zatrzymanego właśnie przez forumowych spekulantów.

W odpowiedzi na przemoc

Amerykanie to pionierzy, jeśli chodzi o klasyfikację wiekową gier. Pierwszą organizacją tego typu, powołaną we współpracy z Kanadą, było Entertainment Software Rating Board (ESRB), założone w 1994. Do jego powstania doszło w wyniku debaty dotyczącej przemocy w grach, zainicjowanej rok wcześniej przez senatora Josepha Liebermana. Początkowo firma ograniczała się do trzech kategorii: E (wszyscy), T (nastolatki) i M (17+). Z czasem ich liczba została zwiększona. Stowarzyszenie wprowadziło nawet specjalny symbol do umieszczania w materiałach promocyjnych, oznaczający, że dana produkcja jest dopiero w trakcie weryfikacji. **ESRB, podobnie jak PEGI, nie ma mocy prawnej i nie może zakazać sprzedaży danej gry**, ale wydawcy i tak zgłaszają swoje dzieła, bo oznaczeń wymagają najwięksi sprzedawcy.



Bethesda słynie z gier równie zabugowanych, co dających poczucie nieskrępowanej wolności.

Konsolowcy czy pecetowcy? Trendy za oceanem zmieniają się dynamicznie.

Stany Zjednoczone są krajem tak istotnym dla branży gier wideo, że nawet potencjalne wydanie specjalne *CD-Action* nie wystarczyłoby do zamknięcia wszystkich wątków. W państwie tym nie tylko powstaje wiele produkcji, lecz także zleca się ich tworzenie na innych rynkach. Gdybyśmy wzięli do ręki poprzednie teksty z serii *Tak gra(ją)...* i spojrzeli na umieszczone w nich ramki, zobaczylibyśmy sporo tytułów powstałych z inicjatywy Amerykanów i pokazanych po raz pierwszy właśnie w USA. Najczęściej w Los Angeles, za sprawą dawniej targów E3, a obecnie Summer Game Fest.

Można by napisać jeszcze wiele, ale i tak doszlibyśmy do wniosku zawartego w tytule – nawiązującym do określenia, którym często opisuje się nowojorski Times Square. Wszystkie drogi prowadzą właśnie tutaj. |CDA|

(**) *Polecam tekst* Don Mattrick. Człowiek, który zabił Xboksa *autorstwa Krigora, opublikowany w* CDA *02/2026.*

(Nie) każda pora jest dobra na gry!

Robi zakupy jesienią: **Paweł Kicman**

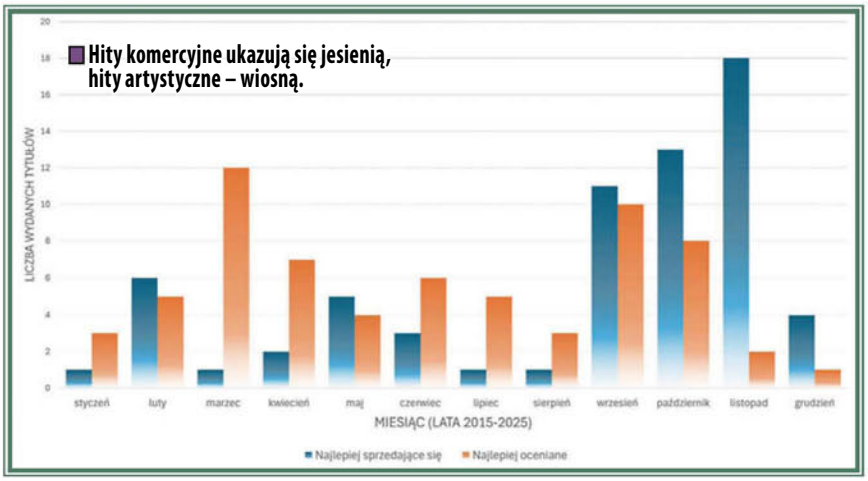
Rynek gier wideo rządzi się wieloma prawami. Jednym z nich jest prawo sezonowości – ot, najlepiej swoje dzieło wypuszczać wtedy i wtedy, a unikać innych dat. Ale czy na pewno?

W dużym skrócie – tak. Gry najlepiej się sprzedają pod koniec roku: Boże Narodzenie, prezenty, więcej wolnego czasu. Zero zaskoczeń. Niemniej postanowiłem pogrzebać trochę głębiej i sprawdzić, czy w gamedevowym kalendarzu nie kryje się coś więcej. Prześledziłem rynkowe trendy i może nie odkryłem Ameryki, ale udało mi się usystematyzować parę spraw, co daje całkiem ciekawy obraz współczesnych praktyk wydawniczych.

Prosta matematyka

Na początek powiedzmy sobie jedno: **ustalenie dokładnych danych graniczy z cudem, bo wiele firm po prostu nie dzieli się wynikami sprzedaży**. Do tego brakuje narzędzi do śledzenia rynku wtórnego. Musiałem więc oprzeć się na tym, co publicznie dostępne. W tym przypadku głównie na SteamDB – nieoficjalnej bazie danych dotyczącej platformy Valve.

Najpierw chciałem sprawdzić, jak to jest z tą końcówką roku – czy to naprawdę najgorętszy okres pod kątem wypuszczania gier we wspomnianym sklepie. No i nie ma tutaj żadnych wątpliwości: od 2010 do 2025 najpopularniejsze miesiące pod względem premier na Steamie to październik (średnio 729 tytułów), listopad (średnio 697) oraz grudzień (średnio 670). Najgorzej wypada pierwszy kwartał, bo styczeń oraz luty to odpowiednio ok. 500 i 550 produkcji każdego roku. Nienajlepiej wygląda też początek lata – czerwiec to jedynie średnio 574 gry.



Hity komercyjne ukazują się jesienią, hity artystyczne – wiosną.

Popyt i podaż

Jak już wspomniałem, nie ma w tym nic zaskakującego. **Końcówka roku to czas, w którym opłaca się wyjmować nowe gry z worka – w samym grudniu 2025 sprzedaż na Steamie sięgnęła ok. 1,6 mld dolarów.** To najwyższy świąteczny wynik w historii tego sklepu. Diabeł tkwi jednak w szczegółach. Jak wylicza portal Game Developer, wskaźnik konwersji (czyli przejście z wishlisty do faktycznego zakupu) wypada w ostatnim kwartale najgorzej – nawet ponad 20% niżej od średniej. Dla odmiany w pierwszym kwartale jest o przeszło 20% wyższy. Ale to też nie powinno dziwić przy takim natłoku premier.

Jednak to nie tylko nowe produkcje zapychają listy zakupowe. Istotnym czynnikiem są również promocje (Black Friday, Cyber Monday, wyprzedaże świąteczne) – podczas ich trwania wiele osób rzuca się przede wszystkim na starsze tytuły, w końcu dostępne po obniżce. Dlatego też wypuszczanie gier w grudniu wiąże się z ryzykiem – o uwagę walczą zarówno pozostałe świeżynki, jak i dzieła kuszące mniejszą ceną. Tak czy inaczej, badania portalu Newzoo, zajmującego się analizą rynków, potwierdzają te trendy i wskazują, że **aż 70% produkcji wysokobudżetowych ukazuje się w przedziale sierpień-listopad**.

Gry z dużych serii sportowych co roku wychodzą w tym samym okresie.

Sukces albo sukces

Pozwoliłem sobie wziąć pod lupę konkretne przykłady. Wybrałem sześć gier najwyżej ocenianych (od *Wiedźmina 3*, przez *Hadesa*, po *Clair Obscur*) oraz tyle samo najlepiej sprzedających się (m.in. różne części *Call of Duty* czy serii *FIFA*, *Animal Crossing: New Horizons*, *RDR II*) z lat 2015-2025 i sprawdziłem, w których miesiącach się ukazywały (patrz: wykres). Jeśli chodzi o te z wysoką notą (według serwisu Metacritic), pewnym zaskoczeniem może być fakt, że najwięcej z nich trafiło do sprzedaży w marcu – wbrew rynkowej logice. Potem mamy wrzesień i październik (co akurat nie dziwi), ale na czwartym oraz piątym miejscu znajdują się kwiecień oraz

eprasa.pl f718986413

Baldur's Gate III trafiło do sprzedaży w sezonie ogórkowym, a i tak podbił rynek...

...podobnie jak *Wukong*.

czerwiec. Tak, czerwiec, czyli czas największej posuchy.

W przypadku tytułów osiągających największy sukces komercyjny podobnych zaskoczeń już brak. Dominują listopad, październik i wrzesień, a najgorszymi miesiącami okazują się... sierpień i marzec. Z jednej strony to ciekawe, z drugiej – raczej zrozumiałe. **Ci developerzy, którzy podążają za trendami, poniekąd też je kształtują**, a zatem nic dziwnego, że najdroższe, najlepiej zarabiające oraz największe produkcje czekają z premierą na końcówkę roku. Jednocześnie za zyskami nie zawsze idzie sukces artystyczny – ten, jak się wydaje, nie jest niewolnikiem kalendarzy zawieszonych w biurach dyrektorów finansowych.

Wydawanie gier (np. *Mafii: Dawnych stron*) w wakacje to nowy trend, który potrafi się opłacić.

W tych oczywistościach widać też jednak pewne zmiany. Lato – sezon ze wszech miar ogórkowy, kiedy nikt nie spodziewa się głośnych premier (co ma sens: ludzie są na wakacjach) – staje się atrakcyjniejsze. Duzi wydawcy, jak wszystko na to wskazuje, przestają bać się lipca czy sierpnia i wypuszczają w tym okresie coraz więcej szlagierów. W ostatnich latach były to choćby *Stray*, *Black Myth: Wukong*, *Armored Core VI: Fires of Rubicon*, *Pikmin 4*, *Mafia: Dawne strony*, *Metal Gear Solid Delta: Snake Eater* czy wreszcie *Baldur's Gate III*.

owszem, ale zbyt małe, by zaważyć na całym obrazie rynku. Ba, dane tylko ze Steama wskazują tendencję odwrotną do spodziewanej. Miesiące letnie (głównie lipiec oraz sierpień) tracą, a listopad zyskuje – przynajmniej w porównaniu z latami 2015-2025.

Lato, czyli sezon ogórkowy, staje się coraz atrakcyjniejsze dla wydawców.

Trendy jakie są, każdy widzi

Czy to znaczy, że trendy się odwracają? Niespecjalnie. Jeśli spojrzeć na skalę makro, trudno dostrzec wielkie różnice w tym, kiedy wychodziły gry (nawet przy podziale na AAA i indie) na przestrzeni ostatnich kilkunastu lat. Zmiany są,

I co z tego wszystkiego wynika dla nas, graczy? Niewiele, bo jak ujął to Simon Carless z GameDiscoverCo: *„(Każda – dop. red.)* gra istnieje w swojej własnej bańce odkrywalności". Oznacza to, że pojedyncze tytuły ani nie stracą, ani nie zyskają, ślepo podążając za prawami rynku, bo **każda produkcja może znaleźć swoją niszę i swój czas. Najważniejsza jest przecież ostateczna jakość albo, niestety, marketing.** Oczywiście od strony developerów i wydawców to nie takie proste i muszą się liczyć z tym, że niektóre okresy mogą im nabić kabzę bardziej lub mniej.

Kupować każdy może

Logiczne będzie unikanie wypuszczania gier tuż obok szczególnie wyczekiwanych hitów, jeśli mowa o produkcjach z podobnego segmentu. Z kolei ten, kto pragnie się wyróżnić, może śmiało celować w sezon wakacyjny. I rzeczywiście, część specjalistów – na podstawie analiz – zachęca niezależnych twórców do planowania premier poza „najgęstszymi" okresami, czyli na początek roku albo czerwiec. Daje to też szansę pokazania się wcześniej na Steam Next Fest w pierwszym kwartale, by przyciągnąć uwagę szerszego grona za sprawą wersji demonstracyjnej.

Zmiennych wpływających na gamedevowy kalendarz jest natomiast dużo więcej. To choćby premiery nowych generacji konsol, okresy fiskalne (np. w Japonii rok finansowy kończy się w marcu), niecykliczne wyprzedaże czy wydarzenia zupełnie nieprzewidywalne, jak pandemia COVID-19. Mimo to statystyki pokazują raczej stabilny obraz rynku: niemrawy początek roku, obiecująca wiosna, suchawe lato oraz gorąca jesień i równie urodzajna końcówka roku. Ostatecznie to jednak tylko ciekawostka, która dla nas, konsumentów, ma wyłącznie takie znaczenie, że wiemy, kiedy przypadają momenty na... nadrobienie kupki wstydu. Byle do lata! |CDA|

Silne marki nie muszą się oglądać na kalendarz. Sprzedadzą się w każdym okresie.

A W NIEDZIELĘ ŁEB MU ŚCIĘLI

Skoro wiemy już, jak wyglądają trendy wydawnicze w skali miesięcy, to popatrzmy jeszcze na dni tygodnia i godziny. Na ogół większość tytułów pojawia się na Steamie w piątki oraz soboty – co ma sens, bo dzięki temu chętne osoby mogą spędzić weekend przed komputerem. „Najcichsze" są za to niedziele i poniedziałki.

Jeśli chodzi o godziny, dominują przedziały wieczorne (16.00-21.00) naszego czasu. Powód jest prozaiczny. To bowiem najlepszy moment dla odbiorców z ogromnego rynku, czyli Stanów Zjednoczonych (to początek lub środek dnia, w zależności od strefy czasowej), a zarazem dogodny dla Europy czy Chin, gdzie ludzie mogą na spokojnie, wieczorkiem, usiąść do grania.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Haiko Honten C

Historia Nintendo®

Od kart do handheldów

Zawierza niebiosom: **Smuggler**

W 2026 przypada wiele okrągłych rocznic w historii Nintendo: 45 lat *Donkey Konga*, 40 lat *Super Mario Bros.*, 35 lat SNES-a, 30-lecie N64, ćwierć wieku GameCube'a, 20 lat Wii, 15-lecie 3DS-a itd. Z tej okazji uznaliśmy, że warto się tej zasłużonej dla graczy firmie przyjrzeć i opisać jej skomplikowaną drogę do wielkości.

Część I

Wszystko zaczęło się jeszcze w XIX wieku, a konkretniej w 1889, kiedy samurajowie dopiero co odłożyli miecze do muzealnych gablot. Wtedy to 29-letni Fusajirō Yamauchi założył w Kioto manufakturę Nintendo Koppai, produkującą hanafuda – japońskie karty do gry.

Powszechnie uważa się, że „nintendo" to fraza składająca się z trzech kanji: (nin / 任) → „powierzać", (ten / 天) → „niebo", „niebiosa" i (dō / 堂) → „sala", „świątynia", „dom", co można oddać jako „powierzyć/zawierzyć się niebiosom" – w znaczeniu „liczyć na łut szczęścia". Ma to sens w przypadku firmy produkującej karty do gier hazardowych. Oficjalnie jednak Nintendo nigdy nie potwierdziło, że to prawidłowa interpretacja jego nazwy.

Karty na stół! (1888-1949)

Ptaszki ćwierkają, że do najlepszych klientów Nintendo Koppai należały wtedy lokalne gangi yakuzy i to im Fusajirō zawdzięczał sporą część swoich dochodów. Interes szedł dobrze, ale jak wiadomo, nic nie może wiecznie trwać. **Rząd w 1902 roku nałożył na producentów kart wysoki podatek, co omal nie doprowadziło firmy do bankructwa.** Yamauchi poradził sobie, produkując – jako pierwszy w Japonii – karty w stylu zachodnim oraz nawiązując współpracę z producentem papierosów, by wykorzystać sieć jego sklepów do dystrybucji tychże kart. Hazard i fajki się lubią, wiadomo.

W efekcie w 1929 Nintendo Koppai było największym producentem kart w Kraju Kwitnącej Wiśni. Wtedy to Fusajirō uznał, że pora przejść na emeryturę. Firmę przejął jego zięć, Sekiryō

Nintendo zaczynało od produkcji kart – ale nie tych graficznych.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Nintendo - Tofugu, Nintendo Archive Project

eprasa.pl f718986413

Ultra Hand, pierwszy zabawkowy hit Nintendo.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Isao Yamazaki „Nintendo Complete Guide – Toys Edition"

GUNPEI YOKOI

Jeden z najważniejszych twórców w historii Nintendo, stojący za wieloma przełomowymi produktami, w tym także Game Boyem. W 1996 – po komercyjnej klęsce Virtual Boya – odszedł z firmy i założył Koto Laboratory. Zginął tragicznie rok później, w wieku 56 lat, w wypadku samochodowym. Uznawany za jednego z ojców sukcesu Wielkiego N oraz jedną z najważniejszych postaci świata gier wideo.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / paperblog.com

Kaneda, który przybrał rodowe nazwisko żony, czyli Yamauchi, i przemianował zakład na Yamauchi Nintendo. Nie wiadomo za bardzo, co działo się z firmą przez kolejne 20 lat. Podobno w czasie wojny produkowała karty hanafuda z treściami propagandowymi (zwierzęta nosiły mundury armii cesarskiej itp.), ale większość wiarygodnych źródeł tego nie potwierdza.

Dywersyfikacja, głupcze! (1949-1966)

Nowym prezesem Nintendo został w 1949 Hiroshi Yamauchi po tym, jak jego dziadek przeszedł udar. **Mający zaledwie 22 lata wnuczek Sekiryō w 1956 pojechał do USA, gdzie przeżył „szok kulturowy", bo zobaczył, że tam w karty grają również dzieci** i ta grupa wiekowa stanowi sporą część tamtejszego rynku. Z kolei gdy odwiedził United States Playing Card Company (największego producenta kart w Ameryce), zaskoczyło go to, w jak ciasnych biurach tam pracowano. A ta firma nie była w tamtym czasie większa od Nintendo!

W 1959 Nintendo Playing Card Co., Ltd – tak się nazywało od 1951 – zawarło umowę z Walt Disney Productions. Dzięki temu mogło umieszczać na kartach bohaterów kreskówek – szalenie wówczas popularnych w Japonii, jak zresztą cała amerykańska popkultura. Tego typu karty kupowali dorośli i dzieci, co przełożyło się na potężny strumień kasy.

W 1963 firma znów zmieniła nazwę – na tę znaną do dziś, czyli Nintendo Co., Ltd. A jako że biznes karciany już mocno podupadał w owym czasie, Wielkie N zaczęło pośpiesznie szukać innych sposobów zarobkowania. **Wytwarzało dania instant z ryżu, miało własną firmę taksówkarską, a nawet inwestowało w „hotele miłości".** Wyobrażacie sobie? Dzisiejszy strażnik rodzinnej rozrywki, któremu zdarza się cenzurować gry (tak jak w przypadku *Dispatcha*), by nie było w nich choćby odrobiny golizny, kiedyś zarabiał na pokojach na godziny, gdzie w przeciwieństwie do Mario mogłeś się spotkać ze swoją „księżniczką"... Wszystkie te biznesy okazały się jednak klapą. Nintendo po raz drugi nieuchronnie zbliżało się do bankructwa.

A może produkujmy zabawki? (1966-1972)

Firmę uratował skromny młody inżynier Gunpei Yokoi. Dołączył on do Nintendo w 1965 roku jako konserwator maszyn linii montażowej kart do gry. Po pracy bawił się, konstruując rozmaite dziwności z tego, co akurat miał pod ręką. I tak stworzył coś w rodzaju teleskopowo rozkładanego manipulatora, którym można było np. zabrać koledze sprzed nosa długopis czy kęs sushi. Zabawka bardzo się spodobała jego współpracownikom. Stała się tak popularna, że wieść o niej dotarła nawet do uszu Czcigodnego Prezesa i raczył on spojrzeć na nią swym lodowatym wzrokiem. (Hiroshi budził wielki respekt wśród podwładnych). I co? I nagle obudziło się w nim dziecko. CEO był tak zachwycony tym gadżetem, że rozkazał natychmiast wdrożyć jego produkcję. Przed Bożym Narodzeniem 1966 roku **Ultra Hand (bo tak nazwano tę zabawkę) trafiło na półki sklepów i stało się hitem – sprzedano 1,2 mln egzemplarzy**. Ten finansowy zastrzyk utrzymał Nintendo przy życiu. Prezes zaś przeniósł wynalazcę do dużo ambitniejszej pracy w dziale projektów, gdzie miał on wymyślać kolejne produkty.

Yokoi-Hajime!

Gunpei wziął się ostro do roboty i w 1967 stworzył Ultra Machine. Urządzenie napędzane baterią wyrzucało miękkie piłeczki za pomocą obracającego się ramienia z regulacją prędkości i kąta – a gracz odbijał je składanym kijem bejsbolowym. To również spodobało się Japończykom, którzy dostali hopla na punkcie tej zabawki i zakupili ok. miliona sztuk. W 1968 Yokoi zaprezentował N&B Block – klocki bardzo podobne do Lego(*). Hitem okazał się też Love Tester z 1969 – galwanometr do mierzenia „napięcia" między parą. Jak zmierzyć miłość? Im większa potliwość dłoni partnerów, tym wyższy wskaźnik zaangażowania emocjonalnego na liczniku... Proste, prawda?

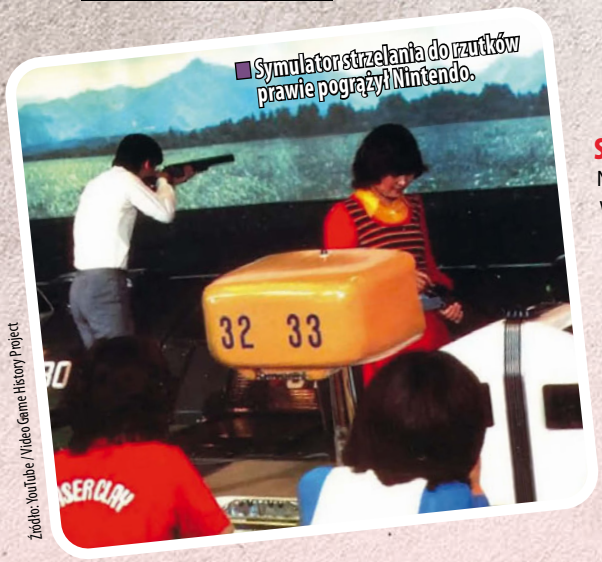
Przełom nastąpił, gdy **w 1970 Gunpei pokazał Light Ray Gun SP, przodka Zappera; zabawkowy pistolet strzelający światłem do tarczy**, wykorzystujący podczerwień i fotodiody. Trafienie w cel sygnalizowały efekty »

Zawierz niebiosom (albo yakuzie) i rób swoje.

W roku 1949 cała załoga Nintendo mieściła się na jednym zdjęciu.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Nintendo

(*) Tak bardzo, że duńska firma wytoczyła Nintendo proces o plagiat, ale sąd oddalił pozew.



Symulator strzelania do rzutków prawie pogrążył Nintendo.

Źródło: YouTube / Video Game History Project

świetlne i dźwiękowe. Jeden z ciekawszych gadżetów w tym zestawie stanowiła tarcza w formie butelki, która po trafieniu rozpadała się na dwie części (wcześniej zespolone dzięki elektromagnesowi). Rozeszło się ok. miliona egzemplarzy Ray Guna. Była to pierwsza elektroniczna zabawka Nintendo. Potem przyszła pora na **Light Telephone (1971) – dwa urządzenia komunikujące się wiązką światła (jak walkie-talkie, ale optyczne)** – i zdalnie sterowany samochodzik Lefty RX (1972).

Ultra Machine, czyli zagrajmy w baseball w domu.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Taidowo, CC BY-SA 4.0

PODRÓBY

Konsole Game & Watch zostały metodą inżynierii wstecznej skopiowane w ZSRR, skąd często trafiały do Polski. Ludzie w moim wieku doskonale pamiętają np. grę *Wilk i Zając* z logiem ЭЛЕКТРОНИКА ИМ (Elektronika IM), w której wykorzystano postacie z popularnej radzieckiej kreskówki.

Strzel se jednego (rzutka)

Na przełomie lat 60. oraz 70. w Japonii wybuchł prawdziwy boom na bowling. Moda ta jednak szybko minęła, wyparta przez karaoke. W efekcie do 1972 roku większość kręgielni została zamknięta. Hiroshi Yamauchi kupił część tych pustostanów i przerobił na **symulatory strzelania do rzutek. W tym celu wykorzystano opracowany przez Yokoiego Laser Clay Shooting System (1973).** Na ścianie umieszczano wielki ekran z namalowanym lasem, a następnie emitowano na niego z projektora obraz lecących rzutek. Gracze stali kilka metrów dalej, trzymając realistycznie wyglądające karabiny świetlne na baterie, i strzelali do tych celów. Gdy czujnik fotoelektryczny wykrywał trafienie, system animował „rozbicie" rzutka i naliczał punkty.

Nintendo trzy razy było o włos od bankructwa.

Początkowo ta inicjatywa okazała się sporym sukcesem komercyjnym i zaczęto otwierać kolejne strzelnice. Kryzys naftowy i związany z tym wzrost kosztów energii oraz recesja w Japonii sprawiły jednak, że Nintendo musiało zwinąć ten interes, co spowodowało poważne straty finansowe. Firma ponownie znalazła się na skraju bankructwa, już trzeci raz. Uratowała się, wykorzystując opracowaną technologię w automacie arcade – *Mini Laser Clay*. Urządzenie sprzedawało się dość przyzwoicie, choć początki nie napawały optymizmem. Nieoficjalne dane mówią o ok. dwóch-trzech tysiącach egzemplarzy – tyle wystarczyło, by Nintendo wyszło cało z kolejnego ostrego zakrętu.

Róbmy zatem automaty!

Sukces tego urządzenia przekonał Hiroshiego, że warto wejść w branżę arcade. Początkowo **firma stawiała na konstrukcje elektromechaniczne. Zaczęło się od *Wild Gunmana* z 1974, którego można uznać za jedną z pierwszych gier FMV** (full-motion video) w historii. Wykorzystywano w nim bowiem kolorowy film z prawdziwymi aktorami, nagrany na taśmie 16 mm. Gracz dostawał rewolwer, który należało wyszarpnąć z kabury (stanowiącej element automatu), by oddać strzał. Zastosowano tu taką samą technikę jak w *Mini Laser Clay*.

W ślad za *Wild Gunmanem* poszły inne elektromechaniczne pudła: *EVR Race* – symulator wyścigów koni – z 1975 (nie byliśmy dżokejami, obstawialiśmy jedynie wyniki gonitw), *Sky Hawk* z 1976 (strzelaliśmy do samolotów) i *Battle Shark* z 1977 (tym razem wypluwaliśmy pociski w stronę kutrów torpedowych na morzu). Automaty sprzedawały się lepiej lub gorzej, ale się sprzedawały.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan Amos

Teknolodżia!

W 1977 Nintendo zrobiło kolejny krok – **wydało swoją pierwszą elektroniczną konsolę, Color TV-Game**. Powstały dwie wersje, różniące się liczbą zaimplementowanych gier (6 lub 15) oraz kontrolerami – pierwsza miała je wbudowane na panelu czołowym, a druga oferowała wariant przewodowy. W obu przypadkach mowa jednak o prostym urządzeniu z grami w klimacie *Ponga*, ale że było tanie, to cieszyło się sporą popularnością – do 1980 sprzedano w sumie ponad trzy miliony egzemplarzy pięciu modeli (kolejne warianty wydano w latach 1978-1980).

Poza nimi Nintendo nadal produkowało automaty do gier, lecz już w pełni elektroniczne. Pierwszym był *Computer Othello* z 1978 – adaptacja popularnej planszówki. Drugim – *Radar Scope* (1980), czyli taka sobie kosmiczna strzelanka, ale dzięki niej Nintendo zarobiło górę forsy.

Jak do tego doszło? Otóż prezes nowo powstałej filii Nintendo w Stanach Zjednoczonych uznał, że dzięki tym automatom podbije cały kraj, dlatego zamówił aż trzy tysiące sztuk. Amerykanom gra jednak się nie spodobała – rozeszło się zaledwie tysiąc egzemplarzy *Radar Scope'a*. Reszta kurzyła się w magazynach, za które trzeba było płacić (swoją drogą ich właściciel miał na imię... Mario), a to powodowało coraz większy ból głowy członków zarządu. By wzmóc napięcie, na razie zostawmy amerykańską filię z jej problemami i wróćmy do Japonii.

Game & Watch

W 1980 Yokoi – podobno zainspirowany widokiem znudzonego podróżą shinkansenem biznesmena, który bezmyślnie naciskał guziki kieszonkowego kalkulatora – **stworzył pierwszą z przenośnych konsol z serii Game & Watch. Użył tanich komponentów LCD i procesora z kalkulatorów.** Proces ten nazwał „lateral thinking with withered technology" (można to oddać jako „twórcze wykorzystanie przestarzałej technologii").

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan Amos

NIE TYLKO DLA DZIECI

Nintendo zaprojektowało grę dla dorosłych zatytułowaną *Fascination* (1974), w której wykorzystano ten sam patent co w *Wild Gunmanie*, ale zamiast kowbojów na ekranie widniała tańcząca młoda kobieta w wieczorowej sukni. Zadanie graczy polegało na odstrzeliwaniu jej kolejnych części garderoby, aż była całkowicie naga. Automat nigdy nie trafił do masowej produkcji. No trudno, he, he...

Dnia 28 kwietnia 1980 roku ukazała się pierwsza produkcja Game & Watch(**) – *Ball*, prosta żonglerka piłeczkami na monochromatycznym ekranie LCD. Jej sprzedaż była raczej skromna – szacunkowo mniej więcej ćwierć miliona egzemplarzy – ale kolejne gry (*Flagman*, *Vermin*, *Fire*) radziły sobie coraz lepiej. Do końca serii (1991) powstało 60 takich konsolek, które rozeszły się w ponad 43 mln sztuk na całym świecie, z czego **urządzenie z *Donkey Kongiem* na pokładzie znalazło aż osiem milionów nabywców. W nim też po raz pierwszy zamontowano D-pad**, następny wynalazek Yokoiego.

Na kłopoty – Miyamoto

A skoro już o *Donkey Kongu* mowa, to wróćmy do USA. Szef amerykańskiej filii przez to, iż miał na stanie dwa tysiące niesprzedanych automatów, był tak zdesperowany, że w końcu Hiroshi – nie mogąc dłużej słuchać lamentów zięcia(***) – wysłał kogoś, by wykorzystał elementy tych urządzeń, takie jak przemalowana obudowa i większość układów, do stworzenia zupełnie nowej gry. Na ten cel przeznaczono ok. ćwierć miliona dolarów.

Tym kimś był niejaki Shigeru Miyamoto. Choć ukończył projektowanie przemysłowe, pracował w Nintendo od trzech lat jako artysta plastyk. Kreślił np. obudowy automatów. O programowaniu nie miał zielonego pojęcia. Na wszelki wypadek CEO zlecił Yokoiemu, by nadzorował pracę młodego praktykanta, tzn. przekładał jego artystyczne wizje na linijki kodu oraz sprowadzał go na ziemię, gdyby Shigeru „odleciał". (Miyamoto dość sarkastycznie stwierdził po latach, że wybrano go dlatego, iż nikogo innego akurat nie było pod ręką). I tak oto **niechcący stworzono stanowisko projektanta gier**.

Popeye Kong

Aby ułatwić sobie pracę, Shigeru postanowił przejąć grę, która znajdowała się wówczas w fazie rozwoju dla Game & Watcha – *Popeye'a*. Jak się jednak później okazało, z powodu rozmaitych problemów z prawami autorskimi do postaci z tej kreskówki trzeba było zmienić plany. I tak oto powstał specyficzny trójkąt miłosny pomiędzy niejakim Jumpmanem (potem przemianowanym na Mario, podobno na cześć tamtego Maria z magazynów), upartym gorylem a księżniczką. Nową grę nazwano *Donkey Kong* (jej szczegółową historię znajdziecie w *Retro* #4).

Nie muszę chyba nikomu mówić, że ten automat okazał się ogromnym sukcesem komercyjnym. W samych Stanach Zjednoczonych sprzedano ok. 60 tys. egzemplarzy, na świecie natomiast ok. 132 tys., a do tego trzeba dodać niezliczone porty na konsole i komputery. ***Donkey Kong* zrobił z Nintendo jednego z czołowych producentów gier wideo na świecie...** Ale o tym opowiem już w kolejnym numerze *CD-Action*. **|CDA|**

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Joshua Driggs (ZapWizard), CC BY-SA 2.0

Wild Gunman – Japończycy wykorzystali FMV 20 lat przed tym, jak stało się to modne.

Źródło: YouTube / 74XX Arcade Repair

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Tokumeigakarinozoshima, CC BY-SA 4.0

(**) Wiecie, skąd ta nazwa? Otóż każda konsolka miała też tryb cyfrowego zegarka.

(***) Bo niby kogo miał mianować na takie stanowisko w rodzinnej firmie?

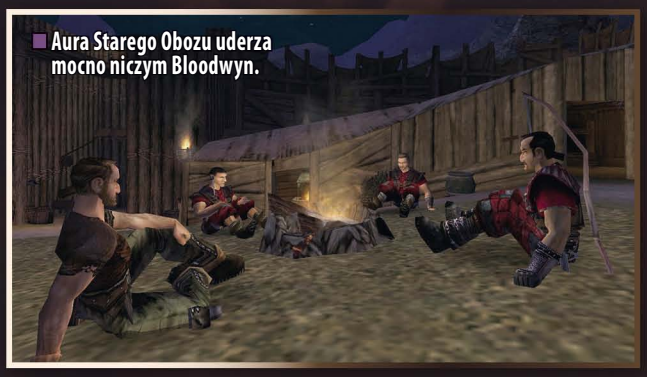
eprasa.pl f718986413

PROSIMY NIE PUKAĆ W BARIERĘ, SKAZAŃCY TEGO NIE LUBIĄ

Kolonię pod lupą ogląda: **Rafał „Gailantar" Sankowski**

Żadnych Marvinów! Podczas obserwacji skazańców należy zachować spokój i nie zakłócać ich naturalnego zachowania. Dzięki niej da się lepiej poznać ich zwyczaje i potrzeby. Tak, tak. To doskonała okazja, żeby się czegoś nauczyć. Być może nawet o nas samych.

Zastanawialiście się kiedyś, co by było, gdyby w alternatywnej rzeczywistości nasza branża, zamiast brnąć w ślepy zaułek, jakim był *Symulator kozy* z 2014 roku, postanowiła tworzyć symulatory z prawdziwego zdarzenia? Takie z narracją, urozmaiconą rozgrywką i bogatą warstwą audiowizualną, a przede wszystkim – wiernie oddające jakiś proces, zjawisko? Idźmy dalej w nasze fantastyczne rozważania – co mogłoby być kamieniem węgielnym dla tej odnogi wirtualnej rozrywki? Może właśnie... *Gothic*?


Aura Starego Obozu uderza mocno niczym Bloodwyn.

Łyżka nie istnieje

Nie muszę nikomu tłumaczyć, że **niektóre gry oznaczone tagiem „symulator" mają niewiele wspólnego z faktyczną symulacją**. Ta, zgodnie z definicją, powinna oddać zachowanie bądź proces za pomocą modelu. Tak naprawdę gros produkcji zaliczanych do omawianego (niesławnego obecnie) gatunku to nie próby przybliżenia odbiorcy wycinka naszego świata, a propozycje – nazwę to tak na potrzeby tekstu – hiperrzeczywistości. Definicja nie jest prosta, lecz interpretacje oryginalnej koncepcji wykutej przez francuskiego filozofa, Jeana Baudrillarda, nie zawsze ze sobą korespondują, niemniej – spróbujmy.

Jak rozumieć to nieco przydługie pojęcie? Pomogę prostą analogią – Disneylandem. Dziecko widzące aktora w kostiumie Myszki Miki myśli: „Wow, to prawdziwa Myszka Miki". Ale oczywiście nie ma czegoś takiego jak „prawdziwa Myszka Miki". Człowiek z uszami to możliwie wierna reprezentacja kreskówkowej postaci. Nie da się nazwać jej ani prawdziwą, ani fałszywą.

Na rynku możemy znaleźć wiele cyfrowych produkcji, które miały imitować rzeczywistość. Poczynając od *SimCity* i *The Sims*, przez serie *Arma* i *Silent Hunter*, a kończąc na *Microsoft Flight Simulatorze* czy choćby polskim *Hellish Quart*. Ile jednak powstało takich, które mogłyby się poszczycić tym samym symulacyjnym zacięciem, ale w hiperrzeczywistości? Tytułów z głębią fabularną, narracyjną, projektami lokacji dającymi złudzenie realnych?

Mniej znaczy mniej

To, czym zwykle developerzy erpegów próbują nas przyciągnąć, czyli otwarty, żywy świat i enpece reagujący na nasze działania, stanowi o immersyjności, a co za tym idzie – pewnego rodzaju autentyzmie naszego doznania. Niestety wszystko, co współczesny twórca jest w stanie zaoferować graczowi, poddaje się ogromnej liczbie ograniczeń – finansowych, technicznych itp. Czy zatem idealna symulacja fantastycznej krainy w ogóle może powstać? Odpowiedź brzmi: tak, choć uproszczenia są nieodzowne.

Jedną z wielu koncepcji narracyjnych stosowanych w dziełach kultury jest maksymalne ograniczenie informacji przekazywanych odbiorcy,

eprasa.pl f718986413

W 2026 Górnicza Dolina wciąż jest świetnym przykładem świata „żyjącego".

tak by ten nie czuł się przytłoczony, mógł swobodnie łączyć fabularne kropki, a sam proces twórczy nie był zbyt żmudny i pracochłonny. W elektronicznej rozrywce wspomnianą zasadę również stosuje się dość często, by nie powiedzieć: notorycznie.

W dużej mierze chodzi o aspekty techniczne, a kompresja detali pozwala na optymalizację produkcji. Im mniej szczegółów, rozbudowanych lokacji czy samych wielokątów, tym dany tytuł działa płynniej, lepiej i mniej kosztuje proces jego przygotowania. Rzecz jasna takie podejście i trywializacja nie mogą obejść się bez ofiar. Dostaje się po równo światu przedstawionemu, questom, jakości artystycznej, ale przede wszystkim temu, do czego gry są predestynowane – symulacji świata przedstawionego. Z Górniczą Doliną jest inaczej. To idealny przykład skupienia się jedynie na określonym obszarze i zaprojektowania jego możliwie najlepszej reprezentacji.

Kompresja stratna

W temacie cyfrowych hiperrzeczywistości zostaliśmy, jako gracze, kolektywnie zindoktrynowani i święcie wierzymy, że to, co otrzymujemy od większości produkcji, jest okej. **Przymykanie oka na pewne uproszczenia w konstrukcji to niemal nasz nawyk.** Symulacja świata, od *Skyrima* i *Wiedźmina* aż po *Baldur's Gate III*, oferuje więc mikrometropolie zamieszkiwane przez śmieszną liczbę enpeców, nieistniejące struktury administracyjne, puste przestrzenie, niewidzialne ściany, tajne kryjówki zlokalizowane kilka kroków od głównych traktów komunikacyjnych itp.

Wspomniana miniaturyzacja, na którą twórcy mają nasze przyzwolenie, jest oczywiście konieczna, bo idealne oddanie skali wielkich miast, całych regionów i realistyczne wypełnienie ich zawartością jest niemożliwe. Przesadny autentyzm w tym obszarze jest wręcz niepożądany, co poświadcza chociażby *The Elder Scrolls II: Daggerfall* – tutaj świat obejmuje dziesiątki miast otoczonych nieciekawym odludziem.

Niewiele firm radzi sobie z takim ograniczeniem dobrze i zachowuje przy tym jakość powstającej symulacji. Za przykład niech posłuży *Shadow of the Colossus*, całkiem zręcznie uzasadniający pustkę świata i składający ją na ołtarzu kameralnej narracji, alienacji i bardzo osobistego doznania. Inny przykład? *Disco Elysium* i złożony w nasze ręce wycinek Revachola, za pomocą którego na niewielkiej powierzchni idealnie oddano nastroje, zależności i historię dystopijnej rzeczywistości powstałej w głowie Roberta Kurvitza. Jednak to „Piranie" pokazały w swoim *Gothicu*, jak zrobić to perfekcyjnie.

FACETKA SIĘ NIE KAPNĘŁA

To, że wielkie umysły myślą podobnie, wiemy nie od dziś. To, że *Gothic* miał określone inspiracje, również nie stanowi tajemnicy. Mało mówi się natomiast o czymś, co niektórzy mogliby nazwać zrzynką, a mianowicie o pokrewieństwie między produkcją „Piranii" a erpegiem *Legend* z 1992 roku (znanym też jako *The Four Crystals of Trazere*). Nie sposób nie dostrzec tu zbieżności w materii światotwórczej. W grze z początku lat 90. zmierzymy się bowiem z potężną „śpiącą" istotą (w praktyce bardzo podobną do Śniącego) i jej zielonoskórymi wysłannikami. Z pomocą kogo? Wiernych przyjaciół przypominających naszą kolonijną ekipę. Towarzyszy widać na ekranie ładowania *Legend* oraz na planszy tytułowej *Gothica* – sami porównajcie.

Miniaturyzacja świata jest w grach konieczna. Z *Gothikiem* było inaczej.

Panoptikon

Bariera w tej grze to klucz do jej sukcesu. To fabularna, gameplayowa i światotwórcza oś. Tam, gdzie podobne tytuły robią fikołki logiczne, produkcja niemieckich developerów przedstawia teczki dokumentów z prostymi, acz satysfakcjonującymi odpowiedziami.

Pod względem samej konstrukcji świata uproszczeń jest naprawdę niewiele – bo nie były potrzebne. Wszystkie miejsca skupiające społeczność to nie miasta, lecz obozy, sklecone naprędce, prowizoryczne ośrodki zdolne zapewnić jako takie bezpieczeństwo grupom o podobnych celach. Twórcy nie potrzebowali więc eksperymentów ze skalą – zarówno wszystkie obozy, jak i przestrzenie między nimi mogłyby stanowić (z pewną tolerancją) wirtualne odzwierciedlenie hiperrzeczywistej Doliny Górniczej.

Miasto Revachol to zdecydowanie jeden z bohaterów *Disco Elysium*.

Kilka baraków na krzyż skleconych w Starym Obozie, okalających siedzibę magnatów, nie wymaga od nas zawieszania niewiary. Podobnie sprawy się mają z lepiankami w Nowym Obozie czy namiotami u świrów z sekty. Tam, gdzie inne tytuły wrzucają nas do prowincji przypominających planety z *Małego Księcia*, *Gothic* bez wstydu patrzy w oczy odbiorcy, prezentując kolonię karną przeniesioną z krainy geograficznej wymyślonej przez twórców do gry w stosunku 1:1.

***Gothic* bardzo zręcznie radzi sobie również z kwestią struktury społecznej enpeców, która w innych tytułach kuleje.** Podczas gdy gdzie indziej brakuje wytłumaczenia

© AVCO Embassy Pictures / Goldcrest Films International / International Film Investors

Gomez – władca pierścieni (wewnętrznego i zewnętrznego).

Niedaleko pada Nowy Obóz od Nowego Jorku.

niskiego odsetka starców, kobiet i dzieci (do ciebie mówię, Toddzie Howardzie), tutaj taka sytuacja jawi się jako naturalna. To więzienie, obóz karny, więc dorośli mężczyźni, stanowiący 99% napotykanych postaci, nie powinni nikogo dziwić. Podobnie jak to, co wydarzyło się tuż po zbudowaniu bariery, gdy coś naruszyło delikatną strukturę zaklęcia.

Władca krwiopijców

O ile sama magiczna bariera w popkulturze jest unikatowa (choć po podobne rozwiązanie, kilka lat po premierze *Gothica*, sięgnął Stephen King w książce *Pod kopułą*), o tyle koncepcja zamknięcia pewnej grupy społecznej w ośrodku odizolowanym od świata – już nie. Michael „Mike" Hoge, jeden z autorów niemieckiej produkcji (a przy okazji „dawca" twarzy dla Bezimiennego), nie ukrywa, że **Górnicza Dolina była bezpośrednio inspirowana Manhattanem z filmu *Ucieczka z Nowego Jorku***.

Wspólny mianownik obydwu produkcji to nie tylko bezwzględna walka o życie w środowisku więziennym. Jest nim przede wszystkim analiza ludzkich zachowań w warunkach nagłego rozpadu obowiązujących zasad, konieczności opracowania nowego, funkcjonalnego systemu. O ile film Carpentera jedynie nawiązuje do takich rozważań i przedstawia zagadnienie w iście hollywoodzki sposób, o tyle **firma Piranha Bytes... musiała odrobić lekcję i zapoznać się nie tylko z klasyką popkultury, lecz także z ustaleniami współczesnej socjologii i psychologiii**.

Bariera w *Gothicu* to klucz do sukcesu gry.

Czy Diego to Haron?

Lektura wywiadów z twórcami czy analiza starożytnych zapisków jeszcze z czasów, gdy *Gothic* nosił miano Projektu Orpheus (zejście do piekła, rozumiecie?), nasuwa pewną myśl. Zdaje się, że dbałość o autentyczność relacji wewnątrz bariery (napięć, interesów, sojuszy i wojenek) była dla ówczesnych pracowników Greenwood Entertainment jeśli nie obsesją, to przynajmniej kwestią bardzo istotną.

W notatkach koncepcyjnych, które ujawnił Michael Hoge, można znaleźć wzmianki chociażby o dodatkowych obozach – Wolnych Kopaczy czy Buntowników (Gladiatorów), ale i o niezależnej siedzibie Magów Ognia oraz, przede wszystkim, o braku bariery. Jej funkcję spełniał wyspiarski charakter kolonii karnej, a jedynym miejscem styku ze światem zewnętrznym miał być tzw. Klif, czyli – finalnie – plac wymian.

Quasitotalitarne rządy Mafii (późniejszy Stary Obóz), wzorowane na metodach komunistycznego NRD, sugerowały jeszcze większą brutalność i radykalizm działań. Wolni Kopacze kombinowali, jak mogli, by tylko zyskać nieco autonomii, np. przez handel i z Sektą, i z Buntownikami czy płacenie Mafii za dostęp do placu wymian. Sekciarze układali się z „wolnymi" i chronili ich kopalnię, generał Lee i jego Gladiatorzy odcięli się zupełnie od świata zewnętrznego, a ujście swojej nienawiści znaleźli w aktach dywersji i rabunku.

Z czasem (trzeba pamiętać, że *Gothic*, a co za tym idzie jego świat, powstawał pięć-sześć lat) pierwotne założenia, które miały kształtować Górniczą Dolinę, nieco się zmieniły. **Początkowy plan zakładał, że lokacja będzie złożonym, quasipolitycznym modelem społeczeństwa.** Jednak upływ czasu sprawił, że stała się tym, co gracze znają, lubią i czego potrzebują – terytorium szarganym podziałami, lecz mniej zniuansowanym, łatwiejszym w odbiorze. Zasady były nieco prostsze – jedna frakcja chce wydobyć rudę, a druga chce ją zatrzymać. No i są jeszcze świry z sekty...

Niemniej Górnicza Dolina pozostała cholernie przemyślanym ekosystemem, a izolacja wciąż była punktem wyjścia dla każdego zjawiska, które w takim miejscu mogło – lub musiało – zaistnieć. Pierwotny zamysł, czyli skupienie się na kolonii jako eksperymencie społecznym, grał pierwsze skrzypce.

BIJ ORKA, NIE MONETĘ

Wiara w Śniącego bazująca na mrzonkach i otępieniu bagiennym zielem, podążanie za jakimkolwiek planem, nawet najbardziej szalonym (wysadzenie bariery przez Magów Wody), czy w końcu próby przetrwania i oportunizm członków Starego Obozu nie są jedynymi przejawami beznadziei, która toczy umysły nieszczęśników uwięzionych we wnętrzu bariery. Świetnym zabiegiem niemieckich twórców było wprowadzenie do gry monet, waluty powszechnie obowiązującej w Myrtanie. W kolonii są one jedynie atrapami, kawałkami metalu bez żadnej wartości. Stanowią ostateczne świadectwo tego, że nikt w tym świecie nie wierzy w prawdziwy ratunek, zbawienie czy inny cud. Pogodzenie się z dozgonną izolacją to brak potrzeby gromadzenia pieniędzy. Liczy się tylko ruda i to, co pod kopułą.

Pcim Dolny czy stolica prowincji? W *Skyrimie* trudno orzec.

eprasa.pl t718986413

Czy *Gothic Remake* również będzie miał ciągoty symulacyjne?

Świat zrodzony z pasji, wiedzy i wizji.

Tu jest napisane coś o socjologii

Pierwszym, rzucającym się w oczy już w intrze, tematem poruszonym w *Gothicu* jest filozoficzne zagadnienie stanu natury, czyli rozważania nad tym, w jaki sposób rodzą się umowa społeczna, rządy, struktury. W projekcie niemieckiego studia mamy do czynienia z interpretacją pojęcia w wydaniu Thomasa Hobbesa. Filozof zakładał, że w stanie nierównowagi ludźmi kierują pobudki powszechnie uważane za negatywne – chciwość, egoizm, żądza władzy. Co za tym idzie – już od zarania, przed narodzeniem się idei państwowości i społeczeństw, przedstawiciele naszego gatunku walczyli ze sobą. Podobnie dzieje się, a jakże, w przypadku nagłego pojawienia się anarchii, czyli wypisz wymaluj stanu po stworzeniu bariery.

Polska gra niemieckich twórców (obowiązkowy żarcik!) **bardzo dosadnie, wręcz książkowo, wciela w życie definicję władzy, którą zaproponowali Joe Magee i Adam Galinsky**. Twierdzą oni, że władza to „asymetryczna kontrola nad cenionymi zasobami w relacjach społecznych". Podążając za tym rozumowaniem, władza pojawia się wtedy, kiedy co najmniej jedna osoba ma większą kontrolę nad zasobami niż inni. Analogii do wpływu magicznej rudy na sytuację społeczno-polityczną w Górniczej Dolinie nie trzeba długo szukać.

Wręcz samorzutną wiarę w Śniącego również buduje się na solidnych socjologicznych fundamentach. W warunkach rodzącej się władzy to właśnie liderzy (tacy jak Guru z bractwa) potrafili scalić i przekonać ludność do swoich racji. Wyznawali zasadę władzy charyzmatycznej, szczególnie skutecznej, gdy mowa o piekle, które Rhobar zafundował więźniom w kolonii. Nic dziwnego, że teoria opanowania trwogi (ang. terror management theory) ma w tym przypadku niezwykle praktyczne zastosowanie. W sytuacji ciągłego strachu, cierpienia czy świadomości nieuchronnej śmierci ludzie szukają ucieczki i wytchnienia w wierze, ponieważ liczą na wyższy cel własnej niedoli. **Świat *Gothica* to więc idealne podłoże, by wiara w Śniącego mogła wykiełkować.**

Człowiek człowiekowi Gomezem

Nie sposób nie dostrzec w *Gothicu* analogii do słynnego eksperymentu przeprowadzonego na uniwersytecie w Stanfordzie. Polegał on na tym, że grupa studentów symulowała warunki więzienne, a Philip Zimbardo zbadał, jak bardzo człowiek jest w stanie zmienić sposób myślenia pod wpływem nadanej nowej funkcji, statusu, przywilejów – w tym konkretnym przypadku były to role strażników więziennych i więźniów. Naukowiec analizował tworzenie się hierarchii, zmiany zachowania, eskalację przemocy.

Kolejni badacze opisujący zjawiska, które są obecne również w grze (a dokładniej: pod barierą), to Henri Tajfel i John Turner. Teoria tożsamości społecznej, bo o niej mowa, zakłada, iż ludzie mają naturalną skłonność do podziałów, budowania stereotypów, faworyzowania własnych grup i umniejszania innym. Istnienie obozów w kolonii jest więc naturalnym zjawiskiem społecznym, a przy okazji – niezłym rozwiązaniem dla mechanizmów gameplayowych i fabuły.

Powtórka z rozgrywki

Kolonia Karna, powstała na skutek nieoczekiwanego rozrostu bariery, wymykała się pojmowaniu mieszkańców wyspy Khorinis. W rozgrywce wchodzimy niejako w buty jednej z takich zdezorientowanych postaci. **Stajemy się częścią świata, który staramy się zrozumieć, poznać.** I jest to o tyle proste, iż zasymulowana nowa rzeczywistość po prostu się klei. Na bardzo wielu poziomach daje złudzenie funkcjonującego, złożonego modelu stworzonego na podstawie prawdziwych danych i wiedzy o procesach, które świat ten mogły ukształtować. Pytanie na dziś, w roku Pańskim 2026 – czy ową wiedzę mają również dobrzy ludzie z Alkimia Interactive?

Od pojawienia się *Gothic Playable Teaser* minęło prawie siedem lat, czyli niemal tyle, ile trwały prace nad pierwowzorem. Ponownie będzie to debiut studia developerskiego, ponownie ludzie odpowiedzialni za grę wydają się zapaleńcami z małym budżetem i nieokreślonymi kompetencjami. Mam delikatne déjà vu, a – jak wiadomo – zwiastuje ono błąd w symulacji. Oby nie był zwiastunem upadku tego pięknego świata. |CDA|

eprasa.pl f718986413

Zdjęcie: Wikimedia Commons / IAEA Imagebank, CC BY-SA 2.0

40 lat katastrofy w Czarnobylu

Od traumy

Pił płyn Lugola i szukał artefaktów: **Sam Goldman**

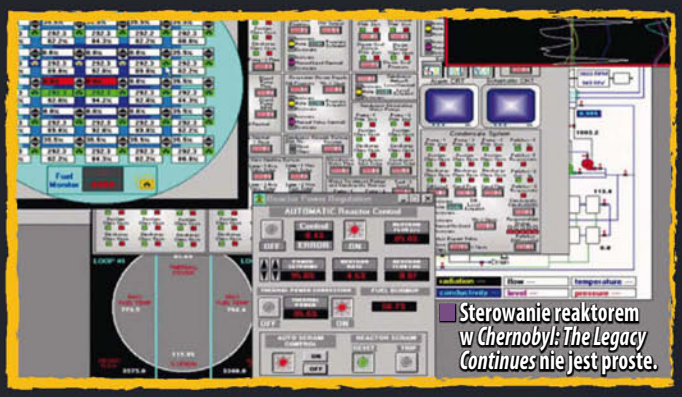
Mija właśnie 40 lat od jednej z największych katastrof drugiej połowy XX wieku, która na grach wideo także wycisnęła piętno. Historia produkcji odnoszących się do tych wydarzeń to nie tylko wzrastająca świadomość, ale też „wajbizacja" ogromnej klęski ludzkości.

Film *Stalker* Andrieja Tarkowskiego zabiera nas do Zony – silnie zanieczyszczonego, skrajnie niebezpiecznego, ale jednocześnie magicznego miejsca upadku meteorytu. Nieznający strachu przewodnicy, stalkerzy, za niemałe kwoty wyprawiają się w jej odmęty, nierzadko w celu odszukania mitycznego pokoju zdolnego do spełnienia najskrytszych pragnień tego, który go odnajdzie. Obraz opowiada o wielu rzeczach, pewnej pustce, nieuchwytnym lęku przed samym sobą, poza tym rzuca nas w industrialne ruiny będące cmentarzyskiem radzieckiej utopii, straszącej gwałtownie i prawdopodobnie nieodwracalnie skażoną naturą.

Z perspektywy czasu **w tematyce oraz formie kinowej adaptacji *Pikniku na skraju drogi* Arkadija i Borysa Strugackich dostrzegamy prefigurację tego, co dopiero nadejdzie**. Kiedy pierwsi widzowie oglądali *Stalkera* w moskiewskim Mosfilmie, prawie 700 km na południowy zachód radzieccy inżynierowie świętowali sukces młodej, wyposażonej dopiero w dwa z planowanych sześciu reaktorów elektrowni atomowej – udało się wyprodukować tam pierwsze 10 mld kWh. Siedem lat później nastąpi tu katastrofa, która na zawsze zmieni pojmowanie energetyki jądrowej na świecie.

Katastrofalne skutki

26 kwietnia 1986 roku wadliwy konstrukcyjnie reaktor czwartego bloku czarnobylskiej elektrowni przegrzał się, co doprowadziło do wybuchu wodoru i poważnego pożaru. Teren został skażony, a obszar ok. 2600 km^2 wokół zakładu zamknięto w tzw. strefie wykluczenia. Ta katastrofa nieco zmieniła bieg historii, a według niektórych badaczy nawet wyznaczyła początek końca Związku Radzieckiego, ewidentnie już słabego technologicznie i niezdolnego do sprostania najważniejszym wyzwaniom.



Sterowanie reaktorem w *Chernobyl: The Legacy Continues* nie jest proste.

To jedno z ostatnich przełomowych wydarzeń XX wieku, które ukształtowało przyszłość wielu młodych ludzi – także przyszłych developerów, dopiero rozpoczynających przygodę z tworzeniem gier. Dla części z nich stanie się to sposobem oswajania traumy największego wypadku jądrowego w historii. Katastrofa w Czarnobylu nie tylko stworzy precedens w wielu dziedzinach, ale też naznaczy kulturę i pozostawi trwały, ciągle pogłębiający się ślad w elektronicznej rozrywce.

Disaster capitalism

Kiedy następuje jakiś kryzys, natychmiast pojawiają się ludzie starający się wykorzystać go do celów zarobkowych – doskonale opisała ten mechanizm Naomi Klein w *Doktrynie szoku*. Wydarzenia z Ukrainy nie stanowiły wyjątku. Pierwszą grą próbującą spieniężać tragedię oraz płynąć na fali końca tzw. Atari shocku(*) był ***Chernobyl* na Commodore'a 64. Wydany zaledwie rok po katastrofie tytuł to symulator zarządzania elektrownią atomową**, a „Czarnobyl" w nazwie przykleił mu szukający łatwego zarobku wydawca. Co ciekawe, jako nieskomplikowana symulacja produkcja sprawdzała się nieźle, aczkolwiek próżno tu szukać rozrywki – obsługiwana wierszem polecenia rozgrywka nie przekonywała nawet największych entuzjastów. To w zasadzie zabiło potencjał dalszej monetyzacji tematu wypadku, ale tylko do czasu.

Równo dekadę później ukazał się o wiele lepszy *Chernobyl: The Legacy Continues*, czyli jedyny tak realistyczny symulator operowania reaktorem RBMK-1000 – dokładnie takim, jakie zastosowano w ukraińskiej elektrowni. Gracze musieli m.in. wymieniać paliwo, reagować na potencjalne awarie przeprowadzaniem procedury SCRAM (wygaszania reakcji rozszczepienia) i przyswoić mnóstwo informacji dotyczących obsługi tej – martwej już wówczas całkowicie – technologii.

(*) Gwałtowna zapaść branży gier wideo w 1983 roku; rynek zalany tanimi tytułami i nadprodukcją konsol po prostu nie wytrzymał.

eprasa.pl f718986413

do ruinpornu

Choć Czarnobyl w *Stalkerze* nie jest dokładną kopią rzeczywistości, to nad Zoną góruje emblematyczny komin. Ten prawdziwy został zdemontowany w 2013 roku.

Wirtualna wycieczka po Strefie Wykluczenia

Przed powstaniem *Chernobylite* The Farm 51 stworzyło *Chernobyl VR Project*, w którym możemy pozwiedzać Zonę bez ruszania się z kanapy, za sprawą gogli VR. To tytuł czysto edukacyjny, ale jeśli interesujecie się tą tematyką, warto rzucić na niego okiem. Pomysł odrodził się kilka lat później w *Chernobylite* – developerzy dodali do gry tryb zwiedzania, pozwalający poznać lepiej miejsca odwiedzane w trakcie kampanii.

Obszar technologicznej klęski ludzkości zmienił się w magiczne pole walki.

Niezłe oceny i solidna rozgrywka w ramach założeń nie wystarczyły, a Czarnobyl po raz kolejny zniknął na prawie dekadę z konsol oraz komputerów. Wracał czasami jako tło towarzyszące innym wydarzeniom. Dobrym przykładem jest tu **„czeski *Splinter Cell*", czyli *Cold War* z 2005 roku. W produkcji tej jako Razor Kane wpadamy na trop intrygi związanej właśnie z katastrofą elektrowni.** Sam budynek także odwiedzamy, ale nie liczcie na zapierające dech w piersiach widoki i dojrzałą eksploatację tematu. Gra chętnie eksploruje tropy spisków, tajnych agentów, ukrytej prawdy i zakulisowych machinacji. Skąd ta zmiana? Developerzy z Mindware Studios z Karelem Papíkiem na czele to w większości „dzieci Czarnobyla", pokolenie dorastające w cieniu katastrofy i przez nią doświadczone, co znajduje odzwierciedlenie w scenariuszu. To już wyraźnie nie jest próba monetyzacji tamtych wydarzeń, tylko przyswojenia pewnej wspólnej traumy.

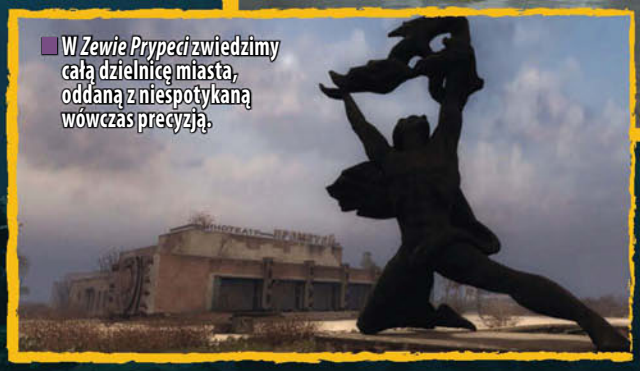
Widzę twe życzenie. Przyjdź do mnie

Zwiastun *Cold War* retorycznie pyta nas, czy chcielibyśmy wiedzieć, co tak naprawdę wydarzyło się w 1986 roku, jednak na przekonującą odpowiedź gier wideo musieliśmy poczekać jeszcze dwa lata. Choć zapowiedziano go już w 2001 roku, premiera *Stalkera: Cienia Czarnobyla* nastąpiła dopiero w 2007. Produkcja od początku mamiła obietnicą realistycznie odwzorowanej Strefy Wykluczenia wokół felernej elektrowni. Młodzi **developerzy z ukraińskiego GSC Game World w większości także zostali w jakiś sposób naznaczeni tym wydarzeniem**, np. ojciec jednego z najważniejszych twórców koncepcji gry, Aleksieja Sytjanowa, był likwidatorem usuwającym skutki prawdziwej katastrofy w 1986. Dla Aleksieja *Cień Czarnobyla* stał się projektem bardziej osobistym, ale dla reszty zespołu też – po rozpadzie Związku Radzieckiego to przecież na Ukrainę spadł ciężar radzenia sobie z tykającą bombą biologiczną ukrytą pod betonowym sarkofagiem. To wpłynęło na życie wielu developerów – także tych wychowujących się dalej niż w leżącym zaledwie o 100 km od elektrowni Kijowie.

***Stalker* kondensował czarnobylskie strachy końca XX wieku w opowieść sci-fi o podwójnej katastrofie zatuszowanej przez ZSRR** i prowadzonych na tym terenie eksperymentach. Na kanwie inspiracji życiem, powieścią Strugackich oraz próbą oswojenia traumy pokolenia powstało nowe uniwersum. Obszar technologicznej klęski ludzkości zmienił się w magiczne pole walki o nowe życie, którego tytułowi stalkerzy często szukają w tej wersji Czarnobyla. Dla odbiorcy zachodniego tuż po premierze dzieło studia GSC Game World jest dziwną strzelanką z dreszczykiem i niespotykaną atmosferą. Dla graczy ze Wschodu, pomimo swoich błędów i niespełnionych obietnic twórców, natychmiast zyskuje miano tytułu kultowego, który z jednej strony pozwala przespacerować się po dość wiernie oddanej Strefie »

eprasa.pl f718986413

Dzięki zastosowaniu fotogrametrii w *Chernobylite* zobaczymy spory kawałek prawdziwej Zony.


W *Zewie Prypeci* zwiedzimy całą dzielnicę miasta, oddaną z niespotykaną wówczas precyzją.

Wykluczenia, z drugiej – buduje romantyczny mit, zastępujący przyziemną tragedię.

Niemal równolegle do *Stalkera* **dostaliśmy okazję pochodzić po znajdującej się wewnątrz Zony Prypeci w ramach jednej z misji w *CoD 4: Modern Warfare*** (2007). Podczas kilkudziesięciu minut odwiedzamy chyba wszystkie emblematyczne miejscówki kojarzące się z tą lokacją. Już od pierwszych sekund zadania w oddali majaczy charakterystyczny komin czwartego reaktora elektrowni, ale liniowa eksploracja służy tylko jako tło operacji militarnej, zwieńczonej hollywoodzką ucieczką. Finalnie okazało się to atrakcyjniejsze od *Stalkera* – globalizacja rynku z czasem pokazała, że autentyczność lokalnej perspektywy nie do końca jest dla odbiorców ważna, co stanie się jednym z zarzewi nadchodzącego konfliktu.

Od placu zabaw...

W kolejnych latach narastały problemy w GSC Game World oraz różnice zdań odnośnie do rozwoju serii *Stalker* po wydaniu „jedynki" i jej dwóch samodzielnych dodatków (*Zew Prypeci*, *Czyste Niebo*). Doprowadziło to do rozłamu oraz założenia studia Vostok Games.

Jego debiutanckie ***Survarium* (2015) próbuje przenieść magię gier spod szyldu GSC w realia strzelanki wieloosobowej**. Chociaż, formalnie rzecz biorąc, tytuł nie zabiera nas tylko do Czarnobyla, to bardzo wyraźnie wskazuje linię swoich inspiracji katastrofą na ogromną skalę. Kolejna pozycja studia, battle royale *Fear the Wolves* (2019), otwarcie wraca do tematu wypadku i jego skutków, jednak odnosi mniejszy sukces niż *Survarium*. Jest za to istotnym przypadkiem z innego powodu: znika ponury klimat elementów kojarzących się z ZSRR, a strachy nadmiernego i nieostrożnego uprzemysłowienia zwieńczonego tragedią stają się pretekstem do dobrej zabawy w grupie znajomych.

...do Czarnobyla z Polski

Zainteresowanie poważniejszą stroną tragedii ukazywaną przez gry wideo jeszcze jednak wówczas nie osłabło. Gliwickie The Farm 51, po zebraniu dwukrotności kwoty potrzebnej na produkcję, wydaje ***Chernobylite* (2021). W tym tytule Strefa Wykluczenia została podzielona na niewielkie poziomy i dzięki zastosowaniu fotogrametrii oddana z chirurgiczną precyzją.** Ponownie z ekranu wylewa się klimat postsowieckiej ruiny, a my raz jeszcze podążamy śladem historii o mrocznych eksperymentach, opowiadającej bardziej o tym miejscu niż o samym bohaterze – można się tylko domyślać, w jakim stopniu wpłynął na nią jeden z projektantów narracji, Aleksiej Sytjanow.

W podobnym czasie na Steamie debiutuje *Liquidators* (2020), czyli darmowa, niezbyt długa produkcja opowiadająca o trzech nurkach, którzy w kwietniu 1986 roku kosztem własnego życia prawdopodobnie uratowali Europę przed ogromnym skażeniem. Tytuł jest przeciętny graficznie i nieskomplikowany gameplayowo, ale chodzenie po skąpanej w ciemności elektrowni błyskawicznie wywołuje gęsią skórkę. Nie ma tu zmutowanych potworów, szalonych naukowców ani politycznych machinacji, tylko brutalna prostota niewidzialnego zagrożenia, sygnalizowana przez zniekształcone dźwięki licznika Geigera. Umrzeć tu równie łatwo, co w *Stalkerze*.

Bloki pod stalowoszarym, ciężkim niebem dzisiaj są już vibe'em.

Zona 2.0

Dopiero w 2024, po wielu latach w limbo produkcyjnym, wychodzi ***Stalker 2*. Tytuł kontynuuje wątki z poprzednich gier z serii, ale porzuca odwołania do prawdziwej katastrofy.** Rzecz opiera się w całości na własnej kosmologii, której częścią jest lokalna adaptacja wypadku jądrowego, jednak widziana oczyma znacznie młodszych developerów, znających Czarnobyl nie tyle z doświadczenia, ile z przekazów medialnych i wyobrażeń ukształtowanych przez transmisję kulturową. Twórcy pamiętający wypadek albo uznali, że nie mają nic więcej do powiedzenia, albo stracili zainteresowanie tą tematyką. „Dwójka" nie sprawia wrażenia realistycznej symulacji Strefy Wykluczenia, tylko nieustannej próby odtworzenia pewnej nieuchwytności pierwowzoru na wielu płaszczyznach jednocześnie.

Jest za wcześnie na stwierdzenie, czy *Stalker 2* przetrwa próbę czasu, ale gra nie powstawała już wyłącznie dzięki staraniom GSC Game World, lecz także za pieniądze Microsoftu, co zbliżyło jej czarnobylski ton do estetyki tła bardziej filmowych wydarzeń. Tak marka ponownie odczuła skutki globalizacji rynku, jednak tym razem przełożyło się to na język zrozumiały dla współczesnej popkultury. Maski przeciwgazowe, anomalie, dźwięk licznika Geigera, brudne, zapleśniałe bloki pod stalowoszarym, ciężkim niebem są dziś vibe'em takim samym jak sovietwave, estetyka przestrzeni liminalnych czy horrory analogowe. Z reguły te elementy mają jakiś luźny związek z Czarnobylem, choć nie jest to już regułą.

Jeśli sprawdzimy mającego wzięcie wśród młodszych graczy *Robloksa*, znajdziemy tam liczne,

Samotność, cisza i niewidzialny wróg. *Liquidators* to jedyna gra, która pozwala spojrzeć na katastrofę w ten sposób.

eprasa.pl 718986413

chociaż niezbyt popularne projekty sięgające po język takiego „czarnobylskiego postapo", a nawet współczesną próbę symulacji na wzór *Chernobyla* z C64 czy *The Legacy Continues*, zatytułowaną *RBMK Simulator*. Produkcja pozwala na umiarkowanie dokładne sterowanie pracą reaktora, podobnie zresztą jak australijskie *Rasvyat Nuclear Power Station* (2024) – to akurat samodzielny i niezwiązany z Czarnobylem tytuł, ale ewidentnie nim inspirowany. **Temat katastrofy zaczął uciekać z dość sztywnych ram poważnej opowieści o strachu przed tajemnicami ZSRR, kiedy jego adaptacją zajęło się młodsze pokolenie.**

Ruinporn utraconej przyszłości

Widać to także w *Misery* (2025), czyli survivalu w otwartym świecie fikcyjnej Republiki Zasławii, dotkniętej katastrofą nuklearną, po której w opuszczonych postsowieckich ruinach pojawiły się nie tylko cenne artefakty, ale również śmiertelnie niebezpieczne anomalie. Tytuł realizuje wizje ze *Stalkera*, lecz w inny sposób, adaptując estetykę do swoich potrzeb. Trochę jak *Fear the Wolves*, jednak bez zmiany tonu; mroczne, brudne oraz opuszczone blokowiska tracą swoją powagę, stając się tłem dla dobrej zabawy w depresyjnym klimacie.

Mimo zmian w strukturze gameplayu i podejściu do prezentacji zdarzeń większość współczesnych prób ukazania tematu katastrofy w elektronicznej rozrywce ignoruje fakt, że teren już nie jest radioaktywną pułapką, tylko rezerwatem pełnym rzadkich gatunków zwierząt. Trauma wywołana wydarzeniami z kwietnia 1986 roku ciągle nie została w pełni przepracowana, dlatego **gry wideo chętnie przedstawiają Czarnobyl jako nieustające ostrzeżenie przed nagłym skażeniem**, nawet jeśli teraz robią to głównie w formie luźno inspirowanego settingu.

Strefa się rozrasta

Co ciekawe, to wcale nie wyznacza końca wpływu katastrofy w ukraińskiej elektrowni na gry – komercyjny sukces dotychczas wydanych tytułów skłania innych developerów do częstszej eksploracji czegoś, co lubię nazywać „strefowym postapo", czyli tworzenia produkcji zabierających nas do zamkniętej Zony, ale już niekoniecznie tej w Czarnobylu. Doskonałym przykładem są tutaj *Pacific Drive* z 2024, w którym przemierzamy fikcyjną strefę wykluczenia w samochodzie, oraz *Atomfall* (2025), adaptujący prawdziwy wypadek jądrowy (mający miejsce w Wielkiej Brytanii w 1962 roku) w podobny sposób co dzieło GSC Game World.

Katastrofa w Czarnobylu wielokrotnie gościła w grach wideo na przestrzeni ostatnich 40 lat. Symulacyjne początki przerodziły się w próbę przepisania faktów w historie z pogranicza nauki, fikcji oraz międzynarodowego spisku sięgającego najwyższych szczebli polityki. Ostatecznie **wypadek i teren Zony stały się wizytówką atmosfery wschodnioeuropejskiej postapokalipsy**, sprowadzoną do funkcji rozpoznawalnego na całym świecie symbolu, ale z ukazaniem niemal niezmiennych, zimnowojennych lęków. I może to właśnie w ten sposób udało nam się przyswoić traumę całego pokolenia, uhonorowaną ponadczasowością swojego przekazu nawet w tak młodym medium jak gry wideo? |CDA|

Inne gry, w których odwiedzimy okolice elektrowni

Nawet gdybym miał na niniejszy artykuł osiem stron, nie byłbym w stanie wspomnieć o wszystkich grach poruszających ten temat. Jeśli szukacie więcej tytułów, możecie sięgnąć po *Radiation City* – bardzo średniego mobilnego FPS-a osadzonego w Zonie. Polskie *Chornobyl Liquidators* pozwala wcielić się w jednego z likwidatorów. W *Chernobylu: The Untold Story* zobaczymy zaś sen silnie napromieniowanego człowieka, będący połączeniem eksploracji z shooterem na szynach. Jeśli wolicie cztery kółka, postawcie na *Spintires: Chernobyl* lub *Bus World*. Stratedzy powinni za to sprawdzić *Workers & Resources: Soviet Republic*, szczególnie modyfikacje dodające mapy i budynki inspirowane Czarnobylem. Pod tym względem fani nie zawodzą: darmowe treści pozwalające przenieść się do wirtualnej Strefy Wykluczenia przygotowano dla *Army III*, *DayZ*, *Garry's Moda*, *Left 4 Dead*, *MudRunnera*, a nawet *Farming Simulatora*.

Zona w innej części świata – elektrownia w Windscale z *Atomfalla*.

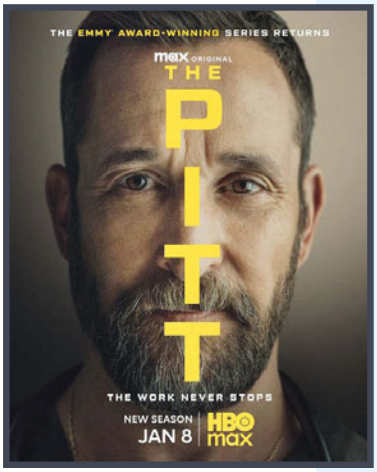
W *Chornobyl Liquidators* bierzemy udział w gaszeniu reaktora.

MAGAZYN kulturalny

serial

THE PITT, SEZON 2., HBO MAX

Ocena: 9



PIERWSZY sezon kompletnie rozłożył mnie na łopatki. Raczej nie jestem wielkim fanem seriali medycznych, ale tutaj otrzymałem coś więcej niż tylko historię o bohaterskich lekarzach zastanawiających się, jak pomóc swoim pacjentom. Dostałem niesamowicie emocjonującą opowieść o ludziach zmęczonych, skrywających słabości pod fartuchami. O ludziach walczących o życie potrzebujących mimo wyczerpania fizycznego i psychicznego.

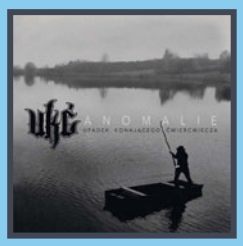
A zdecydowanie było tam kogo ratować – zresztą twórcy wręcz z pornograficzną precyzją prezentowali kolejne kontuzje (delikatnie mówiąc) i wykonywane zabiegi. W najnowszych odcinkach *The Pitt* również nie brakuje wymiocin, moczu, płynów ustrojowych i krwi ściekającej na posadzkę. Odnoszę jednak wrażenie, że drugi sezon nie próbuje szokować tak bardzo jak poprzedni. Nadal kilkukrotnie zdarzyło mi się wzdrygnąć, ale częściej patrzyłem na tych ludzi ze współczuciem albo... rozbawieniem. Dokładnie jak jeden z rezydentów, który po prostu ma następną zmianę do odbębnienia i odstrzelona połowa twarzy nie robi już na nim takiego wrażenia. Kiedy na oddział trafiał nowy pacjent, czułem, że miała iść za tym bardziej jakaś konkretna lekcja dla widza niż rozrywka: a to dowiedziałem się, jak rozmawiać z osobą głuchą, a to zobaczyłem, jak wyglądają procedury w przypadku zgwałconej kobiety.

Jednak tym, co najbardziej ujęło mnie w drugim sezonie *The Pitt*, było jeszcze większe skupienie się na głównych bohaterach i ich problemach. To strasznie smutny serial, w którym obserwujemy ludzi na skraju przepaści. Tyle że oni nie mogą pozwolić sobie na oddanie skoku, bo kto się zajmie innymi potrzebującymi? ***[Moraś]***

muzyka

ANOMALIE, UKĆ

Ocena: 8



METAL od zawsze był kulturowo bądź społecznie zaangażowany, stanowiąc wyraz buntu. A jednak zgodnie z tymi prawidłami zupełnie bez sensu wydaje się konwencjonalne klasyfikowanie dokonań białostockiego projektu UKĆ.

Słowo „projekt" pada nie bez powodu, gdyż za kompozycjami stoi jeden człowiek, Łukasz „Icanraz" Sarnacki, kojarzony niegdyś z wieloma ciężko grającymi kapelami. Co ciekawe, UKĆ przejęło schedę po nich jedynie w warstwie dźwiękowej. Jeśli zaś chodzi o teksty, **kluczowa pozostaje złożona osobowość lidera – *Anomalie* stanowią bowiem pełną wrażliwości podróż w głąb mrocznych stron tego prywatnie przemiłego człowieka**.

Osiem numerów pokazuje, iż ów mrok potrafi przybierać różne oblicza: w utworze tytułowym słyszymy świadectwo niemocy wobec zastanej rzeczywistości, przedzielone chwytającą za serce melodeklamacją młodziutkiego syna Łukasza; utrzymane w wolniejszych tempach monolity pokroju *Czyśćca* oraz *Odmętów* zdradzają wpływy okołodoomowe, lecz chyba najwięcej tu nowocześnie wyprodukowanego... blackened death metalu. Ale żeby było śmieszniej, dodam, iż album potrafi podnieść na duchu, przekornie przecząc licznym skojarzeniom ze słówkiem „blackened". Zaskoczeni?

Co więcej, zamykające *W Ciszy* pozostaje znakomitą, pozbawioną ckliwości balladą. Przygotujcie się zatem na szczery, a więc i wiarygodny zapis trudnych emocji. Gorąco zachęcam, by przez nie przebrnąć, gdyż inwestycję w lepsze jutro warto zaczynać już dziś, od pracy nad samym sobą. ***[Huwer]***

muzyka

FULL H.D., SPIĘTY

Ocena: 9+

MISTRZ poezji lingwistycznej. Ambasador Polszczyzny w Piśmie. Magik słowa, który snuje obserwacje z niezwykłą umiejętnością trafiania w sedno. A czyni to, co bodaj najważniejsze, w sposób jak najdalszy od banału, patosu i nie wprost. Oto on: Hubert „Spięty" Dobaczewski.

Wspomniany były lider legendy polskiego rocka, nieodżałowanego dla piszącego te słowa i wielu fanów Lao Che, wydał czwartą solową płytę: *Full H.D.* Jak sugeruje projekt okładki i inicjały autora w tytule, album jest spojrzeniem Spiętego – zbiorem refleksji nad sobą samym, nad nami, nad Polską. Wydawnictwo, na które składa się 11 utworów (ponad 48 minut), w warstwie muzycznej cechuje taneczność. I tak np. w *Serconośnym*, przyozdobionym synkopą werbli, dominuje rytm poloneza, *Atrapa Łajdaka* jawi się jako zgrabny walczyk grany na modłę francuską, a sensacyjnie niczym z czołówki „Bonda" brzmiący *Stan Podgorączkowej Sobotniej Nocy* i tytułem, i klimatem nawiązuje do złotej ery disco. W kolejnych utworach wprawne ucho wyłowi charlestona, tango, a nawet rodzimego kujawiaka. **Melodyjnych opowieści snutych z punktu widzenia narratora można słuchać w nieskończoność.** Przy okazji podziwiając zgrabne twisty, żonglerkę słowami i dając sobie czas na rozkładanie użytych neologizmów oraz fraz na czynniki pierwsze.

Mimo iż najnowsza płyta jeszcze nie ostygła, już czekam na kolejną, pozostając w głębokim przekonaniu, że podobnie jak cztery poprzednie będzie arcydziełem muzyczno-tekstowym. Nic dziwnego, Dobaczewski to współczesny Białoszewski. Pozycja obowiązkowa. ***[Chen Pi]***

książka

MORTAL KOMBAT: FLAWLESS VICTORY, I. FLYNN

Ocena: 9

NA SAMYM początku rozwiejmy wszelkie wątpliwości: ten potężny tom to wymarzony prezent dla miłośników słynnej serii bijatyk. Warto jednak wiedzieć, czego się po nim spodziewać, żeby nie było potem rozczarowania.

Jeśli zależy wam na kulisach produkcji poszczególnych gier czy zabawnych anegdotach, prawdopodobnie znajdziecie lepsze pozycje. ***Flawless Victory* to 300 stron wysokiej jakości screenów, rzadkich szkiców i materiałów promocyjnych.** Gruntownie omówiono też sylwetki najważniejszych postaci oraz areny i ewolucję prezentowania ich na przestrzeni kolejnych odsłon cyklu.

Fani fabularnej otoczki *Mortala* dostaną więc cenną encyklopedię, szkoda tylko, że niekompletną. Choć na tapet wzięto nawet niesławne *Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero*, komiksy czy gry mobilne, zabrakło miejsca dla przedstawienia niektórych mniej znanych bohaterów, jak Jarek czy Havik. To oczywiście drobiazg, bo w ogólnym rozrachunku *Flawless Victory* prezentuje się doskonale jako wielkoformatowy album w twardej oprawie i na świetnym papierze.

A wydawnictwu Gamebook należą się dodatkowe pochwały za szybkie przygotowanie polskiej edycji (pierwowzór ukazał się w październiku 2025 roku) oraz bardzo dobre tłumaczenie. Przede wszystkim jednak cieszy podmiana większości niepotrzebnie odświeżonych grafik z najstarszych części. Wygładzone screeny, wyglądające jak dzieło AI, skutecznie zraziły mnie do oryginalnego wydania. Duży szacunek! ***[rajmund]***

film

DRAMA, REŻ. K. BORGLI

Ocena: 8

DYSTRYBUTOR robi, co może, by sprzedać *Dramę* jako komedię, lecz nie dajcie się zwieść – **choć okazji do pośmiania się faktycznie podczas seansu pojawi się sporo, przede wszystkim będzie to śmiech nerwowy**, mający rozładować emocje, próbujący zagłuszyć uczucie niezręczności. Ale, nie zamierzam się kłócić, jednocześnie szczery, bo pomimo ciągłego napięcia nie jest to ostatecznie film mocny ani ciężki.

Od razu uspokajam: sekret, którego wyznanie sprawia, że zbliżający się ślub Emmy i Charliego staje pod znakiem zapytania, poznajemy na dość wczesnym etapie. Nie bawimy się więc w zgadywanki, tylko możemy spokojnie obserwować zmieniającą się nagle dynamikę relacji narzeczonych oraz przede wszystkim to, jak w zupełnie nowej (a zarazem ciągle tej samej) sytuacji odnajdzie się bohater grany przez Roberta Pattinsona. Tak naprawdę to on jest najważniejszą postacią całego obrazu – to niejako w jego buty zostają wrzuceni widzowie i to z jego reakcją czy próbami poradzenia sobie z nowinami o ukochanej będziemy się utożsamiać lub spierać. Na szczęście aktor znowu (po *Zgiń, kochanie*) nie zawodzi, podobnie zresztą jak niezmiennie dobra Zendaya, a i drugoplanowe wsparcie radzi sobie świetnie.

Problemem całości jest raczej fakt, że tytułowa drama eskaluje nieco sztucznie i wydaje się odrobinę rozdmuchana, a reżyser zbyt ochoczo wybiera efektowniejsze rozwiązania problemów (zwłaszcza w końcówce), przez co stawiane tu pytania o to, jak postrzegamy innych ludzi i czy przeszłość człowieka determinuje jego całe życie, troszeczkę się rozmywają. Film nie boi się jednak na nie odpowiedzieć – i bardzo dobrze, bo zachowawczości w kinie mamy aż nadto. ***[Witold]***

film

BEZ WYJŚCIA, REŻ. CH. PARK

Ocena: 9

WYDAJE się, że Man-su Yoo osiągnął w życiu wszystko: ma piękny dom, szczęśliwą rodzinę, dobrze płatną i lubianą (!) pracę w fabryce papieru. Sielanka nie trwa jednak wiecznie. Mężczyzna zostaje bezceremonialnie zwolniony i ląduje na bezrobociu. Niemal obsesyjnie chodzi na rozmowy kwalifikacyjne, nie tracąc nadziei, że znajdzie się jeszcze dla niego miejsce w branży papierniczej. Ale konkurencja jest duża, a sytuacja finansowa rodziny pogarsza się w dramatycznym tempie. Coś z tym trzeba zrobić. A może by tak spróbować zredukować liczbę potencjalnych kandydatów na wymarzone stanowisko, aby zwiększyć swoje szanse na zatrudnienie? Oczywiście zredukować krwawo i permanentnie. Czas sięgnąć po drastyczne środki...

Reżyser Chan-wook Park, znany chociażby ze świetnego *Oldboya* czy magnetycznej *Służącej*, tym razem przynosi nam czarną komedię opowiadającą o tym, jak późny kapitalizm i jego nieustanny pęd za optymalizacją procesów i maksymalizacją zysków negatywnie odbija się na ludziach. Aby odnaleźć się w bezdusznym systemie, należy pozbyć się resztek człowieczeństwa, bo jedynie zawadzają. Nie ma innej opcji, jak tylko dążyć po trupach do celu (dosłownie). **Cała obsada odwala kawał dobrej roboty, lecz na szczególne wyróżnienie zasługuje Byung-hun Lee, którego szersza publiczność mogła poznać w serialu *Squid Game*.** Brawurowo odgrywa on główną rolę, pokazując różne oblicza współczesnego człowieka przypartego przez system do muru. ***[Alicja]***

film

PROJEKT HAIL MARY, REŻ. P. LORD, CH. MILLER

Ocena: 8+

ISTNIEJE spora szansa, że „Zdrowaśkę", czyli *Projekt Hail Mary*, już widzieliście, bo film okazał się niespodziewanym hitem. Nie tylko zebrał przychylne opinie krytyków i widzów, ale też poradził sobie świetnie w box offisie, przyciągając do kin całą rzeszę ludzi. Jak widać, widownia wciąż łaknie nowych, oryginalnych produkcji (chociaż, gwoli ścisłości, mamy tutaj do czynienia z ekranizacją popularnej książki Andy'ego Weira, autora *Marsjanina*), a nie tylko kolejnych sequeli i prequeli ogranych już marek, o ile tytuł jest wystarczająco dobry.

A ten film jest dobry, nawet bardzo. Grozi nam apokalipsa. Żyjątka zwane astrofagami powoli pożerają Słońce, co w ciągu kilku lat przełoży się na znaczne obniżenie temperatury na Ziemi i katastrofę ekologiczną. Jedyna szansa – i to nikła – na ratunek to wysłanie grupki astronautów (w tym Rylanda Grace'a, granego przez Ryana Goslinga w szczytowej formie) na drugi koniec kosmosu, by odkryć tajemnicę gwiazdy, która oparła się inwazji astrofagów. Niestety to bilet w jedną stronę...

Zwiastuny tego filmu już zaspoilerowały główny zwrot akcji, ale na wszelki wypadek nie będę go tutaj powtarzać. Warto tylko wiedzieć, że **pomimo poważnego tematu mamy do czynienia z bardzo ciepłą i wzruszającą historią o sile przyjaźni**, pokonywaniu barier i szukaniu porozumienia ponad różnicami. W dzisiejszych czasach to mocno potrzebny kawał hopepunka. ***[Alicja]***

film

NIE MA DUCHÓW W MIESZKANIU NA DOBREJ, REŻ. E. BUCHWALD

Ocena: 8

NIE trzeba zrobić dyplomu z psychologii, by wiedzieć, że nasze poglądy, zwyczaje, sposoby radzenia sobie z problemami – a także często niemała część rzeczonych problemów – mają swoje korzenie w rodzinie. Wie o tym też ewidentnie Emi Buchwald, ale w przeciwieństwie do wielu innych twórców nie widzi w najbliższych źródła całego zła w życiu. I chciałoby się napisać: „a wręcz przeciwnie", jednak sprawa jest ciut bardziej złożona.

Nie ma duchów... **przedstawia nam czwórkę wchodzącego w dorosłość rodzeństwa, którego bliskość u jednych wywoła zazdrość, u drugich – lekki niepokój**. Benek, Nastka, Jana i Franek żyją bowiem tak naprawdę wspólnym życiem. Pozornie każde z nich pozostaje niezależne, ale dzielą się ze sobą wszystkim do tego stopnia, iż trudno wytyczyć granice pomiędzy poszczególnymi jednostkami. Ciągłe wędrówki między mieszkaniami, nocowanie na kanapach sióstr, nieustanne przejmowanie się cudzymi kłopotami dają im poczucie bezpieczeństwa, jednocześnie nie pozwalając na zajęcie się własnymi sprawami – a o odnalezieniu tego, gdzie kończę się ja, a zaczynają inni, mówi ostatecznie ten film.

I choć o samej historii bardzo dobrze mi się myśli, to nie jestem przekonany do wyboru jej formy. Podział na rozdziały wydaje się podyktowany raczej doświadczeniem reżyserki w krótkich metrażach niż faktyczną potrzebą fabuły. Bo przez to całość ogląda się jak etiudy ukazujące rodzinę w różnych stopklatkach, niejako niezależnie od rozwijającej się w tle opowieści. ***[Witold]***

muzyka

AN UNDYING LOVE FOR A BURNING WORLD, NEUROSIS

Ocena: 10

PRZED wami bez wątpienia najlepszy krążek legendarnej kapeli od co najmniej kilkunastu lat. Kto spodziewałby się aż tak spektakularnego powrotu?

Początkowo znalezienie zastępstwa za Scotta Kelly'ego – byłego lidera Neurosis, który dopuścił się czynów tak okrutnych, że musi żyć pod zmienionym nazwiskiem – wydawało się skrajnie trudne. Później formacja przez całe lata milczała, lecz 20 marca poinformowała nagle o swoim powrocie, wypuszczając do internetu najnowszy album. Napisać o ogromnym szoku, to jakby nie napisać nic. Czyżby piekło naprawdę zamarzło?

Otóż tak, jeszcze jak! Nowym frontmanem został Aaron Turner z nieodżałowanego Celestial (pozdro dla kumatych), ale też Old Man Gloom oraz Sumac. Amerykanin świetnie wpisał się w konwencję *An Undying Love for a Burning World*, jego wokale zaś dostojnie kontrastują z instrumentalnymi warstwami utworów.

Jak natomiast wypada sama muzyka? Złośliwi rzucą, że najnowszy album to po prostu kolejna płyta postmetalowego Neurosis, a więc dość przewidywalna tudzież stworzona według przyjętego dekady temu schematu. Owi malkontenci mogą mieć trochę racji, gdyż brzmienie zespołu nie uległo większym zmianom, aczkolwiek wcale nie oceniam tego faktu negatywnie. **Zawartość płyty urzeka bowiem artystycznym pięknem, na jakie pozwolić sobie mogli wyłącznie doświadczeni życiem panowie.** Czy mowa zatem o najważniejszym albumie metalowym wydanym w 2026 roku? Cytując Tadeusza Sznuka: „Nie wiem, choć się domyślam". ***[Huwer]***

serial

JESZCZE BARDZIEJ ZWARIOWANY ŚWIAT MALCOLMA, DISNEY+

Ocena: 8

POCZUŁEM się przytulony – tymi słowami chyba najpełniej oddam gamę emocji towarzyszących mi podczas seansu czteroodcinkowego powrotu *Zwariowanego świata Malcolma*. Na przestrzeni niecałych dwóch godzin wciśnięto tyle odniesień do serialu sprzed lat, że gęba nie przestawała mi się uśmiechać – **dostaliśmy fanserwis w najczystszej postaci, a tym samym comeback wymarzony**. *Jeszcze bardziej...* to spojrzenie za kulisy życia bohaterów po tym, jak w 2006 roku opadła kurtyna. Gwiazdę tego spotkania po latach stanowi bezsprzecznie Bryan Cranston, który po raz kolejny pokazuje, że choć jego największą rolą jest Heisenberg, to talentu komediowego nie sposób mu odmówić.

Wprawdzie Hal kradnie show pozostałym postaciom za każdym razem, gdy pojawia się na ekranie, ale nie jest też tak, że ciągnie cały serial w pojedynkę – kroku starają się dotrzymać mu wszyscy inni bohaterowie. Również ci nowi, z których chyba najlepiej wypada córka Malcolma, Leah. To zresztą głównie za jej sprawą chciałbym, by na tych czterech odcinkach się nie skończyło. Jeśli jednak tak się stanie, to nie będę płakał – ten powrót sprawdza się też jako zamknięta całość. Doprowadza do łez zarówno ze śmiechu, jak i wzruszenia, a przede wszystkim nie obraża legendy pierwowzoru sprzed ponad dwóch dekad. Wiąże się z tym jeden haczyk – ten sitcom zawsze rządził się swoimi prawami, na które należało przymknąć oko. Dlatego jeśli ktoś nigdy nie był jego fanem, może przy tym swoistym „reunionie" nie bawić się równie dobrze, jak ja. ***[Ninho]***

film

SUPER MARIO GALAXY FILM, REŻ. M. JELENIC, A. HORVATH

Ocena: 6

KTO widział *Super Mario Bros. Film*, ten doskonale wie, czego spodziewać się po kontynuacji. To ponownie animacja, w której wszystko świeci, krzyczy, wybucha milionem kolorów i puszcza oko do fanów braci hydraulików. Scenariusz ma tak gigantyczne ADHD, że trudno tu znaleźć dialogi złożone z więcej niż trzech-czterech fraz. Czujemy się czasem, jakbyśmy przeglądali serię powiązanych tematycznie rolek na TikToku.

Dla najmłodszych dzieciaków taka forma narracji nie ma w zasadzie żadnych wad. Dla fanów serii w sumie też, bo cokolwiek by mówić, jest to produkcja bardzo wierna formule dzieł Nintendo. **Skrzy się od niezłego humoru i wywołuje odczucia mniej więcej podobne do tego, co daje typowa gra z uniwersum.** Wszystko to staje się jednak problematyczne, gdy chcemy pokazać ten film osobom stroniącym od pada.

Wtym konkretnym przypadku sam nie potrzebuję od fabuły wiele więcej poza typowo marianowym schematem „księżniczka jest w innym zamku", bo tak to już w tym świecie działa. Osobie z zewnątrz, oglądającej na co dzień głównie animacje Pixara, ta formuła wydać się może natomiast o klasę gorsza od standardowej kinowej kreskówki. Nawet jeśli lekko za serduszko chwyta motyw rodzinny Bowsera i jego syna, tego typu elementów dalej jest tu po prostu za mało. Niemniej czas przy *Super Mario Galaxy Film* mija naprawdę dobrze. To obraz żywy, ładnie zrobiony i pełen miłości do materiału źródłowego. Szkoda jednak, że przy okazji do bólu bezpieczny. ***[Otton]***

KADREM I DYMKIEM

AŻ TRUDNO UWIERZYĆ, ŻE MINĘŁY JUŻ TRZY DEKADY. NIE MIAŁEM WTEDY JESZCZE KOMPUTERA, NIE WSPOMINAJĄC NAWET O DOSTĘPIE DO SIECI, WIĘC O UKAZANIU SIĘ TEGO WYJĄTKOWEGO, WSPOMINANEGO DO DZIŚ NUMERU PEWNIE NAWET NIE WIEDZIAŁEM. SZMAT CZASU... WSZYSTKIEGO NAJLEPSZEGO Z OKAZJI 30. ROCZNICY ŚLUBU, SUPERMANIE, HE, HE.
[GRUBY AL]

BATMAN: HUSH

SCENARIUSZ: JEPH LOEB
RYSUNKI: JIM LEE, SCOTT WILLIAMS

OCENA: 8+

NIEMAL ćwierć wieku minęło już od momentu, w którym Jeph Loeb, autor jednych z najlepiej ocenianych komiksów z Mrocznym Rycerzem, połączył siły ze znajdującym się w szczytowej formie Jimem Lee. Owocem ich współpracy był **superbohaterski fajerwerk, który podniósł sprzedaż nietoperzowych zeszytów pięciokrotnie**. I chociaż w zgodnej opinii czytelników pod względem scenariopisarskim nie jest to arcydzieło gatunku, to bez wątpienia dla komiksów z Batmanem była to historia przełomowa.

W Gotham pojawia się nowy złoczyńca. Tajemnicza persona z zabandażowaną twarzą tworzy misterną, wielowarstwową intrygę, angażując do niej niemal całą galerię przeciwników Nietoperza. Jak poradzi sobie on w sytuacji, w której nie może nikomu zaufać?

Relacje z Robinem, Nightwingiem i Supermanem. Romans z Catwoman. Śmierć Jasona Todda. Starcia z Jokerem, Riddlerem, Poison Ivy czy Scarecrowem. Oracle, Jim Gordon, Alfred i Huntress. Batarangi, batmobile i batmotocykle. Album dostarcza przeglądu wszystkiego tego, co w Batmanie esencjonalne, wykładając składowe w bardzo przystępnej formie, i to w najlepszej możliwej oprawie graficznej. Jeśli szukacie głębi kalibru *Roku pierwszego* czy *Długiego Halloween*, możecie poczuć niedosyt. Przymykając jednak nieco oko na scenariuszowe skróty, otrzymacie niedościgniony wzór komiksowego blockbustera, który po prostu trzeba znać.

PUNISHER, T. I

SCENARIUSZ: RICK REMENDER
RYSUNKI: TAN ENG HUAT, JEROME OPENA, TONY MOORE

OCENA: 2

WYDAWANY do tej pory w Polsce *Punisher* nie zawodził. Po seriach *MAX* i *Marvel Knights* oraz nostalgicznym powrocie do pierwszych przygód w cyklu *Epic Collection* i tomie *Dziennik wojenny* przyszła pora na kolejną inkarnację tego antybohatera.

Akcja albumu ma miejsce podczas naprawdę ciekawego okresu w uniwersum Marvela. Avengers i SHIELD zostają rozwiązane, a kontrolę nad obiema organizacjami przejmuje Norman Osborn. Manipuluje opinią publiczną, przywdziewając rolę obrońcy ludzkości, a jednocześnie potajemnie kieruje całym światkiem przestępczym, stając się tym samym celem numer jeden dla Punishera.

Tom składa się z dwóch wyraźnie różnych od siebie części. Pierwsza, skupiająca się na walce z gangsterami, jest zwyczajnie słaba. Postacie są kiepsko napisane, a ich motywacje całkowicie niewiarygodne. Prawdziwy koszmar zaczyna się jednak, gdy bohater zostaje uśmiercony i powraca jako Franken-Castle. Nic nie wskazywało, że będzie aż tak źle. No dobrze, może pomysł zamiany Castle'a w strzelającą z karabinów wersję potwora Frankensteina na pierwszy rzut oka nie wydaje się trafiony, ale przecież za całość odpowiada Rick Remender, mający na swoim koncie kilka doskonałych pozycji. Proponując tak absurdalną fabułę, chyba miał na nią dobry pomysł, prawda? Otóż nie. **To strasznie głupi, a przy tym niesamowicie nudny komiks.** Wydawany w Polsce *Punisher* nie zawodził. Aż do teraz.

SKNERUS. SMOK Z GLASGOW

SCENARIUSZ: JORIS CHAMBLAIN
RYSUNKI: FABRIZIO PETROSSI

OCENA: 7

KOMIKSY, które przewinęły się przez moje ręce w ciągu niemal 30 lat pielęgnowania tego hobby, spokojnie można już liczyć w tysiącach. Gdybym musiał wybrać spośród nich wszystkich ten jeden jedyny, najprawdopodobniej byłoby to *Życie i czasy Sknerusa McKwacza*. Serio. Opus magnum Dona Rosy to pozycja, która towarzyszy mi od lat dziecięcych, do której wracam regularnie i w której wciąż, mimo niemal 40 lat na karku, odnajduję tę samą mądrość, ciepło i humor. Historia życia najbogatszego kaczora świata to zdecydowanie najlepszy komiks z tego uniwersum i jeden z najlepszych komiksów w ogóle.

Dlaczego o tym wspominam? *Smok z Glasgow* w wielu miejscach wyraźnie nawiązuje do tego dzieła (niekiedy idąc po drodze na zbyt duże skróty, przez co bez jego znajomości całość może stać się odrobinę nieczytelna), stanowiąc uzupełnienie wczesnych lat życia Sknerusa. Poznajemy nieznane epizody, będące dla niego dodatkowymi bodźcami do zostania bazylionerem: wątek kopalni zatrudniającej szkocką biedotę oraz fascynację młodego kaczora teatrem.

Na uwagę zasługują zwłaszcza rysunki Fabrizio Petrossiego. Jego plansze tętnią życiem. Warto zatrzymać się na nich nieco dłużej i poobserwować drugi i trzeci plan. Może nie jest to komiks, który wejdzie do kanonu najlepszych opowieści o McKwaczu, ale jego lekka, przyjemna fabuła potrafi zauroczyć.
[CDA]

KONTRAPUNKT

Zamach Nvidii?

O to, czy jeszcze grafika, czy już „wizja" AI, spierają się: **Chen Pi & Krigor**

Nvidia przedstawiła kontrowersyjną metodę renderowania, która podzieliła świat gamingu. Na razie niezadowoleni z planowanego na jesień wprowadzenia DLSS-a 5 są w przytłaczającej większości.

Wyobraź sobie, Krigorze, hipotetyczną i wcale nie mało prawdopodobną sytuację: kupujesz nowiutką grę, dopracowaną w najmniejszych szczegółach. Długimi miesiącami zespół grafików w pocie czoła i z pietyzmem kreował jej bohatera. Rysował każdą szramę, każdą zmarszczkę, niemal każdy włos. Odpalasz tytuł, a karta w twoim blaszaku z zapałem neofity zaczyna poprawiać i „ulepszać" jego oprawę wizualną. **I nagle protagonista survival horroru wygląda jak tiktoker po sesji beauty w spa dr Ireny Eris.**

DLSS 5 to przyszłość albo... początek końca autorskiej grafiki w grach.

Niestety taki scenariusz może stać się udziałem każdego, kto jesienią zaktualizuje sterowniki Nvidii. Tu właśnie zaczyna się problem związany z DLSS-em 5 – nową metodą uzupełniania w czasie rzeczywistym detali wizualnych. Krótko mówiąc: ulepszania renderu, który staje się obrazem współtworzonym przez algorytmy sztucznej inteligencji. Brzmi superinnowacyjnie? Owszem, ale i bardzo kontrowersyjnie.

Krótki film Nvidii demonstrujący możliwości tego przekleństwa graczy nie pozostawia wątpliwości. A w zasadzie **komentarze i liczba kciuków w dół świadczą o przytłaczającej dezaprobacie społeczności**. O ogromnej liczbie memów wykpiwających DLSS 5 nie wspomnę. I nie ma się czemu dziwić, bo wprowadzenie takiego „ulepszacza" może spowodować utratę kontroli twórców nad obrazem, rozmyć cienką granicę pomiędzy renderingiem a generowaniem treści, dodatkowo obciążyć kartę graficzną i przyczynić się do powstawania artefaktów oraz błędów wizualnych. Śmiem przypuszczać, że produkcje będą wyglądały jak – nie przymierzając – slop, a ich bohaterowie zaczną przypominać poddanych yassifikacji(*) celebrytów.

Poprzednim wydaniom superpróbkowania z użyciem uczenia głębokiego – bo chyba tak wypada przetłumaczyć skrótowiec Nvidii – nie towarzyszyła taka fala kontestacji. A to dlatego, że trzecia i czwarta edycja DLSS-a nie ingerowały tak głęboko w gry. Dzięki „trójce" tytuły zyskiwały na płynności (sztuczne podbijanie fps-ów), a „czwórka" przede wszystkim poprawiła w nich jakość obrazu (usprawniony rendering). **Najnowsza wersja natomiast zmienia rzeczywistość gry i narusza niepisaną zasadę: „To, co widać, powinno pochodzić z silnika graficznego – nie z interpretacji AI".**

Nie mogę wprawdzie uznać się za zapalonego gracza, więc teoretycznie powinno mnie to nie obchodzić. Ale po prostu nie lubię żadnej formy zmuszania, wywierania presji. A to chce zrobić Nvidia. Pewnie dla jednych DLSS 5 to przyszłość, jednak dla innych... początek końca autorskiej grafiki w elektronicznej rozrywce.

Do rozpuku może nie, ale szczerze się uśmiałem, gdy podczas konferencji prasowej Nvidii, nazajutrz po zaprezentowaniu DLSS-a 5, na pytanie jednego z dziennikarzy, co sądzi o – delikatnie rzecz ujmując – nieprzychylnych głosach części społeczności graczy wobec nowej metody renderingu, Jen-Hsun Huang odparł: „Absolutnie się mylą". I w sumie nieważne, co powiedział później, a nawiasem mówiąc, tłumaczył, czym jest, a czym nie jest wprowadzone novum. Tutaj chodzi o pierwsze słowa, o reakcję.

I tu anegdota. Kilkanaście lat temu, po wprowadzeniu silników na olej napędowy do Imprez, Foresterów, Legacy i Outbacków, nabywcy modeli Subaru oznaczonych plakietką „diesel boxer" masowo zaczęli narzekać na awarie sprzęgieł. Grupy dyskusyjne, fora, media społecznościowe huczały. Odpowiedź koncernu miała mniej więcej taki wydźwięk: „Źle puszczacie sprzęgło".

W mojej ocenie to analogiczna sytuacja. **„Nie, nie macie racji. DLSS 5 jest świetny!" – zdaje się mówić pod ostrzałem krytyki prezes Nvidii.** Serio?! Niewykluczone, że jako spec od technologii nie znam się na grach, ale na podstawie różnych demonstracji możliwości DLSS-a 5 widzę efekt. Wiem, że generatywna AI, że sieci neuronowe, że fotorealistyczne sceny... Są jednak jakieś – mam wciąż nadzieję – granice. Przecież niebawem postacie z gier będą wyglądały jak pociągnięte filtrami z Instagrama i poostrzykiwane botoksem influencerki zajmujące się mukbangiem. Dajcie żyć! A tym, którzy przeżyją, pograć. ***[Chen Pi]***

(*) Proces przesadnego „upiększania" z użyciem filtrów lub cyfrowego makijażu. Zjawisko to często ma również charakter ironiczny.

W wielu miejscach zgadzam się z tobą, Adamie – przede wszystkim na poziomie emocjonalnym, patrząc na te paskudne, plastikowe efekty działania nowej wersji DLSS-a. Odłóżmy jednak uczucia na bok i spróbujmy spojrzeć na sytuację na chłodno.

DLSS 5 to rewolucja, której gracze nie chcą.

Zacznę od oczywistości: technika jako taka jest w porządku, tyle że efekty jej pracy są złe. **Graficzne modele AI siłą rzeczy trenuje się na zdjęciach z sieci – na ogół tych żurnalowych, najlepszej jakości.** Nie dziwi mnie zatem, że skoro punktu odniesienia nie stanowi zwykły człowiek, to dostajemy taką „perfekcyjną sztuczność". Ale czy tak to będzie już zawsze wyglądać? Szczerze wątpię. Wystarczy popatrzeć, jak prezentują się najnowsze materiały choćby ze Stable Diffusion – granica między generowanym obrazem a rzeczywistością zaciera się coraz bardziej. Sądzę, że nowa technika „Zielonych" nie zostanie pod tym względem w tyle. Trzeba po prostu czasu.

Zupełnie inną kwestią jest sama istota DLSS-a 5. Wedle zapowiedzi Nvidii nie mamy do czynienia ze zwykłym filtrem graficznym, jak choćby reShade. Algorytmy operują tu na niższym poziomie, nie tyle modyfikując gotowy obraz, co współtworząc go z wykorzystaniem informacji na temat głębi sceny, wektorów ruchu czy danych dotyczących geometrii i otoczenia. Innymi słowy, **dostajemy napędzane AI kombo, które „podkręca" żywą tkankę gier, a nie coś, co jest ledwie makijażem**. W pewnym sensie przypomina to trochę wprowadzoną lata temu przez AMD technikę teselacji. Ta ostatnia działa co prawda jeszcze przed rasteryzacją, operując na bryłach, niemniej swego czasu też była krytykowana... w zasadzie za to samo, czyli sztuczne pompowanie grafiki.

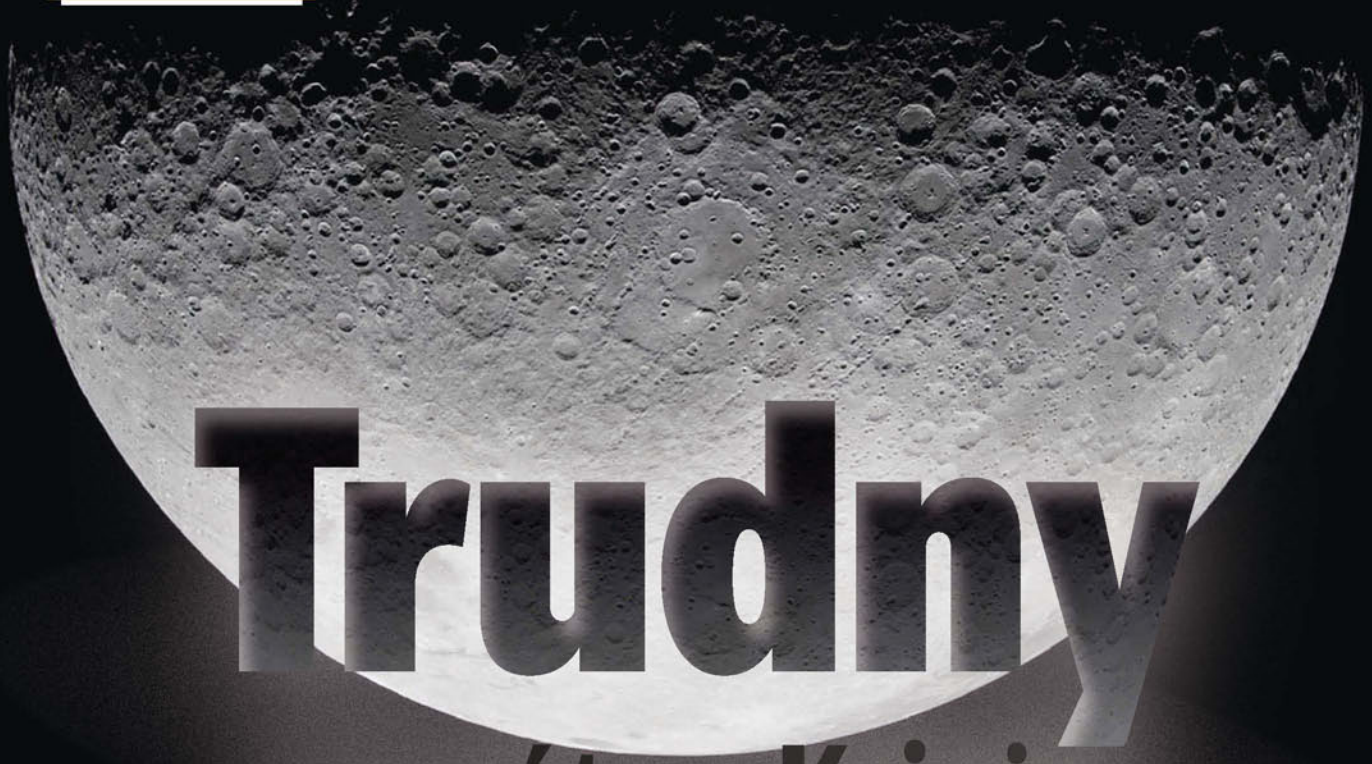
Kluczową różnicą jest oczywiście to, że wspomniana technika AMD opiera się na powtarzalnych algorytmach, w przypadku DLSS-a 5 mamy zaś raczej do czynienia ze związaną ze specyfiką działania AI probabilistyką. Nie znaczy to jednak, że screeny z gier za każdym razem będą prezentować się zupełnie inaczej. Trudno zakładać, iż developerzy tak łatwo popuszczą cugle i pozwolą na dalekie, losowe ingerencje sztucznej inteligencji np. w wygląd postaci. Tego ograniczenia zresztą świadoma jest również Nvidia, która zapowiedziała, że twórcy dostaną szeroką kontrolę nad efektami pracy supersamplingu. I prawdę mówiąc, ja tutaj gigantowi wierzę – losowość wyników działania AI byłaby dla branży zabójstwem. W tym świetle DLSS 5 można zatem uznać za coś, co stanowi „percepcyjny" odpowiednik wspomnianej teselacji. Ta uwolniła developerów od ręcznego modelowania detali siatki, DLSS 5 natomiast może znieść konieczność renderowania każdego szczegółu, dając **rewelacyjny kompromis pomiędzy wyglądem sceny a nakładami obliczeniowymi potrzebnymi do jej stworzenia**.

Warto też wspomnieć o innej, już mniej technicznej stronie całej tej afery. Wszyscy – ja też – mamy zwyczajnie dość AI. **Sztuczna inteligencja włazi ostatnimi czasy z butami w niemal każdy aspekt życia i czujemy przesyt.** Ten ogólny klimat skanalizował się w krytyce rozwiązania Nvidii: ludzie po prostu wykorzystali okazję, by przyłożyć za jednym zamachem i znienawidzonej nowince, i wielkiej korporacji. Nie twierdzę, że niesłusznie – w moim odczuciu rozmiary reakcji były jednak mimo wszystko nieadekwatne do winy. Nie zmienia to natomiast faktu, że stoimy u progu rewolucji.

Czy nam się to podoba, czy nie, Nvidia nie odpuści rozwoju DLSS-a 5 – mówimy wszakże o firmie, która żyje ze sztucznej inteligencji. Równocześnie jednak z szumu informacyjnego wyłania się obraz narzędzia stającego się w przyszłości kolejną warstwą renderingu, tak jak to wyglądało ze wspomnianą teselacją, potem z TAA, pierwszymi odsłonami DLSS-a czy ray tracingiem. Piąta edycja opracowanej przez „Zielonych" techniki moim zdaniem nie odbierze też kontroli twórcom. Ona przeniesie ją na **wyższy poziom abstrakcji, gdzie artysta nie definiuje już każdego piksela, lecz formułuje reguły, według których powstanie obraz**. Bać się należy co najwyżej tego, że to droga bez powrotu.

To narzędzie, które w przyszłości stanie się kolejną warstwą renderingu.

Może się okazać, że operowanie na geometrii i materiałach z wykorzystaniem AI wkrótce stanie się na tyle powszechne, iż „pod spodem" zostaną ledwie zgrzebne bryły będące punktem wyjścia dla dopieszczonych i skonfigurowanych przez twórców gier algorytmów. A w takim przypadku rozważania, co jest, a co nie jest wizją artystyczną, stracą rację bytu. ***[Krigor]***



Trudny powrót na Księżyc

Nie może doczekać się lądowania: **Grzegorz „Krigor" Karaś**

Ostatni raz ludzie postawili stopę na Księżycu przeszło 53 lata temu. Od tamtego czasu w żadnym locie załogowym nie zdołaliśmy nawet opuścić orbity Ziemi. Fakt ten zmieniła dopiero misja Artemis II na początku kwietnia tego roku – w jej trakcie astronauci okrążyli naszego naturalnego satelitę.

Spośród dwunastu ludzi mających niebywałe szczęście wylądować na powierzchni Księżyca obecnie żyje tylko czterech. Każdy skończył już 90 lat. Szanse, że choć jeden z nich zdąży przed śmiercią przybić piątkę młodszym kolegom po fachu, są jednak – nareszcie! – całkiem spore. Równocześnie uczciwie trzeba przyznać, że **powrót na Srebrny Glob jest trudniejszy, niż ktokolwiek jeszcze parę lat temu mógł zakładać.**

Statek Orion – kosmiczne selfie wykonane podczas inspekcji w drugim dniu misji kamerą zamontowaną na jednym z paneli słonecznych.

W stronę Księżyca

Pod koniec 2022 roku z zapartym tchem śledziliśmy pierwszy start rakiety SLS i tym samym początek kolejnej ery podboju kosmosu. Założenia Artemis I były proste: bezzałogowa kapsuła Orion miała okrążyć naszego naturalnego satelitę, po czym bezpiecznie wrócić na Ziemię. Cel? Przetestowanie zupełnie nowej technologii, która stanie się fundamentem dla późniejszego, już załogowego lotu. **Start ten w gruncie rzeczy okazał się sukcesem, ale jednocześnie wywołał opóźnienia, a te szybko stały się znakiem rozpoznawczym całego programu.**

Artemis – czyli następca wcześniejszych inicjatyw, przede wszystkim odesłanego w niebyt Constellation – korzysta z części wypracowanych przed laty założeń i technicznych rozwiązań. Najlepszym dowodem jest tutaj kapsuła Orion, przygotowana z myślą o nim, a potem gruntownie przeprojektowana przez Lockheed Martin i uzupełniona stworzonym w Europie modułem serwisowym. Równocześnie jednak następca Apollo cierpi z powodu licznych niedociągnięć oraz konieczności przecierania na nowo szlaków – wydawałoby się – już dobrze znanych ludzkości. Przede wszystkim cieniem kładzie się na nim współpraca z sektorem prywatnym. Nim przejdziemy do tego, co jeszcze jest w powijakach, popatrzmy na przebieg ostatniej misji. W końcu to epokowe dokonanie: znów udowodniliśmy, że Księżyc znajduje się naprawdę w zasięgu ręki.

Misja Artemis II

W stronę Srebrnego Globu NASA wysłała czworo astronautów: trzech Amerykanów i jednego Kanadyjczyka. **Wśród nich po raz pierwszy w historii znalazły się kobieta oraz osoba czarnoskóra.** Reid Wiseman, Victor Glover, Christina Koch i Jeremy Hansen wystartowali 1 kwietnia z Centrum Kosmicznego Johna F. Kennedy'ego. Rakieta SLS wyniosła kapsułę Orion na wysoką orbitę Ziemi, gdzie testowano systemy pokładowe, w tym te odpowiadające za podtrzymanie życia. Mniej więcej 25 godzin po starcie statek – nazwany Integrity – został skierowany w stronę Księżyca. Podróż trwała parę dni, podczas których załoga przeprowadzała kolejne testy, m.in. nawigacji i ręcznego sterowania w przestrzeni kosmicznej.

Lunar Gateway – ofiara cięć budżetowych

Jednym z elementów programu Artemis miało być utworzenie orbitalnej bazy księżycowej. Lunar Gateway powstawała z myślą o pełnieniu funkcji węzła logistyczno-operacyjnego w przestrzeni wokół naszego satelity. To tam astronauci przesiadaliby się w drodze na powierzchnię Srebrnego Globu. Przez stację przechodziłyby również wszystkie statki zaopatrzeniowe.

Równolegle planowano umieszczenie na jej pokładzie laboratoriów oraz przestrzeni mieszkalnej, umożliwiającej stałą obecność astronautów. Tym samym wielu widziało w stacji przedsionek do podróży na Marsa – tyle że od 2025 roku zaczęły pojawiać się wątpliwości dotyczące finansowania. Ostatecznie decyzją amerykańskiej administracji w marcu 2026 środki na rzecz jej stworzenia przekierowano na konstrukcję bazy nie na orbicie, lecz na powierzchni Księżyca. Ten ambitny międzynarodowy projekt został więc pogrzebany.

Szóstego dnia nastąpił przelot wokół Srebrnego Globu – kapsuła zbliżyła się do Księżyca na odległość 6545 km. Przy okazji astronauci pobili ustanowiony przez Apollo 13 rekord(*) oddalenia się od Ziemi o 6600 km, osiągając dystans 406 771 km, oraz mieli sposobność oglądać trwające niemal godzinę zaćmienie Słońca.

Po okrążeniu Księżyca Orion wrócił „do domu", przeprowadzając po drodze serię kolejnych testów i zbierając dane na temat niewielkiego wycieku helu, jaki nastąpił w module serwisowym. Wodowanie miało miejsce 10 kwietnia – wcześniej kapsuła weszła w atmosferę z prędkością ok. 11 km/s (39 693 km/h) po bardziej stromej, niż pierwotnie zakładano, trajektorii. NASA podjęła decyzję o zmianie kąta, by nie narażać na dłuższe nagrzewanie się osłony termicznej statku. Podczas wcześniejszej misji Artemis I pojawiły się bowiem problemy z jej erozją.

Hello, World – jedno z najbardziej ikonicznych zdjęć z misji. Cała nasza planeta na jednej fotografii. Ujęcie nocnej, podświetlonej przez Księżyc strony. Wyraźnie widać też zorze polarne.

Tak dużo, a tak niewiele

Co prawda misja nie obejmowała lądowania na Księżycu, ale pozwoliła sprawdzić w praktyce statek Orion, jego systemy, procedury pokładowe oraz warunki pracy załogi. Siłą rzeczy lot miał zatem charakter bardziej techniczny niż eksploracyjny. Nie zmienia to jednak faktu, że astronautom udało się m.in. nazwać dwa nieskatalogowane dotychczas kratery na niewidocznej z Ziemi półkuli naszego satelity i wykonać mnóstwo unikatowych zdjęć, których niewielką część widzicie w tym artykule.

Przede wszystkim misja Artemis II udowodniła, że znów potrafimy wysłać ludzi w okolice Księżyca i bezpiecznie sprowadzić ich z powrotem. W istocie jednak... to nie jest dużo. Wbrew temu, co się powszechnie uważa, statek nie wszedł na orbitę Srebrnego Globu, lecz poruszał się po tzw. trajektorii swobodnego powrotu. **Plan lotu zakładał, że kapsuła wykorzysta oddziaływanie Księżyca, by automatycznie zawrócić w stronę Ziemi – i tak też się stało.** Astronauci mieli więc w praktyce ułatwione zadanie: musieli doglądać parametrów misji, testować systemy i czekać, aż grawitacja zrobi swoje.

Przelot Artemis II wokół Księżyca cechował się też zarazem zupełnie inną skalą trudności od tego, co czeka astronautów w przyszłości, w ramach następnych rozdziałów programu powrotu na Srebrny Glob. Nim te jednak zostaną napisane, NASA oraz partnerzy agencji muszą się zmierzyć z kolejnymi problemami technicznymi i – a jakże! – opóźnieniami.

Misja Artemis II sprawiła, że ludzie wrócili w okolice Księżyca po 53 latach.

Załoga Artemis II. Od lewej: Reid Wiseman, Victor Glover, Christina Koch i Jeremy Hansen.

Zdjęcie: NASA/Frank Michaux

Potężne opóźnienia na wszystkich frontach

Program Artemis to pewnego rodzaju hybryda – poniekąd bezprecedensowa. Łączy bowiem nadzorowany przez rząd kosmiczny sektor państwowy z inicjatywą prywatną. W tym drugim przypadku pierwsze skrzypce grają wspomniany już Lockheed Martin, a także SpaceX, Blue Origin oraz Axiom Space. Na tle pozostałych przedsiębiorstw rola ostatniej z wymienionych firm nie wydaje się duża, ale jest istotna dla powodzenia programu.

Axiom, po wycofaniu się z prac przez Collins Aerospace, został jedynym konstruktorem nowej

(*) W sumie było to dziełem przypadku – eksplozja zbiornika z ciekłym tlenem w module serwisowym wymusiła zmianę założeń misji oraz walkę NASA o życie załogi. Na podstawie tych wydarzeń powstał świetny film Apollo 13 *z Kevinem Baconem i Tomem Hanksem.*

Zdjęcia: NASA

Zaćmienie Słońca widziane ze statku Orion trwało ok. 54 minut.

Oficjalna naszywka misji Artemis II.

generacji skafandrów kosmicznych. I – jak można się domyślić – idzie to jak po grudzie. Według najnowszego raportu inspektora generalnego NASA firma notuje opóźnienia sięgające już półtora roku. Producent twierdzi, że pierwsze praktyczne testy odbędą się w 2027 – albo na ISS(**), albo w ramach programu Artemis. Podobnego zdania jest amerykańska agencja kosmiczna, podkreślając we wspomnianym dokumencie, że przedsiębiorstwo najprawdopodobniej będzie w stanie przedstawić gotowy produkt w roku 2028. Najczarniejszy scenariusz przewiduje, że stanie się to jednak dopiero trzy lata później.

By tego uniknąć, przedstawiciele sektora państwowego rozszerzyli nawet udział środków rządowych w projekcie, udostępniając firmie własne zaplecze oraz inżynierów. Jak sprawy ostatecznie się potoczą, oczywiście nie wiadomo. Tym bardziej że skafandry muszą również zostać zintegrowane z systemami pokładowymi lądownika, a kwestia budowy tego ostatniego, jak się okazuje, wcale nie wygląda lepiej.

Gdzie szukać zdjęć z Artemis II?

Przy okazji misji Artemis II NASA udostępniła setki niesamowitych zdjęć dokumentujących nie tylko lot w stronę Księżyca, ale także przygotowania do niego i powrót. Fotografie znajdziecie m.in. pod adresem nasa.gov/artemis-ii-multimedia. Polecam również zajrzeć na Flickera, a konkretniej na konto NASA Johnson – flickr.com/nasa2explore – i tam poszukać albumu Artemis II. A jeśli ktoś jest hardkorem, może też odwiedzić eol.jsc.nasa.gov – na tę witrynę wrzucono ponad 12 tys. niepo-sortowanych zdjęć z misji!

Co z lądownikiem?

NASA zaczęła już co prawda montować rakietę dla kolejnej misji, ale **sprzęt, który w końcowym jej etapie ma dostarczyć astronautów na powierzchnię naszego satelity, wciąż stanowi jeden wielki znak zapytania**, co powoduje opóźnienie całego programu Artemis. Na ten moment lądownik najzwyczajniej nie istnieje. Teoretycznie NASA próbowała się przed tą sytuacją zabezpieczyć, zlecając równoległe prace dwóm podmiotom prywatnym: SpaceX oraz Blue Origin. W praktyce jednak... cóż, można się domyślić.

Start rakiety SLS ze statkiem Orion i zarazem początek misji Artemis II.

Firma Elona Muska przedstawiła projekt lądownika HLS opartego na konstrukcji statku Starship. Aby go jednak zbudować, SpaceX musi najpierw mieć działający model podstawowy, a ostatnie loty pokazały, że rakieta ta powodowała sporo problemów. To zaś przełożyło się na sięgające już przeszło dwóch lat opóźnienia w opracowywaniu wersji księżycowej.

Poza tym to zupełnie nowa i niesprawdzona technologia, a mówimy tu nie tylko o konstrukcji samego statku, ale też całym jego „zapleczu" i obsłudze. Do tego trudno nie odnieść wrażenia, że **dzieło Muska jest pewnego rodzaju prowizorką lepioną z tego, co firma ma pod ręką**. Plany zakładają, że przed lotem na Księżyc Starship HLS będzie musiał przejść tankowanie w kosmosie. W praktyce oznacza to konieczność przeprowadzenia co najmniej kilku dodatkowych startów tylko z paliwem, a następnie jego transferu w próżni, nie wspominając nawet o problemie jego późniejszego długotrwałego przechowywania. Na ten moment perspektywa przeprowadzenia przez NASA testów orbitalnych jest odległa – a co dopiero próbnego lądowania na Księżycu.

Alternatywa wcale nie lepsza

Konkurencję dla konstrukcji SpaceX stanowi lądownik Blue Moon firmy Blue Origin – tyle że prace nad nim są jeszcze bardziej opóźnione. Co prawda na początku maja w komorze próżniowej zakończono testy pierwszej wersji statku o nazwie MK1, w praktyce jednak zmienia to niewiele. Mamy tu bowiem do czynienia z demonstratorem technologii i bezzałogowym transporterem, do tego znacznie mniejszym niż docelowy lądownik. Ten ostatni znajduje się zaś dopiero w fazie projektowania.

Oficjalnie NASA wciąż rozważa przetestowanie jednej lub obydwu konstrukcji przy najbliższej okazji – ich producenci zgodnie głoszą, że zarówno Starship HLS, jak i Blue Moon będą gotowe w październiku 2027 roku. Część ekspertów twierdzi jednak, że według najbardziej prawdopodobnego scenariusza najpierw zobaczymy lądowanie statku Elona Muska, potem zaś – może przy okazji Artemis V – konstrukcji Blue Moon.

Cała ta sytuacja pokazuje, że **przerzucenie części zadań na sektor prywatny przyniosło więcej szkód niż pożytku**. Opóźnienie liczone jest już w latach, a NASA w przywołanym wcześniej raporcie na temat prac nad skafandrami wprost stwierdziła, że taka strategia nie była dobrze dopasowana do stopnia złożoności zlecenia. Wszystko to sprawiło, że pojawiła się potrzeba wprowadzenia gruntownej korekty terminarza kolejnych startów.

(**) Obszerny artykuł mojego autorstwa o Międzynarodowej Stacji Kosmicznej znajdziecie w CD-Action *03/2025.*

Krótka ściąga z powrotu na Księżyc

- **Apollo** — program lotów kosmicznych, którego efektem było lądowanie ludzi na Księżycu pod koniec lat 60. i na początku lat 70. ubiegłego wieku.
- **Artemis** — program lotów kosmicznych, którego założeniem jest powrót ludzi na Księżyc, dzielący się na misje oznaczone kolejnymi liczbami rzymskimi.
- **AxEMU** — Axiom Extravehicular Mobility Unit, nazwa przygotowywanych przez Axiom Space skafandrów kosmicznych nowej generacji.
- **Blue Moon** — opracowywany przez Blue Origin na potrzeby programu Artemis lądownik księżycowy.
- **Integrity** — nazwa własna statku Orion użytego w misji Artemis II.
- **Constellation** — poprzednik Artemis, skasowany program lotów kosmicznych sprzed kilkunastu lat o podobnych założeniach.
- **Orion** — stworzony przez Lockheed Martin statek kosmiczny wielokrotnego użytku, używany w kolejnych misjach Artemis, potocznie nazywany często kapsułą.
- **SLS** — Space Launch System, opracowana przez NASA ciężka rakieta nośna zdolna wynosić w przestrzeń kosmiczną kapsułę Orion.
- **Starship HLS** — opracowywany przez SpaceX lądownik księżycowy, którego podstawą jest statek wielokrotnego użytku Starship.

Zmiany w kalendarzu

Misja Artemis III była planowana jako pierwsze od czasów Apollo lądowanie na powierzchni naszego satelity: dwójka astronautów miała stanąć na Srebrnym Globie już w 2024 roku. Wraz z opóźnieniami w opracowywaniu koniecznych technologii termin ten jednak przesuwano, by ostatecznie zmodyfikować cały harmonogram.

Wedle odświeżonej rozpiski NASA „trójka" nie będzie już misją księżycową. Agencja w jej ramach zamierza pod koniec 2027 roku przeprowadzić na niskiej orbicie Ziemi jedynie testy dokowania kapsuły Orion z lądownikiem lub lądownikami, skontrolować pracę systemów, procedur oraz integrację technologii przygotowanych przez prywatne firmy.

Tym samym **powrót na Księżyc przesunięto na początek 2028 roku, kiedy planowo ruszy misja Artemis IV**. Na ten moment wiadomo, że może ona potrwać do nawet miesiąca i zaowocuje lądowaniem dwójki astronautów na powierzchni naturalnego satelity Ziemi. Nie znamy jednak ani szczegółów przedsięwzięcia, ani załogi, ani technologii, którą w rzeczywistości wykorzysta NASA. Mimo to agencja zakłada, że po kilku miesiącach – najpewniej późną jesienią – śladem „czwórki" poleci Artemis V i tym samym zobaczymy drugie załogowe lądowanie oraz początek prac nad stacjonarną bazą księżycową.

Kiedy naprawdę tam wrócimy?

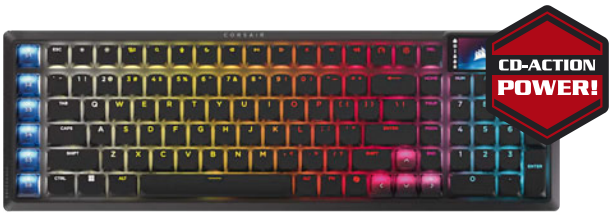
Czy to wszystko jest realne? Aktualne plany zakładają, że po stronie podwykonawców z sektora prywatnego nie pojawią się kolejne opóźnienia. Ponadto **NASA, prócz odbioru zamówionych konstrukcji i technologii, musi jeszcze je ze sobą połączyć we współpracującą ze sobą całość**. Konieczne są również gruntowne testy utworzonego w ten sposób systemu (podobnie jak w latach 60. i 70. misji ratunkowych w przypadku poważnych kłopotów nie będzie), następnie zaś w krótkim czasie – czyli trochę ponad rok – przeprowadzić trzy misje, przy założeniu, że każda z nich okaże się sukcesem.

Znaków zapytania i potencjalnych przyczyn następnych zmian w kalendarzu programu Artemis jest tu więc naprawdę sporo. Śmiało można zatem stwierdzić, że termin 2028 dla dwóch kolejnych startów rakiet SLS będzie niezwykle trudny do dotrzymania, zwłaszcza że lądowniki księżycowe mają być gotowe na końcówkę 2027 roku. To bardzo wąski, niepozostawiający miejsca na błędy margines czasowy, a do tej pory sektor prywatny najzwyczajniej zawodził. Gdybym miał obstawiać, powiedziałbym, że przed 2030 ludzie na Księżyc raczej nie wrócą. Chciałbym się jednak mile zaskoczyć. |CDA|

Udział sektora prywatnego w programie Artemis stał się przyczyną dużych opóźnień.

Zachód Ziemi widziany z okna Oriona podczas przelotu statku obok Księżyca. Wyraźnie widać, gdzie na naszej planecie jest dzień, a gdzie noc.

Zdjęcia: NASA



Corsair Vanguard Air 99 Wireless

Cena: 1200 zł | Dostarczył: Corsair | corsair.com

PARAMETRY • Dodatkowe klawisze: 5 klawiszy na makra, pokrętło multimedialne • **Programowalne klawisze:** wszystkie • **Sposób podłączenia:** kabel USB-A – USB-C, dongle USB, Bluetooth • **Długość kabla:** 180 cm, w oplocie • **Przełączniki:** Corsair OPX Low-Profile, skok 2,5 mm, aktywacja 1,5 mm, siła aktywacji 45 cN, trwałość 80 mln naciśnięć • **Podstawka pod nadgarstki:** brak • **NKRO:** pełne • **Inne:** kolorowy ekran 1,9", 320 × 170, akumulator do 55 h bez podświetlenia (do 29 h z podświetleniem jasność 20%), częstotliwość aktualizacji do 8000 Hz, wewnętrzna pamięć na 5 profili, makra i efekty świetlne, indywidualne podświetlenie klawiszy RGB, oprogramowanie iCUE lub Web Hub • **Wymiary:** 426 × 138 × 26 mm • **Waga:** 0,93 kg

Sporo tu bajerów, jednak koniec końców wyszło chyba gorzej niż poprzednio.

To kolejny flagowiec Corsaira i tym samym następca rewelacyjnego modelu K100 Air, choć trochę się tu zmieniło. **Zamiast znów skorzystać z niskoprofilowych, klasycznych przełączników, konstruktorzy postawili na switche optyczne.** Przekłada się to na zredukowany do minimum czas reakcji oraz brak tzw. efektu debounce, czyli opóźnień w ponownej gotowości klawiszy do pracy wynikających z ich odbijania. Jednocześnie, mimo że ponownie mamy do czynienia z obniżoną wysokością konstrukcji, tym razem nie jest aż tak dobrze: skok wynosi 2,5 mm, a aktywacja następuje po przebyciu 1,5 mm. Całość pracuje jednak liniowo, cicho oraz nader przyjemnie.

Zmienił się też nieznacznie format – producent określa go mianem 99%, co w praktyce oznacza, że np. blok klawiszy nad strzałkami uległ redukcji i „ściśnięciu", trafiając pomiędzy sekcję literową a numeryczną. Nie jest to więc klasyczny układ, ale można do niego przywyknąć bez większych problemów.

Na minus zmienił się natomiast czas pracy bez ładowania. Tym razem to ok. 50 godzin bez podświetlenia lub niecałe 30 z podświetleniem – cóż, szkoda. Trzeba jednak uczciwie przyznać, że w przypadku klawiatur jest to znacznie mniej istotne niż w myszkach, a prócz dongle'a 8000 Hz do dyspozycji pozostają oczywiście też zwykły kabel USB oraz – jak ktoś potrzebuje, np. do urządzeń mobilnych – Bluetooth.

Gorsza niż poprzednio wydajność akumulatora wynika też zapewne z obecności kolorowego ekranu LCD. Ma on przekątną 1,9" i rozdzielczość 320 × 170. Da się go wykorzystać do wyświetlania obrazków, animacji czy kontroli nad podstawowymi funkcjami urządzenia, np. stanem baterii. W praktyce przydatniejsze są jednak dodatkowe przyciski makr ulokowane w kolumnie po lewej stronie aluminiowej obudowy. Można je dowolnie obłożyć i, co pewnie ważne dla streamerów, „dogadują się" one z oprogramowaniem Stream Deck. Niestety, choć to drobny minus, klawiatura powiela błąd konstrukcyjny znany np. z Logitecha G613 – pierwszy dodatkowy znajduje się na wysokości Esc. W efekcie nietrudno się pomylić, choćby podczas grania, kiedy polegamy głównie na pamięci mięśniowej. Trzeba przywyknąć lub zdublować sobie obłożenie wspomnianego klawisza.

To klawiatura interesująca, nowoczesna i naszpikowana ciekawymi opcjami. Czy jednak lepsza niż K100? Cóż, mnie do gustu bardziej przypadł poprzednik – przede wszystkim za sprawą cudownego, niskiego „zawieszenia" oraz wręcz nienagannej estetyki. Tu też jest bardzo dobrze – tyle że inaczej. Koniec końców wybór to raczej kwestia gustu. I portfela, bo 1200 zł trzeba z niego wyciągnąć. Auć. ■ **Krigor**

PODSUMOWANIE

+ świetne wrażenia z użytkowania • niskoprofilowe optyczne przełączniki • estetyczny wygląd • konstrukcja wydaje się solidna • ekran LCD • bardzo duże możliwości konfiguracji • trzy sposoby podłączenia

− łatwo pomylić Esc z pierwszym przyciskiem makra • „ściśnięty" układ klawiszy • żywotność akumulatora znacznie niższa niż w przypadku K100 • cena • brak podstawki pod nadgarstki

8

Intel Core Ultra 5 250K Plus

Udana, choć spóźniona próba odświeżenia poprzednika.

Cena: 999 zł | Dostarczył: Intel | intel.com

PARAMETRY • Podstawka: LGA 1851 • **Taktowanie standardowe:** 4,2 GHz (rdzenie P), 3,3 GHz (rdzenie E) • **Taktowanie maksymalne (tryb boost):** do 5,3 GHz • **Liczba rdzeni:** 18 (6 rdzeni P, 12 rdzeni E) • **Cache:** L2, L3 – po 30 MB • **Obsługa pamięci:** DDR5-7200, do 256 GB, dwukanałowa • **Wbudowana karta graficzna:** Intel Graphics, 1,9 GHz, 4 rdzenie Xe • **Zużycie energii:** 125 W (bazowe), 159 W (maksymalne)

Intel Core Ultra 5 250K Plus to odświeżenie linii Arrow Lake, które trudno jednak nazwać rewolucją. Mamy tu do czynienia raczej z ewolucją obliczoną na poprawę coraz słabszej pozycji „Niebieskich" na rynku, gdzie karty od jakiegoś czasu rozdaje AMD.

Względem poprzednika, czyli modelu Core Ultra 5 245K, zmiany są wyraźne, choć nie przełomowe. Platforma oraz litografia pozostały te same – LGA 1851 i TSMC N3 – wzrosło za to taktowanie maksymalne, a konfiguracja rdzeni spuchła do 18 sztuk, z podziałem 6 + 12 na wydajne i energooszczędne. Pamięć podręczną L2 i L3 zwiększono do 30 MB, kontroler pamięci zaś obsługuje teraz DDR5-7200. Najważniejsza różnica dotyczy jednak ceny – niższej aż o 110 dolarów w stosunku do poprzednika, co w Polsce daje kwotę poniżej tysiąca złotych. Trudno to poczytywać inaczej niż jako wynik rosnącej presji ze strony AMD.

W testach na płycie Gigabyte Z890 Eagle WiFi7 Plus z pamięciami Kingston Renegade 8400 MT/s nowy procesor okazuje się w grach średnio o 4% szybszy od modelu 245K. Co ciekawe, pokonuje też o ok. 1% znacznie droższy flagowiec Core Ultra 9 285K, i to przy maksymalnym poborze mocy wynoszącym zaledwie 160 W, czyli aż o 90 W mniejszym. **Temperatury nie przekraczają 84 stopni, throttlingu więc nie uświadczymy.** W zastosowaniach biurowych oraz użytkowych chip wypada solidnie. Nie goni wprawdzie najdroższego brata jak w grach, ale i nie kuleje – to wyraźny wzrost, zwłaszcza w tej cenie.

Niemniej problemem pozostaje szerszy kontekst. AMD z procesorami wyposażonymi w pamięć 3D V-Cache wciąż zdecydowanie bije Intela – Ryzen 7 9850X3D jest w grach średnio o 20% szybszy od najlepszego „niebieskiego" konkurenta. 250K Plus nie zmienia więc układu sił, a jedynie sprawia, że kupowanie innych modeli Arrow Lake staje się trudne do uzasadnienia – są albo za drogie, albo zbyt zbliżone wydajnością, by w ogóle zawracać sobie nimi głowę.

Dochodzi do tego kwestia żywotności platformy. LGA 1851 powoli żegna się z rynkiem, a nadchodzące procesory Nova Lake wymuszą wymianę płyty głównej. Inwestycję w tę platformę można dzisiaj porównać do jazdy samochodem, którego gruntowny remont jest niemożliwy.

Core Ultra 5 250K Plus to zatem porządna robota: niższa cena, lepsza wydajność, spokojniejsza termika. Dla kogoś szukającego procesora tu i teraz, w tym budżecie, może być niezłym wyborem. Wszyscy pozostali powinni zaś spokojnie poczekać. ■ **Krigor**

PODSUMOWANIE

+ więcej mocy względem poprzednika • atrakcyjna, niższa o ponad 100 dolarów cena • w grach porównywalny z flagowcem Intela • więcej rdzeni i szybsze taktowanie • zintegrowany układ graficzny

− AMD z 3D V-Cache dalej poza zasięgiem • to już schyłek życia tej platformy, a upgrade nie będzie możliwy • brak chłodzenia w pudełku

7+

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Razer Viper V4 Pro

Cena: 699 zł | Dostarczył: Razer | razer.com

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 5 + optyczna rolka (wszystkie programowalne) • **Rodzaj sensora:** Focus Pro 50K Optical Sensor Gen-3, do 50 000 dpi, 90 g, 930 ips • **Częstotliwość aktualizacji:** do 8000 Hz przewodowo i bezprzewodowo • **Sposób podłączenia:** przewodowo lub przystawka HyperSpeed Wireless Gen-2 • **Długość dołączonego kabla:** 1,8 m • **Inne:** akumulator do 180 h w trybie 1000 Hz, do 45 h w trybie 8000 Hz, przełączniki Optical Mouse Switches Gen-4 (100 mln kliknięć), oprogramowanie Razer Synapse 4, wewnętrzna pamięć; w opakowaniu – kabel, przystawka USB • **Wymiary:** 127,1 × 63,9 × 39,9 mm • **Waga:** 49 g

Mysz dla kogoś, kto ma esportowe aspiracje, dużo kasy i szuka sprzętu z najwyższej półki. Sensor swymi możliwościami przekracza kolejne granice absurdu: czułość to 50 tys. dpi, radzi sobie z przyspieszeniem 90 g oraz prędkością pracy dochodzącą do 24 m/s. Jest też raportowanie 8000 Hz, do tego użyteczne, bo **Razer wewnątrz urządzenia zmieścił akumulator będący w stanie utrzymać gryzonia w tym trybie przez ok. 40 godzin – a to wynik wyśmienity.** Jeżeli ktoś zostanie przy 1000 Hz, to pewnie zapomni o kablu, gdyż sprzęt wyzionie ducha dopiero po 180 godzinach.

Co ciekawe, wszystkie te bajery udało się zmieścić w klasycznej w kształcie i lekkiej obudowie – to ledwie 49 g. Wynik tym bardziej niesamowity, że nie zastosowano perforacji tworzywa. Całość wypada stabilnie, sprawdza się podczas zarówno pracy, jak i codziennej rozrywki. Jest jednak pewien minus... Odgłos klikania – dość metalicznie pobrzmiewający, donośny, trzeba się do niego przyzwyczaić. Trudno zatem nazwać tę myszkę cichą. Same przełączniki należą jednak do topki, bo Razer postawił na technologię optyczną o trwałości 100 mln kliknięć. Złego słowa nie mogę również powiedzieć o pracy rolki, korzystającej z takiego samego typu rozwiązania.

Jak przystało na sprzęt esportowy, ekstra bajerów za wiele tu nie ma. Zapomnijcie o podświetleniu (nie licząc diod statusu na myszce i przystawce bezprzewodowej), garnitur dodatkowych przycisków zamykają zaś dwa dostępne pod kciukiem oraz – tradycyjnie dla Razera – jeden pod spodem, do włączania urządzenia i zmiany czułości. Na więcej pozwala za to software Synapse 4. Tam ustawimy m.in. bardzo przydatną funkcję automatycznej zmiany częstotliwości raportowania po uruchomieniu gry w trybie pełnego ekranu.

W istocie mam tylko jedno poważniejsze zastrzeżenie do tej konstrukcji: cena na poziomie siedmiu stówek. W tej kwocie można już bowiem kupić recenzowanego w poprzednim numerze Logitecha Pro X2 Superstrike, czyli myszkę wyposażoną w piekielnie szybkie przełączniki z regulowanym skokiem oraz konfigurowalną haptyką na dokładkę. Cóż, tu Razer został w tyle, co nie zmienia jednak faktu, że **Viper V4 Pro to takie Ferrari wśród gryzoni** i urządzenie dla ludzi, którzy chcą grać na sprzęcie na najwyższym światowym poziomie. ■ **Krigor**

Gryzoń z najwyższej półki, nowego Logitecha jednak mimo wszystko nie przebija.

PODSUMOWANIE

+ świetny czas pracy na baterii • sensor z najwyższej półki • jakość wykonania i wygoda • bardzo lekka • spore możliwości oprogramowania

– wysoka cena • trochę irytujący dźwięk pracy głównych przełączników

8

Vivo X300 Ultra

Cena: 8499 zł, z zestawem foto 9499 zł | Dostarczyło: Vivo | vivo.com

PARAMETRY • **System:** Android 16 + OriginOS 6 • **Procesor:** Qualcomm Snapdragon 8 Elite Gen 5 • **Grafika:** Adreno 840 • **Ekran:** LTPO AMOLED, 6,82", 1440 × 3168, 144 Hz, szczytowo do 4500 nitów • **Pamięć:** 16 GB RAM-u, 1 TB flasha • **SIM:** 2 × nanoSIM lub 2 × nanoSIM lub nanoSIM + eSIM • **Komunikacja:** 5G, Wi-Fi 7, Bluetooth 6.0, NFC, USB-C 3.2 • **Akumulator:** z anodą krzemowo-węglową, 6600 mAh, niewymienny, ładowanie 100 W, bezprzewodowe ładowanie 40 W, ładowanie zwrotne • **Aparat:** tylny – główny 200 Mpix, f/1.9, 1/1,12", PDAF, gimbal OIS; moduł tele 200 Mpix, f/2.7, 1/1,4", PDAF, OIS, zoom optyczny ×3,7, makro 3,4:1; ultraszerokokątny 50 Mpix, f/2.0, 1/1,28", 116° ; przedni – 50 Mpix, f/2.5 • **Czujniki:** akcelerometr, zbliżeniowy, żyroskop, magnetometr, czytnik linii papilarnych w ekranie (ultradźwiękowy), GPS • **Inne:** IP68/69, głośniki stereo, 5 lat aktualizacji systemu i 7 lat poprawek bezpieczeństwa • **Opcjonalny zestaw foto:** nakładka Imaging Grip, telekonwerter Vivo ZEISS Gen 2 Ultra – ekwiwalent 400 mm • **Wymiary:** 162,98 × 76,81 × 8,19 mm • **Waga:** 232 g

To smartfon z najwyższej półki i zarazem aparat fotograficzny, jeśli zdecydujemy się go uzupełnić o zestaw dla fanów zdjęć. Różnica w cenie wychodzi niewielka, sam telefon kosztuje bowiem aż 8500 zł, a z akcesoriami – 1000 zł więcej. Czy jednak warto?

Cóż, miejmy to z głowy: **Vivo X300 Ultra jest rewelacyjnym smartfonem do zdjęć, prawdopodobnie najlepszym na rynku**. Już to, co mieści się w obudowie urządzenia, robi spore wrażenie – sensor główny ma 200 Mpix, tyle samo znajdziemy w module tele z zoomem optycznym ×3,7. Dostajemy też po 50 Mpix w przypadku szerokiego kąta oraz kamery przedniej. Do tego możemy dołożyć uchwyt fotograficzny w formie dwuczęściowej nakładki i pasujący do niego telekonwerter, będący ekwiwalentem obiektywu 400 mm. Jak to działa w praktyce? Stosując wspomniane dodatkowe szkła oraz zoom cyfrowy – i tym samym osiągając jakieś 800 mm bez widocznej utraty jakości – mogłem pozaglądać do gniazda ptaków na pobliskim drzewie obok bloku i policzyć im pióra. Słowem: rewelacja! Oczywiście tego rodzaju bajery to kolejny grat do noszenia, co nie zawsze jest wygodne, i wygląda to wszystko razem nieco śmiesznie – ale coś za coś, a możliwości dostajemy wręcz ogromne.

Sam smartfon zaś nie budzi zastrzeżeń: **to technologiczna topka pod każdym względem**. Mnóstwo pamięci, procesor z najwyższej półki, który nawet jakoś przesadnie nie throttluje (stabilność na poziomie 61% w teście 3DMark), a także ekran o rozdzielczości QHD nie pozostawiają pola do krytyki. Dodajmy do tego wygodną oraz wodoszczelną obudowę, wyśmienity akumulator 6600 mAh z szybkim ładowaniem 100 W – i dostajemy smartfon będący marzeniem każdego geeka.

Niemniej dla mnie taka kwota zakupu jest przesadą oraz wydatkiem na poziomie już wyśmienitego aparatu, np. Canona R7 z jakimś lepszym obiektywem. No ale to zabawka dla entuzjastów i ludzi, którzy chcą mieć wszystko w jednym miejscu, bez konieczności taszczenia ze sobą specjalnego sprzętu foto. Możliwości są tu ogromne, lecz idzie za tym potrzeba wyłożenia pokaźnej kwoty. Na tę ostatnią narzekam, jednak testując ten zestaw, bawiłem się wyśmienicie. ■ **Krigor**

Wyśmienita konstrukcja, którą można uzupełnić zestawem fotograficznym.

PODSUMOWANIE

+ rewelacyjna jakość zdjęć i olbrzymie możliwości foto po dołożeniu zestawu z telekonwerterem • wysoka wydajność • świetny ekran • mnóstwo pamięci • ogólna jakość wykonania i wodoszczelna obudowa • bezproblemowa praca niezależnie od zastosowania

– bardzo wygórowana cena • niekiedy doskwiera przeskakiwanie obiektywów podczas focenia i nagrywania filmów • zestaw foto nie zawsze wygodny w użytkowaniu

8

Jazda Dowolna

Ninho — Granie to zbyt duży wysiłek?

Choć zjawisko to stopniowo ulega zmianie, wciąż często spotykam się ze stwierdzeniami, że gry to „zabawa dla dzieci" i „strata czasu". Skoro czytasz te słowa i kupujesz prasę gamingową, to jesteś świadomy, że powyższe sformułowania świadczą jedynie o ignorancji osoby je wypowiadającej. Może nie powinno się wrzucać jej do tego samego wora co piejących o korelacji pomiędzy brutalnymi grami a agresją wśród dzieci (PEGI – mówi wam to coś?), ale nie jest to zbiór w pełni rozbieżny.

Nie chcę jednak budować portretu psychologicznego takich ludzi, zamiast tego wolę poklepać się po plecach z osobami świadomymi, że gry wymagają od odbiorcy o wiele więcej niż seriale czy książki. W przypadku oglądania potrzebujemy tylko dwóch zmysłów, a i te często rozpraszane są przez smartfony. Ten kontentowy zez – jedno oko na telewizorze, drugie na ekranie telefonu – zauważam nawet u siebie. Ostatnio aktor Matt Damon wyznał zresztą, że platformy streamingowe są świadome zjawiska. Netflix wymaga scenariuszy skonstruowanych w taki sposób, by zdekoncentrowany widz nie pogubił się w fabule.

Na seriale więc patrzymy i ich słuchamy – to wszystko. **Książki wymagają większego skupienia, a poza podążającym za tekstem wzrokiem angażują – kształtującą „czytane" wydarzenia – wyobraźnię. Jednak to nasze medium dokłada do tego sprawczość.** Wszak misja w *GTA* sama się nie ukończy (zjawisko „przechodzenia" gier na Twitchu to temat na inną okazję). Co za tym idzie gaming absorbuje nas bardziej, wymaga największego wysiłku. Nie będę krył, że ostatnio zmęczony po pracy wolę obejrzeć odcinek serialu lub poczytać książkę, niż siadać przed rozpoczętym drugim *KCD*. Odpalenie gry urasta momentami do rangi wyzwania – nie z powodu poziomu trudności, ale konieczności poświęcenia jej maksimum uwagi.

Początkowo chciałem oprzeć ten felieton na badaniach pozytywnego wpływu gier na mózg, jednak uznałem, że to dla mnie zbyt wiele – muszę oszczędzać siły na granie.

Huwer — Pierwsze razy

Gdy robimy coś ważnego po raz pierwszy, najczęściej zapamiętujemy przebieg całego wydarzenia. Do dziś pamiętam pierwszą randkę, na szczęście udaną (Sylwia, pozdrawiam ciebie i twoją świeżo założoną rodzinę!), pierwszą grę, jaką kupili mi rodzice (*Lomax* w pecetowym big boksie), tudzież pierwszy koncert z zespołem.

Dzierżąc gitarę basową, wystąpiłem przed publicznością w 2011 roku na deskach radomskiej Resursy. Niestety na zapleczu podczas strojenia instrumentu zerwałem strunę. Spanikowałem... Wcale nie miałem ochoty wyłazić na scenę, ale na szczęście jeden z członków kapeli „operujący" chłodniejszą głową zapytał mnie, czy gram cokolwiek na owej strunie. Otóż nie grałem i ostatecznie wszystko przebiegło bez większych problemów.

Światła uderzyły natychmiastowo, a dymiarka skąpała nas we mgle. Z ciemnej sceny raczej nie widać twarzy publiczności, ale łatwo zauważyć, czy ktoś bawi się przed podestem. Widok zbitej masy ludzi skaczących w rytm naszych coverów pozostanie ze mną na zawsze. To właśnie wtedy pierwszy raz odczułem cholernie przyjemny strzał adrenaliny, którego nie sposób opisać komukolwiek, kto nie koncertował z zespołem rockowym. Krótko mówiąc, **haj (nazywajmy rzeczy po imieniu) bywa tak wspaniały, iż wcale nie dziwię się artystom chcącym go podtrzymać i goniącym za używkami**.

Po zejściu ze sceny radocha utrzymuje się jeszcze minimum przez dwie godziny. Później trzeba być ostrożnym, bo gdy emocje puszczą, marzy się o kocyku, podusi i wygodnym łóżeczku. Wówczas pozostaje przeczekać potężny spadek energii bądź sztucznie przedłużyć haj różnymi specyfikami. W tym miejscu pochwalę się, ponieważ jest czym: sam wybieram tę pierwszą opcję, prowadząc życie wolne od substancji wyniszczających organizm, a także zdrowie psychiczne.

PS Na tym samym gigu występowała grupa Foreshadow, prowadzona przez... Wojtka z *Historii bez cenzury*. Chłop dobrze grał metal, ale jeszcze lepiej darł ryjca. Fragmenty wideo z setu Foreshadow znajdziecie na YouTubie.

Koniu — Pozdro, *Extreme*!

Dawno, dawno temu, gdy w polskim kiosku można było znaleźć ponad 10 magazynów o elektronicznej rozrywce, panowała pewna „wojna". WOJNA PISM O GRACH! <*muzyczka jak z horroru*> Dobra, ciach, pewnie już o tym czytaliście wiele razy, więc jedziemy prosto z mostu – „wojna" się skończyła. I to dawno temu.

Na polu bitwy pozostały *CD-Action* i *PSX Extreme*. Dwa kompletnie inne magazyny, które na przestrzeni lat poniekąd zbliżyły się do siebie pod kilkoma względami. Jak dla mnie oba się uzupełniają i każdy miłośnik prasy drukowanej – w ramach swoich możliwości – powinien troszczyć się o to, aby na placu boju nie został tylko jeden periodyk. Konkurencja to dobra sprawa. Inna rzecz, że w zasadzie od dawna *PE* i *CDA* nie tłuką się o czytelnika, tylko w miłej atmosferze utrzymują na rynku.

Zresztą już trzeci akapit piszę o tym temacie, a dekady temu nie byłoby opcji, abym choćby wspomniał o innym magazynie na łamach *CD-Action*. Rynek zmienił się drastycznie, wiele krajów nie ma ŻADNEGO drukowanego pisma o grach. Ha, taki moloch jak USA aktualnie leci głównie na „okazyjnych" wydaniach i... importach z Wielkiej Brytanii. Sytuacja w Anglii też nie wygląda już tak różowo, ale wychodzą tam AŻ trzy miesięczniki: *Edge*, *Retro Gamer* i *PC Gamer*.

My mamy jeden miesięcznik, jeden kwartalnik, *Retro* dwa razy w roku, a do tego wydania specjalne/tematyczne tworzone głównie przez ekipy obu magazynów. Fajnie niekiedy powspominać ten cały *Secret Service* (widzieliście, po ile chodzą „zremasterowane" wznowienia? Łał, a podobno to *CDA* jest drogie...), *Gamblera*, *Reset*, *Świat Gier Komputerowych*, *NEO Plus* i inne, ale nie zapominaj, drogi czytelniku, że praktycznie nie ma już szans na NOWE „gazetki" o elektronicznej rozrywce. Doceniajmy to, co mamy, ludzie tonę pracy wkładają w tę drukowaną magię.

Życzę wam i sobie, abyśmy jak najdłużej mogli się cieszyć prasą o grach. Tak jak telewizja nie zabiła radia, tak wierzę, że internet nie wybije do końca magazynów o naszym hobby.

Paweł Kicman

Byłem solo, ale z planszy mnie nie zmiotło

Grywam ostatnio coraz więcej w planszówki. Ale nie takie, że siadam ze znajomymi czy z rodziną i coś tam sobie przesuwamy lub turlamy, o nie, nie. **Gram sam. Tak, warianty solo nie tylko istnieją, lecz także zdobywają coraz większą popularność na rynku.** Miłośnicy tej formy rozrywki głośno domagają się zarówno trybów dla jednej osoby w tytułach wieloosobowych, jak i dzieł poświęconych samotnemu rzucaniu kośćmi, układaniu kart czy przesuwaniu mepli. Pykam więc w *Final Girl* (horror, w którym uciekamy przez mordercą), *Kinfire Delve* (karcianka, w której musimy dojść do bossa i go pokonać) czy *Pod Wrogim Niebem* (gdzie rozbudowujemy bazę i planujemy kolejne ruchy, żeby odeprzeć inwazję z kosmosu). Fajne to rzeczy, polecam je bardzo...

Ale ja nie do końca o tym. Ostatnio nabyłem *Aeon's End*, kooperacyjny deck builder, idealny pod partyjki solo. Ot, budujemy sobie rękę i talię (bez tasowania!), kupujemy przedmioty z rynku, walczymy z bossem i jego poplecznikami, starając się jednocześnie obronić miasto. Gra jest średnio skomplikowana, lecz jej rozłożenie i nauczenie się zasad chwilę mi zajęło (taka sobie instrukcja nieszczególnie pomogła). No i próbując zmieścić te wszystkie komponenty na stole, powiedziałem do żony: „Ech, na konsoli to odpalam i jest". A potem coś mnie uderzyło.

Kurczę, przecież nie zawsze tak było. Kiedyś gry wideo też należało przygotować: sama instalacja potrafiła trwać godzinę albo i dłużej (szczególnie jeśli musieliśmy żonglować paroma płytami!), potem upewnialiśmy się, że wszystko się prawidłowo uruchomi, a na koniec czytaliśmy (często kilkudziesięciostronicowy) manual, aby poznać sterowanie i ogarnąć, co my w sumie będziemy robić. Wreszcie dało się zacząć grać, nierzadko wkładając sporo zaangażowania w to, żeby w ogóle pójść dalej. I nie, nie tęsknię jakoś szczególnie za tym aspektem lat minionych, choć... planszówki niesamowicie mi o nim przypominają.

Rozkładanie, czekanie, czytanie, metody prób i błędów, no i... zabawa solo. Tak jak warto było kiedyś poświęcić czas i wysiłek, żeby móc zanurzyć się w świat wirtualny, tak i teraz warto to zrobić, żeby spędzić miłe chwile nad planszą leżącą na stole. Inne media, inna epoka, ale podobna filozofia. Może to dlatego bardziej mnie ostatnio ciągnie do planszówek niż do nowych gier wideo? Hmm...

DaeL

Efekt Mandeli

Przez długie lata uważałem efekt Mandeli za kompletnie rozdmuchaną bzdurę. Inaczej pamiętasz cytat z filmu? Normalna kontaminacja wspomnień przez stukrotne powtarzanie popularnych kwestii w oderwaniu od ich kontekstu. Irytuje cię pisownia jakiegoś wyrazu? Proszę cię – któż z nas nie popełnia błędów? Dajesz słowo, że inaczej pamiętasz ważne wydarzenia historyczne? Co począć, pewnie jesteś Amerykaninem.

Wszystko zmieniło się, gdy jeden z przypadków efektu Mandeli dopadł mnie osobiście. Doskonale pamiętam logo Fruit of the Loom z rogiem obfitości... który, jak się okazuje, nigdy, przenigdy nie był częścią znaku towarowego tej marki. Co więcej, mam w głowie bardzo konkretną scenę z dzieciństwa, kiedy ktoś po raz pierwszy tłumaczy mi, czym właściwie jest ten dziwny, przypominający skrzyżowanie rogala z Szej-huludem kształt widoczny na metce. A jednak – według oficjalnej wersji rzeczywistości – nic takiego nie mogło mieć miejsca.

Moje zagubienie pogłębia fakt, że o rogu obfitości wspominają rozmaite artefakty kultury, sięgające co najmniej lat 70. A to artykuły prasowe, a to jakaś okładka płyty jazzowej, a to znów parodie logotypu Fruit of the Loom w filmach czy serialach (na czele z *South Parkiem*). Trudno oprzeć się wrażeniu, że w sprawie wyglądu tego znaku mylimy się jako ludzkość z zaskakującą konsekwencją. Momentami jestem o krok od przyznania racji Philipowi K. Dickowi, który prorokował, że **żyjemy w symulacji. A jej niebiańscy programiści przy każdym patchu zostawiają drobne babole – skutkujące fałszywymi wspomnieniami.**

Najwyraźniej efekt Mandeli doczekał się też wariantu gamingowego. Tysiące ludzi zaklinają się, że czubek ogona Pikachu był kiedyś czarny. Że tęczowa droga w *Mario Kart 64* nie miała barierek. Albo że na mapie *Standoff* w *Call of Duty: Black Ops II* nie było charakterystycznego żółtego znaku.

Postanowiłem więc wykorzystać tę sytuację i zwrócić się bezpośrednio do administratorów naszej symulacji. Drodzy państwo, skoro już grzebiecie w kodzie rzeczywistości na odcinku gier wideo, to czy przy najbliższym patchu dałoby się zrobić tak, żeby Bullfrog, Maxis, Westwood i Origin nigdy nie trafiły w ręce EA? Będę wielce zobowiązany.

rajmund

12 małp 30 lat później

W maju minęło 30 lat od polskiej premiery *12 małp*. W jednej z kluczowych scen, gdy James Cole i towarzysząca mu dr Railly oglądają w kinie *Zawrót głowy* Hitchcocka, padają pamiętne słowa: „Film nigdy się nie zmienia – nie może. Ale za każdym razem, gdy go oglądasz, wydaje się inny, bo ty jesteś inny. Zwracasz uwagę na inne rzeczy". Lubię wracać do tego obrazu na różnych etapach życia, właśnie by dostrzec coś nowego.

Gdy oglądałem go po raz pierwszy w latach 90. na wypożyczonej kasecie VHS, wydawał mi się kolejnym czadowym akcyjniakiem z Bruce'em Willisem w roli głównej. Podróże w czasie łechtały moją kilkuletnią wyobraźnię, Brad Pitt pokazywał nowy wymiar świrowania, w tle zaś przewijał się motyw śmiertelnego wirusa, a wirusy akurat mnie fascynowały po *Epidemii* Wolfganga Petersena. ***12 małp* zrobiło na mnie duże wrażenie, choć jako dzieciak odebrałem je bardzo powierzchownie. Potem wróciłem do nich na studiach**, jako 20-latek bogatszy o znajomość paruset filmów i właśnie szkolący się na filmoznawcę. Z lekkim szokiem dostrzegłem, że żadnych podróży w czasie tam nie ma, cała intryga to wodzenie widza za nos, a Willis nie jest „bohaterem kolejnej akcji", tylko chorym człowiekiem, którego postępujące szaleństwo obserwujemy na ekranie. Tym razem seans porządnie mnie zdołował.

Jak odebrałem dzieło Terry'ego Gilliama obecnie, w wieku 36 lat? Przede wszystkim byłem pod wrażeniem, jak dobrze nadal sprawdza się jako porządnie zrealizowane kino akcji, a zarazem otwarta na różne interpretacje opowieść science fiction. Oczywiście ma swoje mankamenty, typowe dla filmów z lat 90., ale jako dziecko tamtych czasów postrzegam je nawet jako dodatkową atrakcję.

Co mówi to o mnie i drodze, jaką przeszedłem w życiu przez te trzy dekady? Nie mam pojęcia. Wiem natomiast, że potwornie brakuje mi dzisiaj takich filmów i tęsknię za Hollywood, które było w stanie choć trochę ryzykować. |CDA|

ACTION REDACTION

PISZCIE DO NAS: CDACTION@CDACTION.PL LUB PRYWATNA WIADOMOŚĆ PRZEZ FANPAGE CD-ACTION ALBO SMUGGLERA NA FACEBOOKU

No to mamy 30 lat. ...I AR, gdzie zamiast spodziewanych laurek zalew listów wspominkowych wprawdzie, ale miejscami dość pesymistyczno-apokaliptycznych. Niemniej jak najbardziej wartych przeczytania. Laurki pewnie będą w kolejnym AR. ...Tak?! A w oczekiwaniu na nie zapraszam do lektury Apokalipsa Redaction. :)

Czy to ma sens?

Ostatnio, po długim okresie kupowania wyłącznie Retro i wydań specjalnych, postanowiłem sprawdzić, co tam się dzieje w standardowym CD-Action. Co też skłoniło mnie do zastanowienia się, czy redakcje growe nadal mogą jeszcze efektywnie spełniać jedną ze swoich pierwotnych funkcji – polecania gier.

A dlaczego nie?

20+ lat temu ta kwestia była ciężka do podważenia – można było albo przeczytać recenzje w prasie czy na serwisie growym, albo pograć sobie próbnie u kolegi (jeżeli któryś akurat daną grę miał), albo spróbować załapać się na program o grach w telewizji z recenzjami bądź fragmentami rozgrywki. Dwie ostatnie opcje były raczej okolicznościowe, zostawały recenzje redakcji. Jakaś gra dostawała 9/10 czy więcej, to warto było się nią zainteresować, pisma growe były w stanie „stworzyć" grę w świadomości graczy praktycznie z niczego.

Obecnie? Oceny redakcji z całego świata na wyciągniecie ręki, let's playe, recenzje mniejszych i większych kanałów, miliony opinii w sklepach typu Steam czy GOG. Czy jest w tej sytuacji miejsce na bardziej standardową, lokalną prasę czy portale internetowe? Pewnie! Czy w tej formie, w jakiej obecnie operuje np. CD-Action? Mam wątpliwości.

Patrzę sobie na niektóre z moich ulubionych tytułów z ostatnich lat. Przykładowo, znakomite gry z Azji – My Little Puppy, With My Past, And Roger. Każda ze świetną fabułą/ciekawym pomysłem na rozgrywkę/poruszająca istotny problem (niepotrzebne skreślić). Każda z setkami/tysiącami pozytywnych recenzji na Steamie, każda mozolnie wygrzebana przeze mnie jeszcze przed premierą testując setki randomowych dem. Co jeszcze? A no tak, każda z dwoma recenzjami na Metacritic.

9kier: *To brzmi jak mój typowy poniedziałek!*

W tym czasie w CD-Action omówienia gier, które zostały już zrecenzowane setki razy przez inne redakcje, kupione, ukończone i skomentowane przez miliony – ER: Nightreign, Death Stranding 2, Bananza. W kolejnym numerze – Borderlands 4, Dying Light, Dispatch czy niezawodne Call of Duty. Jaka jest dla mnie korzyść z recenzji gry, która została omówiona już tysiące razy w internecie i która pewnie powtórzy 99% wniosków (bo naprawdę unikalne przeżycia dla każdego gracza generuje może jakiś mały promil gier)?

Moraś: *Ja tam widzę dużo sensu w kupowaniu* CD-Action *z myślą o recenzjach. Bo gdzie w internecie znajdziesz taką reckę jak ta* Pathologic 3 *napisana przez DaeLa? Poza tym w magazynie mamy też m.in. publicystykę, jakiej próżno szukać w sieci. No i kupując* CDA, *sprawisz, że kiedyś spłacę kredyt. A bardzo chciałbym go spłacić!*

Lajf is brutal. Magazyn musi się sprzedawać. Mało znane tytuły na okładce nie przyciągną klienta. Pominę fakt, że argument „jest 1000 recenzji dostępnych, to po co piszecie kolejną" możesz już postawić autorowi np. recenzji nr 356. Albo inaczej... Są tacy, co wchodzą do sklepu i mówią: „Proszę wino". „Jakie?" „Obojętnie, no niech będzie, że czerwone". A ktoś inny wskazuje konkretny szczep Beaujolais z konkretnego roku... To, że mam do wyboru 1000 recenzji jakiejś płyty, nic dla mnie nie znaczy. Czytam tę jedną czy dwie autorstwa ludzi, którym ufam. Wiem, że się znają, wiem, że lubimy podobne rzeczy. Istnieje więc spora szansa, że ich polecanka mi się spodoba. I jeśli chwalą, to kupuję, nawet jeśli „średnia ocen" jest taka sobie. Może większości ludzi nie podpasuje, ale mi tak, skoro ten gość się zachwyca. I to działa. Po to właśnie te 1000 recenzji. Nie żeby czytać wszystkie, bo po co. Trzeba sobie z nich wyselekcjonować dwóch/trzech/czterech autorów, których warto czytać, i tyle.

Zapewne stwierdzicie, że recenzje indyków i ogólnie „niesienie kaganka oświaty" może być odpychające dla czytelników i zepchnąć CD-Action w niszę.

Taka jest smutna prawda właśnie.

9kier: *Z tą „prawdą" to bym nie przesadzała, bo nie wiadomo, jak by było, ale ryzyko negatywnych konsekwencji jest wysokie, choćby z powodu przyzwyczajenia graczy do mainstreamowych recenzji. Sama jak szalona kupowałabym takie pismo z grami indie.*

Być może, ale jednak, mocno się cofając w przeszłość, widzowie w Stanach na przełomie lat 80. i 90. nie wyłączali masowo odbiorników, kiedy Siskel i Ebert polecali Dekalog Kieślowskiego, budując w ten sposób jego popularność w Ameryce.

Okej. To ja zapytam: Czy TERAZ to byłoby realne? ...No właśnie. Świat się zmienia, niekoniecznie na lepsze.

Trochę schodząc na ziemię, niektórzy youtuberzy, jak np. MandaloreGaming zbudowali milionowe zasięgi omawiając często tytuły, które przed jego recenzją interesowały chyba tylko rodzinę twórców (a dzięki któremu poznałem przykładowo rewelacyjną przygodówkę Stasis: Bone Totem – 7 recenzji na Metacritic, swoją drogą).

Youtuber ma nieograniczoną ilość miejsca na swój przekaz. My mamy limit stron. Możemy wrzucać tam jakieś „indyki" i robimy to, ale one nie pociągną nam sprzedaży. Swoją drogą, na stronie WWW też się nieprzesadnie klikają. No co poradzę.

9kier: *Być może też dlatego, że ludzie nie kojarzą* CD-Action *jako źródła wiedzy na temat gier niezależnych. A być może kwestia selekcji tytułów. I oczywiście profilu czytelników.*

Moraś: *Mimo wszystko mamy w kwartalniku stały kącik z grami niezależnymi, a znajdzie się też miejsce na recenzje „indyków" bądź poświęconą im publicystykę.*

Dlatego też uważam, że prasa powinna przynajmniej spróbować przejść ewolucję – z ośrodków, gdzie listę recenzji ustala się na podstawie top 10 sprzedaży w Steamie, w miejsca, które skupiają się na szukaniu ukrytych perełek i opisywaniu większych tytułów, kiedy faktycznie jest o nich coś ciekawego do powiedzenia. Chociaż to może tylko moja egoistyczna zachcianka – w ten sposób może będę mógł sobie oszczędzić godzin grzebania w sklepie Steam w poszukiwaniu ciekawych dem :)

Pozdrawiam,

Jakub K.

Doceniam, że rozumiesz, iż przemawia przez ciebie egoizm. :) Co do mnie to chętnie robiłbym pismo poświęcone wyłącznie grom, o których nikt nie słyszał, a są naprawdę dobre. Pod jednym warunkiem – magazyn musiałby mieć bogatego sponsora, który pokrywałby jego chroniczny deficyt finansowy...

MrJedi: *Może jestem dziwny, ale wydaje mi się, że my tu cały czas mówimy o objawach, a nie przyczynach problemu. Różnorodność to fajna rzecz. Być powinna. I to nie jest problem, bo masz prawo wyboru. Tworzenie – czegokolwiek – z bez przerwy dominującą, obciążającą naszą psychikę i całą egzystencję myślą o opłacalności, zarabianiu, ciągłym obniżaniu kosztów i zwiększaniu zysków uważam natomiast za zjawisko z gruntu patologiczne. I nie mam tu na myśli ludzi, którzy muszą kombinować, jak robić to, co lubią, i zapracować na rachunki. Mam na myśli system, który zmusza nas do życia w chorych realiach. Może więc powinniśmy zacząć leczyć ten problem tam, gdzie znajduje się jego przyczyna, czyli u źródła, zamiast biadolić na objawy?*

9kier: *Koniecznie musimy się zgadać, Jakub, bo wyczuwam bratnią duszę!*

Wszystko się sfajdało...

Lata 90. Ale to były mocne lata. Druga połowa lat 90tych to byla mega potęga w każdym aspekcie. Czego nie ruszałeś tam rozwój i co roku coś super mega nowego.

9kier: *Pentium 75, co za potęga!*

Oho, widzę, że wkraczamy w tryb wspomnieniowo-urodzinowy! Swoją drogą, miałem takie Pentium, kręcone na 100.

Dzisiaj rozwój zwolnil strasznie, wtedy rok przynosił tyle nowosci co dzisiaj cała dekada. Sam miałem w 1998 i 99 pierwszy komputer i PS1, a wyszedłem z Amigi 500. Jaki to był skok, ja pierdziuuu jak mawiał Czesio. Bylem szczesliwy, to był najszczęśliwszy czas mojego zycia, a gry były tak zayebiste, że wszystko w biednym codziennym życiu było mniej istotne. Byłem uzalezniony od grania, ale te gry na konsolach i PC... one były masakrycznie przezayebiste.

MrJedi: *Pierwsze doświadczenia zawsze są najmocniejsze. ;)*

Skok z Amigi na PS1 przerobione na wrocławskiej giełdzie (stołówka politechniki, tam od razu z przeróbką sprzedawali), w 1998 roku dałem 650 za PS1, a w 1999 już był pecet z 3DFX voodo Rush i jak odpaliłem Quake 2 w OpenGL to zesrałem się w gacie.

9kier: *Mam nadzieję, że to metafora.*

Moraś: *A ja, że nie. To jest dopiero anegdota!*

Tak, opad szczeny i poczucie jakbym już wstępował do nieba, byłem taki radosny wtedy. Gran Turismo 2 na PS1 tez wyrwało mi chyba rok z życia, tam był nawet Fiat Seicento!

MrJedi: *Sugeruję wrócić do tych gier i sprawdzić, czy nadal dają takiego kopa.*

Dzisiaj mam wszystkie sprzęty, niemal.wszystkie gry i ... kurna nie chce sie grac, nie, ze w d.pie sie poprzewracalo, czy aż tak mocno zycie mnie dojechało, ze juz nie umiem sie cieszyc (to trudne, ale wciąż umiem), ale gry są po prostu nudne.

Albo my straciliśmy tę młodzieńczą radość obcowania z nimi. Nie ukrywam, że mnie też gry coraz bardziej nużą, ale gdy nagle wskoczy coś, co mi przypasuje... Ostatnio odkryłem *Rune Raiders* z 2025, roguelike'a skrzyżowanego z taktyczną strzelanką, i grałem 11 godzin non stop.

9kier: *Niemal wszystkie gry?! Biorąc pod uwagę to, ile ich wychodzi miesięcznie na samym Steamie, szczerze w to wątpię.*

Nie mają tego woow i powera z tamtych lat, są zbyt dziecinne (na PS1 czyli 30 lat temu gry były poważniejsze i brutalniejsze niż dzisiaj!) Jakies komiksowe grafiki, debilne fabuły, ktore nic nie angażują.

Moraś: Crash Bandicoot *i* Ape Escape *zawsze szokowały mnie brutalnością.*

Kiedyś to było, paaanie, a teraz to nie ma... Za naszych czasów, panie dziejku, to były gry... :)

Dla przykładu w 1999 gralem na PS1 namiętnie w Suikoden 2 i do dzisiaj (a sprawdziłem 100+ jrpg z chrono trigger i chrono crossem) nie znalazłam równie dobrego jrpg. No dobra Final Fantasy 16 na PS5 mnie wciagnal, bo wreszcie przestał być głupkowaty i miał poważną fabułę i normalnego bohatera, a nie ciagle jakiegoś gówniarza.

Moraś: *W sumie zabawne, że jako przykład dobrych współczesnych gier podałeś akurat* Final Fantasy XVI, *czyli zdecydowanie jedną z gorszych odsłon tej serii od lat, he, he.*

Niemniej to byl naprawde zloty okres, no i z kolegami się grami wymienialo. Dzisiaj został mi już tylko 1-2 kolegów grających, reszta nie gra... Polacy w średnim wieku mało grają w gry niestety, a nawet jak z kumplem z (bylego) gamedevu gadamy z pasja o grach to nasze zony patrza na nas z politowaniem (dlatego nikt mi nie wmówi, że Polki grają w gry, nie mam na myśli dzieci do 25 roku życia, ale takie dojrzalsze - są jak fantom, legenda głosi, że ktoś je widział).

Ostatnia – a w sumie też pierwsza – gra na PC, w jaką grała moja żona, to *Tetris*. Spod DOS Navigatora. :)

Listy publikujemy, zachowując oryginalną (a czasami bardzo oryginalną) pisownię.

MrJedi: *Moja żona tnie na PS5 i PC aż furczy. Jej kilka znajomych również. Absolutnie potwierdzam istnienie takich person.*

9kier: *Z tymi ludźmi to chyba zależy, jak się trafi. Ja ostatnio wybrałam się na wrocławski urban sketching w barze i okazało się, że z czwórki nieznajomych osób, które koło mnie szkicowały, aż troje było z gamedevu.*

Piękny 1999 roku, byłem biedny, moje całe oszczędności to było chyba z 500 zl, ale szczęśliwy. No i byly piekne perspektywy, wszystko pięknie rosło, elektronika co roku podwajała swoja wydajność i taniala o ok 20%. Wszystko się zesrało po 2010 roku, a już obecna padaka zaczęła w 2015 jak konsole stały się PC boxami, na rynku PC monopol zdobył steam i zabił nośniki. Wszystko szlag trafił, od tamtej pory wszystko pełza i coraz mniej bawi. Dzisiaj już bym żadnej konsoli nie kupil, bo po co placic tak duzo hajsu by miec to samo co na komputerze tylko drożej i gorzej?

MrJedi: *Akurat to, na jakim sprzęcie wolisz grać, to kwestia wygody i upodobań. A co do wciąż rosnących kosztów, cóż, z czegoś najbogatsza elita musi żyć. Nie bądź egoistą, pomyśl o niej.*

Wszystka zayebistość gamingu ch.j strzelił przez te monopole i dystrybucję cyfrową. Konsole zostały przez internet wysterylizowane i obecnie są klonami PC bez zalet PC. A pecety stały się droższe bardziej niż wydajne. Wzrost ceny jest wyższy niż wzrost wydajności, teraz zeby w tym samym pieniądzu miec zauważalny skok wydajności jakości komputer trzeba wymieniać co minimum 7-10 lat, inaczej za przyrost wydajności musisz zabulić w cholerę hajsu i to się najnormalniej w świecie nie opłaca.

Patrząc na ceny części, to mój kupiony w połowie 2020 pewnie z dekadę pociągnie, może procka wymienię czy SSD większego wsadzę. Cóż...

Na szczeście no omnis mortem, są zaległości. Jest scena retro (mam znow zajawkę Amiga co prawda emulowaną, ale co tam, wazne, ze daje endorfiny i czlowiek nie daje sie depresji jaka panuje w konsolowisku i umieralni zwanej rynkiem PC).

Otóż to. Można wspominać i nadrabiać zaległości.

A wtedy w 1999 i konsole i PC dawały takie gry (biblioteki rozdzielne), ze czlowiekowi motorek w d.pie się kręcił żeby biec po szkole/studiach do komputera czy konsoli i szpilać az oczy będą piec czy glowa bolec (teraz po latach wiem, że to odwodnienie było). A najlepsze roczniki przed nami, idziemy w kierunku Gothica i serii Total War, Black&White i premiery PS2, ktora miala miec grafikę jak film (w Black bylo blisko, do dzisiaj jestem w szoku co wyciśnięto z PS2, dzisiaj mają 1000x więcej mocy a plansze są niezniszczalne).

Można by napisać książkę o tych czasach, zwłaszcza w biednej Polsce, wychodziliśmy wtedy z nędzy totalnej i skoki były u nas gigantyczne, jak pisałem u mnie z Amigi 500 na PlayStation, a rok pozniej juz PC z 3DFX pentium 200 MMX i 32 MB sdr. Dzisiaj mam tez 32 ale GB pamięci i pecet niemal w ogóle nie jest używany, bo nie chce mi się na nim grać.

9kier: *U mnie dokładnie odwrotnie, ale tylko jeśli coś chodzi mi na małym laptopie i nie muszę siedzieć przy biurku, a zamiast tego mogę rozłożyć się z kocykiem na kanapie w salonie.*

Jak już to na konsolach, ale i tu musze zebrac mane i wiekszosc gier mnie totalnie nudzi lub wkurza jak nie ma sejwa i po zgonie czuje się okradziony z czasu jaki wyrwałem na granie.

MrJedi: *A czy granie nie ma przypadkiem być przyjemnością, rozrywką, a nie obowiązkiem? Ja wiem, że mówię oczywistości, ale o tych właśnie oczywistościach zdajemy się często zapominać. Nie udało się raz, uda się następnym razem. Liczy się frajda z samej gry. A jeśli frajdy nie ma, to należy się zastanowić, gdzie tkwi przyczyna. Gdyż nie zawsze tkwi ona w grze.*

Wrzucam na luz i biore sie za sport i ruch, zeby czlowiek jeszcze troche pożył i deprecha go nie zabiła. Niestety giereczkowo juz nie daje dopaminki i szczęścia jak dawniej.

No niestety, ale na grach świat się nie kończy przecież.

MrJedi: *Moja metoda to mieszanka wszystkich drobnych przyjemności: ruch na powietrzu, zdrowy, smaczny posiłek, trochę grania, trochę czytania, trochę pisania, spotkania z życzliwymi ludźmi, prysznic, sen itp. To wszystko składa się na dobre samopoczucie.*

9kier: *A ja zauważyłam, że często growe „wypalenie" bierze się z grania w złe produkcje. I nie mówię o tym, że są kiepskie jakościowo, ale po prostu niedopasowane do aktualnego gustu gracza, który zdążył się w międzyczasie zmienić. Albo wręcz przeciwnie – tak bardzo do niego dopasowane, że trudno o jakiekolwiek poczucie świeżości. Zachęcam do próbowania nowych rzeczy – w branży i poza nią.*

A to nie starość, to gówniane gry, bo jak dorwałem Resident Evil 4 remake to znów grałem jak szalony i w tydzien wyrabialem dwumiesięczną ilość godzin grania przy jednej grze! Dlaczego gamedev jest tak beznadziejny i nie robi tak dobrych i grywalnych gier? Wysterylizowali się czy target graczy się zmienił?

MrJedi: *Scenariusze pisane są pod kontrolą działu marketingowego? ;)*

Nie wiem, wiem, że w 1999 roku jeszcze zagrywałem się w Metal Gear Solid, grę mojego życia... Do dzisiaj słucham muzyki z tej gry i macham ręką na Kojime, że z filmowego akcyjniaka o komandosie przeszedł na teatr abstrakcyjny i symulator GLSu. Idealna gra na bezsenność z zachowaniem postaci, że po pół litra wódki dalej nie mogę zrozumieć ich ekscentrycznych zachowań. Kojima... upadły geniusz.

...Z wielkim cyc... A nie, to nie ten film. Ale faktem jest, że ogrywanie *Mass Effecta*, choć mógłbym pewnie ciąć w niego, nie patrząc w ekran, bo znam wszystkie lokacje i dialogi lepiej niż własny pokój, jakoś mi się ciągle nie nudzi, a nowe gry mnie nużą. (AR bez wzmianki o *ME* się nie liczy, co nie?)

Walkman zamienilem na Diskman (mam do dzisiaj!) a już odkładałem kasę na pierwszy odtwarzacz mp3 bo się pojawiały i do dzisiaj wolę mp3 własne niż jakieś spotify.

EGZAKTLY!!! Mam w szufladzie iPoda 160 GB, choć już nie używam, bo dysk się zrobił za mały – ale nadal wolę mieć muzę zgraną w telefonie na FLAC, niż te Spotifaje odpalać.

Dziecko krzyczy w garażu, czy stacji metra czy w bunkrze na zwiedzaniu, że muzyki nie ma bo nie ma internetu, a ja mam i oddaje swoje słuchawki mówić patrz i ucz się, chmura to bzdura, a co twoje i działa offline to masz i jest wartościowe.

Otototo!

CormaC: *Panowie, ale wiecie, że w apce Spotify możecie sobie pobrać muzykę na telefon (od jakiegoś czasu również w jakości bezstratnej), aby móc słuchać offline?*

Ciężko pokoleniu dobrobytu to przetłumaczyć, ale ja się cieszę, że mają ten dobrobyt, ja o takich czasach nawet nie śniłem.

MisiuZbychu

Takoż. Pamiętam okrutny dół, w jakim żyłem w 1984. Gdyby mi ktoś powiedział, że za pięć lat komuna je*nie, a ja będę mógł sobie np. polecieć do Barcelony na jakiś koncert (bez wiz, problemów, nie żywiąc się wziętymi z domu konserwami itd.), to bym kazał temu komuś sp******ać i przestać mi bajki z mchu*u i paproci opowiadać...

Koniec nadchodzi

Ku**a, stary... (znamy się tyle lat, choć jednostronnie, że wybaczysz tę poufałą formę, nie?)

Jasne, ty stary... zbóju.

MrJedi: *To ja się nie wtrącam. To twoi znajomi.*

Siedzę przy biurku, patrzę na ten 32-calowy ołtarz próżności, czyli mój monitor 4K 21:9, który niby ma HDR, ale pokazuje mi głównie ciemność. Bo ja ciemność widzę! Czy nie uważasz, że drugi upadek branży gier wideo jest blisko? Że to już nie „może", tylko „kiedy"? Że ten balon z napisem "gaming" jest tak rozdęty od chciwości korpoludków, że wystarczy jedna szpilka?

9kier: *Na szczęście cała branża nie upadnie, co najwyżej ta mniej ciekawa mniejszość.*

Bo ja, gościu, który w 1992 męczył Amigę 500, w 1994 roku na 486-33 grał u kumpla w Dooma odpalanego z dyskietki 3.5" (pamiętasz ten dźwięk chrobotania napędu? To był dźwięk przygody!), marząc o własnym PC, a w 2004 wydał parę swoich pensji na zbudowanie czegoś naprawdę konkretnego pod Half-Life 2, coraz częściej czuję ten sam smród co wtedy, przed Wielkim Krachem w 1982. Smród tandety sprzedawanej jako luksus.

Chwila, pamiętasz ten krach?! To ile ty masz lat?!

MrJedi: *Stop, nie mów! On to wykorzysta przeciwko tobie!*

To znaczy oczywiście nie byłem jego naocznym świadkiem, wtedy jedyna gra w jaką grałem to było sranie w pieluchy i darcie ryja, żeby dostać cycka.

9kier: *Niektórzy z tego nie wyrastają.*

Ale wiele o tym czytałem - także twoich tekstów w Retro.

Aaa, ufff. Ulżyło mi. Czułbym się głupio, rozmawiając tu z kimś starszym od siebie.

MrJedi: *Dobrze wybrnąłeś. Tak trzymaj.*

I moim zdaniem teraz jest gorzej niż wtedy. Znacznie gorzej. I nie jest to już teoria spiskowa – to się po prostu dzieje na naszych oczach. Po pierwsze – sprzęt. Pamięć RAM. Pamiętasz, jak w 2010 roku 8 GB to było „o kurde, na lata starczy można odpalić wszystko i jeszcze Chrome'a w tle"? A w 2020 16 GB, o ile nie obrabiałeś filmów wideo, to było w pełni satysfakcjonujące. A teraz? 32 GB w nowych grach to minimum, jeśli nie chcesz oglądać pokazu slajdów przy każdym obrocie kamery. Optymalizacja? Zapomnij.

No, nie przesadzajmy, w większości gier to raczej zalecana ilość, a nie wymagania minimalne.

Nawet wolę nie liczyć ile teraz kosztuje 32 GB DDR5. Po co się wku** przed obiadem. I tak mam wrzody żołądka.***

W 1995, jak składałem PC, to cena była łatwa do zapamiętania: 1 MB = 100 zł. Zaszalałem i kupiłem 16 MB. 1600 zł. Czyli w sumie jakieś dwie średnie pensje wtedy. Tak że wiesz, może być gorzej. I pewnie będzie. :)

I kto to wszystko pożera? Nie my, gracze. Pożera to AI. Serwery OpenAI, Google, Meta, tysiące kart H100/H200, każdy model potrzebuje setek terabajtów RAM-u do treningu. Producenci pamięci (Samsung, Micron, SK Hynix) po prostu mówią: „sorry, cała nasza produkcja idzie do Big Techu, bo tam płacą nam trzy razy więcej". I to samo dzieje się w efekcie z innymi komponentami. RTX 5080 będzie wkrótce kosztował tyle, co kiedyś cały high-endowy pecet. A w miarę przyzwoity pecet do grania to teraz 5-6K, skromnie licząc, a żeby gry jakoś wyglądały to pewnie z 7K to minimum. Bariera wejścia robi się coraz wyższa. Granie staje się hobby dla elity albo dla ludzi, którzy po zakupie kompa nie mają zamiaru jeść nic poza zupkami chińskimi przez najbliższy rok. Współczuje dzieciakom, które teraz wchodzą w etap „tato kupisz mi komputer...?". Ich rodzicom w sumie też.

MrJedi: *Autor poprzedniego listu mówił o dobrobycie. To mamy w końcu ten dobrobyt czy nie? Bo mi się wydaje, że pełne półki sklepowe i niewielki procent konsumentów, których na to stać, to żaden dobrobyt.*

Po drugie - gry. Też są coraz droższe. Cena bazowa idzie w górę, przebija kolejne sufity a końca nie widać. I na tym się nie kończy ten drenaż portfela: edycje „deluxe", „ultimate", „HiperSuper Early Access", za które dopłacasz 100 zł tylko po to, żeby zagrać trzy dni wcześniej i porobić za darmowego beta-testera. Do tego przepustki sezonowe, mikrotransakcje, DLC! Płacisz coraz więcej, a co gorsza, dostajesz produkt, który dopiero po roku czy dwóch łatania zaczyna przypominać to, co obiecano w zapowiedziach. Płacisz jak za Ferrari prosto z salonu, a dostajesz Fiata z 2008 po liftingu, a kierownicę i płyn do wycieraczek musisz dokupić w DLC.

MrJedi: *Przestań marudzić. A za co inwestorzy mają kupić nowe jachty? Pomyślałeś o tym choć przez chwilę, egoisto? Kupuj mniej latte i kanapek na mieście, to cię będzie stać.*

9kier: *I mniej awokado.*

CormaC: *Ale czy ktoś zmusza do kupowania droższych edycji gier z pierdołami albo przepustek sezonowych? Wszyscy widzimy, w jakim kierunku zmierza branża (a przynajmniej jej mainstream), lecz to nie jest tak, że trzeba brać chwilówki, aby sobie wciągnąć gierkę. Masz w ogóle dość czasu, żeby zaliczać wszystko na premierę za gruby hajs? Chyba że chodzi po prostu o to, by gry posiadać, i to natychmiast – wtedy, owszem, może pojawić się problem. Ja od wielu, wielu lat w przypadku miażdżącej większości tytułów czekam na przeceny (i przy okazji patche), całkowicie olewam przeróżne season passy, DLC oraz mikrotransakcje, a mnóstwo rzeczy ogrywam w ramach PS Plusa, który dzięki temu zwraca mi się z nawiązką. I nie czuję, że cokolwiek tracę przez to, iż zdusiłem FOMO. Ze względu na pozostałe hobby, pracę, rodzinę i tak nie miałbym kiedy ogrywać na bieżąco wszystkiego, co mnie interesuje. Dorzucam więc sobie kolejne produkcje do listy i kupuję je, gdy już są tańsze (a jeśli wpadną do abonamentu – tym lepiej). Uważam, że nawet w obecnych czasach pazernego gamedevu – ale też darmówek na Epicu czy korowodu promocji – da się łatwo dopasować wydatki na gry do swoich możliwości lub zdrowego rozsądku.*

»

Listy publikujemy, zachowując oryginalną (a czasami bardzo oryginalną) pisownię.

Po trzecie – my już w sumie nie kupujemy gier. To jest największe kłamstwo naszych czasów. Kupujemy licencję na ich chwilowe używanie, która może wygasnąć, jak komuś w Excelu słupki przestają się zgadzać. Pamiętasz jeszcze czasy, kiedy kupiłeś płytę, włożyłeś do napędu i grałeś? Bez internetu, bez zakładania trzynastego konta, bez pobierania aktualizacji 60 GB w dniu premiery?

No akurat na aktualizację przez internet to bym nie narzekał...

Dzisiaj Steam, Epic, Ubisoft, EA App – wszystko to tylko wynajem długoterminowy gier. Wystarczy, że wydawca zdecyduje, że gra X nie jest już rentowna, że utrzymywanie serwerów kosztuje ich za dużo - i sayonara. Twoja biblioteka gier to tylko ciąg zer i jedynek, nad którymi nie masz żadnej władzy. Jedyny bastion normalności to GOG – tam jeszcze dostajesz prawdziwe pliki, bez DRM-u, bez pielenia, że musisz być online, żeby pograć w pasjansa. Ale to jest może 5-7% rynku.***

Zdaje się, że nawet mniej...

9kier: *Szkoda, że na 20-30 interesujących mnie gier z każdego miesiąca na GOG-u pojawia się co najwyżej kilka.*

Reszta przyzwyczaiła nas do myśli: „nic naprawdę nie jest twoje".

MrJedi: *I stawiam genetycznie modyfikowaną mandolinę z chłodnicą, że to nie koniec. Zawsze znajdzie się jeszcze coś, co można zabrać.*

Czwarty cios – zalew AI-slopu. To, co się dzieje na platformach dystrybucji, to jest ka tragedia. Steam dzisiaj to śmietnik, wysypisko, na którym musisz przekopać się przez tony gówna, żeby znaleźć coś godnego uwagi. Codzienne premiery „gier" robionych w 3 dni przez jednego gościa, który wpisał trzy prompty do Midjourney, wygenerował dialogi w ElevenLabs i wrzucił to na jakiś generyczny asset pack z Unity. Zero duszy, zero pomysłu, same generyczne postacie, generyczne questy „przynieś-podaj", generyczne wszystko. Czyż nie dokładnie tak samo wyglądało to w 1982-83?***

Też wtedy robili gry za pomocą AI? :)

9kier: *I wrzucali na Steama, zanim powstał?!*

Setki gównianych gier robionych na kolanie. Zero kontroli jakości, zero wstydu. Zrobić, sprzedać, zarobić. Szybko, jak najszybciej, głupi ludzie to kupią. Wiemy, jak się skończyło: totalny krach, rynek gier w USA praktycznie zniknął na kilka lat, a niesprzedane gry zakopywali na pustyni. Dzisiaj dzieje dokładnie to samo, tylko w 4K i z ray tracingiem, żeby śmieci ładniej lśniły. Liczba tytułów jakie pojawiły się na Steamie przekroczyła 70 tysięcy w zeszłym roku, jeśli dobrze pamiętam. 70 ka tysięcy!!!***

Eeee, coś tu ci się pomerdało. W sumie jest ich ze 100 tys., z czego w 2025 pojawiło się 20 tys.

CormaC: *Według danych serwisu SteamDB w 2025 roku na Steamie ukazało się 21 515 gier, czyli o ok. 3 tys. więcej niż w 2024 i o ok. 7,5 tys. więcej niż w 2023. Przyrost jest niesamowity.*

Większość to śmieci, których nikt nigdy nie uruchomi, projekty-widma, które tylko zaśmiecają serwery Steama. I na koniec – same gry AAA są teraz... puste. Wydmuszki. Bezpieczne sequele numer 17, mechaniki recyklingowane z 2012 roku (ile razy można wspinać się na wieżę, żeby odsłonić mapę?!), checklisty zamiast żyjącego świata, gameplay zaprojektowany pod battle pass i FOMO, żebyś broń Boże nie przestał się logować. Duże studia boją się ryzyka bardziej niż Trump akt Epsteina. Wszystko musi być skrojone pod statystycznego gracza, czyli pod nikogo. Oczywiście, raz na jakiś czas trafia się perełka – Clair Obscur: Expedition 33 mnie dosłownie uratowała w 2025. Jedna gra w tamtym roku, w którą grałem z prawdziwym zaangażowaniem, gdzie czułem, że twórcy mieli wizję, a nie tylko arkusz Excela przed oczami. Poczułem się jak za Starych Dobrych Czasów. Na jakieś góra 40 godzin...

U mnie może nie była jedyna, ale chyba jedna z niewielu...

CormaC: *Spierałbym się, czy* Clair Obscur *jest grą AAA, bo powstało dużo skromniejszymi siłami i nakładami finansowymi niż np.* Assassin's Creed Shadows. *To raczej AA, co oczywiście nie zmienia faktu, że pozamiatało.*

Ale to wyjątek, który potwierdza regułę. Reszta to chłam albo kolejne „AAA" które wyglądają pięknie, ale po 10 godzinach masz dość.

Chyba nieco za bardzo desperujesz, ale rozumiem, co chcesz przekazać. Jest sporo chłamu, owszem, lecz jak dla mnie „indyki" ratują sytuację... trochę.

CormaC: *Bolesny problem z „indykami" jest taki, że wiele perełek ginie w tłumie, bo nie ma szansy przebić się bez dużych nakładów na marketing. Przykład: w aktualnym* Retro *(#10) zrecenzowaliśmy* ChainStaffa *(oldskulową strzelanko-skakankę, która zachwyciła i Morasia jako recenzenta, i mnie, kiedy odpaliłem ją zachęcony jego tekstem) tylko dlatego, że dostałem informację prasową o nim, i to akurat w momencie, gdy miałem chwilę na spokojne przeczytanie maila i obejrzenie zwiastuna. Inaczej prawdopodobnie nie dowiedziałbym się nawet, że ta gra istnieje. Na Metacriticu jest łącznie 10 recenzji podzielonych na dwie platformy – i są to oceny z mniejszych serwisów, bo te duże zgodnie* ChainStaffa *zignorowały. Smutne, ale taka jest rzeczywistość większości twórców niezależnych.*

Mobilnych gier w ogóle nie ruszam. Tam rządzą jeszcze bardziej bezwzględne zasady. Psycholodzy pracują ramię w ramię z programistami, żeby wycisnąć z ciebie ostatni grosz. Podsumujmy: mamy rok 2026. Droższy sprzęt, droższe gry, brak realnej własności, zalew taniej, generowanej treści i brak odwagi twórców.

9kier: *To ostatnie tyczy się głównie mainstreamu.*

CormaC: *Ale tak serio to obecnie gry są dla nas, Polaków, bez porównania przystępniejsze cenowo niż ćwierć wieku temu. To zresztą jeden z kilku powodów, dla których w* CDA *nie ma już „pełniaków".*

Jak dla mnie mamy już - niemal - powtórkę z 1983. Wszystkie czerwone flagi są podniesione. To pielnie tak samo, tylko bardziej, bo rynek jest teraz wielokroć większy. Nie wiem kiedy ale obstawiam, że na bank przed 2030. Chyba, że wcześniej pie***lnie wszystko. A ja po prostu... jestem zmęczony. Nie wierzę w happy--end , nie wierzę w „odrodzenie przez indie".***

9kier: *Dlaczego?*

Będę patrzył, jak to wszystko się wali w cholerę. I będę potem tańczył na zgliszczach starego świata jak Grek Zorba, podśpiewując „jaka piękna katastrofa". To mówiłem ja -

Prorok Lebioda

Cóż za apokaliptyczna wizja. Muszę powiedzieć, że też od dawna głoszę, iż to pieprznie. I w sumie powinno. I nawet mnie to nie ruszy. Mam taką górę wstydu, że zanim ogram połowę, to pewnie powstanie coś nowego, oby lepszego.

9kier: *A taniec na pięknych zgliszczach to akurat cudowna wizja, która bardzo do mnie przemawia. Dołączę do Ciebie i razem potańczymy!*

Listocepcja

Cześć Redakcjo, dziś mój przyjaciel Mikołaj podzielił się ze mną przemyśleniami nt. znaczenia CD-Action w jego życiu (wiadomość opatrzona była zdjęciem z najnowszym numerem Waszego czasopisma). Na moją propozycję, by przesłał Wam swoje wynurzenia, odparł: "Ja pukam, ty wchodzisz". Cóż, skoro wykonał już pierwszy ruch, to ja otwieram drzwi:

„»Well, that was quite a ride...«
Taki oto tekst pojawił mi się dziś w głowie jako kandydat do pojawienia się na moim nagrobku.

W drodze do pracy rozmyślałem o ludzkiej śmiertelności, przemijaniu. O tym jakie cele w życiu sobie stawiałem. Tona pytań: czy jestem dobrym człowiekiem? Jak sprawdzam się w najważniejszej dla mnie roli taty dwójki wspaniałych dzieci? Jaki będzie kolejny rok? Jak oceniam te dotychczasowe 34 lata życia?

Tego typu zagadnienia dość często zajmują moje myśli, obciążając niejako układ nerwowy oraz szeroko rozumianą odporność psychiczną.

W jej wzmacnianiu pomagają m.in. różnego rodzaju rytuały, które mogą być pewną wartością stałą w Naszym życiu. Poranna kawa, popołudniowy spacer, wieczorne czytanie książki. Oczywiście na przestrzeni lat te rytuały mogą się zmieniać: zmieniać, wręcz tracić na wartości...

...ale, na Boga/-ów, czytanie CD-Action robiąc symboliczną „dwójkę" smakuje tak samo idealnie od 25(?) lat.

Pozdrawiam serdecznie, Mikołaj"

I ja również

Konrad

Moraś: *Też zdarza mi się czytać* CDA *na sedesie. Czasami nawet w pracy!*

CormaC: *Doceniam umieszczenie słów „dwójkę" i „smakuje" obok siebie.*

List w liście, tego w *CDA* jeszcze nie było. Ale jeśli myślisz, że wykpisz się zacytowaniem listu od kumpla, to się srodze mylisz. Do następnego numeru masz napisać list, a jak nie, to wzywam twoich rodziców na rozmowę ostrzegawczą. Jasne?!

MrJedi: *Ja też ostrzegam. Dywanik Smugglera to prawdziwa trauma. Nie chcesz się turlać w jego mięciusiej puszystości, żeby potem pisać ręcznie wypracowanie na temat sprężystości każdego z włókien osobno.*

Laurka, lauerczka

Siemanko! Muszę się tu przyznać. Znalazłem legalny sposób na łamanie prawa. Prawa fizyki, tego co mówi że podróż w czasie wstecz jest niemożliwa - a służy mi do tego retro. Retro gry, retro sprzęt, no i oczywiście retro prasa, CD-Actiony z przełomu wieków między innymi - pieczołowicie kolekcjonowane, ale i regularnie celebrowane. Przy dobrze dobranej mieszance, to retrogaming - jak mało które inne medium - potrafi wyzwolić w człowieku te same wrażenia, co w czasach swojej młodości. To proste; o ile maminy przepis na świątecznego karpia co wigilię trochę ewoluował i rezultat dziś tylko luźno przypomina ten sprzed ćwierćwiecza, tak drzewo technologii z Age of Empires nie zmieniło się w tym czasie o bit, a słowa wydrukowane w jego recenzji do dzisiaj zajmują te same miejsca na papierze (inne wpadki i krindżuwy też, no ale nie myli się ten co nic nie robi).

Tak więc oprócz regularnych powrotów do tytułów sprzed lat, równie regularnie wracam do dawnych numerów CDA, bo jej, te 30 lat to skarbnica nie tylko faktów, nie tylko recenzji, ale przede wszystkim emocji - tych przelanych na papier przez redaktorów, ale i tych, którymi "wszyscy" w giereczkowie żyli (a uzewnętrzniali się w Action Redaction, zinach i kącikach, czy w dawno zapomnianych rubrykach pokroju Pomocnej Dłoni); przesadzonym hypem na kolejne Tomb Raidery, oczekiwaniem na wiecznie opóźnionego Duke Nukem Forever, czy lekkim rozczarowaniem GTA2.

A ja te powroty do archiwalnych numerów polubiłem, bo te emocje są w nich zaklęte na dobre i nie trzeba wiele, by znowu na chwilę pożyć tym, co poruszało nas u schyłku XX wieku, skrzętnie omijając ówczesne bolączki (jakże odległe i przyziemne z dzisiejszej perspektywy się wydają!).

Niechaj więc się to toczy nadal. Niechaj recenzenci orają kaszankę i winszują wielkim tytułom, felietoniści dzielą się przemyśleniami, niechaj w AR się prostuje antyfanów i stronę dalej wbija szpile korporacjom. Bo to, jak to się kręci - wraz z łebsajtem, jutubem, wydaniami specjalnymi - robi dobrą robotę (a że czasem w AR się pojawiają listy od przedstawicieli wyraźnie młodszych pokoleń, wnioskuję że jeszcze nie jest tak, że CDA to niszowa rozrywka dla bańki wymierających właśnie dinozaurów).

Moraś: *Spielberg udowodnił, że jak dinozaury wymrą, to można ogarnąć sobie nowe. Dzięki temu będziemy żyć wiecznie. To znaczy nie my, bo my umrzemy, ale magazyn nie umrze. W sensie: bo nie może, bo to przedmiot. Yyy, wiesz, o co chodzi...*

W dawnych czasach urodzinowy numer oznaczał najgłośniejsze pełniaki, dodanego tipsomaniaka albo inny gadżet, a może nawet Smugglera mówiącego ludzkim głosem, już z okładki biło świętowanie. Skoro wszyscy choć trochę dojrzeliśmy, to przywróćmy normalny szyk świętowania urodzin i pozwólcie, że to jednak ja głośno powiem solenizantowi: po prostu STO LAT! Trzymać i nie poprzestawać (a najstarszym z redaktorów - nie myśleć o emeryturze, bo na niej człowiek gnuśnieje).

Gdy czytam te słowa, mam do emerytury równo 950 dni, a gdy czytacie je wy, to jeszcze mniej. Licznik tyka...

Niech te emocje zapisują się nadal na papierze, żeby za kolejne 30 lat było do czego wracać.

PS Tylko dyskobola żal. Więc i jego zdrowie Wasze zdrowie!

Radosław Kołodziej

MrJedi: *Dyskobol poszedł szukać dysku i nie wrócił. Wspominał coś półgębkiem o huzarach.*

Moraś: *A ja słyszałem, że coś mu wyskoczyło.*

Where płytka?

Witam. Chciałem zapytać czego ta gazetka kosztuje aż 35 zł. I czy dalej wydajecie jakiś gry na płycie. Jak byłem młody to zawsze kupiłem sobie te gry które zawsze mi zainteresowały.

Wczoraj byłem akurat w stokrotki za zakupy i widziałem gazetkę CD action za aż 35 zł. Tylko nie widziałem czy było dołączana jakiś płyty z gierkami. Pozdrawiam

Michałek 1

Poniewasz moja willa na karaibach poczebuje basenó. Gry wyjdajemy nadal na pytach winylowyh. Mósisz paczyć uwarzniej na tom gazetkę cidiekszyn. Pozdrawiam.

MrJedi: *Mam wylew.*

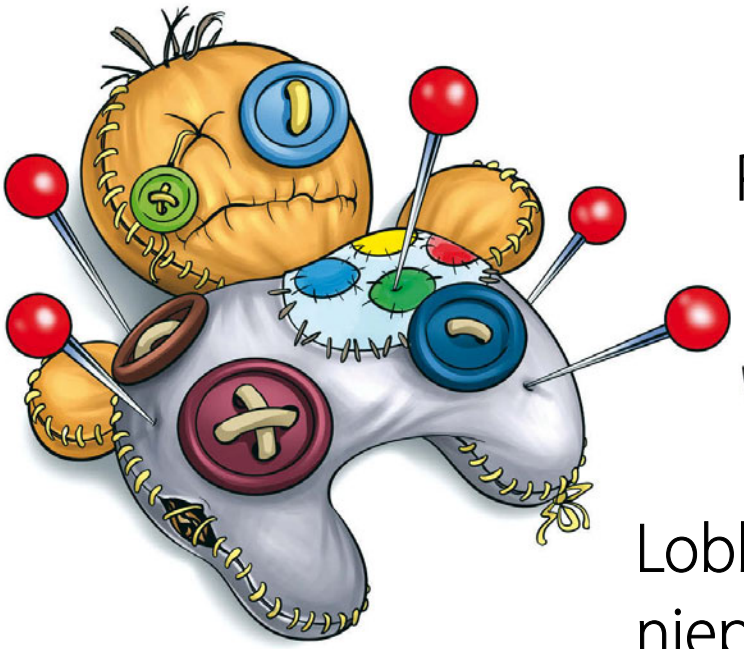
Moraś: *Nie ma już płytek, bo się skończyły.*

CormaC: *Nie mogę doczekać się Michałka 2.*

NA LISTY ODPOWIADALI SMUGGLER, MRJEDI, 9KIER, MORAŚ I CORMAC.

ZILUSTROWAŁ MAREK LENC.

Listy publikujemy, zachowując oryginalną (a czasami bardzo oryginalną) pisownię.



Przegląd Kwartału Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

„Ubisoft szuka pracowników biegłych w obsłudze AI". A za rok czy dwa: „Rzeczywiście, musimy z ubolewaniem przyznać, że w grze znalazły się elementy wygenerowane przez sztuczną inteligencję. Ale to były tylko placeholdery przeznaczone do usunięcia w dalszym cyklu produkcyjnym, które przeoczono. Przepraszamy za to niezamierzone działanie". Albo jakoś tak.

Piranha Bytes zamknięto dwa lata temu. Pracujący w nim Björn oraz Jenny Pankratzowie nie poddali się jednak i założyli Pithead Studio. A teraz wydali swoją pierwszą grę – *Cralon*. Ujmijmy to tak: osoby, które podjęły decyzję o likwidacji „Piranii", najwyraźniej wiedziały, co robią. Czego nie można chyba powiedzieć o autorach *Cralona*.

91-letnia kobieta nie odbierała żadnych telefonów przez cały dzień, więc zaniepokojona rodzina poprosiła policję o sprawdzenie jej stanu. Gdy funkcjonariusze przyjechali, znaleźli ją w dobrej formie, kompletnie pogrążoną w ulubionej grze wideo. To się nazywa pasja! Poza tym te durne i nieobyte z technologią prawnuki najwyraźniej nie rozumieją, że gry online nie da się zapauzować. :)

210 zł za remake tytułu liczącego ćwierć wieku? Fani *Gothica* wytykają twórcom, że polska cena jest zbyt wygórowana, a do tego „o 40% wyższa od średniej". No nie wiem, o co im chodzi z tą „wyższą od średniej", bo jak dla mnie to wszystko właśnie średnio wygląda...

Posiadacze PS5 narzekali na poważne problemy w *Starfieldzie*, m.in. na to, że gra nieustannie się wiesza. Bethesda odpowiedziała na skargi w sposób dość specyficzny. Post zaczyna się następująco: „Dziękujemy za podzielenie się wrażeniami ze swoich przygód w Zasiedlonych Układach w ten weekend – z wielką przyjemnością o tym czytaliśmy!". Hm... Z przyjemnością czytaliście, jak ludzie wieszają na was psy (Bugthesda, *Starfailed*!) i wytykają wam brakoróbstwo? W każdym razie na pocieszenie zostaliśmy oświeceni: „Jesteśmy świadomi zgłoszonych problemów z crashami na PS5". Bo wcześniej nikt w Bethesdzie tej gry na PlayStation 5 nie odpalił, a szczególnie testerzy, no nie?

Naughty Dog uruchomiło specjalny program, który wymaga od pracowników zaliczania co najmniej ośmiu nadgodzin tygodniowo. W ramach przyspieszenia prac nad grą *Intergalactic* (zapowiadaną jako „najambitniejszy i największy projekt studia") zwiększono również wymóg obecności w biurze – z trzech dni w tygodniu do pięciu. Za moich czasów to się nazywało „crunch", ale teraz to pewnie tylko strategiczny, wysokowydajnościowy tryb hyper-engagement zespołu, w którym następuje optymalizacja alokacji zasobów ludzkich poprzez tymczasowe rozszerzenie okna operacyjnego poza standardowe KPI godzinowe.

Oglądającym YouTube'a na telewizorach zaczęły się wyświetlać niepomijalne, 90-sekundowe reklamy. Firma wyjaśnia, że to jakiś błąd, bo nie oferuje takiego formatu spotów, i będzie to sprawdzać. Tak, błąd... Wierzymy tak jak z tymi grafikami AI udającymi placeholdery, prawda?

PS Zapewne reklamy miały trwać zaledwie 85 sekund.

Twórca *Samsona* skrytykował obecny stan sektora gamingowego, twierdząc, że liderzy korporacji „spuszczają wszystko w toalecie", a on sam miał dość raczenia odbiorców niskiej jakości grami i był zmęczony „łykaniem całego gówna, którym karmi nas branża". Tja. I dlatego zaserwował tytuł, który okazał się, delikatnie rzecz ujmując, taki sobie?

Valve podobno szykuje ciekawą niespodziankę dla steamowych graczy. Platforma ma informować o tym, jak będzie działać dana gra na naszym sprzęcie (frame rate). W moim przypadku zapowiada się na stały tekst: „Hm, marnie. Zrób upgrade albo co".

Nie tylko my mamy dość AI. Wydawca *GTA VI* zwolnił zespół odpowiedzialny za sztuczną inteligencję. Kurde, to dopiero pech, żeby stracić pracę nie przez AI, która robi za ciebie gry, tylko dlatego, że zajmujesz się AI, która ma robić za ciebie gry.

Twórca *Minecrafta*, Markus „Notch" Persson, uważa, że każdy autor gry powinien sam opracować do niej silnik, a nie korzystać z gotowych, bo to pójście na łatwiznę, a przy okazji ogranicza pomysłowość. „Pisarze nie pobierają szablonu fabuły do swoich książek, aby następnie sprawdzić, jak bardzo mogą być kreatywni w ramach tych ograniczeń. Zamiast tego zaczynają od zera. Ty też tak możesz. Nie jest to trudne (w porównaniu ze zrobieniem całej gry), a pozwala projektować bardziej interesujące produkcje". A jeśli tego nie potrafisz, to jesteś „jak szef kuchni umiejący przygotować tylko mrożoną pizzę". Osobiście uważam, że to zatrzymanie się w pół drogi. Prawdziwy programista powinien pisać kod tylko w samodzielnie stworzonym języku programowania.

Gracz utracił 15-letnie konto PlayStation z setkami platynowych trofeów, bo przeprowadził się do innego rejonu świata. A Sony nie

Projektant Highguarda podał powód porażki gry. „To ... - CD-Action

cdaction.pl › newsy › projektant-highguarda-podal-powod-porazki-gry-to-byla-najwazniejsza-rzecz-…

Wczoraj Powodów porażki Highguarda można by pewnie wymienić wiele, jednak byli pracownicy odpowiedzialnego za tytuł Wildlight Entertainment podali jeden konkretny.

Napisałem artykuł o historii gry *Highguard*. Chcecie go przeczytać? Proszę: „Premiera 26 stycznia, zamknięcie serwerów 12 marca". Szybko poszło.
PS A powyżej macie prawdziwą przyczynę porażki tej produkcji. :)

pozwala zmienić regionu konta; raz przypisanego adresu nie da się zmienić i nie ma przebacz. Support jako rozwiązanie sugeruje... usunięcie aktualnego profilu i zarejestrowanie nowego. A 15 lat gromadzenia osiągnięć? Sayonara.

Ed Fries, były szef Microsoft Game Studios i współtwórca Xboksa, komentuje zmiany na szczycie firmy. „Nie przywiązywałbym do tego *(kto teraz rządzi – dop. Smg)* aż takiej wagi". No fakt, marka wyraźnie zdycha, więc czy to ważne, kto konkretnie złoży ją do grobu?

„PlayStation 6 może być drogie". Zadziwiający to news w obecnych czasach, przyznacie. Myślę, że równie mocno zaskoczę was też tezą, że w tym roku po lecie prawdopodobnie nastąpi jesień. A zimą czekają nas krótkie dni. Ale zachowajmy optymizm, a nuż się to nie sprawdzi...

Bungie ponoć chce rozwijać *Marathon* przez wiele lat. Mhm. W korpomowie „wiele lat" oznacza tak naprawdę „dłużej niż rok... no chyba że nagle spadnie popularność gry". Albo „dopóki nas nie zwolnią". Takie czasy.

W branży gamingowej jest obecnie gorzej niż w trakcie krachu sprzed ponad 40 lat. John i Brenda Romero ostrzegają: „Byliśmy tam w czasach kryzysu w latach 80., a teraz zdecydowanie wygląda to jeszcze marniej". Szczerze mówiąc, czekam, aż to wszystko pieprznie i zacznie się od początku. Może być wtedy tylko lepiej.

Andrzej Sapkowski stawia sprawę jasno: „Książka nie może kosztować więcej niż pół litra wódki". Czyli znając życie, ceny wódki gwałtownie wzrosną. Pamiętacie jeszcze, jak rozkminialiśmy, że cyfrowa dystrybucja będzie oznaczać odczuwalny spadek cen książek i gier, bo w przypadku ich elektronicznych wersji odpadną koszty transportu, marże pośredników, a do tego stanieje produkcja? Oj, głupi byliśmy, głupi i naiwni...

Google opracował technologię zmniejszającą zużycie RAM-u przez AI nawet sześciokrotnie. (W efekcie akcje Micronu, producenta RAM-u, spadły o 20%). Swoją drogą, dlaczego sztuczna inteligencja sama nie wymyśliła, jak zredukować swoje zapotrzebowanie na pamięć?

Ukończenie wyjątkowych gier może wywołać rodzaj depresji – odkryli nasi naukowcy. Może?! To odkrycie pokroju tego, że jak się człowiek walnie mocno młotkiem w palec, to MOŻE potem odczuwać silny ból i przeklinać. Rzekłbym, że przejście *Wiedźmina 3*, *Red Dead Redemption II*, *Mass Effecta 3* albo innej wielkiej gry tylko u niektórych NIE wywoła takiego uczucia... I takich ludzi należy szczerze żałować.

GTA VI powinno kosztować więcej, by ratować rynek gier – tak przynajmniej twierdzi analityk Bank of America. Tja. A potem inni też będą mogli żądać tyle za swoje produkcje, bo teraz im się ponoć budżety nie spinają przy 70 dolarach za tytuł, a sami boją się podwyższyć ceny... Rynek gier i konta producentów to chyba nie to samo... Ale spoko. Proponuję 250 baksów od sztuki. Nie ma się co pierniczyć. Wszystko dla dobra branży! Gracze wytrzymają!

Reżyserem ekranizacji *Call of Duty* został niejaki Peter Berg. Przypomnijmy, co 13 lat temu mówił o tego typu grach i lludziach spędzających przy nich czas: „Żałosne. Żałosne. Odważni tylko przed klawiaturą (...). Uważam, że każdy, kto siedzi i godzinami gra, to słabeusz. Wyjdź z domu, zrób coś". Chyba po latach poczuł *Call of Money* i odmieniło mu się. W każdym razie nie wróżę sukcesu. ***[Smuggler]***

ŚLEDZIU NA ZAGRYCHĘ

DODATEK ROCZNICOWY

CZYTAJ DALEJ

CD-ACTION®

30

DODATEK ROCZNICOWY

30 LAT CD-ACTION

KLARA URODZINOWO

eprasa.pl f718986413

INFARKT W GRZE

Jerzy „Mac Abra" Poprawa

W REDAKCJI OD *CD-ACTION* 02/1996

Na 30-lecie pisma postanowiliśmy dać wam okazję do ponownego spotkania ze „starą gwardią" – ludźmi przez lata pracującymi w *CDA*, którzy oddawali mu kawał swojego życia, nerwów i zarwanych nocy – aby podzieliła się swymi wspomnieniami i refleksjami. **Spoczął na mnie miły obowiązek skontaktowania się z osobami już niewidniejącymi w stopce redakcyjnej**, ale nadal pozostającymi w naszej pamięci; takimi, które odcisnęły ślad w historii naszego pisma.

Nie było to takie proste. Z niektórymi kontakt urwał się już bardzo dawno temu (Agnieszka Siejka, Lord Yabol) i – niestety – nie udało mi się do nich dobić. Ale wszyscy pozostali ekskszynowcy zareagowali na tę propozycję z entuzjazmem, co szczerze mnie wzruszyło. No, prawie wszyscy. Jedna osoba miała początkowo spore wątpliwości i opory (do tego jeszcze wrócimy), lecz ostatecznie też dała się namówić.

A potem zaczęła się jakże dobrze mi znana redakcyjna młócka, czyli nieustanne nękanie autorów o obiecane teksty w rytm zegara nieubłaganie odmierzającego czas do deadline'u. Wiecie, klimaty w stylu: „Allor, screeeeenyyy!". Albo: „Ej, za dwa dni wysyłka!", „Tydzień temu obiecałeś, że jutro będzie!", a w odpowiedzi: „Już wysyłam, tylko poprawię ostatni akapit"(*).

...I tak przez trzy dni. I jak to bywa, spora część zrzuciła materiały na ostatnią albo przedostatnią chwilę, a parę z owych deklarowanych felietonów pozostało na etapie deklaracji, nad czym ubolewam. No ale takie jest życie. Tu coś komuś ważnego wypadło (np. nagła konieczność szukania nowej pracy...), tam ktoś zrezygnował, bo nie mógł znaleźć odpowiednio dobrego tematu na rocznicę, a ktoś inny się zwyczajnie nie wyrobił: obowiązki, dzieci, pies zachorował, wizyta teściowej... Znacie te scenariusze. Cóż, jak zawsze z tą ekipą. :)

Tak czy inaczej, macie tu **jubileuszowe refleksje sporej części dawnego zespołu oraz teksty weteranów**, od paru dekad nadal ciągnących ten wózek. Na deser natomiast felietony dwóch osób, których pewnie się tu nie spodziewaliście.

Pierwszy z tych autorów to Witold Zagrodny, współwydawca *CD-Action* jeszcze z czasów Silver Sharka. W swoim tekście podzielił się kilkoma ciekawostkami związanymi z początkami magazynu. O pewnych rzeczach prawdopodobnie nie mieliście dotąd pojęcia. Ja zresztą też!

Drugą z tych osób jest Zbyszek „Zibi" Bański. To właśnie on miał opory, kiedy poprosiłem go o felieton, gdyż uważał, że jest w redakcji persona non grata. Ja wszelako twierdzę, iż – niezależnie od wszelkich żali i pretensji, jakie możemy do niego żywić, a tych „trochę" na pewno się nazbierało – nie można go po prostu ordynarnie „wygumkowywać" z historii *CD-Action*, niczym bolszewicy Jeżowa na fotce ze Stalinem.

Świętowanie 30. urodzin bez niego byłoby moim zdaniem zwyczajnie nieuczciwe. Zibi to nie tylko Sauron, którego złowrogie Oko nieustannie omiatało redakcję; to nie tylko mroczny Darth Vader siekący redakcyjnych rebeliantów mieczem świetlnym oraz niszczyciel naszych marzeń i planów, jak wynikałoby to z rozmaitych wspominek. Jak wszyscy wiemy, istnieje „dark side of the moon", lecz jest też „light side of Zibi".

Chcę więc tu powiedzieć, że gdyby nie on, nie świętowalibyśmy dziś 30-lecia *CD-Action*. Ba, nawet 10-lecia. A całkiem możliwe, że i 5-lecia. Taka jest prawda, czy się to komuś spodoba, czy nie. To jego energia i zaprowadzony żelazną ręką dryl zmieniły wysokonakładowy fanzin – jakim było *CDA* w okolicach 1997 roku – w poukładane i profesjonalne, jak na owe lata, pismo dla graczy.

A to wcale nie koniec jego zasług, m.in. wiele znakomitych „pełniaków" trafiło na nasze covery dzięki „podchodom" i kontaktom Zibiego. I to dzięki niemu w 2002 **nie przeniesiono *CD-Action* do Warszawy, gdzie robiłaby je już zupełnie inna ekipa, jak pierwotnie planował Bauer**. Tak, tak... Takie mieli zamiary. Więc oddajmy tu cesarzowi, co cesarskie!

A teraz już zapraszam do lektury. Hmm... Jak to kiedyś kończyłem wstępniaki? A, już wiem.

Miłej lektury! Dobrej zabawy!
Jerzy „Mac Abra" Poprawa

Jerzy Poprawa

(*) Gwoli jasności: to akurat nie Allor powiedział. A kto? Tego nie zdradzę. Domyślcie się. :)

eprasa.pl f718986413

Młode Konie w FPP Zone

Wojciech „Blood" Tarczyński
WSPÓŁPRACOWNIK *CD-ACTION* W LATACH 1999-2002 I PONOWNIE OD 2025

Dawno, dawno temu, za górami, za lasami los wysłał mnie do siedziby magazynu *CD-Action*. Miałem wtedy 14 lat i codziennie grałem w FPS-y.

Był marzec albo kwiecień 1999 roku. Kolega z podstawówki namawiał mnie, abyśmy odwiedzili redakcję – bawił się językiem programowania Pascal i marzył o publikacji programu na płytce dołączanej do magazynu. Samo ***CD-Action* czytałem od jakiegoś czasu i bardzo podobało mi się, że wrzucają na CD dodatki do strzelanek FPP**.

Jak pewnie sami wiecie, pod koniec lat 90. dostęp do internetu wyglądał zupełnie inaczej niż teraz. Niemal każdy chętny musiał korzystać z modemu 56k i połączeń telefonicznych, a więc ściągniecie nawet 20 MB mapek do ulubionej gry stanowiło spory problem.

Po szkole pojechaliśmy do redakcji. Znajdowała się na pierwszym piętrze niskiego budynku, niemal wszyscy redaktorzy siedzieli w wielkiej sali. Praktycznie nikt nie spojrzał na dwóch stremowanych małolatów, którzy cichutko powiedzieli: „Dzień dobry, my mamy coś na płytkę". Podszedł do nas przyjazny facet, przywitał się i przedstawił jako Jerzy Poprawa. Wziął dyskietkę od koleżki, a ja – nie wiem dlaczego – palnąłem coś w stylu: **„He, he, fajne pisemko macie, szkoda, że kącik FPP na płytce nie jest bardziej rozbudowany", na co Jurek z miejsca odparł: „To zrób nam coś lepszego"**.

Domyślacie się pewnie, jak ten tekst zadziałał na wyobraźnię 14-latka. Zwłaszcza że od jakiegoś czasu uczyłem się HTML-a z kursów w *Słowie Polskim*(*). Połączyłem moją miłość do strzelanek z podstawowymi umiejętnościami robienia stron WWW i w ciągu kilku miesięcy powstał premierowy numer *FPP Zone*. Co ważne, był to pierwszy tego typu dodatek na płytce pisma – *Tawerna RPG* czy *ActionMag* wystartowały kilka miesięcy później. Moja praca została udostępniona na CD dołączonym do 39. wydania magazynu (08/1999) z piękną (Smuggler mówił, że najgorszą w historii) okładką z Melem Gibsonem z filmu *Braveheart – Waleczne Serce*.

FPP Zone na CD nie był moim jedynym debiutem – napisałem też do papierowego magazynu tekst na jedną stronę z prostymi poradami dotyczącymi grania po sieci w *Quake'a II*. Dzisiaj nie potrafię przeczytać tego bez poważnego bólu zębów, ale ponad 26 lat temu publikacja stanowiła dla mnie niesamowite przeżycie. Pamiętam drogę z kiosku i wielką dumę, że moje wypociny mogły się pojawić w ulubionym magazynie. Było to warte tego stresu, który towarzyszył mi przy pierwszych wizytach w redakcji. Kilku redaktorów okazało się super pozytywnymi ludźmi (m.in. złoty Gem), a comiesięczne dostarczanie tekstów i *FPP Zone* na płytce wspominam do dziś.

Wiecie, że szybciej było wtedy przywieźć do redakcji 15 dyskietek z materiałami, niż wysyłać to mailem? Nagrywarki płyt jeszcze nie miałem i pewnego razu pędziłem na ostatnią chwilę (bo deadline!), a jedna z dyskietek nie działała. Na dodatek strasznie wówczas lało, nie jeździły tramwaje i ogólnie akcja jak z jakiegoś dramatu. Cóż, później zawsze robiłem kopie zapasowe.

26 lat temu publikacja w *CDA* była dla mnie niesamowitym przeżyciem.

Na płytce w pewnym momencie było już kilka cyfrowych magazynów.

FPP Zone na CD nie był moim jedynym debiutem – napisałem też do papierowego magazynu tekst na jedną stronę z prostymi poradami dotyczącymi grania po sieci w *Quake'a II*. Dzisiaj nie potrafię przeczytać tego bez poważnego bólu zębów, ale ponad 26 lat temu publikacja stanowiła dla mnie niesamowite przeżycie. Pamiętam drogę z kiosku i wielką dumę, że moje wypociny mogły się pojawić w ulubionym magazynie. Było to warte tego stresu, który towarzyszył mi przy pierwszych wizytach w redakcji. Kilku redaktorów okazało się super pozytywnymi ludźmi (m.in. złoty Gem), a comiesięczne dostarczanie tekstów i *FPP Zone* na płytce wspominam do dziś.

Wiecie, że szybciej było wtedy przywieźć do redakcji 15 dyskietek z materiałami, niż wysyłać to mailem? Nagrywarki płyt jeszcze nie miałem i pewnego razu pędziłem na ostatnią chwilę (bo deadline!), a jedna z dyskietek nie działała. Na dodatek strasznie wówczas lało, nie jeździły tramwaje i ogólnie akcja jak z jakiegoś dramatu. Cóż, później zawsze robiłem kopie zapasowe.

Samo zbieranie materiałów do *FPP Zone* też bywało hardkorowe – przez miesiąc redaktorzy *FZ* (czytaj: najczęściej czytelnicy, którym chciało się pisać) przysyłali mi różne teksty, a ja dzień, dwa przed oddaniem numeru składałem wszystko i dostarczałem do siedziby *CDA*. Wpakowanie tego w HMTL-a i zrobienie grafik (Paint Shop Pro + font Treefrog, bejbe!) zajmowało mi przeważnie całą niedzielę i zahaczało o poniedziałkowy poranek. **Kilka razy przychodziłem do redakcji po zarwanej nocy, ale z satysfakcją, że kolejny *FZ* ukaże się na płytce.**

30 lat *CDA*, piękna sprawa. Czuję się prawie jak ten dziadek z reklamy Werther's Original (którą, jak na ironię, pewnie tylko same Stare Konie jeszcze pamiętają). Na 60-lecie opowiem wam o tym, że były kiedyś plany na osobny magazyn lub numer specjalny wyłącznie z grami FPP, nawet miałem całe menu na płytkę zaprojektowane. To do przeczytania za trzy dekady! **|CDA|**

(*) Dolnośląski dziennik wydawany w latach 1945-2004.

eprasa.pl f718986413

Print's not dead

Kamil „Berlin" Krupiński
REDAKTOR *CD-ACTION* W LATACH 2010-2018

Kiedy zaczynałem przygodę w *CD-Action*, powszechną opinią – wśród praktycznie wszystkich, którzy mieli na ten temat jakiekolwiek przemyślenia – było, że „print jest martwy" i czas drukowanych mediów się skończył.

Nikt nie miał wtedy jeszcze pojęcia, jak sensownie zmonetyzować internet – dziesiątki lub setki tysięcy kliknięć brzmiały jednak lepiej niż „w sumie to nie wiemy, czy ktoś to czyta, i nie mamy jak sprawdzić". **Nikt nie wierzył, że ludzie będą chcieli wciąż płacić za przestarzały technologicznie i kalendarzowo papier**, kiedy „to samo" zaczną dostawać w sieci, w dodatku szybciej i za darmo.

Mógłbym tak długo, ale przekazać chcę przede wszystkim to, że moją pierwszą poważną pracę zaczynałem jako młodzieniec(*) w medium, które – według mądrzejszych i bardziej doświadczonych ode mnie ludzi – chyliło się ku upadkowi(**). Byłem jednak młodzieńcem niezwykle gniewnym i nie chciałem przyjąć tego do wiadomości – ówczesny prowadzący, MQc, wysłuchiwał więc niekończących się wizji godnych jakiejś naprawdę zawziętej komunistycznej młodzieżówki. A jako że mamy do czynienia z rocznicowym numerem *papierowego magazynu*, który przecież umarł (i zmartwychwstał!), to mogę wam trochę tej samej propagandy przekazać, bo wciąż w nią święcie wierzę.

Kiedy nowoczesne internetowe bagno się stabilizowało, drukowane pisma powoli padały. Łatwiej było powiedzieć, że biznes się nie spinał i nikt się nimi już nie interesował, trudniej przyznać się, iż należało radykalnie zmienić kurs i zacząć dopieszczać tych wciąż zainteresowanych. Druk wymaga od czytelnika cierpliwości – przerzucenie kartki zajmuje więcej czasu niż scrollowanie strony internetowej (i jakieś to takie nieporęczne).

Na przestrzeni lat trochę się tych magazynów uzbierało...

Druk wymaga uwagi – na kartce nic się nie rusza, nie mruga ani nie krzyczy. Druk nie jest natychmiastowy – może więc nie tylko sprawdzać informacje, ale też decydować, które z nich faktycznie warto przekazać. **Druk kosztuje – musi zatem mieć względem siebie wymagania jakościowe, których internet nigdy nie miał.** Druk może też oczekiwać od autorów specjalizacji – demonstrowania wiedzy i kompetencji, na zdobywanie których czytelnikowi brakuje czasu.

Druk wymaga uwagi – na kartce nic się nie rusza, nie mruga ani nie krzyczy.

Układaliście własne hasła z grzbietów *CD-Action*?

W skrócie: druk ma zalety, o których notorycznie się zapomina, nic więc dziwnego, że baza czytelników malała, a wydawnictwa ubijały swoje tytuły hurtem. Mimo wszystko dziś, starszy i mniej gniewny, wciąż uważam, że diagnoza jego śmierci była i będzie przedwczesna – druk nie umarł i nie umrze. On po prostu przejawia tendencję do przesypiania momentów, kiedy powinien szykować się na transformację roli, jaką miałby odgrywać.

I to my, czytelnicy, musimy grzmieć, gdy zobaczymy, że znowu udaje się na drzemkę. Bo **wszystkie zalety druku to zalety, o których my, odbiorcy, ciągle pamiętamy – i dlatego wciąż tu jesteśmy**. Realizowania ich w pełni powinniśmy od ukazujących się jeszcze tytułów wymagać. A przy okazji wyjaśniać tym, co nie mieli szczęścia żyć w czasach przed internetem, dlaczego druk jest ważny – by nie myśleli, że krajobraz mediów musi wyglądać tak źle, jak aktualnie wygląda.

Życzę więc sobie, żeby *CD-Action* trzymało się na rynku kolejne 30 lat i dalej realizowało niedzisiejszą, przestarzałą misję drukowanego pisma specjalistycznego – bo właśnie w tym, że jest niedzisiejszy i przestarzały, tkwi największa siła druku. |CDA|

(*) Miałem 21 lat, kiedy klepałem pierwsze teksty do CD-Action. *Kac nie trwał wtedy minimum trzy dni, a plecy mnie codziennie nie bolały. To były czasy!*
(**) Prawda: pierwsze teksty pisałem do internetowej wersji magazynu, ale ówczesny jej właściciel był jeszcze gorszy i mniej ogarnięty niż ówczesny właściciel wersji drukowanej. Brak nadziei atakował więc z każdej strony.

eprasa.pl f718986413

Marcin „Yasiu" Serkies
REDAKTOR *CD-ACTION* W LATACH 1997-2001

Yasiu od *Diablo II*

Zaczynając współpracę z *CD-Action* pod koniec XX wieku (a byłem wtedy szczylem, małolatem jeszcze w trakcie szkoły średniej), nie przewidywałem, że przyjdzie mi napisać tekst do numeru na 30-lecie...

A jednak! Minęły trzy dekady i magazyn, z którym spędziłem pierwsze lata mojej pracy zawodowej, mimo kłód rzucanych pod nogi przez współczesny świat wciąż się ukazuje. Zmienił się, bo jak śpiewał Waldemar Kasta, wrocławski bard: „Należy się zmieniać, by, jakim jest się, pozostać; aby zostać, trzeba problemom sprostać". Życzę ekipie z tego miejsca, żeby dała radę zmieniać się dalej.

A sam mogę nostalgicznie spojrzeć z perspektywy lat na to, co działo się na przełomie wieków. Wszystko stało się przypadkiem i było wspaniałym doznaniem. Na pewno **szczególne miejsce w moim serduszku zajmują Królestwa Chaosu**, czyli dział, w którym – wraz z Lordem Yabolem i ze wsparciem kolegi Dyzia – pisałem o grach fabularnych, stanowiących w tamtych czasach ważny element mojego życia.

Pisałem dużo, pod swoją ksywą i pod innymi, choćby jako Beerman. Pamiętam *Interstate '76* – chyba pierwszy tytuł, w którym na własne oczy zobaczyłem moc akceleratorów graficznych. *Tony Hawk's Pro Skater 2*, któremu wystawiłem dziesiątkę i mimo że gry deskorolkowe nigdy nie weszły do mojego kanonu, wciąż uważam tę ocenę za sprawiedliwą. Pierwszego *Deus Eksa*, recenzowanego w 09/2000, który wciągnął mnie tak bardzo, iż do tamtego numeru nie napisałem praktycznie żadnego innego tekstu. Wsiąkłem w ten doskonale wykreowany świat, a upływające lata potwierdziły, że to dzieło ponadczasowe.

Przygotowanie recenzji *Diablo II* to była prawdziwa jazda bez trzymanki.

Pisałem dużo, ale redakcyjny światek oraz czytelnicy i tak zapamiętali mnie jako „Yasia od *Diablo II*". A wszystko przez to, że to ja dostałem zaszczytne i trudne zadanie zrecenzowania tej gry – w Irlandii. Z pewnych powodów inaczej się nie dało. I tak oto **znalazłem się w samolocie do Dublina i zameldowałem w luksusowym hotelu, w którym na człowieka bez karty płatniczej patrzyli jak na UFO**. Musiałem zapłacić za pobyt w funtach, a miałem przy sobie tylko złotówki, bo byłem święcie przekonany, że nocleg został ogarnięty przez wydawcę (pozdro, CD Projekt!). Więc gorączkowo jeździłem taksówką po mieście, szukając kantoru skupującego polską walutę. Kierowca nie wiedział, że na razie jemu również nie mam czym zapłacić...

To ja nie rozumiałem, co do mnie mówią Irlandczycy, i to ja odbiłem się od kantoru na lotnisku, próbując kupić nowe wtedy euro – nie udało się, bo chyba funkcjonowały ówcześnie jeszcze tylko w postaci czeków, nie banknotów. To ja **grałem dwa lub trzy dni w *Diablo II* i czułem w kościach, że to rewolucja, że to coś wielkiego**. To ja pisałem recenzję drugi raz, po utracie pierwszej wersji wskutek działania sił wyższych.

I wreszcie – to ja do dziś dnia spędzam sen z powiek księgowym, bo nigdy nie udało mi się tego wyjazdu rozliczyć zgodnie z prawidłami. Wiecie, pogubiłem te rachunki, kwity, faktury i paragony będące dla księgowości świętością, a dla mnie wtedy śmieciami zawadzającymi w kieszeniach. Powiedzieć, że księgowe mnie potem bardzo nie kochały, to nic nie powiedzieć.

Tak wyszło. Przypadek, ale ten przypadek przykleił się do mnie na całe życie. Co zabawne, diabelskie przyciąganie zadziałało, bo pracowałem później nad *Diablo III*, dodatkiem do niego oraz „czwórką". W innej roli, bardziej od środka, lecz *Diablo* to *Diablo*. Tak naprawdę dopiero niedawno zacząłem spotykać młodych ludzi rozpoczynających pracę w giereczkowie, którzy nie wiedzą, o co chodzi z recenzją *Diablo II* w *CDA*. Jeśli to nie oznacza zmiany pokoleniowej, to nie wiem, co oznacza. Jak mawiali starożytni Rzymianie, tak przemija chwała świata.

A na koniec... **każdemu życzę takiego szczęścia – pierwszej pracy, w której będzie mógł realizować swoje pasje** i na tym zarabiać. A ekipie życzę kolejnych 30 lat i skutecznej nawigacji po dzisiejszym rynku mającym coraz mniej szacunku dla papieru. Dzięki, Smuggler, że w 1997 roku mnie w to wciągnąłeś! |CDA|

Wstęp do pamiętnej recenzji *Diablo II*.

eprasa.pl f718986413

Witold „Witek" Zagrodny
WSPÓŁWYDAWCA *CD-ACTION* DO 2002 ROKU

Zerknijmy za kulisy

***CD-Action* ma 30 lat... Szybko zleciało. Przez te trzy dekady napisałem do niego aż jeden raz. Felieton w pierwszym numerze. Chyba więc już pora na drugi tekst...**

Była wiosna 1994, padał deszcz i spotkałem się jak zwykle w niedzielny poranek na giełdzie komputerowej w stołówce Politechniki Wrocławskiej z moim kumplem Jurkiem Kucharzem (czyli Fredem). I on nagle powiedział: – *Ej, a może wydalibyśmy czasopismo o programach shareware na PC?*

Byliśmy młodzi, wszystko zdawało się nam proste i na wyciągnięcie ręki. Powiedziałem więc, że czemu nie. Zostaliśmy wspólnikami (wraz z jeszcze dwojgiem innych ludzi, prowadzących sklep komputerowy w Opolu), założyliśmy wydawnictwo – Silver Shark, a jakże – i szybko przystąpiliśmy do działania. Tak narodziło się *PC Shareware*. Magazyn sprzedawał się dobrze, a że apetyt rośnie w miarę jedzenia, **gdzieś jesienią 1995 padł kolejny pomysł – na stworzenie czasopisma o grach komputerowych z dołączaną do każdego numeru płytą CD**. Co wtedy było czymś w Polsce niespotykanym.

Tutaj było już trudniej, ale w końcu mieliśmy gotowy biznesplan. Potrzebowaliśmy fajnego logo na okładkę, no i tytułu. Pojechaliśmy do Krapkowic, gdzie mieszkał znajomy grafik, Sebastian Dragun, który wyrenderował nam pierwszego dyskobola trzymającego płytę CD (a potem czas jakiś składał *CDA*). Pierwotnie planowaliśmy nazwę *CD-Power*, lecz jak pewnie wiecie, istniało już – w Australii, ale jednak – tak zatytułowane pismo. Nie pamiętam, kto zaproponował *CD-Action*, w każdym razie natychmiast przypadło wszystkim do gustu.

Ostro wzięliśmy się do pracy. Ja zajmowałem się wszystkim, co było związane z biznesową stroną *CDA*, po trochę ucząc się „w biegu" podstaw księgowości, kolportażu, logistyki itd. I dzwoniłem do USA, do twórców słynnych dzieł, jak *Doom* czy *Duke Nukem 3D*, by uzyskać zgodę na zamieszczenie dem ich gier. To było wyzwanie i jednocześnie frajda, gdy słyszałem od np. Carmacka: „... Skąd? Z Polski!? Pismo o grach? Nasze demo na CD? Jasne, powodzenia!".

Zadebiutowaliśmy 1 kwietnia 1996 roku. Z nakładu 12,5 tys. sprzedaliśmy przez sieć kolporterów 9,5 tys. sztuk, nie mając praktycznie żadnej reklamy (poza tą w *Gamblerze*). Pozostałe egzemplarze też się szybko rozeszły, więc pierwszy numer nawet w redakcji był później białym krukiem.

A potem poszło z górki, choć zdecydowanie nie bez problemów. Pewnie nie wiecie, że gdzieś **w okolicach 1997 roku Urząd Skarbowy stwierdził, iż dodawanie do pism płyt CD „budzi wątpliwości"**, czy aby nie są tu naruszane jakieś przepisy odnośnie do VAT-u i czy nie powinniśmy w efekcie zapłacić ogromnej kary. Powiało grozą, co tu kryć. Szczęśliwie jednak w końcu uznano, że wszystko jest zgodne z prawem.

CD-Action miało nazywać się CD-Power, ale takie pismo istniało już w Australii.

Jakiś czas później, pod koniec 1999, nagle stanęliśmy u progu bankructwa – po prostu straciliśmy płynność finansową. Znajdowaliśmy się o włos od sprzedania Silver Sharka wydawcy *Chipa*, ale oferowana przez niego cena była nie do zaakceptowania – i całe szczęście, bo jednak udało się nam wtedy wykaraskać z tych problemów. Niemniej rozumieliśmy, że wydawanie coraz większego *CDA* zaczyna nas przerastać...

W 2001 roku zainteresowanie naszymi tytułami wyraziło wydawnictwo Future Publishing Network. Jego przedstawiciel zapytał mnie, za jaką cenę sprzedalibyśmy udziały w firmie. Wystukałem na kalkulatorze według mnie kwotę wręcz zaporową, a on... tylko pokiwał głową, że taka oferta mu pasuje. Współpracowało się nam bardzo dobrze, ale po roku FNP wpadło w finansowe tarapaty i ratując się, wyprzedało swoje wszystkie europejskie filie.

W efekcie **przejął nas Bauer, kończąc żywot Silver Sharka. I tu – w 2002 roku – moja przygoda z *CDA* też dobiegła końca.** Niemniej przez te wszystkie lata uważnie śledziłem losy tego pisma. A mając zapewne ostatnią okazję, by zwrócić się bezpośrednio do wszystkich, chcę podziękować dawnej ekipie za to, że mogłem pracować z tak wspaniałymi ludźmi. I wam, czytelnicy, że przez tyle lat wspieraliście magazyn. Sto lat, *CD-Action*! |CDA|

eprasa.pl f718986413

Historia pewnego redakcyjnego Przymierza

Maciek „Eld" Jakubski
WSPÓŁPRACOWNIK I REDAKTOR *CD-ACTION* W LATACH 1997-2008

Wspominając początki *CDA*, końcówkę lat 90., w zasadzie wszyscy w ekipie zgodnie podkreślają, jak zgraną paczkę tworzył zespół redakcyjny. To prawda. Mało kto wie jednak, że różniliśmy się praktycznie pod każdym względem: od zainteresowań do tego, w co graliśmy.

Jeden lubił zręcznościówki, drugi przygodówki, trzeci FPS-y, czwarty sportówki i menadżery. Każdy z nas miał swojego konika, co było o tyle dobre, że podział „łupów" do recenzji obywał się bez wyrywania włosów, rąk i nóg.

Bywały jednak przypadki, gdy gra trafiała w gust całego zespołu i wszyscy wzdychaliśmy do niej. Pierwszym takim tytułem okazał się *Battlefield 1942*. Dziś pewnie śmierdzi jak piwnica w XIX-wiecznej kamienicy na wrocławskim Ołbinie, ale przez krótki czas zagrywaliśmy się w *BF-a* wszyscy. *(No prawie... Ja grywałem głównie z botami, w domu. W pracy mi nie wypadało – dop. Mac Abra).* Produkcja z tak mocno rozwiniętym trybem multiplayer – duże mapy, kilka (z perspektywy lat prymitywnych) klas postaci i grywalne pojazdy – stanowiła swoiste novum.

To była pierwsza gra, którą katowali niemal wszyscy, rzucając na długie godziny obowiązki służbowe i narażając się tym samym na gniewne wrzaski oraz pogróżki naczelnego. *(Za kadencji Maćka, bo wcześniej masowo cięliśmy w* Warcrafta II *i* Quake'a. *Ja również – dop. Mac Abra).* Biedak nie wiedział, że najgorsze dopiero przed nim. Po krótkiej przygodzie z *Battlefieldem* w redakcji zapanowała znacznie groźniejsza epidemia – przez samych twórców nazwana *Wolfenstein: Enemy Territory*.

Do grania w ten tytuł mieliśmy wręcz wymarzone warunki, bo poczciwy admin postawił nam serwer redakcyjny. Łupanie z pingiem 0 mocno nas faworyzowało, ale trzeba przyznać, że po prostu nieźle graliśmy w *ET*. Wystarczyło stanąć obok biurka Gema, by usłyszeć seryjne „pong, pong, pong" po headshotach, podczas gdy wspomniany admin irytował wszystkich (nas też!) swoją snajperką. Żyliśmy z dziełem Splash Damage długimi miesiącami. Niemal wszystkie redakcyjne rozmowy dotyczyły map (odwieczne pytanie: co lepsze – *Oaza* czy *Goldrush*?), efektownych fragów i obciachowych wpadek, klanowych filmików oraz wzajemnych porachunków.

Po co pracować, skoro można grać w *Wolfensteina: Enemy Territory*?

Nasza miłość do *Enemy Territory* trwałaby może wiecznie, gdyby nie to, że **uderzyło w nas z całą mocą tsunami *World of Warcraft*. Od dnia premiery rzuciliśmy się w szaleńcze levelowanie**: Gem, Allor i Jasiek po stronie Przymierza, a ja – niezgrabnym taurenem. Przynajmniej na początku, bo z czasem wszyscy pokochali nieumarłych i orków. Każdą wolną chwilę poświęcaliśmy na granie. Nie było deadline'ów, nie było innych tytułów, nie było przerw na jedzenie – nawet z detepów dobiegały nas dyskusje o makrach, talentach i truciznach dla rogue'ów. Były wspólne dungeony, rajdy, battlegroundy, epiki i wipe'y. Ku utrapieniu naczelnego słońce i księżyc przez dłuższy czas kręciły się wokół Azeroth.

Piękni i młodzi przed redakcją na Dembowskiego.

Nic jednak nie trwa wiecznie i na jego oraz nasze szczęście w końcu i *World of Warcraft* przeminął. Przynajmniej w życiu redakcyjnym, bo **klasyczny *WoW* nadal jest najważniejszą grą w moim serduszku**. Zwłaszcza że gdzieś w tle wciąż porusza się pewien Żółw.

Na koniec anegdotka, która niezmiennie mnie bawi. Jakiś czas temu wybrałem się na CDA Expo we Wrocławiu. Umówiliśmy się starą paczką, zabrałem ze sobą rodzinkę i kumpla od koncertów z żoną. Spotykamy się pod Halą Stulecia, zbijamy piątki jak ćwierć wieku temu, a tymczasem za moimi plecami trwa taka rozmowa:

– *Kim są ci starzy ludzie?* – spytał zszokowany Olaf, mój syn.
Na co usłużnie odpowiedział wspomniany kumpel, Paweł:
– *To są koledzy twojego starego z pracy... Dziwne, że jeszcze żyją.* |CDA|

eprasa.pl f718986413

Blisko 11 000 dni...

Smuggler
W *CD-ACTION* NIEMALŻE OD ZAWSZE

30 lat minęło jak jeden dzień... No dobra, minie w czerwcu tego roku, bo choć oficjalnie przygodę z *CD-Action* rozpocząłem 2 stycznia 1997, to z magazynem związany byłem od czerwca 1996 jako stały współpracownik.

Siedziba redakcji mieściła się wówczas na Tęczowej 25. Był to wcześniej magazyn meblowy jakiejś firmy, którego część wydzielono i przebudowano na biura. Lokalizacja średnio prestiżowa, oględnie mówiąc, a warunki mocno spartańskie.

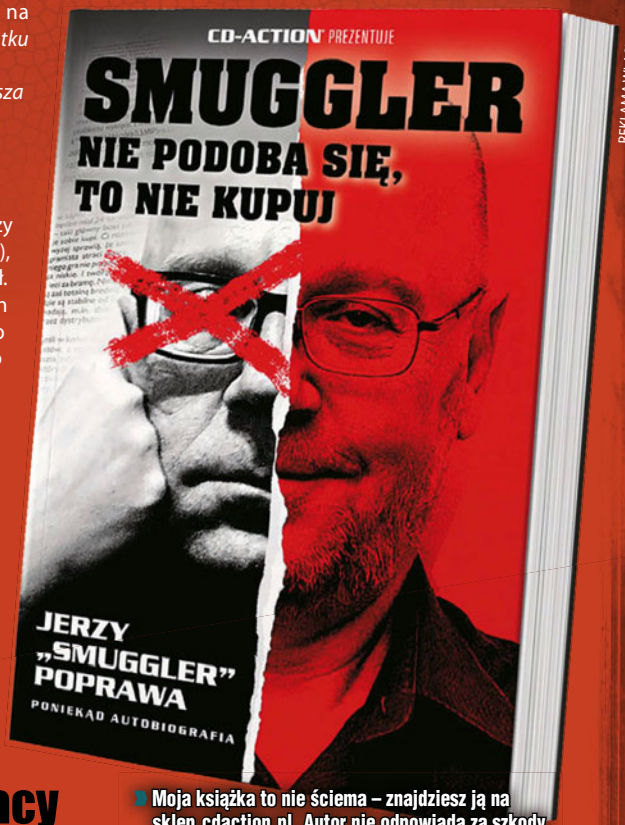
Wszyscy mieściliśmy się początkowo w czterech pokoikach. W pierwszym, tym największym, co wcale nie znaczy, że dużym, siedziała pięcioosobowa redakcyjna ekipa: ja, MrJedi, Czarny Iwan, Lord Yabol oraz (wpadający z doskoku, co mnie zawsze dziwiło) ówczesny naczelny, Mariusz Turowski. W drugim urzędował trzyosobowy zespół DTP, a w trzecim, malutkim, cisnęły się dziewczyny z księgowości i gość z działu spedycji, pełniący też funkcję sekretarza redakcji. Czwarty zajmowali natomiast dwaj wydawcy.

Pamiętam, że pierwszego dnia przyszedłem do pracy lekko speszony, bo jednak etat to etat, a nie jakieś tam wpadanie do redakcji na dwie-trzy godziny. Zasiadłem za swoim komputerem (486DX2-66). W kącie za biurkiem leżał spory stos czegoś, co wyglądało jak czarne, przetłuszczone szmaty. (Nigdy nie odważyłem się sprawdzić, co to... A może raczej – kto...) I tak natychmiast op*****lić z góry na dół. – *Wiesz... że od samego początku nic nie robię, tylko gram...*
– *Przecież granie to właśnie jest nasza praca, człowieku!*

No tak... Zagrałem więc.

Po 9.00 dołączył do nas Fred (znaczy Jerzy Kucharz, nasz współwydawca), pokibicował trochę i sobie poszedł. Wrócił po kwadransie czy dwóch z gierkami do recenzji. I tak to wszystko się zaczęło. Czas szybko zleciał. **O 15.00 znów pojawił się wydawca i oznajmił, że na dziś starczy już tej pracy.** Potem mniej więcej do 18.00 łupaliśmy wraz z nim i detepowcami w *Warcraft II* oraz *Dooma*. Niekoniecznie o suchym pysku. Tak minął mój pierwszy dzień z blisko 11 tys. spędzonych w redakcji *CD-Action*.

A gdy parę dni później rozeźlony boss ochrzanił jednego z redaktorów(*) – „Ty przestań się w końcu op*****lać i zacznij wreszcie grać!!!" – **zrozumiałem, że znalazłem swoje miejsce na ziemi**. Po 30 latach nadal w sumie tak uważam, choć oczywiście już nie tak mocno jak wtedy. Wiecie, z czasem wszystko może się nieco opatrzyć i spowszednieć, a niekiedy wręcz wyjść bokiem. Bo praca marzeń to jednak nadal praca. I jak każda generuje momentami dużo, bardzo dużo stresu: deadline'y, nieuniknione konflikty, frustracje, gdy sprzęt zawodzi, gra się wiesza, tekst skrócono o połowę, bo wpadła reklama na jedną stronę, poczucie wypalenia itd.



REKLAMA WŁASNA

Moja książka to nie ściema – znajdziesz ją na sklep.cdaction.pl. Autor nie odpowiada za szkody moralne i psychiczne powstałe w wyniku lektury. Zostaliście ostrzeżeni!

Pierwszego dnia przyszedłem do pracy lekko speszony, bo jednak etat to etat...

sobie siedziałem jak ten kołek, patrząc tępo w okno, bo wtedy **netu nie było, Fejsa nie było, smartfonów nie było... *niczego* nie było**. Więc nie miałem pojęcia, co ze sobą począć. Po mnie przyszedł Czarny Iwan, przywitał się, włączył *Virtua Fightera*, zaczął grać. Po paru minutach pojawił się MrJedi, dołączył do Iwana:

– *Chodź, zagraj z nami* – powiedział Jedi.
– *No nie wiem, co na to szef?* – zawahałem się, nauczony doświadczeniem z Leryksu, że jak pracownik nie pracuje, to trzeba go

Wywołuje to rozmaite ponure myśli typu: „A chrzanię to, to nie na moje nerwy; rzucę to wszystko w cholerę i wyjadę w Bieszczady hodować owce!". Znacie to uczucie, prawda? Nie wątpię. Każdy pracujący czasem czegoś takiego doświadcza. Nie stanowię wyjątku. Niemniej **życzę wam, abyście latami tak jak ja mogli robić to, co rzeczywiście lubicie** – i jeszcze brali za to pieniądze. Bo wiecie, kasa też jest ważna. Trzeba przecież mieć za co kupować *CD-Action* przez – oby! – kolejne trzy dekady. :) |CDA|

(*) A był nim Lord Yabol, który od dobrej godziny siedział i gadał o wszystkim i o niczym.

eprasa.pl f718986413

Niepokonani

Paweł „MrJedi" Musiałowski
REDAKTOR I WSPÓŁPRACOWNIK *CD-ACTION* W LATACH 1996-2003

Początek drugiej połowy lat 90. To były czasy, gdy wielu z nas mogło tylko pomarzyć o własnym PC w domu, internecie, sieci wewnętrznej czy też łatwym dostępie do najnowszych gier. Z kolei w redakcji mieliśmy to wszystko na wyciągnięcie ręki.

Nasza pierwsza serwerownia.

Zdjęcie: Paweł Musiałowski; redakcja CDA (Wydawnictwo Silver Shark), październik 1999

Nasze redakcyjne życie początkowo wyglądało dość... normalnie. **Odpalaliśmy z samego rana „składaki", które po kilku kopnięciach i restartach w końcu ruszały**, po czym zgarnialiśmy od rednacza albo wydawcy zdezelowane ciężkim żywotem dyskietki (lub cedeki) z grami i programami do recenzji. Kopiowaliśmy następnie materiały na twarde dyski o pojemności pamięci współczesnego smartwatcha z Temu, grzecznie zwracaliśmy nośniki łaskawemu dyskodawcy i patrzyliśmy ze zdumieniem, o jakim dziwadle przyjdzie nam tym razem pisać. A potem dostarczaliśmy teksty i screeny na dyskietce/dyskietkach do sąsiedniego pokoju, gdzie niepodzielnie królowało DTP.

Aż tu pewnego dnia... Z samiuśkiego rana na redakcję zrobił wjazd człowiek z torbami pełnymi kabli, wieszcząc, że to koniec ery dyskietek. I zaiste, prawdę wywieszczył. Nareszcie nie musieliśmy biegać z masowo umierającymi na trasie redaktorzy-detep nośnikami. W ruch poszła sieć wewnętrzna. A wraz z nią pierwsze komunikatory tekstowe, sprośne grafiki... i dostęp do sieciowego giercowania. Zaczęła się rzeź. Naszą kwaterą główną stał się dział DTP, gdyż dzielni detepowcy mieli zawsze najmocniejsze kompy, a do tego najlepiej ogarniali nowe jeszcze wtedy niuanse związane z siecią.

Redakcja oszalała na punkcie internetu. Nie ułatwiało to pracy...

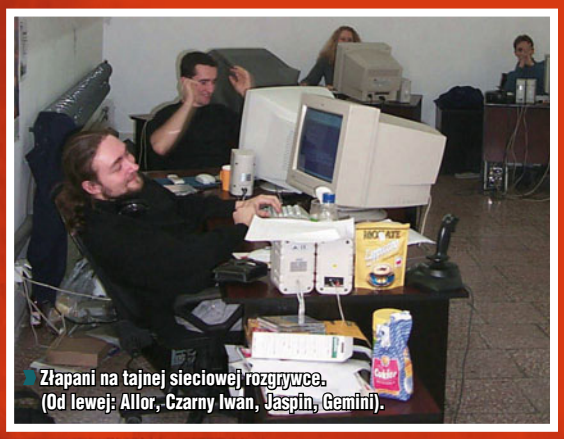
Pierwszym naszym multiplayerowym hitem był *Warcraft*, którego sesje potrafiły ciągnąć się do późnych godzin nocnych. A to z kolei zaowocowało pojawieniem się zaspanych zombie, powstających rankiem spod swoich biurek. Największe szaleństwo jednak miało dopiero nadejść, gdy na scenę wjechały FPS-y...

Jeśli wcześniej istniał w redakcji jakiś podział na pracę i grę, to w tym momencie ów delikatny porządek runął z hukiem. Rzuciliśmy się na klawiatury i myszki, jakby nie było jutra. **W czasie tej pierwszej gorączki potrafiliśmy grać przez cały tydzień, nie robiąc – niemal – praktycznie nic innego** (pomimo desperackich akcji Mac Abry – z darciem koszuli i legitymacji prasowej w tle). I tak oto, w tym szalonym pier***niku, gdy dopadał nas w końcu nieubłagany deadline, montowaliśmy kolejne numery *CDA* i *PC Shareware*. Sami nie wiemy, jakim cudem.

Świeżo upieczony rednacz (Zibi), gdy po przybyciu na pole bitwy ujrzał ten obraz nędzy i rozpaczy, postanowił dokręcić nam śrubę. I tak po prostu ogłosił oficjalny zakaz wyczynowego mordowania kakodemonów w czasie godzin pracy. Jednak na to było już za późno. Zbyt wiele przeszliśmy. Nowy szeryf w mieście nie zdawał sobie sprawy, że twardzieli takich jak my nie da się złamać. Nasze opuszki palców – od gry i hartowania w wirujących łopatkach wentylatora – były twarde jak stal. Kulki naszych myszek wytarte do gołego metalu. Truchła klawiatur walały się po redakcyjnym polu bitwy. Monitory CRT stawały się radioaktywne od przepalenia. Do sieci podpięliśmy nawet lodówkę. Byliśmy zdeterminowani i gotowi do kontruderzenia.

Nasz moderator z działu DTP (Madbrush) szybko zorganizował ruch oporu. Wskakiwaliśmy więc do tajnej sieciowej rozgrywki w godzinach pracy, używając słynnego boss keya w sytuacjach zagrożenia. Aby podtrzymać morale zespołu, stworzyłem epicką *Odę do Doomnych Doomowców*, a jej wydruk, w rytm bohaterskiego mruczenia całej ekipy, przybiłem rozpieprzonym twardym dyskiem na ścianie kwatery głównej.

Gdy już myśleliśmy, że bardziej nam odbić nie może, na pole bitwy wjechał *Quake*. Zasilacze naszych kompów znowu zawyły z rozpaczy. Wtórowali im straumatyzowani naczelni. Praca stanęła. A z wojennej pożogi wyszliśmy MY. Niepokonani. |CDA|



Złapani na tajnej sieciowej rozgrywce. (Od lewej: Allor, Czarny Iwan, Jaspin, Gemini).

Zdjęcie: Paweł Musiałowski; redakcja CDA (Wydawnictwo Silver Shark), październik 1999

Oda do Doomnych Doomowców

Doomie! Ojczyzno moja! tyś jest demonów plaga.
Ile cię trzeba cenić, ten tylko się dowie,
Kto zdobył Fraga!
I słuchajże, słuchaj, gdy krzyknie Moderator:
„Paluchy w wentylator!"

eprasa.pl f718986413

Grzegorz „Krigor" Karaś
W CD-ACTION OD 2007 ROKU

Fascynująca podróż przez technologię

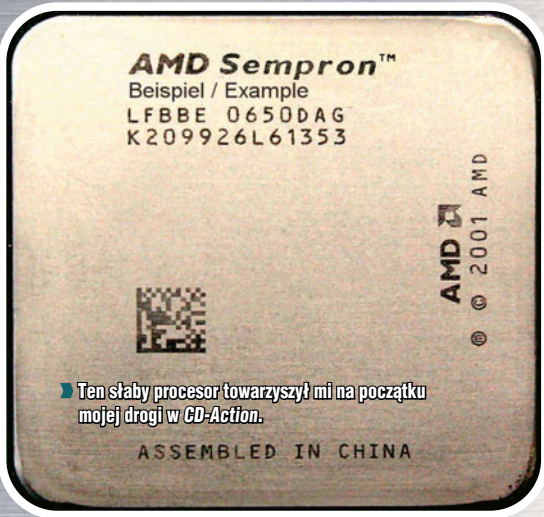
To już prawie 20 lat w *CDA*... Zajmuję się tu m.in. sprzętem, a moje początki w redakcji przypadły na okres burzliwych przemian w technologii. To zaś sprawiło, że – trochę niczym Roy Batty – miałem okazję widzieć rzeczy, w które dziś niekiedy nawet trudno uwierzyć.

Do Wrocławia przyjechałem na studia z tylko dwoma „gratami". Pierwszym był leciwy już wtedy Alcatel, który dzwonił, wysyłał SMS-y i... od czasu do czasu zakłuł w bok wystającą z obudowy antenką. Jakimś cudem zataszczyłem też do pociągu komputer – z wielgachnym monitorem kineskopowym i niedomagającym procesorem AMD Sempron. Okazało się, że te dwa starocie w pewnym sensie wpłynęły na to, co robiłem potem.

W *CD-Action* pojawiłem się dość szybko, chyba na pierwszym roku studiów, a w kolejnym, dzięki Smugglerowi, pisałem już w miarę regularnie. Niedługo później dostałem się pod skrzydła Allora, ówczesnego sprzętowca, któremu zresztą na sam początek naszej znajomości... złamałem pendrive'a. Miniaturowe cudeńko o kolosalnej pojemności 32 GB. Dla porównania: nośnik używany przeze mnie na studiach miał 4 GB.

To właśnie jakoś wtedy zacząłem się w *CDA* zajmować telefonami i porzuciłem mojego Alcatela na rzecz Samsunga GT-S5230. Na nim też **po raz pierwszy w życiu sprawdziłem pocztę, logując się na skrzynkę nie z komputera, tylko podczas jazdy samochodem z kumplami**. Sprzęt ten miał ekran oporowy, czyli „dotyk" działał tu tak, że siłą nacisku trzeba było doprowadzić do zetknięcia ze sobą dwóch powłok wyświetlacza. W praktyce – koszmar. A na domiar złego pot sprawiał, że sprzęt często głupiał i odmawiał posłuszeństwa.

Dominujące dziś Androidy i będące obecnie standardem ekrany pojemnościowe pojawiły się dopiero później. Wtedy też, z pewnym opóźnieniem, przesiadłem się na Samsunga Galaxy S3. Miałem go prawie dwa lata, a w tym czasie wypaliłem na jego ekranie interfejs gry *Ingress*, protoplasty *Pokémon Go*. Telefon ten skończył śmiercią tragiczną: wysunął mi się z kieszeni, kiedy... siadałem na toalecie. Gdzieś po drodze **korzystałem również z kultowego potworka o nazwie Nokia N-Gage, a także z HTC Dream (czyli pierwszego urządzenia z Androidem)**. Ten ostatni zresztą przez długi czas leżał w labie jako pamiątka – ostatecznie jednak w trakcie wyprowadzki redakcji z Sukiennic został najpewniej omyłkowo zezłomowany.



Ten słaby procesor towarzyszył mi na początku mojej drogi w *CD-Action*.

Na początku mojej przygody z *CDA* bardzo szybko odnalazłem się także w świecie komputerów – z konieczności, bo na łamach pisma prowadziłem Konfigurator, sprawdzając wydajność zestawów PC w różnych grach. Wtedy też stałem się prawą ręką Allora. Nie chodziło jednak o awans: **podczas ferii złamałem obojczyk, przymusowo więc nauczyłem się składać blaszaki z wykorzystaniem tylko prawej górnej kończyny**, co czyniłem przez bite dwa miesiące.

W *CDA* pojawiłem się dość wcześnie, chyba na pierwszym roku studiów.

Tamten czas zapisał mi się jednak w pamięci z zupełnie innego powodu. Po latach studenckiej tułaczki z kineskopowym monstrum w końcu zainwestowałem w pierwszy panel LCD. Do kompletu kupiłem zresztą też GTX-a 280 – wtedy flagową kartę graficzną Nvidii – wydając na niego majątek, ok. 1100 zł. Nareszcie mogłem odpalić *Crysisa* w oszałamiającej rozdzielczości 1680 × 1050 i na nowych warunkach wrócić do *Unreala*, czyli tytułu, którego recenzją w *CDA* zachwycałem się – jeszcze jako czytelnik – lata wcześniej. Przed chwilą włączyłem sobie tę drugą grę ponownie – tym razem na RTX-ie 4080 i ekranie z matrycą 3440 × 1440.

To był wspaniały czas. Z wypiekami na twarzy śledziłem doniesienia na temat umierających Xboksów 360 i kolejne rozdziały wojen konsolowych. Narzekając na łamach na cenę iPodów, sprawiłem, że Apple śmiertelnie obraziło się na *CDA*. Zarywałem noce, pisząc recenzje tuż przed deadline'ami. Ale bywało też luźniej: po godzinach w redakcji wraz z resztą ekipy przy piwie graliśmy w kolejne części *Guitar Hero*.

Przede wszystkim jednak dotykając każdej generacji sprzętu na przestrzeni ostatnich 20 lat, **na własne oczy widziałem, jak kształtuje się technologiczna współczesność**. Niesamowite uczucie, uwierzcie. |CDA|

eprasa.pl f718986413

Skupcie się na papierze

Daniel „CormaC" Bartosik

W *CD-ACTION* OD 2001 ROKU JAKO WSPÓŁPRACOWNIK, REDAKTOR, SZEF CDACTION.PL, SEKRETARZ REDAKCJI, WICENACZELNY, NACZELNY

„Skamieliny zlekceważyły internet, bo współczesny świat im odjechał, a poza tym arogancko wierzyły, że papier przetrwa wszystko". Wiele razy czytałem podobne diagnozy niegdysiejszej nieporadności *CDA* w sieci, ale prawda była inna. 30-lecie magazynu to dobra okazja, by rzucić na tę kwestię nieco światła.

W rzeczywistości jako redakcja bardzo szybko zdaliśmy sobie sprawę z tego, że internet jest przyszłością mediów. My się do niego wręcz wyrywaliśmy, szarpiąc się coraz rozpaczliwiej na łańcuchu wydawnictwa, które zdawało się nie rozumieć wagi naszej obecności w sieci.

Poprzedni właściciel „Ekszyna" był bowiem chorobliwie przywiązany do papieru. **Dochodziły nas słuchy, że sternicy korporacji traktują internet jak chwilową modę, którą można przeczekać.** To nie byli znawcy ani entuzjaści nowych technologii. Przytoczyłbym absurdalne anegdotki ilustrujące ich zagubienie w cyfrowym świecie, ale nie po to uwolniłem się lata temu od Herr Rolnika, żeby teraz orał mnie prawnikami. Dla zobrazowania powagi sytuacji wspomnę tylko, że gdy tam pracowałem, nie wszyscy przedstawiciele firmowych wyżyn potrafili wyłączyć wciśniętego przypadkiem Caps Locka.

Taplamy się w błocie

Wielokrotnie próbowaliśmy skruszyć ten korporacyjny beton rodem z lat 90., ale to beton bezlitośnie kruszył nas. Jak mantra powracało hasło: „Skupcie się na papierze". Zdarzało nam się też słuchać sugestii, że poprzewracało nam się w głowach z tym internetem. Jakie pieniądze?! Jaki sprzęt do nagrań na YouTube'a?! Każdy nastolatek potrafi wrzucić filmik z telefonu, a wy potrzebujecie do tego budżetu i sprzętu?!

Pozostawała nam partyzantka – **robiliśmy w sieci, ile mogliśmy, skromnymi środkami, jakie udawało nam się wydrapać**. Jeśli dobrze pamiętam, pierwszy kanał *CDA* na YT założyliśmy po kryjomu. W pewnym momencie zaproponowaliśmy nawet, że sami przygotujemy sobie lepszą stronę www. Za darmo, byleby się dłużej nie ośmieszać tym zabytkiem, który wówczas mieliśmy. „Skupcie się na papierze".

Moglibyście pomyśleć: „Zaraz, przecież do Bauera należała Interia. Tam też nikt nie ogarniał tematu?". Cóż, **po przejęciu Interii naiwnie cieszyłem się, że wreszcie będzie z kim rozmawiać o podboju sieci**. Niestety koszmar przybrał tylko inny odcień. Wydawnictwo przerzuciło swoje tematy związane z internetem na krakowską spółkę, która nie była tym zachwycona (i tak całkiem po ludzku ją rozumiem). Ta w efekcie traktowała nasz serwis jak coś, co przylepiło jej się do podeszwy, i świadomie pozwalała mu marnieć. W 2017 roku miesięczna jałmużna, którą dostawałem na działalność cdaction.pl, nie pozwalała nawet na godną stagnację. „Zrezygnowaliśmy z artykułów, bo nie mogę płacić za nie 100 zł", pisałem wtedy do człowieka z Interii. „A teraz, żeby zmieścić się w budżecie, musimy ograniczyć niusowanie. To co ma dziać się na stronie? Mamy potężną markę, a taplamy ją w błocie. To, co się dzieje, jest po prostu świadomym zarzynaniem serwisu".

„Publikujcie w internecie stare recenzje z czasopisma, będą za darmo".

„Jakoś to przeżyjemy"

W tym samym roku doszło do spotkania w tej sprawie z ludźmi z Interii odpowiedzialnymi wtedy za obszar działalności, do którego się łapaliśmy. Mieliśmy dostać wsparcie naszego dyrektora wydawniczego, ale ostatecznie pojechaliśmy do Krakowa bez niego – ja i spk, ówczesny naczelny *CDA*. Pełni entuzjazmu, z pomysłami na rozwój i przekonaniem, że rozsądek zwycięży. Nic z tego. Na dzień dobry przedstawiciele Interii oświadczyli, że rozmowa bez naszego przełożonego nie ma dla nich sensu. Wiedzieli, że nie przyjedzie, a mimo to nie odwołali spotkania, „żebyście się czegoś nauczyli". Faktycznie nauczyłem się czegoś – samokontroli. Wiszącą w powietrzu wrogość do nas można byłoby rżnąć piłą łańcuchową. Jeden z naszych rozmówców wyciągnął smartfona i ostentacyjnie nas ignorował, a po jakimś czasie mruknął, że ma ważniejsze sprawy, i wyszedł. Drugi traktował nas jak idiotów, udzielając nam rad typu „publikujcie na stronie stare recenzje z czasopisma, będą za darmo"(*). W końcu **rzucił lekceważąco, że jeśli cdaction.pl padnie, to „jakoś to przeżyją". Wracaliśmy do Wrocławia załamani, wiedząc, że jest pozamiatane.**

Tak wyglądała kiedyś nasza walka o przyszłość w internecie. Cóż, było, minęło, straconego czasu nie odzyskamy. Zresztą zawsze lepiej patrzeć w przyszłość. Trudno jednak nie zastanawiać się, gdzie *CDA* byłoby dzisiaj, gdyby ludzie odpowiedzialni za jego los zrozumieli ze 20 lat temu, ile można zdziałać w sieci z taką marką i bazą odbiorców. **|CDA|**

Pełna wczuwka podczas ogrywania *Vikings: Wolves of Midgard*.

(*) Tłumaczył nam, że inne redakcje Bauera radziły sobie w sieci właśnie dzięki starym materiałom z magazynów. Zdawał się nie rozumieć, że recenzja to nie przepis na sernik czy sposoby na domycie garnka i zamieszczając ją na cdaction.pl kilka miesięcy po premierze gry, tylko byśmy się ośmieszyli.

eprasa.pl f718986413

Wpływ na spływ

Mateusz „Papkin" Witczak
WSPÓŁPRACOWNIK OD 2006, REDAKTOR *CD-ACTION* W LATACH 2014-2019

***CD-Action* nie przetrwałoby 30 lat, gdyby jego tożsamość i orientacja nie były płynne.**

Jubileusz tej rangi skłania do refleksji, przeprowadźmy więc wspólnie jeden z najpopularniejszych eksperymentów myślowych: paradoks statku Tezeusza. Mit głosi, że ateński królewicz wrócił do polis po dokonaniu siedmiu mężnych czynów, w uznaniu których krajanie podjęli się potem nie tyle „przechowywania" jego okrętu, ile regularnej konserwacji tegoż. Czy jednak, zadał wieki później pytanie filozof Plutarch, po wielokrotnej wymianie wszystkich zbutwiałych desek kadłuba, przegniłych masztów i zalanych elementów poszycia statek Tezeusza nadal pozostał statkiem Tezeusza?

Z całym szacunkiem dla przemysłu stoczniowego – tożsamość czasopism to problem jeszcze bardziej zagmatwany; wszak od kleistości kleju i gramatury papieru ważniejsi są ludzie, którzy wypełniają ten ostatni ciągami liter! Ponieważ zaś nasza załoga zmieniała się przez trzy dekady wielokrotnie, warto za Plutarchem zadać pytanie: **Czy 30-letnie *CD-Action* nadal pozostało *CD-Action*?** Śmiem twierdzić, że nie, ale właśnie dlatego magazyn przetrwał rozliczne sztormy(*)!

Zanim nająłem się na jego wrocławski pokład w roli majtka, jako siuśmajtek obserwowałem rejs *CDA* z krakowskiego portu(**). Pod wielo-

CDA stanowiło dla dzieciaków lat 90. przewodnik po imaginarium gier wideo.

ma względami było ono wówczas pionierem. To wszak pierwszy rodzimy periodyk z pełnymi wersjami gier. Jako pierwszy dołączał polskie i światowe premiery, tłumaczył „pełniaki" i publikował „ekskluzywne" recenzje światowych hitów! Jako pierwszy (i jedyny!) przekroczył też pułap 200 tys. nakładu.

Dla mnie (i dla wielu innych najntisowych dzieciaków) ważniejsze było jednak co innego: *CD-Action* stanowiło dla nas pierwszy przewodnik po imaginarium gier wideo i było pierwszym nauczycielem nerdowskiego socjolektu. Granice technologiczne przesuwały się zresztą w tamtym czasie z miesiąca na miesiąc, a *CDA*, chcąc nie chcąc, niepostrzeżenie oceniało ówczesne przemiany, wtłaczało nam do głów pojęcia i meblowało narodowe gusta.

Gdy sam zaciągnąłem się do załogi, pismo wciąż nie miało sobie równych w kioskach Ruchu, ale jego odbiorcy odpływali w kierunku internetu. W korektach kursu nie pomagał wydawca – być może polski rolnik szuka żony, lecz niemiecki Bauer poszukiwał przede wszystkim oszczędności. Mimo to wraz z podobną mi grupą przekonanych o własnej słuszności gówniarzy rozpychaliśmy się na łamach, jak tylko mogliśmy! Choć kochaliśmy „stare, dobre *CD-Action*", pragnęliśmy w nim pisać po swojemu: głośniej, z alternatywnego punktu widzenia i nieco o czym innym.

Prywatnie **cieszę się, że gdy byłem u steru ekszynowej publicystyki, skręciła ona w kierunku zaangażowania społecznego**: zaczęliśmy publikować teksty o potrzebach graczy/graczek z niepełnosprawnościami, prześwietlać krajowe afery, analizować zagraniczne trendy, dyskutować o prawach kobiet, giełdzie, programach dotacyjnych czy reprezentacji osób LGBTQIA+. I że *CDA* bardziej otworzyło się za mojej kadencji na planszówki, larpy, cosplay, tabletopy oraz całą resztę geekowskich zajawek.

Jeszcze mocniej doceniam jednak, co stało się z *CD-Action* po moim odejściu. **Dzisiejsze *CDA* coraz mniej jest bowiem magazynem, a coraz bardziej – marką.** To jednocześnie kwartalnik, seria pism tematycznych, strona internetowa, impreza masowa, kanał na YouTubie i wydawca książek. Jest ono gościnnym domem dla zaangażowanego dziennikarstwa, sumieniem branży i inicjatorem ważnych debat w obrębie tejże.

Choć redakcji przybyło lat (a ubyło zębów), nadal unosi się nad nią niespokojny duch, pchający do niemożliwego kolejną już zgraję zajawkowiczów, którym „po prostu" się chce. Mam nadzieję, że minie jeszcze wiele lat, nim pożeglują oni w stronę zachodzącego słońca. I pewność, że jeśli tylko będzie trzeba, zawsze podam im pomocne wiosło. |CDA|

(*) Sam czuję, że marynistyczna metaforyka robi się nudna, niniejszym więc z niej rezygnuję.
(**) Po tylu latach naprawdę nie nauczyliście się jeszcze, że prasa kłamie?

eprasa.pl f718986413

Tymon „Hut Sędzimir" Smektała
REDAKTOR *CD-ACTION* W LATACH 2004-2013

40 lat w grze

Kiedy ktoś pyta mnie o pierwszą grę w życiu, mówię, że był nią *Moon Patrol* – to raczej nie stuprocentowo poprawna odpowiedź, ale lubię ten tytuł i na pewno jako jeden z pierwszych zapadł mi w pamięć.

Łatwiej odpowiedzieć na pytanie, jak zaczęła się moja przygoda z graniem, tym bardziej że okoliczności były, jak na dzisiejsze czasy, niecodzienne. Otóż 40 lat temu, gdy liczba komputerów na 1000 mieszkańców wynosiła jakieś 1, różnego rodzaju **szemrane przybytki oferowały możliwość posiedzenia przy ZX Spectrum czy innym 8-bitowcu za niedużą, acz zauważalną w kieszonkowym stawkę** per godzina. Mój przybytek aż tak szemrany nie był, prowadzono go bowiem przy legendarnym wrocławskim laboratorium komputerowym ZETO *(pamiętny „Mikrozet" – dop. Mac Abra)*, i to właśnie tam poznałem *Jet Set Willy*, *Manic Minera*, *Bomb Jacka* czy *Saboteura*, prawdziwą ówczesną produkcję AAA.

Potem poszło jak z płatka. Siedzenie bez ruchu na wagarach u kolegi przy Atari 800XL (bez turbo), żeby *Montezuma's Revenge* wgrało się za pierwszym razem. Własny Commodore 16 zamieniony po jakimś czasie na C64 (ze stacją dyskietek 5,25 cala) oraz noce zarywane przy *Defender of the Crown*, *The Last Ninja* i *Vermeerze* (całkiem możliwe, że ogrywanym po niemiecku).

Oto on, 90 kilo żywego hip-hopu.

Następnie Amiga, na którą naciągnąłem rodziców, idąc w liceum do klasy informatycznej i zaklinając się, że nadaje się do nauki programowania w Pascalu równie dobrze, jak PC. Oczywiście chodziło wyłącznie o gry, w których „Przyjaciółka" – z *North & South* i *Shadow of the Beast* – wówczas górowała. Niestety postawiłem na złego konia, bo już rok czy dwa później, wraz z pojawieniem się procesorów 386 DX i karty VGA, to „blaszaki", dodatkowo wyposażone domyślnie w twarde dyski, okazały się najlepszą platformą dla pasjonatów elektronicznej rozrywki. I są nią do dzisiaj.

To gry nauczyły mnie języka angielskiego i wypracowały koordynację oko-ręka.

Konsole? Pierwsza – taka prawdziwa, własna, w domu – to PlayStation 2, choć wcześniej **grałem u kolegów na Pegasusie, Nintendo 64 czy poprzednim „Plejaku"**. Ominęły mnie sprzęty Segi, co do dzisiaj wywołuje we mnie umiarkowane kompleksy, bo mam znajomych (także w branży), którzy ogrywali *Jet Set Radio* na Dreamcaście czy *Virtua Copa* na Saturnie. Teraz jestem konsolowcem – z wiekiem zacząłem doceniać wygodę korzystania z tych platform, bez ścierania się ze sterownikami, konfiguracjami, plikami .ini.

Ileż to razy słyszałem, że marnuję czas, że prawdziwy świat jest na zewnątrz, poza ekranem. Dziś, kiedy przeciętny nastolatek spędza 10 godzin dziennie, scrollując koty tańczące bachatę, wspominam te utyskiwania rodziców ze sporą dawką czułej ironii. Fakt, może i nie poszedłem sprawdzić wyników egzaminów kwalifikacyjnych do liceum (mimo że do szkoły miałem 800 metrów), bo akurat łupiłem holenderskie „merchantmany" w *Sid Meier's Pirates!*, ale to gry nauczyły mnie języka angielskiego (sword! dragon! dungeon!), pomogły wypracować całkiem niezłą koordynację oko-ręka, a przede wszystkim okazały się najważniejszą lekcją dotyczącą tego, że aby coś osiągnąć, by dojść do końca planszy i uratować księżniczkę, trzeba się naprawdę przyłożyć.

Przyłożyć, ponieważ w większości przypadków życia ma się co najwyżej trzy (a tak naprawdę jedno), czas jest zawsze limitowany, poziom trudności nieniski, a tutorial, nawet jeśli w ogóle dostępny, też wymaga wysiłku – wyprawy do kiosku, i to wczesnej, skoro świt, zanim ktoś inny wykupi najnowszy *Top Secret*, bo na każdy punkt sprzedaży przypadały może trzy albo cztery egzemplarze.

Te wspomnienia, te emocje, **te przeżycia – ta miłość do gier – to coś, co starałem się zawsze przekazać czytelnikom *CD-Action***; tak jak umiałem, szczerze, najlepiej, jak potrafię, i z wiarą w to, co robię. Wiem, że to samo i z takim samym podejściem robią obecni autorzy magazynu, więc proszę – dajcie im za to propsy i wspierajcie ich, jak tylko możecie. Coraz więcej treści powstaje jako wynik łączenia kropek zgodnie z dobrze wytrenowanym matematycznym algorytmem, ale matematyka (mimo że nazywamy ją królową nauk) nie jest nośnikiem pasji. A przecież zaliczamy się do pasjonatów, prawda? **|CDA|**

eprasa.pl f718986413

Tomasz „Ghost" Matusik
ADMIN *CD-ACTION* W LATACH 2000-2020

Przecieki i tajne przekazy

Nie pamiętam, kto wpadł na pomysł, aby urządzać przecieki „pełniaków" *CD-Action* na naszej stronie WWW. W każdym razie nie miałem nic przeciwko, by się tego zadania podjąć.

Wygląda na to, że ten specyficzny rytuał zaczął się w 2009 i trwał nieprzerwanie przez 11 lat. Biorąc pod uwagę, że w numerze były po trzy (czasem więcej!) pełne wersje, a do tego robiłem też zagadki do różnego typu dodatków do pisma, wydań *CDA* mieliśmy zaś w roku 13, **wychodzi na to, że przygotowałem kilkaset takowych wyzwań dla intelektu czytelników**. Aż sam się teraz zdziwiłem, gdy ogarnąłem, jak wiele tego było.

Zabawa przyciągała całkiem sporo osób. Zawsze kojarzyła mi się z otwieraniem prezentu. Rozdzieraniem kolejnych warstw opakowania, aby odkryć, co jest w środku. Z jednej strony dawała mi i naszym odbiorcom dużo frajdy, z drugiej – bywała frustrująca. Dla mnie dlatego, że przecież za każdym razem musiałem wymyślić nową zagadkę, bazującą na innym pomyśle. A potem opadały mi ręce, gdy „zagwozdkę" – przy stworzeniu której siedziałem przez wiele godzin, a niekiedy nawet dni – udawało się rozwiązać w mniej niż godzinę.

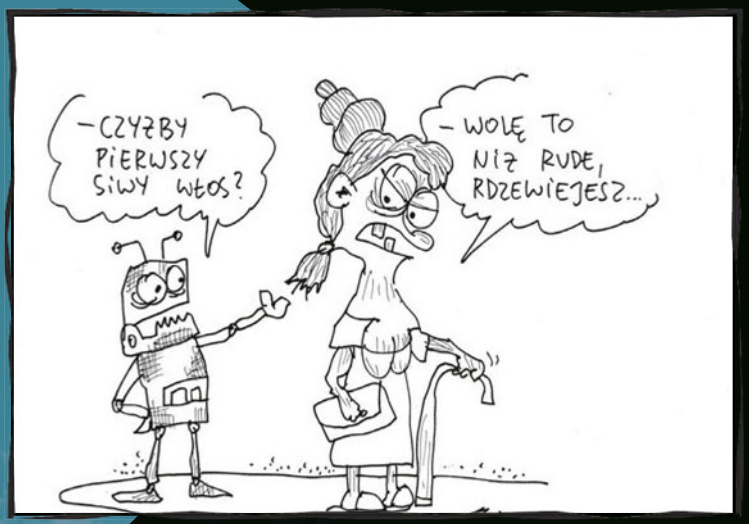
Z kolei niektóre łamigłówki były zmorą dla czytelników – czasem odbijali się od nich bezradnie cały dzień, nie wiedząc, jak je ugryźć, więc musiałem stosować wiele podpowiedzi, aby naprowadzić zgadujących na właściwe tory. Oczywiście trafiały się opinie, że przesadzam z poziomem trudności. Tyle że sporą część tych najbardziej skomplikowanych udawało wam się rozwiązać całkowicie samodzielnie lub ewentualnie po mojej drobnej sugestii!

Fajną rzeczą w przeciekach było to, że brało w nich udział sporo osób, a do tego wytworzyła się specyficzna społeczność, która miesiąc w miesiąc regularnie zasiadała do wspólnego zgadywania. Bo choć bywały „samotne wilki", to większość uczestników stawiała na aktywną kooperację – dzielenie się pomysłami i rozwiązaniami na forum i w komentarzach. Ów duch współpracy to jedna z tych rzeczy, które najbardziej w tej zabawie ceniłem.

Łamigłówki bywały zmorą dla czytelników, ale i tak dawali radę je rozwiązać.

Inspiracji do przecieków było wiele. Sięgałem po łamigłówki z rozmaitych gier, **pożyczałem pomysły wypatrzone w filmach szpiegowskich, wykorzystywałem zabawy i zagadki matematyczne, programy szyfrujące**, żarty internetowe. A czasem nawet pomocni okazywali się... sami zgadujący. Bo często komentując przecieki i szukając rozwiązania, pisaliście, jakich metod używacie. I te właśnie wiadomości wielokrotnie podsuwały mi pomysł na kolejne wyzwanie. Uczestnicy zabawy widzieli, że stosowałem szeroki zakres kombinacji. Różnego typu szyfry i programy kodujące, alfabet Morse'a, zapis nutowy, pakowanie zagadek w pliki graficzne, dźwiękowe, steganografię, kody QR i kreskowe, ukrywanie tekstów czy linków w HTML-u i wiele innych. Co jakiś czas stosowałem przecieki kaskadowe, wstawiając łamigłówkę do innej łamigłówki, albo kilkuczęściowe. Dwa razy zdarzyły mi się też wpadki. Pomyliłem się przy kodowaniu informacji i zagadka okazała się tym samym nierozwiązywalna. Cóż, errare humanum est!

Po paru latach **zabawa rozwinęła się i wyszła poza cdaction.pl – pojawiała się w magazynie w postaci „tajnego przekazu"**. Tu miałem mniejsze możliwości techniczne na ukrywanie informacji, ale też było pole do popisu. Najczęściej bawiłem się screenami i artami z gier, tłem, czasem kombinacjami tekstu. Odnalezienie owego komunikatu na łamach pisma wymagało więc bardzo skrupulatnego oglądania wszystkich stron i wyszukiwania tam różnego typu anomalii. Nagradzaliśmy osoby, które jako pierwsze znalazły tajny przekaz. I chyba tylko góra ze dwa razy zdarzyło się, że nikt go nie rozgryzł!



Po latach wspominam to jako jedną z fajniejszych interakcji, jakie miałem z czytelnikami (oprócz oprowadzania wycieczek... i gnębienia praktykantów, oczywiście, he, he). Zastanawiam się, jak teraz nasi odbiorcy poradziliby sobie z takimi zagadkami. Może namówcie redakcję na przywrócenie tego zwyczaju? Byłoby super. |CDA|

Na koniec mała zagadka: 4E69656368204D6F63206265647A6965207A2057616D69!

Zbigniew „Zibi" Bański

W *CD-ACTION* W LATACH 1996-2020, REDAKTOR NACZELNY OD 1997 DO 2007

Historia, która wciąż trwa

30 lat *CD-Action*. Trzy dekady. Brzmi poważnie – dla mnie to przede wszystkim kawał życia.

Byłem związany z redakcją od 1996 do 2020 roku. Zaczynałem jako korektor (czyli ten od przecinków i literówek), potem zostałem redaktorem naczelnym, a następnie dyrektorem wydawniczym i wydawcą. Przeszedłem z tym pismem niemal wszystko: od składania po nocach numeru, aż po podejmowanie strategicznych decyzji, które wpływały na przyszłość marki.

CD-Action zmieniało właścicieli trzykrotnie i za każdym razem był to nowy level. Najpierw z wrocławskiego Silver Sharka trafiliśmy do brytyjskiego Future Network, potem do Wydawnictwa Bauer, gdzie spędziliśmy 18 bardzo intensywnych lat, aż w końcu pałeczkę przejęło Fantasy Expo. **Każda zmiana oznaczała inne realia i inne tempo gry – ale duch *CDA* zawsze pozostawał ten sam.**

Technologicznie to była jazda bez trzymanki. Zaczynaliśmy w czasach, gdy płyta CD stanowiła czystą magię – wkładałeś krążek do napędu i świat stawał otworem. Potem przyszły DVD, coraz grubsze numery z „pełniakami", aż wreszcie rewolucja cyfrowa: Steam, GOG, Epic Games Store, subskrypcje typu Xbox Game Pass, granie w chmurze. Do tego media społecznościowe, YouTube, krótkie formaty wideo. Sposób konsumowania treści o grach zmienił się kompletnie – a czasopismo musiało zmieniać się razem z nim.

Od początku mieliśmy jedną misję: nie tylko pisać o grach, ale też je dostarczać. Najpierw grywalne dema, później pełne wersje. Dla wielu osób to właśnie z *CDA* pochodziła pierwsza legalna produkcja na półce. Przez lata to my podkręcaliśmy rynek – wydawcy i konkurencja patrzyli, co wrzucimy na płytę, a czytelnicy czekali na zapowiedzi jak na drop legendarnego lootu.

Pierwsza ekipa to zapaleńcy: Smuggler, MrJedi (Paweł Musiałowski), Lord Yabol, Chufu (Janek Jankowski), Allor, Gemini, Eld, Yasiu. Zero korporacyjnego zadęcia, maksimum pasji. **Smuggler i MrJedi nadali ton całemu pokoleniu: styl, luz, humor i bezpośredniość.** Dzięki nim czytelnicy mieli poczucie, że rozmawiają z kumplami, a nie z „panami redaktorami". Potem przyszły kolejne levele. Tymon „Hut" Smektała i Maciej „Qn'ik" Kuc – dziś ważne postacie branży, które przerzuciły się z pisania o grach na ich tworzenie i promowanie. Następna generacja to m.in. Dawid „spikain" Bojarski i cała ówczesna młoda ekipa. Obecnie zespół – mieszanka młodości i doświadczenia – wciąż nadaje ton marce w nowych realiach.

CD-Action zmieniało właścicieli trzykrotnie i za każdym razem był to nowy level.

Nie mogę nie wspomnieć o Lidii Uklei. Przez lata pracowaliśmy razem w *CD-Action* i wiem jedno – gdyby *CDA* było drużyną RPG, Lidii przypadłaby funkcja tanka z maksymalnym levelem odpowiedzialności i ogarnięcia. Stabilność, profesjonalizm i dbałość o jakość to fundamenty, na których buduje się długowieczność. Dzisiejszy zespół pod skrzydłami nowego wydawcy rozwija markę mocno w stronę cyfrową: online, media społecznościowe, wideo. Inny świat niż kiedyś, ale ta sama zajawka. Najbardziej niesamowite jest to, że **obecnie *CD-Action* czytają dwa pokolenia. Ci, którzy kupowali pierwsze numery z płytą CD, i ich dzieci.** Mało która marka w gamingu może się czymś takim pochwalić.

Dla mnie to był ogromny przywilej stanowić część tej historii. Dołożyłem do niej swoje cegiełki – czasem mniejsze, czasem większe. Dziś zajmuję się już innymi tematami: nowymi narzędziami wydawniczymi, automatyzacją, sztuczną inteligencją. Ale *CDA* zawsze będzie miało specjalne miejsce w moim sercu.

Na 30. urodziny życzę *CD-Action* i jego obecnym sternikom, żeby nigdy nie stracili tego, co stanowiło największą siłę pisma – bliskości z graczami. A wam, czytelnikom – kolejnych 30 lat z magazynem, który przez trzy dekady był czymś więcej niż prasą o grach. Był częścią growego życia. **|CDA|**

Dla redakcji pizza była prawdziwą świętością.

eprasa.pl f718986413

Rafał „Eugeniusz Siekiera" Fluderski
WSPÓŁPRACOWNIK *CD-ACTION* OD 2003 ROKU

Złota era gamingu

Kiedyś to były czasy, teraz już nie ma czasów – my, gracze, lubimy ględzić na podobną nutę. Ale mówiąc szczerze, czy aby nie jest tak, że w tego typu marudzeniu tkwi jakieś ziarno prawdy?

CD-Action debiutowało w 1996 roku. W tym czasie miałem już dość konkretny staż w graniu. Dziś, trzy dekady później, uważam lata 90. pod wieloma względami za najlepsze, zarówno dla szeroko pojętej branży gamingowej, jak i dla mnie osobiście. Jako nastolatek chłonący niczym gąbka każdą nowość odkrywałem kolejne światy z takim zaangażowaniem i pasją jak nigdy wcześniej, ale też chyba nigdy później.

Przygodę z grami **zaczynałem w latach 80. na poczciwym ZX Spectrum, gdzie czas wczytania czegokolwiek z taśmy magnetofonowej liczony był w kwadransach**, nie minutach. W trakcie tej delikatnej operacji siedziało się w nabożnym milczeniu, z pełnym przekonaniem, że najdrobniejsze drgania powietrza wszystko zniweczą i skomplikowany proces trzeba będzie zaczynać od początku.

Później przyszła pora na Commodore'a 64, Amigę 500 oraz oczywiście używanego Pegasusa kupionego za grosze na lokalnym bazarze. Tym samym, gdzie podrabiane portki przymierzało się, stojąc na rozmokłym kartonie.

Prawdziwy przełom nastąpił po kilku latach, gdy pod biurkiem wylądował mocno już leciwy Intel 286, a niedługo później zastąpiły go kolejno 486 DX2 i Pentium 90. To właśnie wtedy moja przygoda z grami weszła na zupełnie nowy poziom. Pamiętam, że dysk twardy w tym składaku oferował zawrotne 850 MB przestrzeni na dane, w dodatku podzielony był na dwie partycje. Ciasnota okazała się problemem dopiero przy próbie zainstalowania *Half-Life'a*, wcześniej jakimś cudem wszystko dało się tam upchnąć. Szaleństwo!

Żadna z kolejnych dekad nie przyniosła tylu zmian i rewolucji, co lata 90.

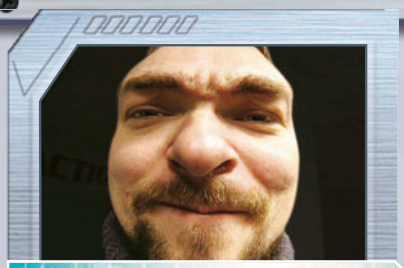
Lata 90. – co to były za czasy dla młodego fana gier! Nastała era osiedlowych salonów z automatami; w jednym z nich próbowałem dowieść, że na sterowanego przeze mnie Kano w *Mortal Kombat* i Barakę w „dwójce" nie ma mocnych. **To epoka pierwszych akceleratorów graficznych będących mokrym snem wielu z nas.** To niepoprawny *Duke Nukem 3D*, depresyjny *Quake* i *Half-Life* dowodzący, że fabuła w shooterach może mieć znaczenie i sens. To dekada, w której *Alone in the Dark* wylało fundamenty pod gatunek survivali, *Resident Evil* w sposób perfekcyjny przełożył go na język mainstreamu, a *Silent Hill* pokazał, że potwory nie przesądzają o ciężarze i jakości horroru, bo największa groza czai się w nas samych.

To okres kafejek internetowych, odwiedzanych po szkole, żeby połupać z kumplami w *Quake'a III Arenę* lub *Unreal Tournament*. Wtedy też odkryłem jedne z najdoskonalszych gier fabularnych; dowiedziałem się, że „wojna nigdy się nie zmienia", a „przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę". To czasy, gdy patrzyliśmy na Blizzarda jak na mesjasza gamingu, a każda jego premiera jawiła się jako święto i wielkie wydarzenie.

Byliśmy świadkami przeskoku z dyskietek na płyty CD – te początkowo wydawały się przestrzenią niemożliwą do zapełnienia. To czasy pierwszych tytułów naszpikowanych filmami z udziałem aktorów, które uświadomiły nam, że jednak tego miejsca na krążkach wcale nie było aż tak dużo. To era odważnych i kontrowersyjnych przygodówek Sierry oraz tych najzabawniejszych LucasArtsu. To moment narodzin Lary Croft, według plebiscytu BAFTA z 2024 roku najsłynniejszej i najbardziej ikonicznej postaci z gier wideo.

Żadna z kolejnych dekad nie przyniosła tylu zmian i rewolucji, **żaden późniejszy przeskok technologiczny nie mógł się równać z tym, co zadziało się między *Wolfensteinem 3D* a *Unrealem***, a produkcje te dzieliło raptem sześć lat! To oczywiście nie znaczy, że teraz nie ma dobrych czy przełomowych gier. Nic z tych rzeczy – jest ich więcej, niż kiedykolwiek zdołam ograć, nawet zakładając, że po dniu dzisiejszym nie powstanie już żadna, a ja dożyję 200 lat. Kupka wstydu i w takim układzie byłaby spora. Ale z obezwładniającym sentymentem nie zamierzam dyskutować, a właśnie do tamtego okresu żywię szczególnie silny. |CDA|

eprasa.pl f718986413



Aleksander „Allor" Olszewski
W *CD-ACTION* W LATACH 1997-2019

Obyś żył w ciekawych czasach

30 lat temu, gdy *CD-Action* po raz pierwszy pojawiło się w kioskach, świat – nie tylko gier – był zupełnie inny. Płyty CD, od których wzięła się nazwa magazynu, dopiero zaczynały trafiać pod strzechy, a o internecie wielu mogło co najwyżej pomarzyć.

Zresztą ten internet u szczęśliwców też był taki mocno łupany: wdzwaniany, z transferami w kilobitach, a do tego bez Google'a, YouTube'a, Facebooka czy TikToka – bo jeszcze nie powstały... Przez te wszystkie lata zmieniały się oczywiście także gry.

Pierwsza popularna karta 3D – 3Dfx Voodoo – trafiła na rynek kilka miesięcy po pojawieniu się *CD-Action*. W 1996 premierę miały pierwszy *Quake*, *Diablo*, *Resident Evil* i *Tomb Raider*. Rok później: *GTA*, *Fallout*, *Final Fantasy VII* oraz *Quake II*. W 1998: *Half-Life*, *StarCraft*, *Baldur's Gate*, *Resident Evil 2* czy *Metal Gear Solid*. W 1999: *GTA: London* (dwie części!), *GTA 2*, *Heroes of Might and Magic III*, *Planescape: Torment*, *Unreal Tournament*, *Age of Empires II*, *Quake III Arena*... To były czasy! I nie chodzi jedynie o fakt, że to pod koniec lat 90. narodziło się wiele uznanych dziś serii – niemniejsze wrażenie robi też tempo, w jakim te hity powstawały!

Branża gier wysokobudżetowych obecnie przechodzi poważny kryzys. *Call of Duty*, niegdyś niekwestionowany król FPS-ów, zbiera cięgi nie tylko od *Battlefielda*, ale przede wszystkim od *ARC Raiders*, tytułu z kilkukrotnie niższym budżetem, tyle że robionego przez zapaleńców, a nie wedle korporacyjnej modły. *Overwatch* przegrywa sromotnie z *Marvel Rivals*. Problemy nie dotyczą jednak wyłącznie Activision Blizzard.

„Indyki", AI, Game Pass – sporo się w branży zmieniło.

Ubisoft zamyka kolejne studia i zwalnia pracowników. EA sprzedaje się funduszom z Bliskiego Wschodu. Square Enix, Obsidian, Bethesda – firmy, które kiedyś wyznaczały standardy, ledwo trafiają na listy top 10 na Steamie.

Koncertowy upadek Xboksa to osobny temat: Game Pass był rewolucją, ale gdy los studiów Microsoftu zaczął zależeć od sprzedanych kopii, jakość przestała grać pierwsze skrzypce. Twórcy natomiast, zamiast skupiać się na grywalności, ruszyli na poszukiwania mitycznej „współczesnej publiczności"...

Im gorzej jednak dzieje się u gigantów, tym lepiej radzą sobie mniejsze zespoły... i Azjaci. Rozkwit „indyków" to najjaśniejszy punkt ostatnich lat. *Clair Obscur*, *ARC Raiders*, *Dispatch*, *Silksong*, *Schedule I*, podobnie jak produkcje ze Wschodu (głównie Chin i Korei: *Wukong*, *Marvel Rivals*, *Stellar Blade* czy *Escape from Duckov*) pokazują, że **pasja, kreatywność oraz grywalność są dziś równie ważne, co 30 lat temu**.

Małe studia, często kilkuosobowe, tworzą hity, o jakich wielkie firmy mogą tylko marzyć. I nie zajmuje im to wieki... Przecież nowego *GTA* wypatrujemy już grubo ponad dekadę, podczas gdy pięć pierwszych gier z tej serii zostało wydanych w zaledwie cztery lata, od 1997 do 2001. *Skyrim* ma zaś na karku przeszło 14 lat – a na następcę poczekamy jeszcze przynajmniej kilka!

Ostatnie czasy to przede wszystkim rozkwit AI. Z jednej strony technologia ta eliminuje mnóstwo nudnych zadań i zwielokrotnia możliwości zdolnych pasjonatów. Z drugiej – promptami nie da się nadrobić braku talentu oraz chęci czy też nieznajomości tematu... choć Google pokazał już model, który potrafi stworzyć grę z opisu. To fatalne wiadomości dla studiów nastawionych jedynie na zysk, bo jak tak dalej pójdzie, odbiorcy sami będą sobie robić gry, bez konieczności pisania choćby linii kodu czy szkicowania postaci.

Jest też trzecia strona: ceny sprzętu. Rosnąca bańka AI pochłania coraz większy odsetek produkcji układów scalonych, a efekty widać w sklepach czy kalendarzu premier (opóźnione nowe PlayStation, podobnie jak Steam Machines, mające przełamać monopol Windowsa...). I choć taka bańka to nic miłego, nawet jeśli ostatecznie z wielkim „bum!" nie pęknie, **na nudę w dającej się przewidzieć przyszłości na pewno narzekać nie będziemy**. Czego sobie i wam, drodzy Czytelnicy, serdecznie życzę.

(Allor najwyraźniej nadal hołduje zasadzie „Allor, screeny!", bo mimo paru moich monitów nie nadesłał na czas swej aktualnej fotki. Niektóre rzeczy nigdy się nie zmieniają... – dop. Mac Abra). **|CDA|**

Nie tylko branża gier się zmieniła. W bordowym swetrze Allor. Naprzeciwko niego od lewej Mac Abra, CormaC i Eld.

ALLOR

eprasa.pl f718986413

Jacek „Gem" Smoliński
REDAKTOR *CD-ACTION* W LATACH 1997-2018

O, WoW!

Hej! Kiedyś przez jakiś czas(*) miałem zaszczyt i przyjemność współtworzyć najlepsze pismo o grach wideo na świecie – *CD-Action*.

Najlepsze i – jak się okazuje – jedno z najtrwalszych. **Jeśli mnie AI nie myli, to stare, dobre *CDA* właśnie wskoczyło do pierwszej piątki najdłużej wydawanych magazynów o grach w dziejach ludzkości** (*Famitsu* niestety wciąż poza zasięgiem). Piszę to zaś dlatego, że z okazji 30-lecia tytułu zostałem poproszony przez Mac Abrę o krótki tekst wspominkowy typu „jak to drzewiej bywało". W rozmowie padła nawet sugestia tematu, mianowicie „*World of Warcraft* w życiu redakcji", i zaprawdę powiadam wam: zaadresowano go bezbłędnie.

I to nie tylko dzięki temu, że to właśnie mi w 2005 roku przypadło recenzować „waniliowego" *WoW-a*, który dostał dyszkę. I nie przez to, że gra towarzyszy mi on-offowo do dziś – piszę te słowa na tydzień przed premierą 11. dużego rozszerzenia tego najpopularniejszego ongiś MMORPG na świecie, mając już *Midnight* preinstalowane na kompie, a nawet dwóch. Przede wszystkim dlatego, że jakieś dwa tygodnie przed nieoczekiwaną propozycją powrotu na łono... łamy zainstalowałem na wspomnianych kompach *World of Warcraft Classic Era*, by raz jeszcze postawić pierwsze kroki na Azeroth. Zdradliwy mózg podsuwał mi już nostalgiczno-idylliczne obrazki skąpanych blaskiem księżyca śniegów Dun Morogh i mojego małego do kwadratu (bo i wzrostem, i poziomem) krasnoluda bijącego troggów w okolicy Gnomereganu. Co mogło pójść nie tak? Otóż wszystko.

Zacznę od tego, że namówieni przez znajomych, przegryzających się obecnie przez Naxxramas, stworzyliśmy z mą lepszą połową przedstawicieli najnudniejszej rasy w całym *WoW-ie* – ludzi. Ci zaś, jako postacie powstałe w pierwszej kolejności (czytaj: te, na których developerzy się uczyli), mają się zdecydowanie najmarniej. I nie chodzi nawet o koślawość modeli i animacji (no serio, tak się przecież nie biega...), tylko ogólne wrażenia z tych pierwszych chwil życia nowych zbawców świata. Przykro mi, ale ***WoW* w swojej najbardziej pierwotnej postaci był tytułem nieceniącym czasu graczy**. Tu niczym szczególnym są wymuszone marszobiegi przez całą krainę po nic i zaniżanie drop rate'u, wskutek czego wątrobą może szczycić się jedynie co ósmy ubity mob. Innymi słowy, gdybym dziś recenzował dzieło Blizzarda z 2005 roku, dostałoby czwórkę i za 20 lat nie miałbym o czym pisać.

World of Warcraft mógł przyczynić się do pierwszej niezamierzonej przerwy w wydawaniu *CDA*.

W tamtym czasie nie było jednak dla nas niczego lepszego w całym pięknym świecie. Redakcja – z 10 pismaków pospołu ze składaczami – przepadła już w becie i ten stan zadurzenia utrzymał się także po premierze. Przez pierwsze dni graliśmy non stop w pracy i po pracy (ja musiałem do recenzji, nie?), a nad magazynem majaczyło widmo spóźnionego deadline'u. Szefowie płakali, błagali i rwali włosy z głowy, my zaś niezłomnie farmiliśmy PD i wbijaliśmy poziomy, co rano witając się słowami: „Który level, man?". Nie można wykluczyć więc, że tylko interwencji admina (również grał, ale że „obowiązki ponad wszystko", to poblokował porty na części pracowniczych, było nie było, kompów) *CD-Action* zawdzięczało uniknięcie pierwszej niezamierzonej przerwy wydawniczej. Nie dziwię się też wcale, że ówczesny naczelny przez całe lata na wszelkie wzmianki o *WoW-ie* reagował objawami zespołu stresu pourazowego.

Ciężkie przypadki sweterkozy świątecznej – Gem i CormaC.

...Ale przecież niczym specjalnie nie zawiniliśmy! Myśmy z natury, jako ludzie, dla których gry były droższe pieniędzy, byli superpodatni na uroki nadzwyczajnych przedstawicieli tego medium. W redakcji po godzinach grało się zawsze w *Warcrafta II*, a potem „trójkę", *Dooma*, „Kłeja" i jego mało znany wówczas mod *Team Fortress*, a *World of Warcraft* stanowił po prostu apogeum tego szaleństwa.

I jeszcze jedno na koniec: otóż ***WoW Classic* nadal zasługuje na dychę, tyle że w znacznie przyjaźniejszej graczom, a i bardziej perspektywicznej formie *Burning Crusade Anniversary***. W niej znów farmimy PD, wbijamy poziomy i nie możemy już doczekać się spotkania z Illidanem, aby mu powiedzieć, że nie jest gotowy. For the Horde, naturalnie. |CDA|

(*) *Takie tam 20 lat z kawałkiem.*

eprasa.pl f718986413

13 WSPO

Maciek „MQc" Kuc

CZYTELNIK OD 1996, AUTOR OD 1998, WICENACZELNY OD 2007, NACZELNY OD 2015, A OD 2017 SPORADYCZNY WSPÓŁPRACOWNIK

13 osób, 13 wspomnień. Niekoniecznie spektakularnych, często niezabawnych. Za to każde szczere.

Skąd taki wybór osób i anegdot? Odpowiedź okaże się równie prozaiczna, co prosta: jest przypadkowy i spowodowany ograniczeniem przestrzennym. Przez redakcję przewinęły się dziesiątki autorów i **choć z radością przywołałbym wspomnienia związane z każdym, obawiam się, że to musiałaby być już książka**, a nie felieton(*).

Berlin

– *Git gud* – powiedział Kamiru, mój przyjaciel do dziś. To była reakcja na moje narzekanie na wysoki poziom trudności w jakimś tytule i niechęć do wielogodzinnego uczenia się skilli, które mi się nie przydadzą nigdzie indziej. Dziś Berlin jest odnoszącym sukcesy szefem studia tworzącego gry. Na szczęście dla mnie: dopuszcza w nich tryby dla „brudnych każuali" (ang. dirty casual), by i oni mogli się cieszyć gameplayem. Czyli pod tym względem wyszło na moje!

9kier

– *Boję się ciebie, stresujesz mnie* – powiedziała mi Iza bardzo szczerze w sali konferencyjnej, na osobności. Osoba niezwykle wrażliwa i empatyczna, która nauczyła mnie dużo o tym, jak to jest (nie) być dobrym szefem. W wirze pracy, ciągłym pośpiechu i ogólnym klimacie bezpośredniego, a czasem i bezlitosnego feedbacku, często to, co pomyśli współpracownik, schodziło u mnie na dalszy plan. Liczyła się tylko jakość magazynu. Również dzięki wielu rozmowom z Izą jestem dziś znacznie lepszym menedżerem, niż byłem za swoich czasów w *CDA*.

CormaC

– *„Folałt", nie „faloł't"!* – rzucił CormaC zirytowany tym, że znów ktoś w redakcji kaleczy angielską wymowę popularnej gry. Zawsze był perfekcjonistą, oczekującym wiele od innych, a jeszcze więcej od siebie. Choć pisał mało, pisał znakomicie. I starannie. Nie odpuszczał nigdy, a kiedy wreszcie zrzucił tekst do korekty, mogliśmy być pewni, że będzie „naczytany" do ostatniego przecinka. I jak jakiś redaktor śmiał zmienić cokolwiek, narażał się na – często słuszne – pretensje.

EGM

– *A wiedziałeś, że...* – zaczynał Generał, podchodząc do mojego biurka, po czym następowała najczęściej dość długa tyrada na tematy wszelakie. Nierzadko kontrowersyjne, czasem nieco lewicowo-naiwne („Czemu wydawca nie dopłaca do druku magazynu, którego nikt nie chce kupować?"). EGM-a nie ma już niestety wśród nas, a ja żałuję, że w ostatnich latach stałem się dla niego manifestacją wszystkiego, co złe w wydawnictwie. Generale, jeśli gdzieś to czytasz: „uchylam przed Tobą czoła" i dziękuję za wszystko.

Allor

– *Aaa, coś chcę sprawdzić, zobaczymy, ile się uda wykopać bitcoina* – odpowiedział Alex, zapytany, po co zostawia włączonego kompa na noc w pracy. Patologia, co? Wykorzystywanie sprzętu służbowego do prywatnych celów? Dzisiaj – tak by było. Jednak taki dialog przeprowadziłem z Allorem w okolicach 2009 roku, wtedy też pierwszy raz usłyszałem słowo „bitcoin". Alex zawsze był kilka kroków naprzód. Gdyby jeszcze potrafił przekuwać swoją wiedzę i przeczucia w działania na giełdzie, byłby obecnie bardzo, bardzo majętnym człowiekiem. Jak sam jednak twierdzi: nie potrafi. Ja tylko żałuję, że nie wsłuchiwałem się w to, co mówił, i sam na tej podstawie nie podejmowałem decyzji co do lokowania kapitału. Może wtedy pisałbym ten tekst, siedząc za kierownicą swojego Ferrari...

Eld

<ocenzurowano!> Czy Eld faktycznie klął tak straszliwie, jak wskazywałby jego publiczny wizerunek najmroczniejszej, najbardziej nieprzejednanej osoby w redakcji? Otóż: tak. To człowiek, w którym nie ma żadnego pozerstwa. Zawsze do bólu szczery, bezpośredni, ostry w opiniach i konsekwentny. Nasze drogi się schodziły i rozchodziły, a ja zawsze będę go wspominał jako jednego z pierwszych świetnych kumpli z redakcji, z którym popijałem słodkie piwo, zagryzając je ciasteczkami. Nie pytajcie...

(*) Który jest i tak o wiele dłuższy niż to, co zostało mi polecone przez Smugglera. Teraz już wiem, jak się czuli ci wszyscy autorzy, gdy kazałem im zmieścić się w wąskich ramach, a oni zamiast sami skracać swoje artykuły, wysyłali je w pełnych wersjach, licząc, że ja im je skrócę lub dam po prostu jedną stronę więcej na łamach.

eprasa.pl f718986413

MNIEŃ

Ej, kto buchnął prąd z redakcji...?

Czarny Iwan

– *Gotowe* – powiedział punktualnie o godzinie 16.00 Otis, po czym zamknął laptopa, by pójść zaraz po robocie na siłownię. To też dowód na to, że w naszym nieco patologicznym trybie pracy (zdarzało się przy deadline'ach przychodzić o 8.00 rano, by wyjść o 3.00... w nocy) można było się odnaleźć, gdy się miało wiele innych zainteresowań i faktycznie siedzenie w redakcji traktowało po prostu jako pracę.

gem

<*uśmiecha się*> Jacek jest jedną z osób, które mówią mało, ale gdy już mówią, to można mieć pewność, że okaże się to albo bardzo celne, albo przewrotne, albo po prostu świadczyć będzie o niepospolitej inteligencji. Jego szelmowski uśmiech i błysk w oku zostają w pamięci na długo. Jestem mu też wdzięczny m.in. za dużo polecajek kulturowych. To dzięki niemu odkryłem choćby Calvina i Hobbesa, których to przygody wszystkim szczerze polecam.

Mac Abra

– *Przeczytałem* – powiedział Mac Abra z uśmiechem. Skończył właśnie lekturę, którą rozpoczął jakieś dwie godziny wcześniej. Była to książka znajomego na temat branży gamingowej w Polsce, który pisał ją pewnie miesiącami. Mac Abra nie tylko pochłonął ją w mig, ale też zrobił w tym czasie wiele notatek i sprostowań. I to było możliwe nie ze względu na objętość książki. Po prostu supermocą Jurka jest pożeranie tekstów. Nie znam drugiej istoty ludzkiej, która mogłaby się z nim mierzyć na liczbę książek przeczytanych w roku, skoro on w jeden dzień potrafi przeczytać ich kilka.

Hut

– *Ale za****sty tekst napisałem!* – powiedział Tymon bez ironii. Miał rację. Jednak wszechobecna „polskość" (tu w znaczeniu: stłamszonego ego, umniejszania swoich zasług, nadmiernego samokrytycyzmu) panująca w redakcji sprawiała, że takie stwierdzenia były zawsze powiewem... bo ja wiem, nowoczesności? Sygnałem, że powinniśmy nie tylko czuć dumę z tego, co robimy, ale też więcej siebie sami i nawzajem chwalić?

Hut to doskonale wiedział, a ja żałuję, że nie szedłem w jego ślady. Nie przy komplementowaniu własnych tekstów, lecz cudzych – i owszem.

Papkin

– *Jestem gejem* – powiedział Mateusz kiedyś przy okazji jakiegoś redakcyjnego wyjścia na piwo. Zmieniło to w naszych relacjach absolutnie nic. Dziś – mam nadzieję – takie wyznanie byłoby dużo łatwiejsze. Jednak te naście lat temu nawet w tak liberalnym środowisku, w jakim się obracaliśmy, to nie była łatwa rzecz. W kwestii tolerancji mamy bardzo wiele, jako naród, do zrobienia. Mateusz sporą część swojej aktywności dziennikarskiej dziś poświęca na tematy równościowe, robiąc to z werwą, coraz bardziej udoskonalanym warsztatem i szczerą pasją. Polecam go czytać, gdziekolwiek aktualnie by publikował.

spikain

– *Nic, wymyśliłem ją* – odpowiedział mi espek na pytanie, co znaczy ksywka „spikain". To chyba jedyny tak ładnie brzmiący pseudonim, który nie pochodzi od żadnej fikcyjnej postaci z popkultury ani nie oznacza niczego w żadnym z głównych języków świata. Dawid to więc mistrz SEO (search engine optimization) – gdy wrzucicie jego ksywkę do wyszukiwarek, wszystkie wpisy będą wyłącznie o nim. Nikt inny w redakcji takim wyczynem nie może się pochwalić.

Krigor

– *Bez mopa jesteś nie do poznania* – zacytował Grzesiek nieznajomą dziewczynę, którą przypadkowo spotkał na ulicy. Czemu się tak do niego zwróciła? Bo poznała go z fotografii zamieszczonej w *ActionMagu*, na której stał z wiadrem i mopem, z relacji z jednego z naszych zjazdów. Ta anegdota w spektakularny sposób uświadomiła nam, że *AM* (zin publikowany co miesiąc wyłącznie w formie elektronicznej, wrzucany na płytę dołączoną do *CDA*) dociera dużo dalej, niż nam się mogło marzyć. Bardzo miłe uczucie „minisławy"!

Zjedliśmy wspólnie setki kilogramów pizzy, wypiliśmy hektolitry piwa, przerzuciliśmy przez łamy miliony znaków. ***CD-Action* zawsze gromadziło wokół siebie ludzi zaangażowanych i kochających gry i technologię.** Popełnialiśmy masę błędów i dojrzewaliśmy, ucząc się na nich. Wielu nie uniknęło wypalenia, niektórzy pracowali w redakcji trochę za długo. Część odchodziła znienacka, odnajdując się z sukcesami w innych miejscach. Są jednak i tacy, co pracują tu dziesiątki (!) lat bez przerwy. Chapeau bas, ekipo – dużo jeszcze przed wami, oby do setki! |CDA|

eprasa.pl f718986413