DROŻEJĄCY RAM I SSD / WSZYSTKO O DRUKU 3D

PSX EXTREME

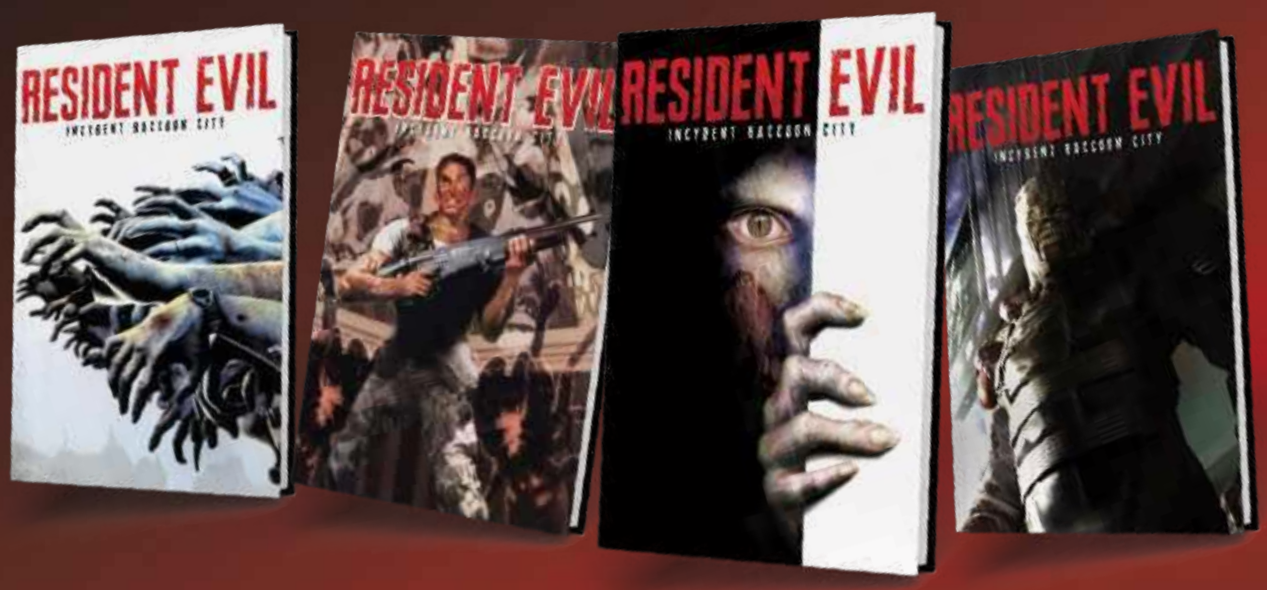
GRY KONSOLE POPKULTURA

#342

© CAPCOM

03/2026
24,99 zł
(w tym 8% VAT)
ISSN 1429-172X

SEKRETY FALLOUTA QUAKE W SŁUŻBIE PLAYSTATION **VANILLAWARE** PROPAGANDA W GRACH
KODY, TIPSY I TRIKI **HE-MAN WCZORAJ I DZIŚ** SILENT HILL: TOWNFALL **DEKOMPILACJA GIER**



CZTERY WERSJE OKŁADEK DO WYBORU

RESIDENT EVIL INCYDENT RACCOON CITY

O KSIĄŻCE

Książka, która odkrywa Raccoon City na nowo. Zbiór esejów, tekstów krytycznych i wnikliwej publicystyki zainspirowany klasycznymi odsłonami Resident Evil – na 116 stronach oraz w twardej oprawie.

PREMIERA

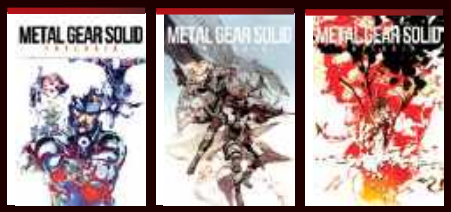
22 MAJA 2026

ZAMÓW JUŻ TERAZ NA PSXEXTREME.PL LUB ALLEGRO.PL

W SERII DOSTĘPNE RÓWNIEŻ

SILENT HILL: POCZĄTKI – CZĘŚCI 1-4

METAL GEAR SOLID: TRYLOGIA



RAM na wagę złota

I znowu nie dzieje się w naszej kochanej branży dobrze. Drożejąca pamięć RAM to nie tylko temat dla pecetowych entuzjastów śledzących wykresy cen w sklepach z elektroniką. To sygnał ostrzegawczy dla całej branży. Jeśli komponenty idą w górę, prędzej czy później odbije się to także na konsolach – ich cenach, dostępności, a być może nawet specyfikacjach. W tym numerze przyglądamy się sytuacji na rynku podzespołów i sprawdzamy, jak rosnące koszty mogą wpłynąć na premierę nowych maszyn. Analizujemy fakty, prognozy i branżowe przecieki.

Drugim tematem numeru jest druk 3D – technologia, która po cichu przeszła drogę od gadżetu dla zapaleńców do realnego narzędzia twórców, hobbystów i... graczy. Drukarki są dziś tańsze, dokładniejsze, łatwiejsze w obsłudze i zużywają mniej materiału. Powstają dzięki nim figurki, elementy customowych padów, obudowy, a nawet części do renowacji retrosprzętu. Co tak naprawdę się zmieniło? I dlaczego 2026 może być rokiem, w którym druk 3D na dobre zadomowi się w growych piwnicach i warsztatach? W recenzjach – prawdziwy wysyp hitów. Na tapecie mamy ponad 25 tytułów, w tym głośne premiery: Resident Evil Requiem, Reanimal, Yakuza Kiwami 3, nowy Carmageddon, Planet of Lana II, God of War: Sons of Sparta czy Dragon Quest VII Reimagined. Zanim jednak odpalicie najnowszą odsłonę serii Capcomu, warto zajrzeć do akt Leona S. Kennedy'ego – jednego z najbardziej ikonicznych bohaterów growego horroru. Jego historię przypominamy w specjalnym materiale.

W publicystyce zaglądamy za kulisy powstawania serialowego „Fallouta" – analizujemy easter eggi, odniesienia i smaczki, które docenią tylko najwięksi fani postapokalipsy. Stawiamy też pytanie niewygodne, ale potrzebne: czy gry wideo mogą być skutecznym narzędziem propagandy? Czy w przebogatym świecie interaktywnej rozrywki powstają produkcje, których głównym celem jest manipulacja odbiorcą? A skoro o wpływie mowa – wracamy do tematu kodów, cheatów i trików. Dziś to niemal relikt przeszłości, nostalgiczny artefakt ery kartridżów i płyt CD. Od czego to się zaczęło? Czy faktycznie umarło? I czy współczesny model gier-usług nie wyciął z kodów czegoś więcej niż tylko wpisywanych kombinacji przycisków? Wracamy też do odwiecznej dyskusji: „gry to sztuka". Dwie dekady temu takie stwierdzenie brzmiało jak prowokacja. Dziś, gdy branża generuje większe przychody niż kino i muzyka razem wzięte, a twórcy odbierają prestiżowe nagrody, spór wydaje się rozstrzygnięty. Nie zabraknie też kina. Recenzujemy nowy film na kanwie Silent Hill, a przy okazji zapowiadamy nadchodzące SILENT HILL: Townfall. Mgła znów gęstnieje.

W dziale Retro cofamy się do czasów, gdy plastik hartował się jak stal. Historia He-Mana to opowieść o tym, jak zabawka stała się fundamentem współczesnej popkultury. A skoro już przy klasyce jesteśmy – przypominamy, jak Wolfenstein 3D zdefiniował FPP, DOOM nadał tempo branży, a Quake II udowodnił, że technologia i ambicja mogą iść w parze nawet w cieniu kreatywnych konfliktów. I jak doskonałym tworem był port gry na PlayStation. Rozmawiamy też z Tomaszem Lipińskim – legendą sceny, założycielem Tiltu i laureatem Paszportu Polityki 2025. Spotkanie, które miało być rozmową o flipperach, zamieniło się w szeroką opowieść o kulturze, buncie i przemijaniu. Przyglądamy się ponadto zjawisku dekompilacji – cyfrowej archeologii, która ratuje klasyki przed zapomnieniem i dostosowuje je do współczesnych standardów, często lepiej niż oficjalne remastery. A na koniec – portret studia wyjątkowego. Vanillaware. Twórcy, którzy wymykają się podziałom na indie, AA i korpo. Studio o stylu tak charakterystycznym, że wystarczy jedno spojrzenie na ekran, by wiedzieć, kto za tym stoi.

Miłej lektury!

Roger Zaklikowski
Redaktor Naczelny
roger@psxextreme.pl

Kolejny numer PSX EXTREME ukaże się 2 kwietnia

eprasa.pl 572205ed35

CRIMSON DESERT
PREMIERA
19 MARCA 2026
ZAMÓW TERAZ
18
www.pegi.info
POLSKIE NAPISY
STEAM
XBOX SERIES X
PS5
© Pearl Abyss Corp. All Rights Reserved. Physical edition published by PLAION GmbH, Embracer Platz 1, 6604 Höfen, Austria. „PS5" is a registered trademark or trademark of Sony Interactive Entertainment Inc. ©/TM/© 2025 Microsoft. © 2025 Valve Corporation. All rights reserved. All trademarks are property of their respective owners in the US and other countries.

PEARL ABYSS

18
DROGA PAMIĘĆ, DROGIE KONSOLE?

Temat Numeru

Ceny RAM rosną, łańcuchy dostaw znów trzeszczą. Analizujemy sytuację na rynku podzespołów i sprawdzamy, jak wpłynie to na premierę nowych konsol oraz przyszłość branży.

22
DRUK 3D WKRACZA DO GRY

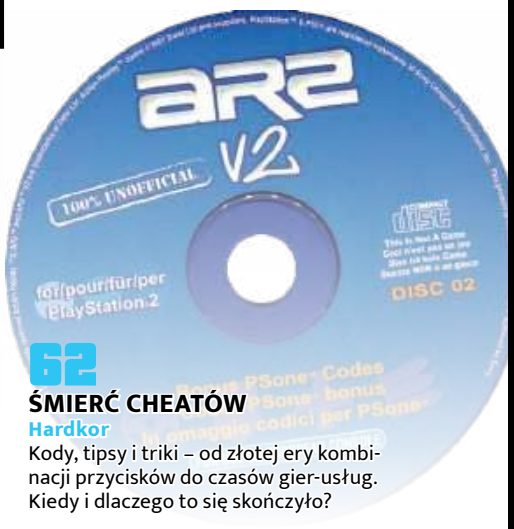
Temat Numeru

Tańszy, dokładniejszy, łatwiejszy w obsłudze. Jak zmieniła się technologia druku 3D i dlaczego coraz częściej trafia w upodobania graczy?

30
AKTA LEONA S. KENNEDY'EGO

Recenzja/Hardkor

Powrót do korzeni czy nowy rozdział grozy? Sprawdzamy najgłośniejszy horror sezonu – Resident Evil Requiem. A przy okazji również dossier jednego z najważniejszych bohaterów serii – Leona S. Kennedy'ego.



62
ŚMIERĆ CHEATÓW

Hardkor

Kody, tipsy i triki – od złotej ery kombinacji przycisków do czasów gier-usług. Kiedy i dlaczego to się skończyło?

84
JAK HARTOWAŁ SIĘ PLASTIK

Retro

Marketing dla pięciolatków i narodziny muskularnej legendy. Podróż do źródeł współczesnej popkultury i historia legendarnego He-Mana.

88
QUAKE W SŁUŻBIE PLAYSTATION

Retro

Quake II przeniósł strzelaniny w nowy wymiar, ale dla fanów PlayStation to jego port jest dziś symbolem konsolowych FPS-ów.

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

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

SPIS TREŚCI

TEMATY NUMERU
Kryzys RAM-owy – czy ceny konsol wzrosną? 18
Druk 3D – następne pokolenie 22

HARDKOR
Leon Kennedy – od kadeta do legendy 32
Fallout – jak serial wpływa na kultową serię gier 58
Cyfrowi szulerzy – kody, tipsy i triki 62
Propaganda w grach wideo 66
Portretowanie sztuki – pisać d-padem, malować analogiem 70

RETRO
Retrocenzja – Red Dead Revolver 56
Vanillaware – po swojemu albo wcale 76
Muzyczne potrząsanie – rozmowa z Tomkiem Lipińskim 80
He-Man – mięśnie, które zmieniły popkulturę 84
Quake II – techniczny wstrząs 88
Dekompilacja gier 92

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

STAŁE RUBRYKI
Prenumerata 07
Co nowego 10
Ohayo Nippon 12
Dobre, bo polskie 13
Hyde Park 28
Headshot 29
Myszaq lubi 96
Region Filmowy 98
Comix Zone 100
Bardzo Ambitny Kącik Anime 102
Graczpospolita 108
Głos Ludu 110
Patronite 111
Listy 112

GRY

CO NOWEGO
A Whisper of Fall: Jinyiwei 14
Animula Nook 16
Silent Hill: Townfall 17
WILL: Follow The Light 15

RECENZJE
Aces of Thunder 50
Arknights: Endfield 41
Avowed 52
BlazBlue Entropy Effect 54
Carmageddon: Rogue Shift 42
Disciples: Domination 51
Dragon Quest VII Reimagined 36
Fighting Force Collection 45
Gear Club Unlimited 3 55
God of War Sons of Sparta 39
High on Life 2 49
Kingdom Come: Deliverance 52
Mario Tennis Fever 43
MY HERO ACADEMIA: All's Justice 38
Planet of Lana II 40
Rayman: 30th Anniversary Edition 48
Reanimal 34
Reigns: The Witcher 52
Resident Evil Requiem 30
Romeo is a Dead Man 44
Sovereign Syndicate 38
Star Trek: Voyager – Across the Unknown 53
Styx: Blades of Greed 48
The 9th Channel 50
The Prisoning: Fletcher's Quest 54
Yakuza Kiwami 3 & Dark Ties 46

eprasa.pl 572205ed35

PSXEXTREME.PL

GRAMY Z WAMI OD 29 LAT

PRENUMERATA

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

12 NUMERÓW

TYLKO 219 ZŁ ~~300 ZŁ~~

W RAMACH ROCZNEJ PRENUMERATY 12 WYDAŃ OTRZYMUJESZ W CENIE 9

25% TANIEJ

ZAMÓW NA

psxextreme.pl

SKANUJ KOD I ZAMÓW ONLINE

screamer

PREMIERA 26.03.26

ZAMÓW W PRZEDSPRZEDAŻY

16 www.pegi.info

POLSKIE NAPISY

STEAM

XBOX SERIES X

PS5

Screamer © 2026. Published and Developed by Milestone S.r.l. Screamer is a registered trademark of Milestone S.r.l. in the US and other countries. All rights reserved.

eprasa.pl 572205ed35

Aloy liderką PlayStation

Guerrilla Games oficjalnie zapowiedziało Horizon Hunters Gathering – kooperacyjną, taktyczną odsłonę uniwersum, w której trzech graczy ruszy na wspólne polowania na mechaniczne bestie. Każdy z łowców ma własny styl walki, uzbrojenie i zestaw umiejętności, a system roguelite pozwoli budować unikalne „buildy" pod konkretne misje. Na start otrzymamy tryb Machine Incursion (fale wrogów i boss) oraz Cauldron Descent (wyprawy do losowo zmieniających się lokacji). Całość uzupełni kanoniczna kampania i hub społecznościowy, a gra wesprze cross-play PS5–PC. Problem w tym, że Hunters Gathering stało się projektem numer jeden studia. Część zespołu przeniesiono z Horizon 3, a na dużą, singlową kontynuację możemy czekać jeszcze trzy–pięć lat. W tle wybuchła też krytyka – gracze narzekają na kreskówkową oprawę i „klimat rodem z Fortnite'a", ironicznie mówiąc o „Concord 2.0". Oliwy do ognia dolewa Horizon Steel Frontiers na PC i mobile, które zdaniem wielu wygląda dojrzalej i zapowiada się ciekawiej niż flagowy projekt Sony. Twórcy Hunters Gathering kuszą już zamkniętymi testami pod koniec lutego 2026 r., więc reakcja społeczności może się szybko przełożyć na zmiany w balansie i stylistyce. A jeśli Steel Frontiers faktycznie „ukradnie show", Sony może mieć trudne zadanie, by przekonać fanów, że to właśnie Hunters Gathering ma być przyszłością marki.

MACIEJ: Od samego początku jestem wobec tej gry sceptyczny, bo wygląda na kolejny projekt gry-usługi, który nie ma prawa się udać. W ogóle chciałbym, żeby odstawiono Horizon na boczny tor i żeby ekipa wróciła do Killzone'a. Tutaj zrobiła porządne multi i w ten sposób podbiła serwery PlayStation. Byłoby to dużo lepsze posunięcie.

John Wick AAA

Lionsgate i Saber Interactive potwierdziły wielką niespodziankę. John Wick powraca jako pełnoprawna produkcja z segmentu AAA. Powstaje singleplayerowa, trzecioosobowa gra akcji na PS5, XSX|S i PC, z dojrzałą, kinową przemocą i naciskiem na stylowe gun-fu. Twórcy obiecują dynamiczne starcia, jazdę samochodem i oryginalną historię osadzoną przed „Impossible Task". W projekt zaangażowany jest Chad Stahelski, a Keanu Reeves użyczy wizerunku i głosu głównemu bohaterowi.

PIECHOTA: Wygląda to naprawdę fajnie. Pod względem komiksowości przemocy przypomina szóstogeneracyjnego Punishera. Proponuję jeszcze batmanowy system walki i będzie sztosik siedem na dziesięć. Dajcie temu człowiekowi pistolet!

Kena powraca!

Zapowiedziano Kena: Scars of Kosmora. Bohaterka tym razem trafi na skażoną wyspę, gdzie pęknięta laska i tajemnicza korupcja zmuszają ją do sięgnięcia po nowe moce żywiołów. Kontynuacja stawia na więcej akcji, trudniejsze walki z bossami, eksplorację pełną sekretów i rozbudowane wsparcie duchów-towarzyszy.

GRUCHA: Pierwsza Kena była zaskakująco dużym sukcesem, a dwójka zapowiada się... dobrze. Jeśli gameplay nie zawiedzie i gra będzie trochę bardziej rozbudowana, to możemy otrzymać prawdziwą perełkę.

Kratos... bez chłopca

Kratos wraca do Grecji, ale fani muszą uzbroić się w cierpliwość. Na lutowym State of Play Sony pokazało God of War Trilogy Remake i podkreśliło, że projekt jest na bardzo wczesnym etapie produkcji – jak zaznacza Grace Orlady, na premierę poczekamy co najmniej kilka lat. Branża spekuluje, że odświeżona trylogia może ominąć PS5 i stać się system-sellerem PS6. Jest jednak światełko: insider Shinobi602 twierdzi, że Santa Monica robi równolegle nową grę Cory'ego Barloga – pokaz możliwy w maju lub na The Game Awards, a debiut jest planowany na 2027 r.

KOMODO: O, Sony robi kolejny remake jednej ze swoich pięciu eksploatowanych bez litości marek. I to tych remasterowanych już kilkukrotnie odcinków. Zero zaskoczeń, tylko żal. „Do not be sorry. Be better".

Sieciowi Skrytobójcy w koszu

Ubisoft znów tnie plany. Francuskie Origami donosi, że skasowano projekt Assassin's Creed League – sieciową, czteroosobową grę kooperacyjną osadzoną w realiach zbliżonych do Shadows. Tytuł miała zaczynać jako większy dodatek, później ewoluować w samodzielny tytuł z testami alfa planowanymi na 2026 r. Reorganizacja i nowe porządki w firmie zatrzymały projekt, choć część technologii ma trafić do silnika Anvil i przyszłych odsłon serii. To kolejny sygnał, że Ubisoft mocno ogranicza swoje ambicje. Fani kooperacyjnych misji w świecie Asasynów muszą więc obejść się smakiem.

SOO: Ktoś raczej słusznie kalkuluje, że nawet z popularną marką skok w bok do innej publiczności – zwłaszcza w zdominowanym segmencie online'owych gier co-op jako takich – może się skończyć jak skok na główkę do pustego basenu.

Krótka seria

- Capcom zaskoczył, przygotowując lokalizacje Resident Evil 4 Remake i Resident Evil Village. Gry otrzymały polskie napisy na konsolach i PC.
- Square Enix ma coraz częściej rezygnować z ekskluzywnych projektów. Z tego powodu Final Fantasy VII Remake Part 3 ma trafić jednocześnie na konsole i PC.
- Sony niespodziewanie zamknęło studio Bluepoint Games, odpowiedzialne za remaki Demon's Souls oraz Shadow of the Colossus.
- 2,3 mld dol. wygenerowało PlayStation na grach wydanych na innych platformach. Oferowanie tytułów na Xboksach i PC generuje duże pieniądze.
- 3 czerwca odbędzie się premiera Final Fantasy VII Rebirth na Switchu 2 i Xboksach. Gra debiutuje w niższej cenie.
- 12 maja zagramy w Directive 8020, czyli kolejną grę z serii The Dark Pictures. Twórcy postawili na niską cenę (219 zł) na start.

eprasa.pl 572205ed35

Nowy Xbox to PC

Microsoft szykuje już Xboksa 10. generacji, ale źródło potwierdza: to nie będzie klasyczna konsola. Jez Corden z Windows Central twierdzi, że firma celuje w „PC na Windows 11" w konsolowej obudowie – uruchamiane domyślnie w trybie TV z interfejsem Xboksa, który ma wycinać zbędne procesy i dawać wygodę grania z kanapy. Jednym kliknięciem grasz jak na konsoli, a gdy chcesz – wychodzisz do pełnego Windowsa, aplikacji i peryferiów. Microsoft ma pracować nad wsteczną kompatybilnością (Xbox One i Series X|S) i otworzyć drzwi na sklepy Windows 11. Steam ma być „oczywistym kandydatem", co może wywrócić logikę ekosystemu, bo tym razem na Xboksie nie kupimy tylko gier na konsolę. W tle pojawia się 2027 r. – Lisa Su z AMD mówi o postępach przy SoC, ale Corden studzi oczekiwania: wszystko zależy od tego, czy Windows 11 da „konsolową" jakość bez problemów znanych z blaszaków.

MACIEJ: Dopóki nie zobaczę, jak to będzie działać, dopóty jestem sceptyczny. Niestety Microsoft potrafi zepsuć nawet najlepiej zapowiadające się projekty. Do tej pory nie mogę im wybaczyć, że zniszczyli tożsamość Xboksa i wycofali się z rynku konsol przez narzucenie chorych wymogów swoim studiom czy pójście w usługi subskrypcji.

3,2

mln sprzedanych egzemplarzy zanotowało Ghost of Yotei. Gra sprzedaje się szybciej od Ghost of Tsushima.

Konami MUSISZ

Konami naprawdę wraca do swoich legend. Po Silent Hill i Metal Gear Solid przyszła pora na Castlevanię. Zapowiedziano Castlevania: Belmont's Curse – pełnoprawną, dwuwymiarową platformówkę osadzoną 23 lata po wydarzeniach z Dracula's Curse. Wcielimy się w młodego Belmonta i ruszymy w nową, mroczną opowieść. Za projekt odpowiada Konami we współpracy z Evil Empire i Motion Twin, więc możemy liczyć na dynamiczną, wymagającą walkę. Premiera w 2026 r.

KOMODO: O to to. Za Castlevanią tęskniłem, Bloodstained mimo wszystko nie wykarmił mnie do syta. Czyli teraz kolej na nową, pełnoprawną odsłonę Metal Gear Solid!

50

mln osób zagrało w gry z serii Dying Light. Techland świętuje i szykuje nowe atrakcje dla produkcji.

5

mln to wynik Kingdom Come: Deliverance II po roku od premiery. Pierwsza część osiągnęła wynik 11 mln sprzedanych kopii.

4

milionami mogą się pochwalić twórcy Lies of P. Gracze chętnie zagrali w podstawkę oraz dodatek.

Premiery MARZEC

- **02** **LEGACY OF KAIN: DEFIANCE REMASTERED** [PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH 2, SWITCH, PC]
- **WORLD OF WARCRAFT: MIDNIGHT** [PC]
- **03** **SCOTT PILGRIM EX** [PS5, PS4, XSX, SWITCH, PC]
- **05** **BACK TO THE DAWN** [SWITCH 2, SWITCH]
- **DOCKED** [PS5, XSX, PC]
- **MARATHON** [PS5, XSX, PC]
- **PLANET OF LANA II: CHILDREN OF THE LEAF** [PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH 2, SWITCH, PC]
- **POKÉMON POKOPIA** [SWITCH 2]
- **POKER NIGHT AT THE INVENTORY** [PS4, SWITCH, PC]
- **06** **SUMERIAN SIX** [PS5, XSX]
- **12** **1348 EX VOTO** [PS5, PC]
- **FATAL FRAME II: CRIMSON BUTTERFLY REMAKE** [PS5, XSX, SWITCH 2, PC]
- **GREEDFALL 2: THE DYING WORLD** [PS5, XSX, PC]
- **ROADOUT** [PS5, XSX, SWITCH, PC]
- **R-TYPE TACTICS I • II COSMOS** [PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH, PC]
- **TOXIC COMMANDO** [PS5, XSX, PC]
- **13** **MONSTER HUNTER STORIES 3: TWISTED REFLECTION** [PS5, XSX, SWITCH 2, PC]
- **WWE 2K26** [PS5, XSX, SWITCH 2, PC]
- **16** **STARSHIP TROOPERS: ULTIMATE BUG WAR!** [PS5, XSX, SWITCH 2, PC]
- **THE SEVEN DEADLY SINS: ORIGIN** [PS5, PC]
- **17** **MLB THE SHOW 26** [PS5, XSX, SWITCH]
- **18** **SHADOW TACTICS: BLADES OF THE SHOGUN** [SWITCH 2]
- **19** **CRIMSON DESERT** [PS5, XSX, PC]
- **DEATH STRANDING 2: ON THE BEACH** [PC]
- **DRAGONKIN: THE BANISHED** [PS5, XSX, PC]
- **MOUSE: P.I. FOR HIRE** [PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH, PC]
- **20** **GHOST MASTER: RESURRECTION** [PS5, XSX, SWITCH, PC]
- **25** **DAMON AND BABY** [PS5, PS4, SWITCH, PC]
- **DISNEY DREAMLIGHT VALLEY – NINTENDO SWITCH 2 EDITION** [SWITCH 2]
- **26** **LIFE IS STRANGE: REUNION** [PS5, XSX, PC]
- **NEW SUPER LUCKY'S TALE** [PS5]
- **SCREAMER** [PS5, XSX, PC]
- **SUPER MARIO BROS. WONDER – NINTENDO SWITCH 2 EDITION + MEETUP IN BELLABEL PARK** [SWITCH 2]
- **VIRTUA FIGHTER 5 R.E.V.O. WORLD STAGE** [SWITCH 2]
- **27** **MEGA MAN STAR FORCE LEGACY COLLECTION** [PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH, PC]
- **31** **LEGACY OF KAIN: ASCENDANCE** [PS5, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC]

Cytat numeru

Josh Sobel, jeden z twórców Highguard, który w kolejnych wiadomościach podkreślił, że pozycja była atakowana przez graczy od samego początku, społeczność hejtowała każdy kolejny materiał i wyśmiewała deweloperów. Następnie usunął wszystkie wpisy i zamknął konto na platformie X.

„Nie twierdzę, że nasza porażka jest wyłącznie winą środowiska graczy i że gra odniosłaby sukces bez negatywnych opinii, ale z pewnością miały one znaczenie. Wszystkie produkty są uzależnione od kaprysów konsumentów, a konsumenci włożyli absurdalnie dużo wysiłku w oczernianie Highguard. I to zadziałało".

KOMODO: Kiedy zadebiutował Minecraft, branżowe dziadersy prześcigały się w szykanowaniu gry. Sporo śmieszkowania było też z Overwatcha czy Fortnite'a, a taki Dead by Daylight do dziś ma średnią od graczy na Metacriticu na poziomie 55 pkt. I nie przeszkodziło to żadnemu z tych tytułów w osiągnięciu olbrzymiego sukcesu. Zrób kolejny generyczny hero shooter wyglądający jak tysiąc wcześniejszych i dziw się, że nie chwycił. Play stupid games, win stupid prizes.

SOQ: To absurd jak piłkarz nietrafiający do „pustaka" z pół metra zrzucający winę na głośnych kibiców. Owszem, krzykacze są uciążliwi i toksyczni, ale hejt z sieci nie jest jeszcze w stanie zatopić wybitnego produktu, a wszyscy deweloperzy funkcjonują w takim środowisku. Zresztą postawa „biorę zabawki do innej piaskownicy" tylko świadczy o poziomie tego wynurzenia

PIECHOTA: Środowisko Prawdziwych Graczy (nazwa własna) w rzeczy samej uwielbia poświęcać czas – którego z jakiegoś powodu ma bardzo dużo – na tego typu bombardowania. Mnie szkoda ludzi, którzy muszą się mierzyć z taką ilością hejtu. Szczególnie że wielu z nich, jak ja w piśmie przykładowo, po prostu robi swoją pracę.

eprasa.pl 572205ed35

Ohayo Nippon

MAZZI: Yuji Horii, ojciec serii Dragon Quest, został oficjalną twarzą miasta Abashiri na Hokkaido. Chodzi o kryminalną przygodówkę The Hokkaido Serial Murder Case z 1984 r., za sprawą której fani nadal pielgrzymują na mroźną północ. Chcą na własne oczy zobaczyć znajome lokacje i przejechać się pociągiem, który dziś dumnie nosi barwy gry.

Gdzieś w zapomnianym, pachnącym kurzem magazynie może stać maszyna, od której zaczęła się japońska obsesja na punkcie wyławiania pluszaków. Jej twórcy ogłosili właśnie ogólnokrajowe poszukiwania, które przypominają list gończy za żywą legendą. Firma Taito przeczesuje Japonię w pogoni za modelem Crown 602 z 1965 r. – maszyną uznawaną za absolutnego przodka wszystkich krajowych gier typu crane. Stawka jest wysoka: 100 tys. jenów nagrody dla tego, kto wskaże autentyczny egzemplarz. Mimo że w ciągu zaledwie dwóch tygodni napłynęło ponad tysiąc zgłoszeń, większość okazała się fałszywkami – podobnymi modelami z epoki, które w latach 60. stały w salonach jeden przy drugim. Zdesperowane Taito opublikowało więc precyzyjny rysopis: trapezowe okienko z boku, surowa, beżowa obudowa bez zbędnych ozdób i wrzutnik monet umieszczony na bocznej ściance. Jest w tym coś autentycznie rozczulającego: wielka korporacja, kojarzona dziś z armiami kosmicznych najeźdźców ze Space Invaders, tropi własne korzenie niczym zaginiony, mityczny artefakt.

Wyobraźcie sobie, że między premierami kolejnych części gry mija tyle czasu, ile trwa cała podstawówka. Właśnie o tym debatuje dziś Japonia: nastolatkowie zapytani o wybór między Dragon Questem a Final Fantasy bez wahania wskazują na Pokémony. Nie dlatego że gardzą klasyką, ale dlatego że jej zwyczajnie nie doświadczyli. Gdy główne odsłony wielkich sag dzielą siedmioletnie przerwy, dziecko zdąży dorosnąć przy zupełnie innych tytułach. Pokémon wraca co roku niczym sezonowy rytuał – i ta stała obecność jest dziś kluczowa. Numerowane legendy brzmią dla młodych jak archiwum do nadrobienia, podczas gdy rynek pędzi szybciej niż pociąg linii Yamanote. Niedawno jeden z użytkowników X zauważył, że jego trzynastoletni brat zna bohaterów Final Fantasy tylko z gier na komórkach. W żadną główną część nigdy nie zagrał, bo żadna nie zadebiutowała, gdy kształtował się jego gust. Sedno tkwi w prostym rachunku: jeśli cykl produkcyjny trwa tyle, ile czyjeś dzieciństwo, gra staje się dla nowej generacji eksponatem w muzeum, a nie częścią jej świata.

W Japonii codzienne życie staje się coraz większym wyzwaniem dla domowych budżetów. Dane statystyczne za 2025 r. przynoszą zaskakujący wniosek: japońskie gospodarstwa domowe wydały na gry i konsole najwięcej w historii. Średnie wydatki na sam sprzęt po raz pierwszy od 15 lat przebiły barierę 2 tys. jenów. Mimo że na pierwszy rzut oka kwota ta wydaje się niska, należy pamiętać, że to średnia wyciągnięta ze wszystkich gospodarstw w Japonii – od wielodzietnych rodzin po samotnych seniorów. Prawdziwą skalę zjawiska oddaje jednak dynamika: to potężny skok względem ubiegłego roku i absolutny rekord wydatków na oprogramowanie. Częstotliwość zakupów nie wzrosła jednak dramatycznie, a płacimy więcej nie dlatego że kupujemy częściej, ale dlatego że sam sprzęt stał się towarem luksusowym. Premiera nowej generacji, z debiutem Switcha 2 na czele, wywindowała ceny, a Japończycy, mimo inflacji, zaakceptowali te nowe warunki. Co ciekawe, według tego samego badania realne wydatki na żywność spadły! Oznacza to, że przeciętna rodzina zaciska pasa w kuchni, byle nie rezygnować z gier wideo. Jeden z tokijskich urzędników cytowany w lokalnych mediach przyznał nawet półżartem: „W 2025 r. przeszliśmy na tańszą markę makaronu, ale nowa konsola musiała być – bo to jedyna rzecz realnie łącząca całą naszą rodzinę".

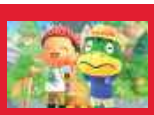
Pod koniec lutego do księgarń trafi edukacyjna manga opowiadająca historię Yujiego Horiiego. Jego dzieciństwo na wyspie Awaji staje się tu prologiem, spotkani współpracownicy zmieniają się w „członków drużyny", a życiowe zakręty rozpisano niczym strategiczne wybory przed finałowym starciem. Manga, licząca 160 stron, powstała pod ścisłym nad-

zorem samego mistrza. To próba przemycenia młodszym czytelnikom filozofii, którą Horii powtarza od lat: życie działa jak gra fabularna – rozwijasz statystyki, zbierasz sojuszników i uczysz się na porażkach, by iść dalej. W Japonii, gdzie biografie sportowców i przedsiębiorców od dawna trafiają do szkolnych bibliotek w formie komiksów, taka forma nobilitacji projektanta gier ma wymiar symboliczny. Pokolenie wychowane na ratowaniu fantastycznych królestw dostaje opowieść o człowieku, który te światy powołał do istnienia – nie jako pomnik, lecz jako bohatera kampanii, którą można przejść razem z nim.

Są dni, kiedy kawa nie pomaga i człowiek chce po prostu coś rozwalić. Japońskie indie rozumie to doskonale. GIGANTIC⊠MAIDESTRUCTION pozwala wcielić się w pokojówkę większą niż drapacz chmur i „posprzątać" miasto. W praktyce oznacza to sprawdzanie, które wieżowce składają się najładniej pod Twoim obcasem. Pasek energii ładuje się wyłącznie przez demolkę. W świecie obsesyjnej produktywności możliwość bezkarnego wydeptania kilku dzielnic bywa zaskakująco kojąca!

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER WEDŁUG FAMITSU.COM

01. Dragon Quest VII Reimagined	Square Enix / Switch 2
02. Nioh 3	Koei Tecmo / PS5
03. Mario Kart World	Nintendo / Switch 2
04. Animal Crossing: New Horizons – Nintendo Switch 2 Edition	Nintendo / Switch 2
05. Pokémon Legends: Z-A	The Pokémon Company / Switch 2
06. Kirby Air Riders	Nintendo / Switch 2
07. Mario Kart 8 Deluxe	Nintendo / Switch
08. Final Fantasy VII Remake Intergrade	Square Enix / Switch 2
09. My Hero Academia: All's Justice	Bandai Namco / PS5
10. Donkey Kong Bananza	Nintendo / Switch 2



W Japonii zapowiedź edycji **New Horizons** na Switcha 2 wywołała falę komentarzy w stylu: „czy ja naprawdę chcę tam wracać?". Dla wielu graczy wyspy z Animal Crossing to kapsuły czasu z 2020 r., budowane między kolejnymi komunikatami o zakażeniach, w ciszy zamkniętych mieszkań i pracy zdalnej. Powrót do nich budzi nostalgię, ale też coś na kształt pandemicznego déjà vu.

eprasa.pl 572205ed35

MICHAŁ „KROOLIK" KRÓL: Mamy nowy rekord zbiórki na polską grę na portalu finansowania społecznościowego. I to jaki! Bijący lidera i pokazujący, że „moda" na wspieranie wcale nie przeminęła. Będzie też o dobrym ruchu Bloober Teamu, szukaniu polskich akcentów w wyczekiwanej przez świat grze czy kolejnych sukcesach rodaków.

Od kilkunastu lat obserwuję zbiórki na portalach finansowania społecznościowego – Kickstarter, Indiegogo czy Wspieram.to. Ostatnie lata nie rozpieszczały rodzimych twórców, kampanie kończyły się niskimi kwotami, wiele zostało skasowanych, mnóstwo nie osiągnęło nawet najniższego progu. Przełom niespodziewanie nastąpił w minionym roku, bo aż pięć tytułów wskoczyło do Top 25 najbardziej udanych zbiórek na polskie gry wideo. Wielkim sukcesem okazała się kampania na postapokaliptycznego RPG-a akcji Chernobylite 2: Exclusion Zone. Studio The Farm 51 uzbierało ponad 813 tys. zł, co dawało 205% najniższego progu. Dzięki tej kwocie tytuł ten wskoczył na drugie miejsce najbardziej udanych rodzimych zbiórek, a wyprzedził... Chernobylite, czyli pierwszą część tej serii (790 tys. zł). Dużym zaskoczeniem minionego roku był multiplayerowy średniowieczny slasher Fiefdom. Ekipa White Tower Games od jedynie 662 osób otrzymała wsparcie w wysokości blisko 459 tys. zł. Był też survival Astrobotanica (235 tys.), RPG akcji Everwind (187 tys.) czy Tormentor (138 tys.). Były też całkowicie nieudane zbiórki. Podsumowując, 2025 r. był dobry w crowdfundingu dla polskich gier. I dochodzimy do tego, co działo się w lutym.

O fantasy MMO Epitome od poznańskiego studia Epitome P.S.A. pewnie mało kto z Was słyszał. W skrócie: to nowa iteracja popularnego Metin2, a twórcy obiecują, że każda decyzja – dobra czy zła – ma mieć swoje konsekwencje. Co istotne, po premierze produkcja będzie dostępna w modelu free-to-play. 30 stycznia twórcy ruszyli z kampanią na Kickstarterze z dziwnie ustawionym progiem minimum 85 897 euro. I osiągnęli go w jedyne 44 godziny. Już ten wynik pozwolił im wskoczyć do Top 10 najlepszych polskich zbiórek na gry wideo. Bardzo mocny początek, który okazał się tylko wstępem do absolutnie najwyższej kwoty zebranej na rodzimą produkcję. Nie minęło 10 dni, a blisko 10 tys. osób (!) wsparło twórców kwotą miliona złotych. Oznaczało to historyczną chwilę. Dotychczasowy lider – Superhot – został pokonany. Genialna rodzima gra w 2014 r. od 11 626 osób otrzymała 990 225 zł. Musiało minąć 12 lat (!), by komuś udało się pobić ten wynik. Oczywiście – jak zauważył na eX-Twitterze mój kolega Mateusz „Kaduk" Kadukowski – deklaracje wpłaty można jeszcze odwołać i należy poczekać na koniec zbiórki. Tylko że ta zakończenie ma ustawione

na 1 marca. Gdy piszę ten tekst w połowie lutego, zebrana kwota wynosi 1,487 mln zł. Nawet gdyby część graczy się wycofała, nawet gdyby przez 2/3 czasu, który pozostał, nie uzbierali już ani złotówki, wynik nadal będzie imponujący i pewnie rekordowy. Dam znać za miesiąc, jak ta niesamowita historia się zakończyła.

Ważny krok wykonał krakowski Bloober Team. Swego czasu pisałem, że ich świetny survival horror science fiction Cronos: The New Dawn sprzedał się w liczbie 500 tys. kopii. Niby nieźle, ale mogło być – i mam nadzieję będzie – znacznie lepiej. Raz – wielu graczy odbiło się od tytułu ze względu na jego trudność, a raczej brak amunicji. Dwa – Instytut Monitorowania Mediów przeanalizował zagraniczne portale i opublikował raport, z którego wynika, że zasięg Cronosa osiągnął 139,5 mln potencjalnych kontaktów z przekazem w ciągu miesiąca po premierze. W 2025 r. lepsze było tylko Dying Light: The Beast (171,1 mln). Oznacza to, że teoretycznie gra mogła (a nawet powinna) sprzedać się lepiej. Ludzie z Bloober Team przemyśleli sprawę i wprowadzili Temporal Diver Mode, czyli łatwiejszy tryb gry. I dobrze, bo dzięki temu tę naprawdę świetną produkcję pozna większa liczba graczy.

Lubię takie akcje. Michał „Mielu" Mielcarek dał mi znać, że twórcy pixelartowego cyberpunkowego akcyjniaka Replaced mogą mieć coś wspólnego z Polską. Twórcy z białoruskiego Sad Cat Studios z powodu wybuchu wojny kacapów z Ukrainą – której są zadeklarowanymi przeciwnikami – postanowili przenieść się na Cypr (zapewne wirtualna siedziba ze względów podatkowych) oraz naszego kraju, choć część została w swoim domu. Sprawdziłem to i okazało się, że założyciel studia na eX-Twitterze ma ustawiony Gdańsk jako lokację główną. Podobnie jak siedziba studia. News na Epic Games Store zawiera frazę „studio z siedzibą w Polsce", a na LinkedIn miejsce zamieszkania twórców to Białoruś i Polska. Na razie nie zdołałem ustalić, czy i ilu Polaków zatrudniają. Jak zawsze powraca pytanie: czy jeśli białoruscy twórcy przenieśli się do Polski, to jest to polskie studio? W końcu tu pracują, mieszkają i płacą podatki (podobny case jak z np. Huuuge Games). A może białorusko-polskie? Niezależnie od tego będą uwzględniani na mapie polskiego gamedevu czy wliczani do oficjalnych statystyk.

Z cyklu „nie mam pojęcia, jak ktoś wpadł na taki pomysł, a do tego robi o tym grę" wspomnę o produkcji, przy której aż złapałem się za głowę, a opis czytałem kilka razy. Studio Shiba Arts wypuściło na PC trzecioosobową strzelaninę z mechanikami bullet time – Our Little Brothers, w której... ratujemy porwane psy z rąk zbrodniczej organizacji. Tak, dobrze czytacie. Jak piszą sami twórcy: „Tajemnicza organizacja pseudozwierzęca porywa bezprawnie psy, na które organizują zbiórki pieniędzy, pod pretekstem rzekomego ratowania im życia". Grubo.

I klasyczny skrót na koniec. Wydane w 2023 r., bardzo wysoko oceniane RPG Tainted Grail: The Fall of Avalon od studia Questline w niecałe siedem miesięcy od wyjścia z wczesnego dostępu na PC sprzedał się w 500 tys. sztuk. Tym samym dobijając do fantastycznego wyniku 1 mln kopii na wszystkich platformach. Gratulacje. Gra wyszła na PC, PlayStation 5 i Xbox Series X/S. Skoro już jestem przy liczbach, wspomnę, że Rafał Jelonek, szef polskiego studia (ale głównie wydawcy) Ultimate Games, ujawnił, że symulator przestępcy **Crime Simulator** od studia CookieDev w siedem miesięcy sprzedał się w 500 tys. kopii. Co więcej, w dwa ostatnie miesiące było to 200 tys. Świetny wynik.

PREMIERY

LUTEGO: DunHero (Switch), Guess the Flag! World Flags Quiz (XSX, XONE), JDM: Japanese Drift Master (PS5), Laysara: Summit Kingdom (PS5, XSX, SWITCH, PC), Little Strays 2 (PS5, XSX, XONE, SWITCH), Prison Escape Simulator (PS5), Showgunners (PS5, PS4, XSX, XONE), Succubus Hellish Edition (PS5)

MARCA: Cooking Simulator 2: Better Together (PC), Mouse: P.I. For Hire (PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH, PC), Sumerian Six (PS5, XSX), Timberborn (PC)

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

eprasa.pl 572205ed35

Kondycja konsoli w tym miesiącu

PS5 / PS4

Sprzedaż konsoli PS5 w mln sztuk: 90,20 (dane vgchartz.com)

PS5 (WCIĄŻ) MA MOC

Sony opublikowało nowy raport finansowy i choć PlayStation 5 ma już kilka lat na karku, świąteczny kwartał pokazał, że konsola wciąż potrafi wygenerować bardzo mocny wynik. W kluczowym okresie gracze kupili 8 mln PS5... to o 1,5 mln mniej niż rok wcześniej, ale przy coraz bardziej nasyconym rynku i braku konkretnych system-sellerów skala sprzedaży nadal robi wrażenie. Łącznie Sony wysłało już 92,2 mln egzemplarzy PS5 na całym świecie, budując ogromną bazę użytkowników. To wynik, który umacnia pozycję marki w segmencie konsol premium i daje solidne fundamenty pod kolejne lata generacji. Równie dobrze wygląda segment oprogramowania. W ostatnim kwartale (PS5 + PS4) sprzedano 97,2 mln gier (1,3 mln więcej rok do roku). Co istotne, aż 13,2 mln to tytuły first-party i jest to o 1,6 mln więcej rok do roku. Cyfrowa dystrybucja odpowiada już za 76% sprzedaży gier w ekosystemie PlayStation. Rośnie także PlayStation Network, które notuje już 132 mln aktywnych użytkowników miesięcznie. To właśnie ta aktywna społeczność napędza przychody z usług, dodatków i subskrypcji, sprawiając, że nawet delikatny spadek sprzedaży sprzętu nie zwiastuje problemów.

A Whisper of Fall: Jinyiwei

PS5, PC | BRAK DATY PREMIERY | CANGMO GAME ENTERTAINMENT

Obiecujących chińskich gier jest już tyle, że trudno spamiętać wszystkie nadciągające tytuły. Szczególnie gdy te nazwy są takimi łamańcami językowymi jak Jinyiwei (jak to w ogóle wymówić?!). Jedno jest pewne: PlayStation miało nosa do swojego programu China Hero Project.

Dzięki wsparciu finansowemu Sony na rynku już pojawiła się tak śliczna perełka jak ANNO: Mutationem, a w drodze na konsole i PC jest więcej projektów z Państwa Środka. Szczególne wrażenie w tym gronie robi przepięknie wyglądające Jinyiwei, które wiele osób nazywa już „chińskim Assassin's Creed".

Dziennikarze lubią przesadzać w swoich nagłówkach, ale tym razem to nie są hiperbole. Jinyiwei faktycznie prezentuje się tak dobrze jak flagowa marka Ubisoftu w zakresie przepychu graficznego, wykonania sandboksowego świata i historycznego realizmu, głęboko osadzonego w realiach XVII-wiecznych Chin. Z Asasynami kojarzą się również akcje stealth, kradzieże kieszonkowe oraz ogromna mobilność głównego bohatera, który pędzi w siodle wierzchowców, wdrapuje się na wysokie mury cesarskich zamków i skacze jak zawodowy parkourowiec po dachach budynków w chińskich miastach.

Jinyiwei to przy tym coś więcej niż prosta kalka formuły Assassin's Creed. Deweloperzy serwują również motywy rodem z Prince of Persia: Sands of Time, bo jedną z kluczowych mechanik jest tutaj odwracanie biegu czasu. Twórcy stawiają też na niezwykle szybkie walki bronią białą, w których kluczowe znaczenie ma zbijanie klingą nadlatujących ciosów. Bitwy prowadzimy, nawet biegając po ścianach czy podczas skoków. To motywy ewidentnie inspirowane chińskimi filmami wuxia.

Pod względem fabularnym też jest obiecująco. Dynastia Ming chyli się w grze ku upadkowi, a struktury państwowe znajdują się w stanie rozkładu. Jako gracze będziemy lawirować między misjami powierzanymi nam przez próbującą zapanować nad anarchią strażą cesarską i rebeliantami, którzy próbują ulżyć ciemiężonemu ludowi. Pojawi się tutaj przestrzeń na detektywistyczne śledztwa i na trudne decyzje o charakterze moralnym, bo tylko od gracza ma zależeć, z którą frakcją zwiąże finalnie swoje losy.

W niektórych ujęciach widać w Jinyiwei nawet inspiracje Red Dead Redemption 2, bo gracz ma do dyspozycji kilka różnych reakcji przy zaczepkach NPC-ów żyjących w miastach i wsiach. Nie zabraknie też efektownych pogoni, starć z groźnymi najemnikami czy zdobywania coraz lepszego ekwipunku. Wszystko to w oprawie audiowizualnej godnej najnowszych tytułów AAA.

W istocie ta grafika hulająca w środowisku Unreal Engine 5 jest tak dobra, że zastanawiam się, gdzie tkwi tutaj haczyk. Jak na debiutujące, nieznane studio ta gra ma niespotykany rozmach i przepych. Jednak deweloperzy z Chin już nieraz mocno zaskakiwali, więc może uda się i tym razem. ⊗ **Zax**

Dlaczego /nie/czekamy

- ⊕ bo to fuzja motywów z Assassin's Creed i Sands of Time
- ⊕ bo ujawniony gameplay wygląda fantastycznie
- ⊖ bo nie wiemy, na co naprawdę stać debiutujący zespół
- ⊖ bo silnik UE5 sprawia problemy nawet najlepszym twórcom

eprasa.pl 572205ed35

WILL: Follow The Light

PS5, XSX, PC | II KWARTAŁ 2026 | TOMORROWHEAD STUDIOS

Firewatch jest nieśmiertelny! Potężny indyk narobił 10 lat temu takiego hałasu, że wciąż pojawiają się projekty nawiązujące właśnie do jego formuły. Najnowszym przejawem tej szajby jest WILL: Follow The Light.

Z Firewatchem kojarzy się tutaj przede wszystkim motyw samotnego bohatera, którego z zewnętrznym światem łączy tylko radiostacja. Leśną wieżę obserwacyjną zamieniamy tym razem na morską latarnię, a reszta motywów gameplayowych, łącznie z nawigacją w dzikim terenie, jest podobna. Zupełnie inaczej wypada natomiast estetyka szykowanej gry. Zamiast umownej, kreskówkowej oprawy tym razem dostajemy ekstremalnie realistyczną grafikę w Unreal Engine 5.

Tak dobrze prezentującego się „symulatora chodzenia" po prostu jeszcze nie było. Debiutancki projekt studia TommorrowHead błyszczy niczym dobrze odżywiony knur kalibru AAA podczas perfekcyjnie wykonane morskiej żeglugi na pokładzie niewielkiego jachtu, którym kierujemy w trakcie sztormu rozpętującego się na samym początku mroźnej przygody.

Przygodę zaczynamy co prawda w latarni, którą próbujemy przygotować na nadciągający sztorm, ale po zaliczeniu kilku prostych łamigłówek związanych z elektrycznymi bezpiecznikami wyruszamy z niej żaglówką w epicki rejs. Wszystko po to, by odnaleźć zaginionego syna głównego bohatera, który przepadł w trakcie burzy stulecia. Chłoszczącego pokład deszczu i morskiej bryzy nie powstydziłby się sam Hideo Kojima, którego zagorzałymi fanami są zresztą deweloperzy z TommorowHead. Ale to nie grafika jest tutaj najważniejsza. Zespół stawia na realizm również w kwestii rozgrywki, co oznacza, że w ujęciu FPP musimy – trochę na modłę Sea of Thieves – ogarniać olinowanie żagli, sprawdzać kierunek wiatru i kompas, by trzymać pożądany morski kurs. Większość akcji rozgrywa się po zmroku, przy akompaniamencie rozdzierających niebo piorunów, a wszystko to brzmi fenomenalnie dobrze, co dodatkowo podnosi immersję. Twórcy już proszą graczy, byśmy zadbali o porządne słuchawki lub głośniki, by oddać sprawiedliwość temu przepychowi dźwiękowemu.

Eksploracja skutej lodem Północy nie ogranicza się w WILL tylko do żeglugi. Na lądzie śmigamy w psim zaprzęgu (wygląda to rewelacyjnie w ujęciu FPP). Deweloperzy nie zapominają przy tym o tradycyjnych, pieszych wędrówkach, gdy przemierzamy np. zgliszcza rodzinnego miasteczka protagonisty, z budynkami zrujnowanymi przez sztorm. Tutaj też ważną rolę odegra precyzyjne kierowanie snopem światła z naftowej lampy trzymanej w ręce.

Te podróże pod niebem rozświetlanym zorzą polarną będą urozmaicane dziwnymi wizjami z udziałem członków rodziny protagonisty. To zdarzenia z pogranicza snu i jawy. Miłośnicy niepokojącego magicznego realizmu powinni być więc ukontentowani. Być może znajdą tutaj coś dla siebie również fani dzieł Remedy. Deweloperzy opowiadają bowiem nie tylko o inspiracjach Firewatchem, ale też o fascynacji marką Alan Wake. ⊗ **Zax**

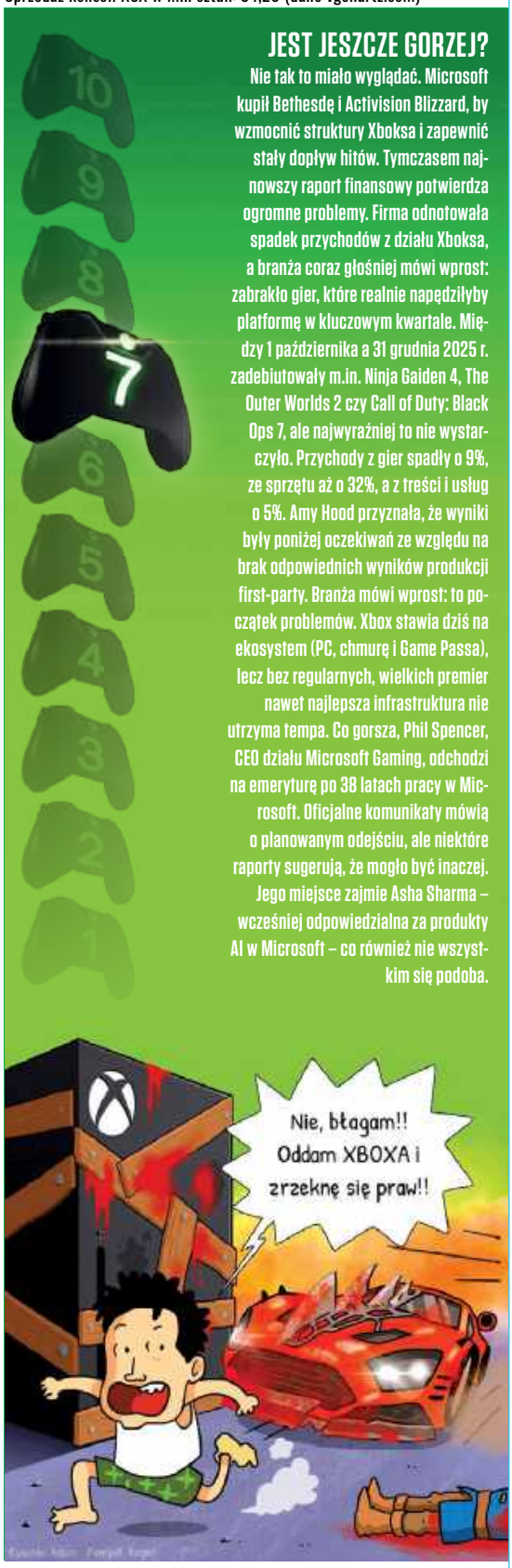
Dlaczego /nie/czekamy

- ⊕ bo żeglowanie i jazda w zaprzęgu wyglądają pięknie
- ⊕ bo w grze nie zabraknie niepokojących, psychologicznych motywów
- ⊖ bo wydajność gier na silniku UE5 często rozczarowuje
- ⊖ bo debiutujące studio to wielka niewiadoma

Kondycja konsoli w tym miesiącu

XSX / XONE

Sprzedaż konsoli XSX w mln sztuk: 34,29 (dane vgchartz.com)



JEST JESZCZE GORZEJ?

Nie tak to miało wyglądać. Microsoft kupił Bethesdę i Activision Blizzard, by wzmocnić struktury Xboksa i zapewnić stały dopływ hitów. Tymczasem najnowszy raport finansowy potwierdza ogromne problemy. Firma odnotowała spadek przychodów z działu Xboksa, a branża coraz głośniej mówi wprost: zabrakło gier, które realnie napędziłyby platformę w kluczowym kwartale. Między 1 października a 31 grudnia 2025 r. zadebiutowały m.in. Ninja Gaiden 4, The Outer Worlds 2 czy Call of Duty: Black Ops 7, ale najwyraźniej to nie wystarczyło. Przychody z gier spadły o 9%, ze sprzętu aż o 32%, a z treści i usług o 5%. Amy Hood przyznała, że wyniki były poniżej oczekiwań ze względu na brak odpowiednich wyników produkcji first-party. Branża mówi wprost: to początek problemów. Xbox stawia dziś na ekosystem (PC, chmurę i Game Passa), lecz bez regularnych, wielkich premier nawet najlepsza infrastruktura nie utrzyma tempa. Co gorsza, Phil Spencer, CEO działu Microsoft Gaming, odchodzi na emeryturę po 38 latach pracy w Microsoft. Oficjalne komunikaty mówią o planowanym odejściu, ale niektóre raporty sugerują, że mogło być inaczej. Jego miejsce zajmie Asha Sharma – wcześniej odpowiedzialna za produkty AI w Microsoft – co również nie wszystkim się podoba.

eprasa.pl 572205ed35

Kondycja konsoli w tym miesiącu

SWITCH

Sprzedaż konsoli Switch 2 w mln sztuk: 16,35 (dane vgchartz.com)

SĄ GRY. SĄ WYNIKI

Switch 2 rozpędza się jak lokomotywa – gracze kupili już 17,37 mln sztuk nowej konsoli, a łączna sprzedaż całej rodziny Switch przekroczyła 155,37 mln egzemplarzy. To oznacza, że pierwszy Pstryk wskoczył na drugie miejsce w historii, wyprzedzając Nintendo DS-a, a do liderującego PS2 brakuje już niewiele. Użytkownicy nie kończą na „gołej" konsoli: Mario Kart World (14,03 mln), Donkey Kong Bananza (4,25 mln) i Pokémon Legends: Z-A na Switcha 2 (3,89 mln). Same nowe Pokémony przebiły 12,3 mln sprzedanych kopii w mniej niż trzy miesiące. To pokazuje, że baza sprzętowa błyskawicznie zamienia się w realną sprzedaż oprogramowania. Współczynnik zainteresowania wygląda bardzo solidnie jak na tak młodą platformę i jeśli tempo się utrzyma, to 2026 r. może przynieść kolejne rekordy – zarówno dla konsoli, jak i największych marek Nintendo. Widać wyraźnie, że gracze traktują Switcha 2 jako naturalny upgrade, a nie tylko ciekawostkę technologiczną. A przed nami przecież kolejne premiery, które mogą jeszcze mocniej napędzić cały ekosystem.

Animula Nook

PS5, SWITCH 2, PC | BRAK DATY PREMIERY | LILLILANDIA GAMES

Mnożą się teorie analityków, z czego wynika załamanie giełdowego kursu Nintendo, które trwa już od sierpnia 2025 r. W licznych próbach wytłumaczenia tej paniki inwestorów pomija się jeden ważny czynnik. Kompletnie ignorowana jest wielka chińska ofensywa w branży cyfrowej rozrywki.

Deweloperzy z Państwa Środka zdominowali już segment gier anime f2p, a teraz mierzą jeszcze wyżej – w obszary wcześniej zarezerwowane dla Nintendo. Za kilka miesięcy na rynek trafi cała chmara rywali Pokémonów, takich jak xboksowe Aniimo i Honkai: Nexus Anima. Nie zabraknie też konkurencji dla Animal Crossing. Tutaj nieźle prezentuje się Petit Planet od autorów Genshin Impact, a już totalny opad szczęki wywołuje Animula Nook.

Ten przepych faktycznie może wywoływać niepokój inwestorów Nintendo. Animula Nook wygląda na gameplayu tak dobrze, że nawet pojawiają się teorie spiskowe, że Tencent karmi nas sfałszowanymi materiałami. W swojej kategorii relaksujących „symulatorów życia" ten tytuł z plastycznym, naturalnym oświetleniem i ślicznymi animacjami po prostu nie ma sobie równych i deklasuje poziom graficzny znany z Animal Crossing: New Horizons.

Dobrze zapowiada się przy tym rozgrywka, prowadzona w ujęciu kamery TPP, w skali przypominającej Grounded 2. W Animula Nook przybywamy do wiosek liliputów, które zamieszkują różne zakątki wielkiego domu jednorodzinnego. Kolejne obszary gry to zatem tak prozaiczne miejsca jak zagracone biurko, kuchenne regały z jedzeniem czy parapet z roślinami doniczkowymi. W tym mikroświecie codzienne przedmioty nabierają gigantycznych rozmiarów. Do dyspozycji mamy jednak narzędzia pozwalające na zmniejszanie obiektów do skali malutkich bohaterów gry, by udekorować budowane domostwo znajdowanymi gadżetami. Do dyspozycji mamy też procę, przydającą się do naparzania w kielichy kwiatów, by strącić cenny w przepisach nektar. Na podorędziu mamy również armatkę wodną, z której tryskającą pomocą utworzymy baseny, a dzierżony w obu garściach lizak działa z kolei jak ciężki młot wyburzeniowy, którym roztrzaskujemy świnki skarbonki, kubki i inne naczynia.

Oprócz dekorowania domku, pielęgnowania ogródka, przebierania postaci, zabawy w rolnika i zaprzyjaźniania się z okolicznymi NPC-ami (a także z innymi graczami) Animula Nook stawia na rozbudowaną eksplorację. Do pewnych zakamarków mapy można się dostać tylko po złapaniu określonego stworka (przygodę zaczynamy z kotem, który pomaga nam szybować) lub po skonstruowaniu określonego pojazdu, np. wehikułu przypominającego deskorolkę lub łódkę.

Animula Nook wymaga bycia online podczas zabawy. Świat gry odzwierciedla nawet aktualną godzinę (cykl dnia/nocy) oraz rzeczywistą porę roku. Kooperacja i szersze motywy społecznościowe nie są jednak narzucane i gracze preferujący spokój będą mogli rozwijać swoje miniaturowe gospodarstwo samotnie. ⊗ **Zax**

Dlaczego /nie/czekamy

- bo tak pięknej gry „cozy" w stylu Animal Crossing jeszcze nie było
- bo eksploracja i budowanie wyglądają świetnie
- bo gameplay wydaje się kompletnie pozbawiony walk
- bo wciąż nie znamy szczegółów monetyzacji (model f2p)

eprasa.pl 572205ed35

Silent Hill: Townfall

PS5, PC | 2026 | SCREEN BURN INTERACTIVE

Nie wiem, czy 19 października 2022 r. wydarzyło się w świecie cokolwiek wartego odnotowania, i nie chce mi się tego sprawdzać, dla mnie jednak ta data zawsze już będzie mieć szczególne znaczenie. Wtedy to bowiem Konami wyemitowało w sieci pierwszy odcinek „Silent Hill Transmission", przerywając dziesięcioletnią nieobecność cyklu na językach branży i przynosząc zapowiedź aż pięciu różnych projektów ze świata kultowego horroru. O ile jednak o ujawnionym wówczas remake'u Silent Hill 2, społecznościowym Silent Hill: Ascension, ezoterycznym Silent Hill f czy kontrowersyjnym filmie „Powrót do Silent Hill" możemy dziś mówić w czasie dokonanym, a całą wyliczankę po drodze zdążyła uzupełnić jeszcze darmowa przygodówka Silent Hill: The Short Message oraz zapowiedź remake'u pierwszej części serii, o tyle napomknięty wówczas Silent Hill: Townfall pozostawał przez cały ten czas owiany tajemnicą. Aż do teraz.

Telewizor, nie radio

Wbrew podejrzeniom podyktowanym dotychczasowym dorobkiem szkockiego studia Screen Burn Interactive, znanego najlepiej z narracyjnych przygodówek, w których gracz obserwował wydarzenia wyłącznie z poziomu ekranów elektronicznej aparatury, Silent Hill: Townfall nie podąży podobnym tropem. Motyw obserwacji ekranu wciąż będzie jednak integralną częścią zabawy, bohater imieniem Simon Ordell będzie bowiem wyposażony nie w klasyczne dla cyklu przenośne radyjko, tylko w mobilny telewizorek kineskopowy. Obserwując otoczenie z perspektywy pierwszej osoby, gracz będzie więc w stanie jednocześnie patrzeć przed siebie i zerkać na miniaturowy wyświetlacz, który nie tylko ostrzeże przed nadciągającym zagrożeniem, ale także zarysuje kontur jego sylwetki przez przysłaniające widok przeszkody. Mimo że bohater będzie mógł używać zarówno broni białej, jak i palnej, niedostatek zasobów i otwarta struktura miasteczka mają sprzyjać unikaniu konfrontacji, chowaniu się za elementami otoczenia i przemykaniu za plecami nieprzyjaciół, w czym pomoże możliwość subtelnego wychylania się z kryjówki bez zdradzania swojej pozycji.

Wąskim alejkom brytyjskiej zabudowy nie sposób odmówić uroku

Zjawisko, nie miejsce. I wszyscy razem – ZJAWISKO, NIE MIEJSCE!

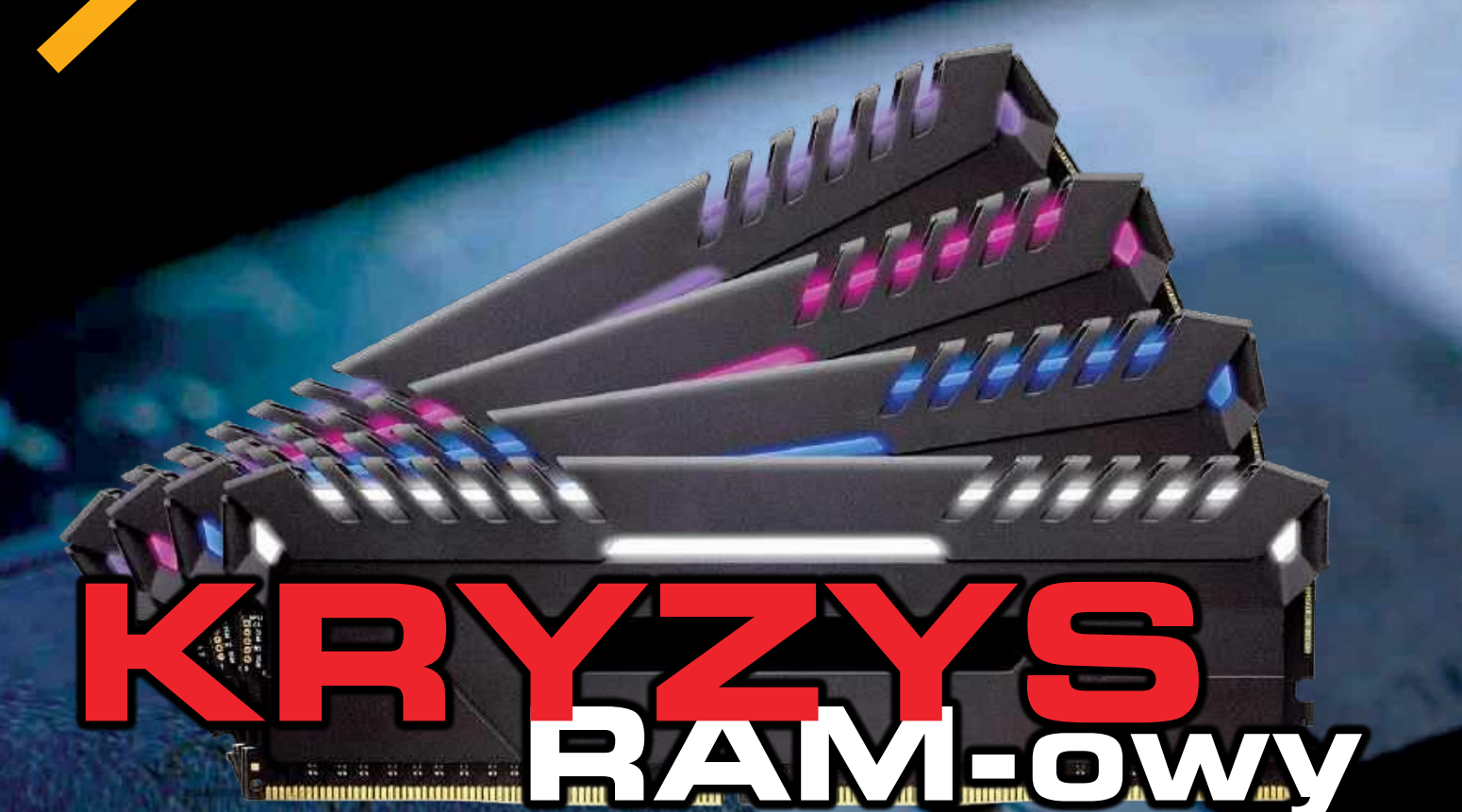
Nie inaczej, najnowszy Silent Hill znów zręcznie omija teren tytułowego miasteczka, czym ponownie działa na nerwy ortodoksyjnym fanom pierwszych odcinków. Nie wiem, czy jest sens ponownie przypominać, że już trzecia część wyszła daleko poza granice Silent Hill i od tamtej pory mglista rzeczywistość zdążyła już dotrzeć w siedem różnych miejsc na mapie świata, a niniejszym dociera w ósme – szkockie miasteczko portowe St. Amelia. Ma to oczywisty związek z lokalizacją studia deweloperskiego, które postanowiło wybudować fikcyjną miejscowość wokół znanych sobie miejsc, ze szczególnym wskazaniem na klimatyczne krajobrazy rybackiej wioski St. Monans. Można rozpaczać nad osadzeniem akcji w Europie, jednak tonącym we mgle, wąskim alejkom charakterystycznej brytyjskiej zabudowy nie sposób odmówić wyjątkowego uroku i upiornej atmosfery, jak ulał pasującej do klimatu serii. Ja jestem kupiony.

„To wita cię szpital, gdzie zdrowie rozkwita"

Z ujawnionych materiałów przebija się ponadto tutejszy motyw przewodni, najwyraźniej dotyczący tematu szpitala i przewlekłych chorób. Bynajmniej nie tylko dlatego, że bohater budzi się na molo St. Amelii z opaską identyfikacyjną na nadgarstku jednej ręki i wenflonem wbitym w żyłę drugiej, ale również z powodu designu potworów. Co prawda nie widzieliśmy ich dotąd zbyt wiele, ale wyposażenie ich w otwarte rany z wysuwającymi się z nich przewodami do infuzji czy owinięcie ich ciał pasami bezpieczeństwa rodem z noszy ratowniczych zdaje się dość jasno sugerować obrany kierunek artystyczny, a także bez dwóch zdań – narracyjny. Jak wszystkich bohaterów serii, również Simona będzie bowiem toczyć poczucie winy, choć rzecz jasna uczynki obciążające jego sumienie pozostają tajemnicą.

Już za chwileczkę, już za momencik

Odkryjemy je jednak już w tym roku i co ważne, autorzy używają w stosunku do gry określenia „full-length", a zatem wygląda na to, że wbrew dotychczasowym założeniom możemy oczekiwać pełnoprawnej przygody, porównywalnej do remake'u drugiej części oraz Silent Hill f. Stąd i potencjalna cena, która ma wynieść 50 euro, co u nas przełoży się zapewne na kwotę z zakresu 209–229 zł. Podobnie jak w przypadku SH: The Short Message Sony sypnęło groszem, by posiadacze sprzętów Microsoftu i Nintendo nie położyli łap na Townfall, zatem fani marki wciąż uchylający się od zakupu PlayStation 5 będą mieć twardy orzech do zgryzienia. ⊗ **Komodo**



KRYZYS RAM-owy

CZY CENY KONSOL WZROSNĄ?

Możliwe, że będziemy musieli zapłacić więcej za konsole. Powód? Drożejący w szybkim tempie RAM i pamięć NAND. Ponadto powiązanie tego problemu z innymi wyzwaniami branży sprawia, że premiera PlayStation 6 i innych nowych konsol może zostać opóźniona. Producenci znaleźli się w najtrudniejszej sytuacji od lat, a wraz z nimi gracze.

TEKST: DŻUJO

„Nieszczęścia chodzą parami" – stare polskie porzekadło od dawna nie było tak prawdziwe w przypadku graczy. Po serii podwyżek zamiast tradycyjnego dla branży cyklicznego obniżania cen konsol (chwilowych promocji z okazji wyprzedaży nie liczę) wydawało się, że sytuacja, chociaż nieciekawa, jest stabilna. Nic bardziej mylnego. Rynek mierzy się z kolejnym wyzwaniem – galopującymi cenami pamięci RAM-u, które bezpośrednio przełożą się na ceny elektroniki konsumenckiej. Pomiędzy październikiem a grudniem ceny RAM-u podskoczyły około trzykrotnie. To nie koniec, bo firma badawcza TrendForce na początku lutego ogłosiła, że ceny konwencjonalnych pamięci RAM mogą wzrosnąć nawet o 90% od stycznia do marca w porównaniu z ostatnimi trzema miesiącami 2025 r. Dzisiaj PS5 Digital kosztuje prawie tyle, co 32 GB pamięci RAM DDR5. Jak tak dalej pójdzie, w cenie 32 GB RAM będzie można kupić dwie konsole. Wyjaśnijmy całą sytuację.

RAM i SSD drożeją przez boom na SI

Zacznijmy od szybkiego przypomnienia, co doprowadziło do podwyżek cen konsol w ostatnich miesiącach, jeszcze przed sytuacją związaną z RAM-em. Przez dekadę, do pandemii, branża tylko rosła. Okres COVID-19, kiedy wszyscy siedzieli w domach, tylko przyspieszył ten progres. Zwiększono inwestycje, zaciągnięto kolejne kredyty, rozpoczęto prace nad setkami projektów, a producenci konsol liczyli na nieustanny wzrost sprzedaży. Jednak szalony okres prosperity skończył się wraz z samą pandemią. A potem przyszła inflacja, ekonomiczne następstwa wojny w Ukrainie, a także bitwa taryfowa zainicjowana przez USA. Optymistyczne prognozy sprzedaży konsol można było wyrzucić do kosza. Przez nagłą stagnację i problemy pomiędzy 2022 a końcem 2025 r. zwolniono ponad 50 tys. osób tworzących gry – w samym USA pracę straciła jedna trzecia osób z branży według danych „2026 State of the Game Industry". Kiedy zdawało się, że doszliśmy do względnej stabilności, wraz z końcem 2025 r. rynkiem technologii wstrząsnął kolejny kryzys – wzrost cen RAM-u. Główny sprawca? Boom na SI.

O samej generatywnej SI pisaliśmy miesiąc temu, zatem obędzie się bez tłumaczeń, przejdźmy do meritum. W przypadku problemu z pamięcią RAM kluczowy element dramatu dotyczy zapotrzebowania na ten typ pamięci w centrach danych obsługujących rozwiązania SI. Jednym z komponentów potrzebnych do działania GenAI jest pamięć HBM (High Bandwidth Memory). Do jej produkcji wykorzystuje się te same komponenty, co do komercyjnej pamięci RAM DDR5 (dalej będę używał terminu RAM). Rynek RAM kontrolują trzy firmy – południowokoreańscy giganci Samsung i SK Hynix (70–75% rynku, zależnie od danych), reszta przypada amerykańskiej firmie Micron Technology. Pozostałe kilka procent to małe firemki. Kiedyś na rynku była większa konkurencja, ale przez lata doszło do kolejnych konsolidacji lub bankructw. Dlaczego? Branża komponentów zawsze bywała kapryśna, firmy upadały, bo np. ceny spadały lub nie udawało im się podpisać lukratywnych kontraktów. Chwiejna równowaga trwała do

czwartego kwartału 2025 r., kiedy Micron zapowiedział, że wygasza swoją konsumencką markę Crucial, w pełni skupiając się na tworzeniu technologii dla centrów danych potrzebnych do SI. To był szok dla rynku.

Micron powiedział na głos to, o czym myślały południowokoreańskie spółki – zapotrzebowanie na centra AI jest ogromne, a giganci technologiczni są gotowi zapłacić dowolne kwoty, przez co produkcja RAM-u „dla Kowalskiego" się nie opłaca. Lepiej zredukować liczbę produkowanej pamięci RAM, przy okazji zwiększając cenę, a resztę sił przerobowych rzucić na odcinek HBM. Ten proces rozpoczął się i chociaż nie znamy dokładnej skali zmiany, wyraźnie widać, że jej wpływ będzie coraz bardziej odczuwalny. To nie wszystko, zawirowania w produkcji wpłyną również na wzrost cen NAND-u (technologia pamięci nieulotnej stosowana w dyskach SSD). TrendForce przewiduje wzrost cen dysków SSD w pierwszym kwartale 2026 r. o około 50%. Producenci konsol widzą te prognozy i zaczynają się zastanawiać, co dalej.

Zapasy RAM-u kontra producenci konsol

„Jeśli wzrost będzie trwał dłużej, niż oczekiwano i utrzyma się w dłuższej perspektywie, może wpłynąć na rentowność firmy" – powiedział prezes Nintendo, Shuntaro Furukawa, podczas ogłoszenia rezultatów finansowych Big N za czwarty kwartał kalendarzowy 2025 r. To był dyplomatyczny sposób na przekazanie informacji, że dalszy wzrost cen RAM-u zmusi firmę do podjęcia decyzji – albo podnieść cenę konsoli, albo „zjeść" te straty i odzyskać pieniądze w inny sposób. Według zapewnień Nintendo ma zapasy RAM-u i podpisane kontrakty z producentami, ale z czasem sprawa może się skomplikować. Daniel Ahmad z grupy analitycznej Niko Partners powiedział, że Switch 2 pójdzie w ślady pozostałych konsol i w 2026 r. zdrożeje, częściowo z powodu ceł, wzrostu kosztów pamięci i „ogólnej sytuacji gospodarczej". Rynek odczytał słowa Furukawy w podobny sposób, zakładając, że w razie utrzymujących się wysokich cen RAM-u może dojść do podwyżki pod koniec roku lub w 2027 r. Switch 2 ma 16 GB pamięci RAM.

Dyrektor finansowa Sony, Lin Tao, powiedziała, że firma jest w stanie zabezpieczyć minimalną potrzebną ilość pamięci do końca tegorocznego okresu świątecznej sprzedaży. Potem będą potrzebne dalsze negocjacje, co oznacza, że sytuacja na następny rok nie jest jasna i może się odbić na cenie konsol – jeśli nie w tym roku, to po świętach w 2026 r. PS5 ma 16 GB pamięci RAM. Model PS5 z dyskiem 825 GB ma sześć kości pamięci NAND. Obóz Microsoftu nie odniósł się bezpośrednio do kwestii związanych z dostępnością pamięci RAM w trakcie prezentacji rezultatów finansowych za ostatni kwartał. Warto jednak pamiętać, że gigant z Redmond jest jednym z potentatów AI, napędzając boom na RAM. Xbox Series X ma 16 GB RAM, a Series S – 10 GB RAM.

A jak prezentowała się sprzedaż konsol w ostatnich miesiącach roku? Według informacji Microsoftu przychody ze sprzedaży sprzętu Xbox spadły o 32% w ostatnim kwartale 2025 r., podczas gdy ogólne przychody z gier spadły o 9%. Microsoft podaje również w swoim raporcie finansowym, że przychody z treści i usług Xbox, w tym Game Passa, spadły o 5%. Liczba sprzedanych konsol nie została podana. Nintendo zamknęło rok z 17,4 mln sprzedanych Switchów 2 (4,1 mln w Europie), z czego 7 mln konsol trafiło do graczy w ostatnim kwartale roku. Okres świąteczny firma uznała za udany, ale sprzedaż w USA była o ponad 30% niższa, niż zakładano. A Sony? W ostatnim kwartale do klientów trafiło 8 mln konsol, czyli o 1 mln więcej niż w przypadku Switcha 2, ale o 1,5 mln mniej niż rok temu w analogicznym okresie. Przyczyn spadków upatruje się m.in. w trudniejszej sytuacji ekonomicznej oraz wzrostach cen. W sumie Sony sprzedało 92,2 mln PS5, o 2,2 mln mniej niż PS4 w analogicznym okresie. Z jednej strony jest to sukces, biorąc pod uwagę obecny stan branży, z drugiej należy go traktować jako zapowiedź rynkowych zmian.

PS5 DIGITAL KOSZTUJE TERAZ TYLE, CO 32 GB PAMIĘCI RAM DDR5. JAK TAK DALEJ PÓJDZIE, W CENIE RAM-U BĘDZIE MOŻNA KUPIĆ DWIE KONSOLE

Niezależnie od wyników za 2025 r. TrendForce twierdzi, że sprzedaż konsol w 2026 r. spadnie o 4,4 %. Rzeczywistość jest taka, że potencjalny wzrost cen wynikający z kryzysu pamięci RAM i NAND nie jest jedynym czynnikiem komplikującym sytuację na rynku. Na całość ma wpływ szereg dodatkowych zjawisk.

Opóźniona premiera PlayStation 6?

„Zwycięzcy i cała reszta" – tak stan elektronicznej rozrywki w 2025 r. opisał Mat Piscatella z grupy Circana (dawna grupa NPD), najlepszego źródła o północnoamerykańskim rynku gier. Pomimo suk-

cesu takich tytułów jak Clair Obscur: Expedition 33 to największe firmy (EA, Take-Two, Capcom, Microsoft, Nintendo i Sony) skoncentrowały gros przychodów ze sprzedaży gier. Największym sprzedażowym hitem w USA był Battlefied 6. Reszta pierwszej piątki to: NBA 2K26, Borderlands 4, Monster Hunter: Wilds i Black Ops 7. Rosnące ceny gier, konsol i akcesoriów sprawiły, że grupa graczy zmuszona pilnować domowego budżetu kupuje mniej, a więcej wydają wyłącznie zamożniejsze osoby – to gigantyczna zmiana w świetle poprzednich lat, kiedy konsolowa rozrywka była bardzo egalitarna, dostępna dla szerszej grupy odbiorców. Teraz staje się ona coraz bardziej elitarna wraz z tym, jak nasze hobby wymaga większych nakładów. Alternatywą pozostaje zatem granie w tytuły free-to-play (F2P) oraz w posiadane pozycje.

W poprzednim numerze poświęciliśmy cały artykuł Robloksowi, który wychował całe pokolenie młodych graczy i wychowuje kolejne. Kiedy piszemy o grach F2P, nie mówimy już wyłącznie o League of Legends, CoD: Warzone czy Apex Legends, grach mających „wprowadzić" użytkowników do świata mikropłatności i pełnoprawnych (płatnych) gier, ale o Fortnite, grach mobilnych czy wspomnianym Robloksie – platformach nazywanych w branży „czarnymi dziurami", konstruktach stworzonych tak, aby nigdy nie wypuścić gracza ze swoich cyfrowych sideł. „Jedna z największych obaw producentów i wydawców gier dotyczy sytuacji, w której młodzi gracze będący częścią ekosystemów takich jak Roblox nigdy nie zaczną kupować gier i konsol, jak robiły to poprzednie generacje graczy" – podsumowuje Piscatella. Jedno GTAVI nie jest w stanie tego zmienić, a rosnące ceny konsol sprawiają, że wizja kupienia sobie „pudełka do grania" staje się coraz bardziej obca dla grupy osób będącej jeszcze kilka lat temu naturalnym targetem dla branży. Zmiana przyzwyczajeń konsumenta może być bardzo odczuwalna dla Sony, Nintendo i Microsoftu.

Patrząc na całokształt zmian, eksperci rynkowi stawiają coraz odważniejsze tezy. David Gibson, starszy analityk w MST Financial, stwierdził, że PlayStation 6 nie zadebiutuje na rynku w 2027 r. „Sony spodziewa się, że cykl życia PS5 zostanie przedłużony, a premiera PS6 prawdopodobnie opóźni się bardziej, niż pierwotnie zakładano" – ocenił ekspert. Jeszcze pół roku temu, przed koszmarną sytuacją na rynku RAM i pamięci NAND, taki wniosek można by uznać za panikarstwo. Warunki się jednak zmieniły. Przy galopujących cenach komponentów Sony nie ma jak przygotować wiarygodnego kosztorysu konsoli i biznesplanu – skoro firma nie jest pewna, czy uda się jej zabezpieczyć odpowiednią liczbę komponentów na 2026 r. do produkcji PS5, dlaczego miałaby myśleć o wprowadzaniu na rynek PS6 pod koniec 2027 r.?

Liczba użytkowników PlayStation Network sięgnęła 132 mln, a Sony – po prezentacji wyników finansowych – zostało okrzyknięte korporacją, która z firmy skupionej tylko na sprzedaży sprzętu stała się biznesem opartym na grach live service i modelu subskrypcji. A do tego nie potrzeba PS6. Zresztą rosnące koszty produkcji gier sprawiają, że twórcy i tak nie wykorzystują mocy obliczeniowej obecnych na rynku konsol. Po co zatem inwestować w nowy sprzęt? Na takim podejściu, paradoksalnie, skorzysta Nintendo i Switch 2, który chociaż ustępuje technicznie (nie pod każdym względem, ale jednak) PS5 i Xbox Series X, sprawdzi się jako mobilna alternatywa dla sprzętów Sony i Microsoft, oferując konwersje najnowszych hitów takich jak świeży Resident Evil. Jeśli na rynku dojdzie do ograniczenia liczby premier wysokobudżetowych, wymagających graficznie produkcji, a wszystko na to wskazuje, Switch 2 przez wiele miesięcy będzie traktowany jako platforma docelowa dla kolejnych debiutów, czyli nie podzieli losów pierwszego Switcha, który był za słaby do pociągnięcia gier z PS4. W takim przypadku PS5 Pro w pełni wystarczy do obcowania

ZMIANA PRZYZWYCZAJEŃ KONSUMENTA MOŻE BYĆ BARDZO ODCZUWALNA DLA SONY, NINTENDO I MICROSOFTU

eprasa.pl 572205ed35

z najlepszą możliwą wersją konsolowego portu najnowszego hitu.

Drożejące komputery to wyzwanie dla Microsoftu

Fluktuacje na rynku RAM-u sprawiły, że Valve przesunęło premierę swojego komputera dla graczy – w oficjalnym oświadczeniu napisano, że chociaż Steam Machine zadebiutuje w tym roku, jego cena i data premiery zostaną ogłoszone wtedy, kiedy Valve będzie miało zabezpieczony kosztorys nowego urządzenia. Jednocześnie ze sprzedaży zniknęła najtańsza wersja Steam Decka – nie opłaca się marnować komponentów na najbardziej budżetowe wersje urządzeń. Ten trend zapewne będzie towarzyszył kolejnym producentom wszelkiego rodzaju elektroniki konsumenckiej w kolejnych miesiącach – najtańsze wersje smartfonów, laptopów czy pecetów nie będą się kalkulować.

Najlepszym potwierdzeniem stanu rynku komputerowego są doniesienia serwisu The Information, według których Nvidia nie planuje wprowadzić na rynek nowych kart graficznych GeForce z powodu niedoboru pamięci RAM, który dotyka również rynek GPU. Nvidia miałaby się skupić na chipach potrzebnych do centrów AI – potentat kart graficznych stał się głównym dostawcą tych rozwiązań. O tym, jak bardzo konsumenckie karty graficzne mogą stać się dla Nvidii produktem „drugiej kategorii", świadczy – jak donosi The Information – ograniczenie produkcji dostępnych na rynku kart RTX 5000. Jeśli do tego dojdzie, oznacza to wzrost cen dostępnych na rynku kart graficznych – zarówno nowych, jak i tych z poprzedniej generacji, a nawet używanych. Nie trzeba dodawać, że wzrost cen pamięci RAM dotyczy już zwykłego Kowalskiego, który próbuje złożyć sobie komputer do grania lub ulepszyć posiadaną maszynę.

AMD, konkurent Nvidii i dostawca rozwiązań będących sercem zarówno PS5, jak i Xbox Series X i S, potwierdził natomiast, że prace nad układami będącymi architekturą kolejnego Xboksa idą pomyślnie i będą gotowe na wprowadzenie konsoli na rynek w 2027 r. Słowa Lisy Su, CEO AMD, nie oznaczają, że nowy Xbox trafi na rynek w przyszłym roku. Były one skierowane do inwestorów i udziałowców AMD. To Microsoft podejmie decyzję, czy biorąc pod uwagę zmiany na rynku technologii, opłaca się wprowadzać na rynek kolejną konsolę. Dziennikarz Jez Corden, mający dobre dojścia w Microsofcie, twierdzi, że wewnątrz firmy trwa dyskusja na temat tego, czy należy trzymać się premiery w 2027 r. Nowy Xbox prawie na pewno będzie w praktyce komputerem z Windowsem 11 w bardziej „konsolowej" wersji, zatem cena każdego z komponentów będzie kluczowa. Firma nie zamierza dokładać do kolejnej generacji X-a. Różnica pomiędzy gigantem z Redmond a Sony i Nintendo polega na tym, że japońskie konsole radzą sobie dobrze w porównaniu do Xboksa, przez co premiera kolejnego X-a to w sumie być lub nie być dla marki. Jeszcze kilka miesięcy temu premiera kolejnej generacji Xboksów w 2027 r. wydawała się pewniakiem. Problemy z RAM-em i NAND-em zmieniły tę optykę.

Czy potrzebujemy już 10. generacji?

Analitycy są zgodni, że nic nie wskazuje na zahamowanie cen RAM-u i NAND-u w 2026 r., a na pewno nie ma mowy o powrocie do cen sprzed kilku miesięcy. Najbliższa sensowna zmiana może przyjść dopiero w pierwszych miesiącach 2027 r. Producenci konsol prędzej przeznaczą swoje zapasy pamięci na produkcję kolejnych modeli obecnych na rynku konsol niż nową generację. A kiedy zapasy się skończą – odczują to gracze chcący kupić konsolę dziewiątej generacji. Nikt tego nie powie wprost, ale z przytoczonych w artykule wypowiedzi i analiz da się odczytać taki obrót spraw. Nie twierdzę, że należy jak najszybciej kupić konsolę, bo może być drożej, ale jeśli planujecie w przyszłości zakup – warto mieć aspekt drożejącego RAM-u i NAND-u z tyłu głowy i śledzić sytuację na rynku. Również jeśli myślicie o kupnie dysków zewnętrznych, kart pamięci czy pozostałej elektroniki (smartfony, laptopy i komputery PC).

Na koniec trzeba sobie zadać szczere pytanie: czy rynek faktycznie potrzebuje nowej generacji konsol? Czy użytkownicy takiego PS5 naprawdę czują, że ich sprzęt dotarł do technologicznej ściany i pragną nowej generacji? Skoro nawet deweloperzy przyznają, że bariery finansowe i zasobowe uniemożliwiają im pełne wykorzystanie obecnej mocy obliczeniowej, to dlaczego gracze mieliby zainwestować w nowy, jeszcze droższy sprzęt – zwłaszcza taki, który najpewniej początkowo nie zaoferuje przełomowych tytułów na wyłączność? Oby sytuacja na rynku pamięci RAM i NAND jak najszybciej się ustabilizowała, ale jeśli z jej powodu przyjdzie nam poczekać do 2028 r. na 10. generację to chyba nie stanie się nic złego. ⊗

Następne pokolenie DRUK 3D

Technologia idzie do przodu, czasami się potyka, jednak nieustannie idzie do przodu, aby stać się przystępniejsza, dokładniejsza, łatwiejsza w obsłudze oraz pochłaniała mniej czasu oraz surowców. Druk 3D przeszedł sporo zmian od czasów ostatniego artykułu. Co się zmieniło? Odpowiedzi mogą Was zaskoczyć.

TEKST:
KONSOLITE

Rozwój technologii trójwymiarowego druku można porównać do tego, co działo się ze zwykłymi drukarkami. Pierwotnie były to kosztowne urządzenia oraz specjalne materiały wymagające technicznej wiedzy, następnie obniżono koszty produkcji urządzeń, które stały się przystępniejsze dla większości populacji, nie tylko firm. Skończyliśmy na etapie, gdzie drukarkę może mieć każdy i robić własne wydruki, nie tylko dokumentów, ale też zdjęć, naklejek oraz innych rzeczy związanych z papierem.

Z drukiem 3D było podobnie, choć jego ewolucja była nieco inna. Przez lata technologia, nawet dzisiaj, działa według pomysłu z dawnych lat. Jednak koszt produkcji oraz oprogramowanie ruszyły z kopyta dzięki chińskim firmom. Otwarta technologia oraz idea, że na zakupionej drukarce można wydrukować kolejną, otworzyły furtkę dla masy producentów. Wielu z nich pierwotnie kopiowało rozwiązania firm takich jak Prusa, tylko z tańszymi komponentami oraz innymi cięciami, aby ostateczny produkt był możliwy do nabycia. To, czy dało się z tanią drukarką 3D coś zrobić, to osobna część tej historii. Użytkownicy wciąż mają problemy z filamentem, który jest za suchy, zgromadził zbyt wiele wilgoci, temperatura jest za niska lub wysoka oraz oczywiście model nie trzyma się stołu i odpa-

MEGA MAN
Capcom zapomniał o swym niebieskim robociku, ale Wy nie musicie. Kolorowy wydruk, możliwy bez AMS, tylko trzeba będzie go posklejać.
Czas druku: 7–8 godzin
Koszt: 60–100 zł

eprasa.pl 572205ed35

NIE-AMIIBO

Może bez funkcjonalności, ale i tak zajebiste zamienniki. Znajdziecie masę tego typu figurek, Zelda i Link to tylko początek kolekcji.

Czas druku: 4 godziny
Koszt: 20–60 zł

MASKA AKU AKU

Ogubaghagagagada, czy jak on tam gadał. Zadziwiająco fajna dekoracja, nie tylko dla fanów platformówek z jamrajem.

Czas druku: 14 godzin
Koszt: 120–180 zł

da w trakcie drukowania. Te problemy były, są i prawdopodobnie będą do momentu, gdy technologia się zupełnie nie zmieni, choć już dotarliśmy do etapu, że zaopatrując się w konkretną drukarkę, nawet Roger będzie w stanie wydrukować sobie gadżecik i cieszyć się jak małe dziecko.

Nowe podejście

Zmiana przyszła nieco niespodziewanie, paradoksalnie od firmy, która nie słynie z wymyślania, tylko z kopiowania rozwiązań. Bambu Lab zrobiło coś, czego nikt się nie spodziewał – uprościło proces nie za sprawą innowacji czy nowoczesnych rozwiązań, tylko analizując problemy użytkowników i niemalże całkowicie je usuwając z procesu drukowania. Większość drukarek Bambu Lab cierpiało na ten sam problem – to nie były maszyny do drukowania, raczej do dłubania. Nie dla entuzjastów druku 3D i tworzenia prototypów, raczej dla ludzi z cierpliwością i chęcią rozgryzania, czemu coś nie działa tak, jak powinno. Praktycznie każda drukarka tej firmy krótko po premierze miała masę modeli do wydrukowania stworzonych przez jej użytkowników, mających na celu usprawnienie jej funkcjonowania. Ludzie dzielili się sposobami i rozwiązaniami problemów, od profili, przez konkretne filamenty, aż po dosłownie linijki G-code, czyli języka tłumaczącego maszynie, jak ma drukować. To wszystko w zasadzie przestało mieć znaczenie w przypadku maszyn od Bambu Lab dzięki wielu godzinom analizy większości typów filamentu dostępnych na rynkach, ich kalibracji oraz przygotowania profili zintegrowanych z ich

TRYB MYSZKI DLA JOY-CONÓW

Część gier na Switcha 2 pozwala korzystać z Joy-Conów jak myszek, jednak jeśli Wam średnio leży w rękach to maleństwo, to możecie sobie wydrukować nakładkę.

Czas druku: 2–4 godziny
Koszt: około 10 zł

eprasa.pl 572205ed35

HOLLOW KNIGHT DIORAMA

Skromna, ale pełna detali dekoracja i dodatek do kolekcji fanów Hollow Knight. Jest także mnóstwo wersji z Silksong.

Czas druku: 8–10 godzin
Koszt: 60–80 zł

STOJACZKI NA GRY POD PLATFORMY

Ładnie uporządkowane i posegregowane platformami, jeśli macie więcej niż jedną konsole, bardzo przydatne rozwiązanie.

Czas druku: 3–5 godzin
Koszt: 20–60 zł

BOKOBLIN CHEST

Twoje gierki lub gamecarty bezpiecznie schowane w skrzyni, chyba że jakiś wścibski elf w zielonej tunice będzie się kręcił.

Czas druku: 4–6 godzin
Koszt: 30–60 zł

eprasa.pl 572205ed35

maszynami oraz oprogramowaniem. Bambu Studio ukróciło proces do niezbędnego minimum, zamiast szukać i ściągać profile z sieci, wszystko – jak w żarcie z Police Squad – już tam jest. Wrzucamy model, wybieramy filament i w 99% przypadków nie musimy się zastanawiać, czy wszystko jest, jak powinno, jedynie wypadałoby sprawdzić podpory. Jednak to, co zawsze stało pod znakiem zapytania, jest rozwiązane za nas. Nawet wybór generycznego filamentu daje niesamowicie stabilne i spójne rezultaty, choć z oczywistych względów te od Bambu mają największą pewność kalibracji. Jednak po przebiciu się przez tony filamentów miałem może kilka nieudanych wydruków, co zazwyczaj było moją winą lub materiał był po prostu słabej jakości. Jakby tego było mało, maszyny tej firmy wymusiły na konkurencji automatyczną kalibrację oraz poziomowanie stołu, co do tej pory spędzało sen z powiek wielu użytkownikom. Ten, kto nie bawił się pokrętłami w Enderze kilka lat temu, nigdy nie zrozumie problemu. Jednak stare maszyny, przy odpowiednim ustawieniu wszystkiego i trosce oraz kilku zdrowaśkach, także dawały dobre rezultaty. Dzięki Bambu Lab praktycznie każda pojawiająca się teraz drukarka 3D stara się kopiować te rozwiązania. Chińczycy to mistrzowie klonowania za mniejszą kasę. Creality, Elegoo oraz kilka innych po sukcesie maszyn Bambu Lab szybko i sprawnie przygotowały swoje wersje. W myśl zasady, że nie do końca wiemy, o co chodzi, ale mamy swoje i jest taniej. W efekcie jest mnóstwo klonów, które na pierwszy rzut oka nie różnią się zbyt wiele od siebie, a głównym czynnikiem jest cena, zazwyczaj o połowę niższa. Ma to sens, choć za niższą cenę otrzymujemy także typowe dla „kloniarzy" problemy, czyli czegoś brakuje lub coś nie do końca działa, jak powinno. Tak jak przez prawie dwa lata większość firm chwaliła się przyspieszeniem procesu oraz rozmiarami wydruków, nie rozumiejąc, że szybciej nie oznacza lepiej, bez odpowiedniej kalibracji, tak i tu jest podobnie. Jednak to się już zmienia i choćby na początku tego roku pojawiło się kilka modeli, które można traktować jako tańszą alternatywę, a pod pewnymi względami nawet lepsze urządzenia niż te od Bambu. Kwestia czasu, gdyż to jest moim zdaniem najważniejszy czynnik. Maszyny Bambu są praktycznie niezawodne, jeśli pojawia się jakikolwiek problem, mamy jasną informację w postaci kodu, który po sprawdzeniu informuje nas, co należy sprawdzić. Jak do tej pory rozwiązania były dokładnie tym, czego potrzebowałem, dzięki czemu nie musiałem ślęczeć w internecie w poszukiwaniu odpowiedzi.

Teraz w kolorze!

Kolejnym etapem tej małej rewolucji było wypuszczenie systemu AMS z myślą o druku wielokolorowym. Do tej pory wymagało to swoistej gimnastyki, modyfikacji kodu, pauzowania wydruku, zmiany filamentu i tym podobnych. System AMS z miejsca to niweluje, dając dostęp do minimum czterech kolorów, które nie działają jak CMYK czy RGB – to nie druk na papierze i mieszanie barw. Jednak można zwiększyć liczbę kolorów do ośmiu, a przy pewnych modyfikacjach nawet do 16. W efekcie możemy drukować rzeczy niemalże gotowe do postawienia na półkę. Figurki, stojaczki z logiem, hełmy oraz rzeczy bardziej praktyczne. Minusem tego rozwiązania są odpady – każda zmiana filamentu wiąże się z oczyszczeniem podajnika z poprzedniego koloru, aby warstwy były czyste. Nie jest to wielki problem przy kilku kolorach, które są rozmieszczone na obiekcie w oddalonych od siebie warstwach. Jednak gdy dana linia ma kilka elementów w kilku kolorach, czas druku się wydłuża, a koszyczek na „kupki" może się szybko zapchać. Brak potrzeby malowania i klejenia osobnych elementów ma jednak swoje plusy. Nie wymaga to także dzielenia modeli na konkretne elementy. Można nawet użyć opcji malowania i zostać Picassem druku wielokolorowego. Dla przykładu mamy model podstawki pod pada i chcemy, aby logo było innego koloru niż ona. Możemy więc zaznaczyć pola obiektów lub po prostu użyć pędzla i niczym mistrz Painta pomalować je sobie, resztę zrobi za nas drukarka. Zresztą wielu twórców modeli przyjęło, że jest spora liczba posiadaczy tego typu zestawów i nie bawi ich malowanie modeli. Zatem sporo modeli dostępnych w sieci ma opcję pod AMS, nawet z poradnikiem, jakie konkretnie kolory filamentu zakupić lub dobrać. Bambu zmieniło zasady gry, natomiast konkurencja trochę nie wiedziała, co z tym zrobić, po czym zaczęła kopiowanie. W tym czasie firma wzięła się za rozgryzanie problemu czasu, wprowadzając wymienne głowice, które półautomatycznie przełączają się do konkretnej warstwy, oszczędzając czas i materiał. Na dłuższą metę jest to obecnie w fazie eksperymentów, gdyż to nie jest tanie rozwiązanie. W końcu zamiast jednej głowicy mamy dwie, a czasami nawet cztery, do tego mechanizm zmieniający. Jednak jak znam życie, z czasem i to rozwiązanie stanie się tańsze, choć na dłuższą metę dla typowego użytkownika domowego AMS w zupełności wystarczy. Owszem, zajmie to więcej czasu, odpadów także będzie więcej, jednak koszty będą niższe, w dodatku obowiązuje zasada, że sprawdzone rozwiązanie jest zawsze lepsze niż nowe. Przynajmniej ja mam takie podejście, a tego typu maszyny niestety mało miejsca nie zajmują, co także może być czynnikiem decydującym. O ile przerażające jest zobaczenie, że coś będzie się drukować XX godzin, a nawet dłużej, o tyle efekt końcowy w zupełności to wynagradza.

KOLEJNYM ETAPEM TEJ MAŁEJ REWOLUCJI BYŁO WYPUSZCZENIE SYSTEMU AMS Z MYŚLĄ O DRUKU WIELOKOLOROWYM

Drukowanie 3D dla opornych

Na pytanie czy przeciętny Kowalski poradzi sobie z drukiem 3D w obecnych czasach, wstępnie już odpowiedziałem. Natomiast teraz temat rozwinę, aby była jasność. Bam-

MISECZKA PAC-MAN

Nie tylko na orzeszki, głupie, pewnie zbędne, ale gracze lubią takie głupoty.

Czas druku: 6–12 godzin

Koszt: 40–60 zł

eprasa.pl 572205ed35

JOY-CON, MYSZ KIRBY

A może coś bardziej w klimatach Nintendo? Czy Kirby właśnie pochłania Twojego Joy-Cona?

Czas druku: 3–4 godziny

Koszt: 12 zł

bu Lab nie tylko rozwinęło i uprościło technologię, ale także sam proces. Jeśli pamiętacie, to wiecie, że nie da się wydrukować elementów w powietrzu. Odpowiednie ułożenie lub raczej orientacja modelu także ma znacznie zarówno pod względem stabilności, jak i efektu końcowego, czyli „linii" warstw, które będą mniej lub bardziej widoczne w zależności od geometrii. W myśl zasady, że owalne zakończenia nie będą dobrze wyglądać, gdy będą drukowane na końcu, lepiej zmienić ich ułożenie, aby zaokrąglenie szło pod kątem 45 stopni lub innym, który niweluje ograniczenia geometrii. Natomiast to często już nie jest problemem za sprawą Makers Lab, czyli stronki, która zawiera więcej modeli i pomysłów, niż ktokolwiek jest w stanie wydrukować (nie licząc jednostek z kilkoma drukarkami albo farmami drukarek 3D), jednak nie to jest najważniejszą cechą tej witryny. Są nią profile, które można zarówno przez przeglądarkę, jak i aplikację mobilną z automatu zaimportować do Bambu Studio lub innego slicera (program do przygotowania plików dla drukarki) i wtedy dosłownie klikamy „drukuj" i zostaje nam jedynie czekać. Zero kombinowania, ustawiania, układania i tym podobnych atrakcji. W większości przypadków poprawny profil ma zakodowaną drukarkę, dla której jest przygotowany, co można zmienić, ale wszystko, co najważniejsze, już tam jest. Najprościej mówiąc, to tak jakbyście ściągnęli grafikę z sieci i zmienili jedynie to, czy wydruk ma być na całość strony, czy w innym rozmiarze. Praktycznie każdy model ma dedykowany profil główny oraz czasami kilka innych, zakładających, czy chcemy w kolorze, z lepszą jakością, oszczędnie, a nawet testowo coś wydrukować. W praktyce sprawia to, że nigdy nie było łatwiej mieć coś gotowego za sprawą kilku kliknięć i wystarczy poczekać, aż drukarka zakończy wykonywać swe zadanie. Nawet jeśli nie mamy drukarki od Bambu, to nie jest problemem, wiele modeli ma profile pod większość popularnych maszyn na rynku. W najgorszym wypadku po prostu ściągamy plik i ustawiamy go pod posiadaną drukarkę w oprogramowaniu, jakiego używamy. Prosto, szybko i bez zastanawiania się. Tak, nawet Roger sobie z tym poradzi, jeśli będzie pamiętać, aby załadować filament.

Nie tylko plastik

W przypadku drukarek żywicznych, których jakości i detali maszyny FDM jeszcze długo nie pobiją, choć są coraz bliżej przy odpowiednich modyfikacjach i wymianie dyszy na mniejszą, także się sporo zmieniło. Głównie za sprawą firm HeyGears, która zajmuje się głównie maszynami dla dentystyki, oraz UniFormation, która stała się ulubieńcem maniaków Warhammera i figurek. HeyGears podobnie jak Bambu przygotowało maszynę skalibrowaną (głównie pod swoją żywicę) z oprogramowaniem „dla opornych". W efekcie wszystko działa bezproblemowo, choć koszty są wyższe nawet mimo kombinowania z innymi żywicami. Z kolei UniFormation zapoczątkowało trend na podgrzewanie żywicy, aby uzyskać stałą temperaturę podczas druku nawet w garażach. Kolejnymi etapami były samopoziomujące się stoły oraz wykrywacze niedytków i kamerki AI śledzące postęp. Nic szokującego, jednak na dłuższą metę oszczędzające nerwów i problemów. Z doświadczenia mogę napisać, że dobra drukarka żywiczna po pierwszym skalibrowaniu mało kiedy wymaga czegoś więcej, poza dobraniem profilu pod używaną przez nas żywicę. Mimo to kolejna bariera została usunięta, choć autopoziomowanie to na dłuższą metę raczej sugestia niż prawdziwa funkcjonalność. W rezultacie jest łatwiej i prościej, o ile można używać takich określeń przy obcowaniu z żywicą, która jest toksycznym środkiem i wymaga uwagi oraz zabezpieczeń. Owszem, daje niesamowite rezultaty, ale na przełom jak w przypadku FDM jeszcze trochę poczekamy.

Zakupy 2k26

Skoro jest tak prosto, że nawet Roger sobie poradzi, to czy warto rozważyć inwestycję w drukarkę 3D nowej generacji? Dla mnie odpowiedź jest oczywista – tak. To, ile czasu się oszczędza na samym procesie przygotowania oraz sam fakt, że wszystkie nowe maszyny są po prostu szybsze, skracając czas oczekiwania na gotowy wydruk jeszcze bardziej, nie pozostawia wątpliwości. Filamenty może nie potaniały, gdyż „tanio już było", jednak można spokojnie kupić je w sensownych cenach, a same maszyny są śmiesznie lub wręcz nieprzyzwoicie tanie jak na możliwości, jakie oferują. Można trafić drukarki nawet za kilka stówek, Bambu A1 Mini za mniej niż tysiaka, choć moim zdaniem nie ma sensu oszczędzać i lepiej zaopatrzyć się w A1, P1S z AMS albo w któryś z zamienników, ale to już jest wydatek zbliżający się do minimalnej krajowej. Podobne ceny mają konkurencyjne maszyny. Nie trzeba od razu szaleć, wystarczy poczekać na promocje i obniżki. Tak jak to miało miejsce przy okazji premiery P2S oraz innych modeli, nowe drukarki wymuszają obniżkę starszych modeli, które często są już przetestowane i wszelkie dotyczące ich problemy są rozwiązane lub na tyle znane, że można podjąć odpowiedzialną decyzję. Zresztą zazwyczaj na początku lub pod koniec roku są promocje i wyprzedaże. Trzeba zadać sobie pytanie, czy wykorzystacie ten sprzęt mimo minimalnej bariery wejścia, analogicznie jak z kupkami wstydu, jeśli chodzi o gierki? Ja mam co drukować przez najbliższe miesiące, jeśli nie lata. System Grinfinity ułatwia organizację, do tego mamy całą masę podstawek pod pady, zaczepek czy nawet przedmiotów codziennego użytku za sprawą fanaberii typu podkładki pod Guinessa z logiem Let's Rock. Czasami po prostu mam chęć i wydrukuję znajomemu głowę T-800, by miał fajny dodatek, a sobie hełm Space Marine, bo czemu nie? Oszczędność to także ważny czynnik, choć wiele elementów do codziennego użytku można zrobić w kilka godzin. Jednak to już wiecie, a teraz dodatkowo wiecie, że nie taki druk 3D straszny, jak słyszycie. Jest prościej niż do tej pory, kwestia tylko, czy to coś dla Was, czy wolicie mieć znajomego z drukarką i za czteropak Guinnessa oraz zwrot kosztów filamentów poprosić o coś do kolekcji. ⊗

KLIKAMY „DRUKUJ" I CZEKAMY. ZERO KOMBINOWANIA, USTAWIANIA, UKŁADANIA I TYM PODOBNYCH ATRAKCJI

eprasa.pl 572205ed35

BambuLab A1

Drukarka jak konsola po wyjęciu z pudełka

Mateusz „Azi" Majewski: Jeszcze kilka lat temu wejście w świat druku 3D przypominało pierwsze podejścia do przerabiania PlayStation 2. Niby działa, niby coś się wyświetla, ale po drodze trzy fora, cztery nowe płyty główne i jeden egzorcyzm nad lutownicą. Endery, Prusy, profile w Cura dłubane do trzeciej w nocy. A potem w pozornie nasycony rynek wjechał z kopyta Bambu Lab i zrobił z drukowania doświadczenie bliższe „wybierz i drukuj" niż „wciśnij F, żeby zapłakać".

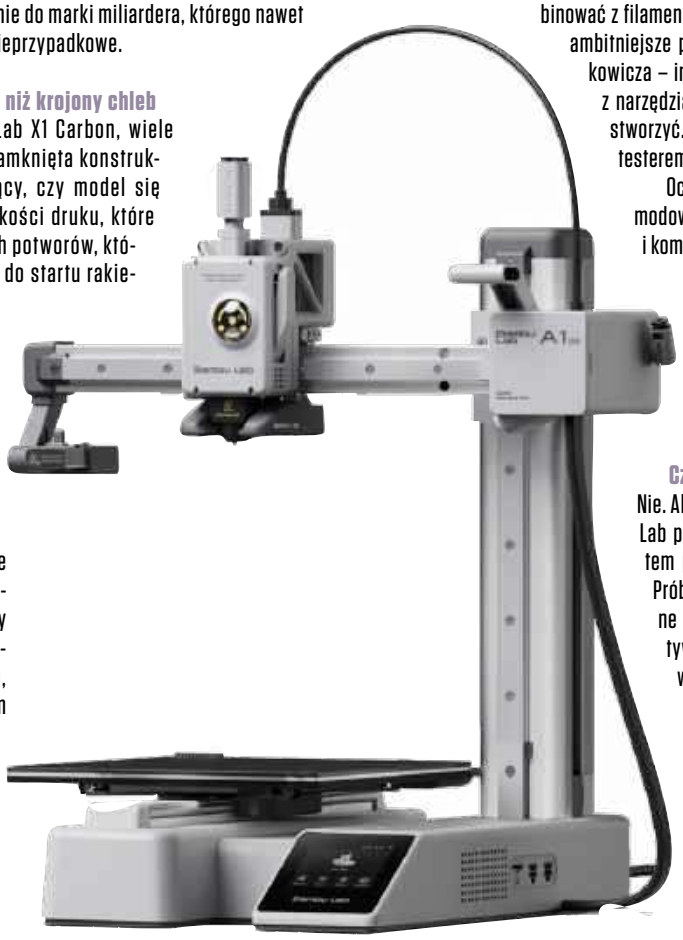
Model Bambu Lab A1 to chyba najlepszy przykład tego, jak bardzo rynek potrzebował „drukarki dla ludzi". Montaż zajmuje kilka minut, kilkanaście, jeśli pierwszy raz widzisz śruby. Kalibracja? Automatyczna. Pierwszy wydruk – zaskakująco dobry, nawet jeśli Twoje doświadczenie z filamentem kończy się na „ale fajny kolor".

A1 ma automatyczne poziomowanie stołu (które faktycznie działa i nie potrzebuje ustawiania kalibratora), sensowną kontrolę przepływu filamentu, czujniki końca materiału, a z modułem AMS Lite druk wielokolorowy bez kombinowania z ręcznym przekładaniem szpuli. Dla nowicjusza to jak przesiadka z malucha do Tesli – nagle nie musisz rozumieć połowy technikaliów, żeby po prostu… grać. Tu: drukować. Porównanie do marki miliardera, którego nawet na wyspie Epsteina nie chcieli, jest nieprzypadkowe.

Jak Bambu przejęło rynek szybciej niż krojony chleb

Gdy w 2022 r. pojawił się Bambu Lab X1 Carbon, wiele osób patrzyło z niedowierzaniem: zamknięta konstrukcja, lidar (laserowy czujnik patrzący, czy model się nie uszkodził podczas druku), prędkości druku, które wcześniej były domeną modowanych potworów, które wymagały przygotowania niczym do startu rakiety. Potem przyszedł Bambu Lab P1P, a następnie A1 oraz jego mniejszy brat A1 Mini i nagle się okazało, że chiński producent nie tylko dogonił Zachód, ale go przeskoczył.

Sekret to integracja. Własne oprogramowanie (Bambu Studio), dopracowane profile, spójny ekosystem, aktualizacje OTA jak w smartfonie. Ba, na smartfonie możemy znaleźć model, który chcemy wydrukować, dwa stuknięcia i już. Nawet zdalnie. Myślałem, że to fanaberia, dopóki nie złapałem się na tym, że uruchamiam druk z drugiego końca Polski, bo bardzo potrzebuję doniczki do drzewka, które wiozę. W świecie, w którym wcześniej trzeba było ręcznie wgrywać firmware, kalibrować prędkości motorów i modlić się, żeby nie zapchać dyszy, Bambu zaproponowało coś zaskakująco kontrowersyjnego na swoje czasy: stabilność.



Dlaczego to takie łatwe dla nowych?

Chiński gigant usuwa bariery wejścia. Automatyczna kalibracja, profile materiałów gotowe „na start", sensowna aplikacja mobilna, podgląd z kamery, sensowny system wykrywania błędów. Drukarka nie traktuje Cię jak technika serwisu RTV, tylko jak użytkownika.

A1 dodatkowo jest konstrukcją typu bed slinger (w osi Y drukarka rusza całym stołem), więc tańszą i przystępniejszą, ale z zachowaniem jakości znanej z droższych modeli. PLA, PETG? Drukują się bez dramatu. TPU? Też do ogarnięcia. Dla kogoś, kto chce wydrukować uchwyt do pada, własny system organizacji kolekcji gier, element do cosplayu czy ten zakichany plastik, który ciągle odpada Ci w samochodzie – to wystarczy z nawiązką.

A co ze średnio zaawansowanymi?

Tu zaczyna się ciekawy temat. Bambu nie zamyka bowiem drogi do dłubania – po prostu sprawia, że dłubiesz wtedy, kiedy chcesz, a nie dlatego że musisz. Możesz się bawić w customowe profile, zmieniać dysze, kombinować z filamentami innych producentów czy testować ambitniejsze projekty. Podstawowa zasada majsterkowicza – im tracisz mniej czasu na siłowanie się z narzędziami, tym masz więcej czasu, żeby coś stworzyć. Tutaj po prostu drukujesz, a nie jesteś testerem produktu.

Oczywiście, jeśli Twoim hobby jest samo modowanie drukarki, budowa Vorona od zera i kompilowanie własnego firmware'u, Bambu może wydać się „zbyt konsolowe". Ale dla 90% użytkowników to nie wada. To błogosławieństwo. Jeśli nie rozumiesz, co właśnie napisałem – dla Ciebie powstał Bambu Lab. Powinienem chyba robić w marketingu.

Czy to koniec ery grzebania?

Nie. Ale to koniec monopolu frustracji. Bambu Lab pokazało, że druk 3D może być produktem prokonsumenckim, a nie warsztatową Próbą Traw. Modele A1 i A1 Mini to dziś jedne z najlepszych punktów wejścia – relatywnie przystępne cenowo, szybkie, powtarzalne i wystarczająco elastyczne, by nie znudzić się po trzech łódeczkach. Może właśnie dlatego rynek tak szybko się przestawił. Czasem po prostu nie chodzi o to, by mieć najbardziej otwartą platformę świata. Czasem chodzi o to, żeby nacisnąć „drukuj" i żeby to najzwyczajniej w świecie działało.

eprasa.pl 572205ed35

PYTANIE MIESIĄCA:
Najbardziej wyczekiwane filmy w 2026 roku?

PEREZ

AKTUALNIE: News Tower

16 marca 2024 roku, sobota, pamiętam jak dzisiaj, gdy w towarzystwie Rogera przyjechałem do biura Idea Ahead sfinalizować podpisanie umowy zakupu PSX Extreme. Trochę ręką drżała na zasadzie „człowieku, w co Ty się pakujesz", ale tak naprawdę to już była formalność. Najpierw zadzwoniłem do Butchera, chwilę potem wrzuciłem info na naszą redakcyjną grupę, a dalej już poszło: sociale, forum. Świetne dwa lata, dużo za nami, ale jeszcze więcej przed nami (mam nadzieję!). Dzięki Wam serdeczne! (...) Od zawsze lubiłem wszelkie tycoony, więc wyobraźcie sobie moją minę, gdy znajomy podrzucił News Tower – gra, w której tworzymy własną gazetę, a w zasadzie to całe wydawnictwo! Zwolnić Komoda? Dwa kliknięcia! ;)

Nic konkretnego, mooooże „Odyseja". Ewentualnie podkradnę od Adamusa ten finał LM :)

BUTCHER

AKTUALNIE: ARC Raiders, WH40K SM2, Horizon LEGO

Battlefield 6: idealny przykład, jak zmarnować wspaniałą premierę, zapał społeczności i ugasić miłość fanów. Za mało treści, nowych map, wyzwania niczym codzienna orka w korpo – nie po to, aby dawać radość, ale by utrzymać przy produkcie. Bo to już nie gra, gdy staje się obowiązkiem, bo wjeżdża FOMO. Spędziłem tu prawie 300 godzin, drugi sezon za rogiem i zero podniety. Włączam raz na 10 dni – za to ARC Raiders codziennie. Tyle w temacie. Co tylko potwierdza, że wybrałem właściwą grę roku. Poza tym wszyscy zdrowi, dziękuję. A Deftones w Łodzi dali do pieca dokładnie tak, jak oczekiwałem. Atlas Arena pozamiatana. Wspaniale móc odhaczyć z bucketlisty kolejny kultowy zespół. A mój koncertowy rok dopiero się zaczyna...

„Mandalorian i Grogu", „Odyseja", „Godzilla Minus Zero"

KOMODO

AKTUALNIE: Reanimal, Resident Evil Requiem, Spider-Man Remastered, Sand Land

Widziałem niedawno w kinie „Iron Lung" – niszową ekranizację jeszcze bardziej niszowej gry, gdzie w głównej roli obsadził się jakiś youtuber, który był jednocześnie scenarzystą oraz inwestorem i... wyszło to wszystko naprawdę nieźle. Zwłaszcza jak na film rozgrywający się w jednym raptem pomieszczeniu. A przecież nie tak dawno temu w kinach widzieliśmy też japońskie „Exit 8" stanowiące adaptację innej niezależnej gry wideo o tym samym tytule. I wyszło jeszcze lepiej pomimo osadzenia całej akcji wyłącznie we fragmencie korytarza tokijskiego metra. Generalnie podoba mi się ten trend. Kasowy sukces obydwóch obrazów wobec ich symbolicznych budżetów rozbudza nadzieję na kolejne ekranizacje.

„Godzilla Minus Zero", „Mandalorian i Grogu", „Jackass 5", „Diuna: Część trzecia"

ADAMUS

AKTUALNIE: S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl, Reanimal, Cairn

Publikacja na temat początków serii Resident Evil nabiera kształtów i muszę powiedzieć, że jest to jak dotąd nasz najambitniejszy i – przynajmniej dla mnie – najbardziej satysfakcjonujący projekt. Czytamy nawzajem swoje teksty, dostarczamy informacji zwrotnych, sugerujemy poprawki, łapiemy screeny i na wewnętrznym czacie od czasu do czasu sobie żartujemy, dzielimy memami, nowinkami, szeroko pojętą zajawką. Uwielbiam taki twórczy bulgot. Od samego początku prac człowiek ma wrażenie sprawczości i poczucie, że odpowiada nie tylko za swoje teksty, ale i za efekt końcowy rozumiany jako całość. Mam nadzieję – ba, wierzę! – że książka/album spodoba się Wam tak samo jak nam.

„Diuna 3" i finał Ligi Mistrzów

OSTASZ

AKTUALNIE: Mario Kart World, Metroid Prime 4: Beyond

Nintendo przypomniało, dlaczego gry wideo są po prostu najlepsze. Przejazd przez Rainbow Road w Mario Kart World był jednym z najfajniejszych momentów, jakich doświadczyłem jako gracz. Tak, wiem, że to tytuł o gokartach, niemniej kombinacja szalonych wizualiów i jazzującego soundtracku sprawiła, że nie mogłem zgasić uśmiechu, a w oku z zachwytu/wzruszenia/przejęcia zaszkliła się łza. Przy Metroid Prime 4 moje oczy pozostają suche, ale serce cieszy się na widok każdej pustej areny, która zapowiada starcie z bossem. Cieszę się, że to po prostu gra, a nie „cyfrowe doświadczenie". Japończykom mówię „arigatō gozaimasu", a Amerykanom „good job!".

„Project Hail Mary", „Dzień objawienia", „Digger"

ROGER

AKTUALNIE: Dragon Quest VII Reimagined, Resident Evil Requiem, Mario Tennis Fever

Śmieszy mnie niemiłosiernie, że niektórzy osobnicy z pokolenia Z uważają, że posiadanie dzieci to jakiś przymus narzucany przez patriarchalne społeczeństwo. Jakby potomstwo nie było świadomą decyzją dwojga kochających się ludzi. I w sumie bardzo im współczuję, bo dzieci to najlepsza rzecz, jaka spotkała mnie w życiu. Ale nie mój cyrk, nie moje małpy. Do czasu, gdy takie jednostki nie próbują wchodzić z butami i swoimi chorymi poglądami w moje życie (...). Nowa wersja Dragon Quest VII przypomniała mi, za co pokochałem kiedyś gry jRPG. To laurka dla fanów gatunku i nostalgiczny „blast from the past". I tylko te wycięte kasyna bolą. Aż przypominają się lata 90. i cenzura zachodnich wydań gier. Ale i tak gorąco polecam.

„Super Mario Galaxy Film", „Masters of the Universe", „Diuna 3", „Avengers: Doomsday"

ZAX

AKTUALNIE: Dragon Quest VII Reimagined, High on Life 2, Avowed, Kingdom Come

HBO wreszcie dało mi powód, by włączać na TV coś innego niż konsole i PC (przeniosłem blaszaka już na stałe do salonu). Realizacja sceny pojedynku w tym serialu to absolutny majstersztyk i proszę o więcej takich klimatów dark fantasy. Czekam też na trzeci sezon „Vinland Sagi". Oby pojawiły się już wkrótce konkrety na temat kontynuacji tego arcydzieła anime. Pojawiły się za to plotki na temat rychłych podwyżek cen Switcha 2 i biorąc pod uwagę sytuację Nintendo na giełdzie, to jest już prawie pewne. Nintendo straciło przez pół roku już ponad 42% swojej wyceny, więc spółka znajduje się pod ogromną presją. Oczywiście Sony wykona ten sam ruch z PS5 i PS5 Pro. To już ostatnie tygodnie na zakupy tych konsol po „starych" cenach.

Szkoda czasu na wysrywy Hollywood

MAZZI

AKTUALNIE: Reanimal

Zastanawialiście się kiedyś, jak w redakcji przydziela się tytuły? Myślicie, że to jakiś wyrafinowany algorytm? Otóż pozwólcie, że zdradzę Wam kulisy. Od pewnego czasu żyję w cieniu Komodo. Wyobraźcie sobie, że Roger chyba zapełnił magazynową rozpiskę na najbliższe dwa lata, bo Komodo zaklepał... absolutnie wszystko. Prawie każdą zapowiedzianą grę, która mnie interesuje, a podejrzewam, że ma na liście nawet te, których w Japonii jeszcze oficjalnie nie ogłoszono. O cokolwiek zapytam, słyszę tylko krótkie: „Aaa, to? Kolega już zaklepał". Czuję się dokładnie tak, jakbym próbował kupić bilety na koncert w latach 90., a Komodo stał pod kasą od przedwczoraj z termosikiem i krzesełkiem turystycznym!

„Project Hail Mary", „Odyseja", „Godzilla Minus Zero"

SOJER

AKTUALNIE: CoD: Black Ops 6 multi, Forza Horizon 5, gravel przy -11 stopniach

Dejw już po swoim pierwszym koncercie (WOŚP) – dla niego megaprzeżycie, dla nas, rodziców jeszcze większe! Perkusja, pomimo że jest głośnym instrumentem, zadomowiła się na dobre i po prostu uwielbiamy, jak młody łapie za pałeczki. Z tematów branżowych – pobrałem RE Village z nadzieją, że człowiek wraz z wiekiem w końcu dorósł do tematyki horrorów i obejdzie się bez pampersa dla seniorów, tym bardziej że gra doczekała się polskich napisów. Niestety ani wiek, ani brak pampersa nie pomógł. Naprawdę bardzo bym chciał ukończyć choć jednego Residenta, ale cholera... Nie mogę. Z innej beczki – cała gamingowa Norwegia planuje porody na premierę GTA-VI. Oby nie przesunęli, kwik!

żodyn

KONSOLITE

AKTUALNIE: Guilty Gear -Strive-, 2XKO

Powoli zbliżam się do końca, prawie wszystko, co musiałem, już ogarnąłem, zostały tylko detale. Te oczywiście, znając życie, zabiorą więcej czasu, niż się wydaje, ale to nic nowego. Drukuję sobie kolejne dekoracje oraz ułatwiacze egzystencji, choć nie ma co się oszukiwać, przez większość czasu drukarki produkują głupoty. Jednak Chainsword oraz kilka innych drobiazgów z WH40K będzie pięknie zdobić ściany. W międzyczasie rodzi się nowa impreza, która ma na celu zastąpić pewne wydarzenie w Warszawie. Spóźnione podziękowania za gościnę w Ząbkach. Coś jeszcze? „Kupiłem" wszystko, co mogłem w 2XKO i czekam na nowy battle pass i postacie oraz Guilty Gear -Strive- 2.0 – może w końcu pojawią się Instant Kills?

„Godzilla Minus Zero"

eprasa.pl 572205ed35

Headshot

O gierkach od serca

ANONIM

Odejść godnie

Mam bekę z fotek Kojimy, który „siada do montowania trailera", a historie typu „zostawiam pendrive z pomysłami na gry do pośmiertnego wykorzystania" to zabawne egzaltacje przerośniętego ego. Kojima nadal jednak zostanie zapamiętany jako znaczący twórca. Tak jak Peter Molyneux będzie wspominany jako bajkopisarz, którego bodaj żadna gra nie była tym, co obiecywał. David Jaffe chce być najwyraźniej zapamiętany jako frustrat.

Twórca dwóch pierwszych odsłon oryginalnej trylogii God of War przejechał się jak walec po nowym, dwuwymiarowym spin-offie serii. Młodego bohatera nazwał „generycznym dzieciakiem rodem z porannych kreskówek", design gry określił jako nieintuicyjny, a deweloperom zarzucił strach przed stworzeniem prawdziwej gry akcji, wszak on wolałby „wyrywać łby centaurom zamiast słuchać o dziecięcych problemach". Każdy ma prawo do własnej opinii. Nawet nieznający się na niczym influencer, a tym bardziej twórca gier. Tylko że tutaj to syndrom emerytowanego boksera. Takiego, któremu dawno temu udało się przez chwilę dzierżyć pas mistrza i który następnie zjechał po równi pochyłej (ktoś pamięta Drawn to Death, mające być powrotem Jaffe do formy, które okazało się crapem?), a dziś zatacza się po barach i huczy, jak by to obecnym czempionom obił japę. Trudno takiego traktować poważnie.

Ja problem mam z czym innym. Taki GoW w 2D, nawet przyzwoity, pozostanie zapychaczem. Korporacyjne szychy wolą sprzedać nam budżetową wersję czegoś, co lubimy, niż inwestować w tworzenie nowego, które być może polubimy. Twórcy hitowego serialu „Rozdzielenie" mówili pierwotnie o czterosezonowej historii. Apple nie mogło pozwolić im więc na kolejne twórcze wycieczki. Korporacja kupiła pełne prawa do marki i teraz to można planować. Sezonów pewnie się uda wcisnąć i 10, bo przecież fani zeżrą wszystko. Do tego kolejnych 10 spin-offów, wersje w innych krajach i innych oddziałach Lumen i tak dalej. Nawet jeśli część będzie udana, to nadal jest to budowanie na znanych fundamentach i iluzja nowości.

KONSOLITE

Dżinie, stwórz mi grę…

No i mamy kolejne cudowne, niesamowite narzędzie, które sprawi, że każdy stworzy grę swych marzeń. Silniki EjAj, które po wpisaniu kilku słów wygenerują nam kolejny hit, już tu są i podobnie jak z wieloma narzędziami od sztucznej inteligencji więcej jest ślepego zachwytu samozwańczych specjalistów niż logiki. Owszem, prototypy z oficjalnej strony mogą zrobić wrażenie, podobnie jak demka wygenerowane przez użytkowników. Klony udające Breath of the Wild czy Mario w rozbudzają wyobraźnię. Jednak są one tylko wyobrażeniem, jak się będzie robiło gry. Podobnie jak w przypadku wszystkich modeli, które z obrazka mogą wygenerować obiekty trójwymiarowe, problem leży w braku zrozumienia procesu. Model 3D wypluty przez jakiś generator na pierwszy rzut oka będzie wyglądać dobrze i zaoszczędzi czas. Pewnie się nawet nada do druku 3D i jakieś popierdółki. Jednak do gry, animacji czy czegokolwiek innego raczej się nie przyda, chyba że jako model referencyjny. Po prostu obecnie oraz jeszcze przez jakiś czas optymalizacja będzie wymagana. Silniki od lat się rozwijają, nowe nie zawsze oznaczają, że będzie lepiej. Sporo zespołów korzysta z poprzedniej wersji Unreala. Raz, że go znają, dwa, że ma dokumentację, a trzy – nie jest tak problematyczny jak najnowszy, który ma notoryczne problemy z wydajnością. Szczególnie obecnie, z powodu skoków cen pamięci oraz stale rosnących cen reszty komponentów, robienie gier i aplikacji bez optymalizacji – marnej, ale zawsze – mija się z celem. Owszem, są jednostki, które grają w 4K na max detalach oraz w 60 klatkach, ale to wyjątek od reguły, tak jak stary żarcik „supersprzęt, ale czy pójdzie na nim Crysis?".

Czy Project Genie okaże się rewolucją? Szefostwo oraz inwestorzy już zapewne zacierają rączki, że nie będą musieli za chwilkę płacić tym niewdzięcznym programistom, grafikom, animatorom oraz całej reszcie pracowników. Obstawiam scenariusz, który już miał miejsce. Firmy będą cisnąć wykorzystanie EjAj, zwalniać pracowników, a gdy wreszcie do nich dotrze, że jednak potrzebują ludzi, którzy coś ogarną, to będą szukać na szybko i cała „zaoszczędzona" kasa przepadnie. Do popierdółek na telefony i masowego szrotu Dżin się nada, ale do czegokolwiek grywalnego – wątpliwe.

KOSO

Haj(p)gard

„Niewiedza jest błogosławieństwem", mawiał Cypher w „Matriksie", choć w zasadzie cytował osiemnastowieczny wiersz Thomasa Graya. Otóż pograłem sobie dwa tygodnie w Highguard, po czym okazało się, że gra zdążyła zostać bohaterką kolejnej jałowej dramy. Coś mi tam wcześniej mignęło w sieci, ale w pewnym wieku człowiek ma już internetowe ujadanie głęboko… w nosie i po prostu scrolluje dalej.

Grałem więc sobie w tego Highguarda i dziwiłem się, że tak drogawo wyglądająca produkcja postawiła na filary, przez które trudno będzie jej się utrzymać na rynku. Generyczny setting i nudne postaci to jedno, ale bardziej zszokował mnie gameplay loop. Otóż przez pierwsze 30 sekund gracz musi fortyfikować swoją bazę (co zawsze wygląda w zasadzie tak samo), a następnie rusza w teren, szukając przedmiotów, broni i rozbijając kryształy (co też zawsze wygląda w zasadzie tak samo). Jakiś czas potem jest trochę strzelania, ale w praktyce albo jedziemy dokądś konno i nic się nie dzieje, albo robimy to samo. A jedno z gamingowych prawideł mówi, że gracz musi być bodźcowany co kilka sekund, bo inaczej nie będzie mu się chciało. I nawet łupanie mobków w League of Legends takim bodźcem jest, przy czym zawsze angażuje, bo doświadczenie zbieramy, dopiero zadając ostatnie uderzenie, co nie zawsze jest łatwe. A w Highguard takie pozorne mikroczynności są zwyczajnie nudne i powtarzalne. O tym, że twórcy w panice, już po premierze, do trybu 3vs3 dodali 5vs5, pokazuje, że ktoś tu czegoś do końca nie przemyślał.

A potem jeden z panów twórców wychodzi – po zwolnieniu, bo zwolnienia być musiały – i mówi, że z grą przed premierą wszystko było okej i wszyscy chwalili, a że nie wyszło, to wina hejterów. I znów nie chciało mi się śledzić, kto kogo hejtował i za co, za to stojąc z boku, mogę ocenić, że pan ze swoim przedpremierowym hurraoptymizmem chyba jednak przedobrzył, bo dostarczył z ekipą poprawną grę, a dziś to za mało, by zawojować rynek. Na razie jednak Highguard działa, w przeciwieństwie do konta tegoż pana na X-ie, bo zamknął je krótko po publikacji tyrady.

TAK OCENIAMY GRY

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

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

eprasa.pl 572205ed35

RESIDENT EVIL requiem

GRA NUMERU

Cena: 339 zł Gatunek: survival horror Deweloper: Capcom Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 18

Znacie to uczucie oczekiwania, niezdrowej wręcz ekscytacji na myśl nie tyle nawet o pierwszym uruchomieniu długo wyczekiwanego tytułu, ile o każdej kolejnej z nim sesji. Nie pytam – stwierdzam. Wiem, że znacie. Ale im dalej w las, im więcej bodźców, powtarzalnych schematów i ukończonych pozycji, tym trudniej o podobną fascynację. Nie zaprzeczycie, to też wiem. Jedziemy wszak na tym samym, dziaderskim wózku, na którym wydarzyło się już wszystko, a wszystko wybrzmiało po raz pierwszy i enty, stąd też gry coraz rzadziej potrafią nas już czymkolwiek zaskoczyć. Wierzcie mi jednak, że to coraz rzadziej odczuwane doznanie uderzyło we mnie z wielką siłą w ciągu 13 godzin, które spędziłem w towarzystwie dziewiątej odsłony głównego kanonu Resident Evil. I znów z emocji nie mogłem zasnąć, z zaintrygowania doczekać się powrotu z pracy, nocą zaś z żalem odkładałem pada na ładowarkę. Oto bowiem finał nie tylko trzeciej już trylogii legendarnego cyklu. To także swoista klamra wszystkich trylogii i podsumowanie dorobku marki z okresu ostatniej dekady. Oto Requiem, łabędzi śpiew, dzieło kończące.

Polerując diament

Trudno cokolwiek zarzucić mechanikom serii od czasów inauguracji RE Engine. Nikt więc nie będzie zaskoczony stwierdzeniem, że w kwestiach rozgrywki wszystko tutaj działa jak w szwajcarskim zegarku, teren działań zaprojektowano z wyczuciem i zręcznością w logice ciągu eksploracji, zaś struktura całej kampanii ani na moment nie pozostawi Was z wrażeniem zmarnowanego czasu. To po prostu świetne Resident Evil. Takie, jakie znacie i kochacie. I to niezależnie od tego, czy bardziej przemawia do

Was stonowany, metodyczny i survivalowy Resident Evil 7: Biohazard, czy też krwawy, bezpośredni i wysokooktanowy remake Resident Evil 4. Requiem ma to wszystko. A to za sprawą dwóch ścieżek fabularnych serwowanych naprzemiennie we fragmentach o bardzo zróżnicowanej objętości.

Tajemnice nawiedzonego domu

Epizody z młodą Grace Ashcroft, córką jednej z anonimowych bohaterek dylogii Resident Evil Outbreak, to więc właśnie taka siódemka. Z możliwym do zmiany, choć domyślnie sugerowanym widokiem FPP, zagadkami opartymi na abstrakcyjnych mechanizmach, niedoborami wyposażenia i atmosferą grozy sponsorowaną nie tylko przez mrok

W KWESTIACH ROZGRYWKI WSZYSTKO DZIAŁA JAK W SZWAJCARSKIM ZEGARKU

i wrażenie bezbronności wobec przeważających sił wroga, ale także zestaw zachowań przerażonej bohaterki. Grace porusza się wolno, dyszy i stęka ze strachu, ilekroć zgasną światła, trzęsie lufą broni, utrudniając celowanie. Trudno się jednak dziwić, zwiedza wszak klasyczny dla cyklu nawiedzony dom, tutaj pod postacią lokalnego centrum opieki długoterminowej, w istocie będącego rzecz jasna przykrywką dla poligonu doświadczalnego nowego wariantu Wirusa-T, który przed laty był sprawcą całego zamieszania w Raccoon City. Tak, dobrze kombinujecie – do kanonu powracają niniejszym klasyczne zombiaki, choć może nie do końca, bo te tutaj zachowały resztki

wspomnień, mamrocząc coś pod nosem i wymachując rozmaitymi przyrządami. Powracają również gargantuiczni, pozornie niezwyciężeni prześladowcy, których konwencjonalnymi metodami nie sposób powstrzymać na dłużej niż krótką chwilę i korzystniej unikać konfrontacji, odwracając ich uwagę rzuconym przedmiotem, przekradając się w kuckach albo zwyczajnie biorąc nogi za pas. Obydwa typy przeciwników łączy jedno – światłowstręt. Przełączniki górnego oświetlenia, reflektory robocze na stojakach i bezpieczniki do skrzynek elektrycznych będą więc tutaj Waszym nowym najlepszym przyjacielem. Podobnie zresztą jak urządzenie do zbierania krwi wprost z kałuż, wiader czy samych zwłok, które w połączeniu ze złomem tworzą lekarstwa, amunicję czy zastrzyki na trwałe polepszające poziom zdrowia lub obsługę broni. Nie ma sensu rozmyślać nad logiką tego rozwiązania. Skrzynie na przedmioty zdolne do teleportacji ekwipunku jakoś nigdy Wam nie przeszkadzały! A właśnie, po krótkiej nieobecności w Resident Evil Village powracają i one, choć podobnie jak wszystkie wymienione powyżej patenty wyłącznie w scenariuszu Grace. Mechaniki towarzyszące zabawie drugą postacią nie mogły wszak być bardziej różne.

Popiół i wspomnienia

A jest nią rzecz jasna doskonale wszystkim znany Leon Scott Kennedy. Starszy, bardziej doświadczony, chłodny w kalkulacji, precyzyjny w ruchach. Gromi wchodzący mu na linię strzału koszmar nie gorzej niż w swoich najlepszych latach, korzystając nie tylko z całego arsenału broni palnej, ale także podręcznego toporka oraz wszelkich elementów otoczenia, choćby miała to być ściana, o którą rozgniecie głowę przeciwnika. To więc coś pomiędzy remakiem Resident Evil 4 a wystrzałowym Resident Evil 6. Bez poczucia arcade'owości tego drugiego, jednak z większą dynamiką i gore niż w tym pierwszym. Wprawdzie i tutaj istnieje dowolność w wyborze perspektywy, tą fabrycznie sugerowaną jest jednak klasyczne dla tego typu zabawy TPP. Miałem obawy, że tak drastyczne przesuwanie ciężaru rozgrywki z epizodu na epizod wprowadzi mnie w dysonans poznawczy, zaburzy immersję, wybije z rytmu. Nic podobnego nie miało jednak miejsca. Wprost przeciwnie. Jeżeli przebrnęliście wcześniej przez ósmą część serii, doskonale pamiętacie, jak wybornie smakuje zemsta za długie godziny wymagającej przeprawy. Tutaj posmakujecie tego chleba wielokrotnie, każdorazowo czerpiąc patologiczną satysfakcję z krwawego rozprawiania się z niedawnymi ciemiężycielami. Bez konieczności gromadzenia zapasów, wytwarzania przedmiotów czy martwienia się o ograniczoną kieszeń na ekwipunek. Czysty slasher w mrocznej otoczce. Pewnie nie każdemu przypadnie do gustu takie zróżnicowanie zabawy, ale w mojej ocenie pasuje tu jak ulał. To wszak ostatni odcinek „trzeciego sezonu" japońskiego tasiemca, a nie świeże rozdanie. Ostatnie słowo w ramach podsumowania poprzednich dziewięciu lat obecności serii na rynku.

Pułapka nostalgii

Pomimo licznych zalet tego podejścia jest to paradoksalnie także największa wada całego projektu. To przecież już szósta gra z rzędu bazująca nie tylko na tym samym silniku graficznym, ale i przepracowanym już wielokrotnie zestawie mechanik. Wiecie, „lewitujące" narzędzia uruchamiające mechanizmy, ta sama kieszeń ekwipunku, skróty klawiszowe, schematy eksploracji. Może i jest to spójne z wcześniejszymi grami, ale ma też pełne prawo wywołać poczucie nadmiernego wyeksploatowania. Zwłaszcza że doskonale radzący sobie z międzyplatformową i międzygeneracyjną optymalizacją RE Engine wyraźnie odmawia wykrzesania z siebie dodatkowych iskier i na dobrą sprawę całość pod kątem technologicznym nie różni się znacznie od odsłony z 2017 r. Mimo że pod względem wydajności nie można mieć większych zastrzeżeń, to dynamiczna rozdzielczość o bardzo przeciętnej medianie, a także obecność podejrzanie znajomych elementów otoczenia pozostawiają nieco do życzenia. Nie mogę też pozbyć się wrażenia, że zaprzepaszczono unikatowe sposobności stwarzane przez scenariusz. Nie dość, że zestaw złoczyńców jest niezbyt liczny, to jeszcze pod względem pomysłowości nie stał nawet obok zwariowanej menażerii z Village czy diabolicznej rodzinki z Biohazard. Tracą na tym pojedynki z bossami, najmniej charakterne od lat, a także potencjał okładkowego gwoździa programu w postaci powrotu do zrujnowanego uderzeniem bomby atomowej Raccoon City. Z oczywistych przyczyn znane miejsca odtworzono na podstawie lokacji, które widzieliśmy raptem w 2019 i 2020 r., nie mają więc szans wzbudzić nostalgii należnej bardziej autentycznemu powrotowi na stare śmieci. Tym bardziej że ich obecność ma znikomą wartość fabularną. Zahaczycie o nie niejako mimochodem, w drodze z punktu A do B. Owszem, stary posterunek widzieliśmy już w przeszłości bodaj sześciokrotnie, mimo wszystko jednak trochę szkoda. Wygląda więc na to, że pozornie ryzykowne eksperymenty stylistyczne z dwóch poprzednich odsłon, śmiało zrywające z otoczką głównej osi cyklu, ostatecznie bronią się lepiej niż rozgrzebywanie zasypanej dawno temu mogiły.

„To jak poezja, rymuje się"

Zrobiło się jakoś smętnie, a przecież zaczęło tak optymistycznie. Ale zrozumcie – Resident Evil Requiem, bez wdawania się w nadmierne analizy, to produkt niemal idealny, wysoce angażujący, niemal od siebie uzależniający. Intryguje, ekscytuje, fascynuje. A mimo to zostawił mnie na finał z poczuciem drobnego zawodu i świadomością, że nigdy nie zostanie moją ulubioną odsłoną nowej trylogii. Ale to w końcu tylko i aż Requiem, łabędzi śpiew, dzieło kończące. A z finałami długich i złożonych serii zwykle bywa tak, że nie przynoszą oczekiwanej satysfakcji. ⊗ **Komodo**

Takie finały lubię

MOJE 3 GROSZE

Roger: W Requiem wszystko jeszcze sprawia niemałą frajdę, bo to niejako podsumowanie trzeciej trylogii, ale w RE10 przydałyby się większe zmiany. Niemniej jednak zarówno historia, lokacje, jak i zabawa Grace (Leonem trochę mniej) wciągnęły mnie jak pierwsze wejście do komisariatu w RE2. Powrót zombie i kilku klasycznych rozwiązań miło łechce nostalgię i tylko szkoda, że nie wykorzystano do końca szans, jakie dawał powrót do zrujnowanego Raccoon City. Finalnie bawiłem się jednak lepiej niż w Village.

8+

PS5, XSX, SWITCH 2, PC

+ zróżnicowana rozgrywka, powrót zombie i Wirusa-T, prosta, ale angażująca historia

– odtwórczość mechanik, zmarnowany potencjał miejsca akcji, bossowie

Zróżnicowany i efektowny, ale też odtwórczy oraz nie do końca satysfakcjonujący. Jak to z finałami „seriali" bywa!

8

LEON KENNEDY

OD KADETA DO LEGENDY

TEKST: **GRABA**

„Ty musisz być ten nowy, Leon" – wydusił ledwo żywy Marvin Branagh, jeden z ostatnich żyjących funkcjonariuszy, którzy pozostali w gmachu komisariatu policji w Raccoon City. Oczywiście młody Leon S. Kennedy, chłopak o imponującym poczuciu praworządności, absolwent akademii policyjnej, nie chciał słyszeć o pozostawianiu kogokolwiek za sobą. Wysłuchał rannego oficera, po czym ruszył sprawdzić, co wydarzyło się w ostatniej bezpiecznej przystani, nim załamała się obrona. Nie przypuszczał, że tej wrześniowej nocy stanie się kimś więcej. Legendą.

„1998... Nigdy tego nie zapomnę"

Urodzony w 1977 r. Leon Scott Kennedy w oczach najbliższego otoczenia uchodził za osobę uczciwą, od najmłodszych lat chciał być stróżem prawa. W czasach gdy był jeszcze kadetem, wyrobił sobie opinię człowieka stanowczego, choć jego egzaminatorzy początkowo mieli o nim inne zdanie, uważali go za osobę zbyt naiwną. Przyszło lato 1998 r., Leon kończył już akademię, a jego uwagę zwróciły reportaże na temat zaginięć w górach Arklay, okalających Raccoon City. Panika w mieście narastała, komendant Departamentu Policji w Raccoon (R.P.D.) Brian Irons musiał uspokoić opinię publiczną, ogłosił więc rekrutację. Dwudziestojednoletni wówczas Kennedy nie miał zbyt dużego doświadczenia, za to mógł się pochwalić dobrymi wynikami z czasów akademii. Trafił przed oblicze Ironsa i został przyjęty do pracy na tutejszym komisariacie. Komendant wyznaczył dla niego oficera szkolącego, Kevina Rymana (Resident Evil: Outbreak). Zdawałoby się, że w życiu Leona panuje porządek, sprawiał on wrażenie młodego, poukładanego człowieka, lecz na jego osobistym podwórku zapanował chaos. Tuż przed rozpoczęciem służby poróżnił się ze swoją ówczesną dziewczyną (jej tożsamość pozostaje tajemnicą) po tym, gdy przeholował z alkoholem na prywatnej imprezie. Następnego dnia, tj. 26 września, przebywał w motelu i próbował skontaktować się z przełożonymi, aby poinformować, że zjawi się dopiero wieczorem następnego dnia. Po przybyciu do Raccoon City został zaatakowany przez zarażonych, a wycofując się w pobliski zaułek, trafił na Claire Redfield, z którą postanowił dotrzeć do gmachu komisariatu policji. Wskutek nieoczekiwanego biegu zdarzeń obydwoje zostali rozdzieleni. Leon dotarł na posterunek, gdzie czekała go trudna walka o przeżycie. Spotkał również Adę Wong i Sherry Birkin – ich losy splotą się kilka lat po incydencie w Raccoon City. Gdy wraz z Claire i Sherry Leon opuścił zainfekowane miasto, losem dziewczynki zainteresowało się wojsko, w tym Adam Benford, późniejszy prezydent Stanów Zjednoczonych.

Benford zaoferował Leonowi możliwość rozwoju w nowo powstającej agencji rządowej zajmującej się wykrywaniem i neutralizacją zagrożeń związanych z produkowaniem i użyciem broni biologicznej. Pałający nienawiścią do Umbrella Inc. Kennedy bez wahania przystał na tę ofertę. Benford był jedyną osobą, która dowiedziała się o wielu drastycznych szczegółach incydentu w Raccoon City,

eprasa.pl 572205ed35

obaj sprzeciwiali się tajnym, korporacyjnym eksperymentom. Leon rozpoczął intensywne szkolenie, wkrótce rozpoczął poszukiwania Chrisa Redfielda, który według ostatnich informacji miał przebywać w Europie. W trzy miesiące po anihilacji Raccoon City i jego mieszkańców z Leonem skontaktowała się Claire Redfield, uznawana od jakiegoś czasu za zaginioną. Przebywała ona na wyspie Rockfort, twierdzy rodu Ashfordów, założycieli korporacji Umbrella. Kennedy'emu udało się nawiązać kontakt z Chrisem, który pośpieszył na ratunek młodszej siostrze (Resident Evil Code: Veronica). W tym samym czasie początkujący agent przyglądał się podejrzanym ruchom na wyspie Sheena, na którą wkrótce przybył Ark Thompson, przyjaciel Leona, i położył kres produkcji broni typu Tyrant na masową skalę (Resident Evil: Gun Survivor). Był to potężny cios wymierzony w korporację i kolejny gwóźdź do jej trumny. Umbrella Corporation była skończona, akcje giełdowe poleciały na pysk, a globalna klientela odwróciła się od produktów leczniczych z logiem firmy. To był koniec i zarazem nowy początek.

Test bojowy

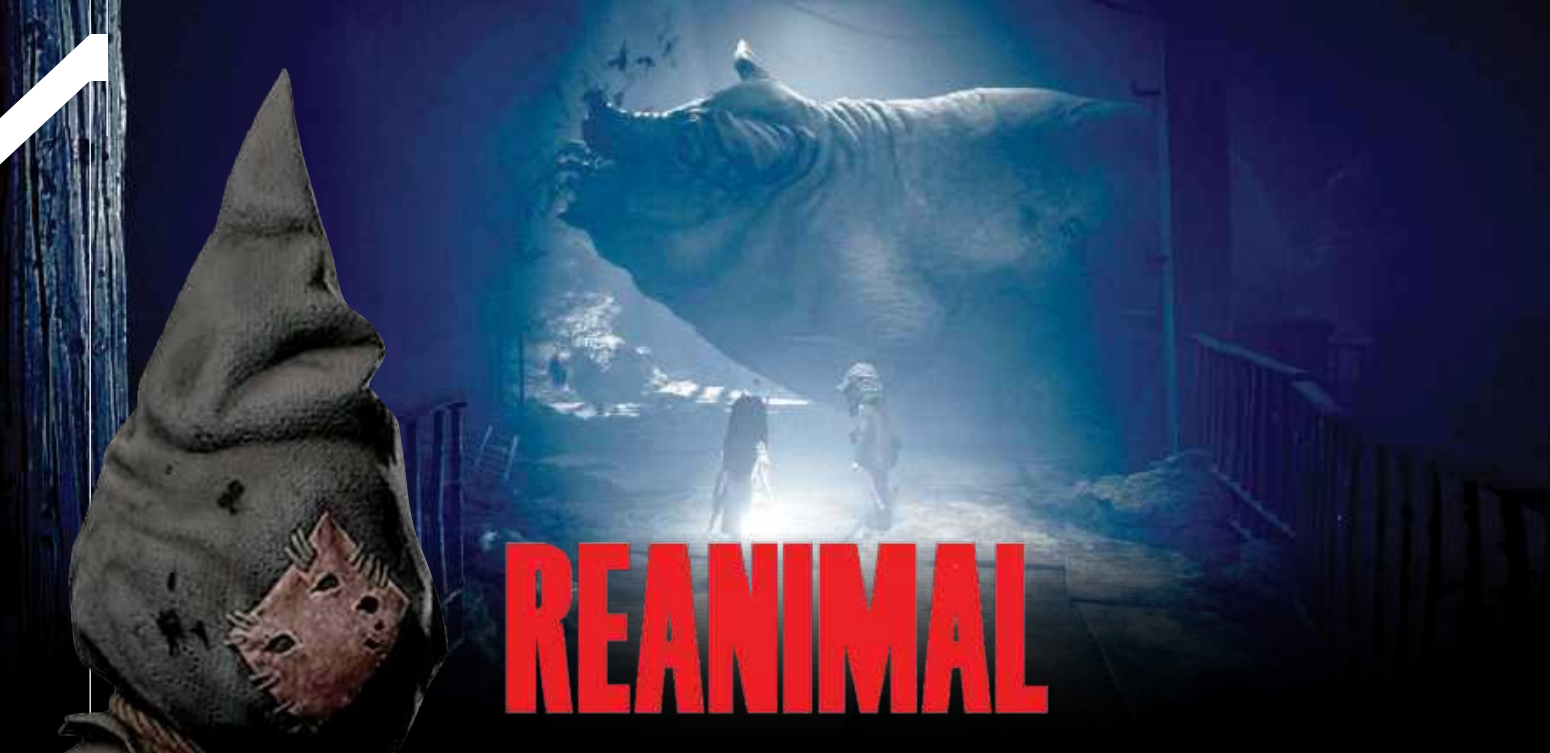
Nowa administracja rządowa uchwaliła dyrektywę nr 7600 nadającą specjalne przywileje ludziom odpowiedzialnym za walkę z bioterroryzmem. Po upadku Umbrelli termin „bioterroryzm" coraz częściej pojawiał się w opinii publicznej, rząd USA postanowił ujawnić światu fakty dotyczące eksperymentów prowadzonych przez zarządców korporacji, co było zasługą Adama Benforda, który piastował stanowisko szefa CIA. W tym czasie Leon trafił pod opiekę majora Jacka Krausera i dołączył do oddziału U.S. SOCOM. Kilkuletnie przygotowanie militarne opłaciło się, w 2002 r. obaj zostali wysłani w rejon Ameryki Południowej, gdzie mieli dopaść Javiera Hidalgo, lokalnego lorda narkotykowego powiązanego z organizacją przestępczą Sacred Snakes. Śledztwo wykazało jego powiązania z firmą Umbrella. Według raportu podczas Operacji Javier śmierć poniósł major Krauser. Kennedy powstrzymał Hidalgo, przywracając spokój w regionie (Resident Evil: The Darkside Chronicles). Po powrocie z misji Leon pewnego dnia spotkał się z Adamem Benfordem, by omówić szczegóły powołania specjalnej jednostki ds. bioterroryzmu, jednak ich plany wciąż dalekie były od realizacji. W 2004 r. Kennedy dołączył do programu ochrony VIP, w ramach którego odbywał tajne szkolenie przygotowujące do ochrony prezydenta Grahama i jego córki Ashley. Zanim Leon rozpoczął nową służbę, córka prezydenta została uprowadzona, więc stanęło przed nim pierwsze zadanie w nowej roli, zupełnie jakby historia zatoczyła koło, gdy jako młody policjant zjawił się w ogarniętym zarazą Raccoon. Rząd USA wysłał go w pojedynkę w obawie, że cała operacja wyjdzie na jaw, jeśli na poszukiwania córki głowy państwa ruszyłby cały oddział. Trop zaprowadził wywiad do hiszpańskiej wsi Pueblo. Jesienią 2004 r. agent Kennedy dotarł na miejsce w asyście dwójki lokalnych funkcjonariuszy. Szybko doszło do intensywnych starć z Ganados, członkami sekty Los Iluminados, której przewodził Osmund Saddler stojący za porwaniem Ashley Graham. Losy Leona ponownie splotły się z Adą Wong oraz Jackiem Krauserem. Agent Kennedy pomyślnie ukończył misję i zabrał Ashley do domu (Resident Evil 4). Ta samobójcza misja zapewniła mu status żywej legendy.

LEON TRAFIŁ POD OPIEKĘ MAJORA JACKA KRAUSERA I DOŁĄCZYŁ DO ODDZIAŁU U.S. SOCOM

W 2005 r. ok. 100 mil od obróconego w popiół miasta Raccoon doszło do ataku bioterrorystycznego w miejscowości Harvardville. Na tutejszym lotnisku doszło do zakażenia wirusem, co spowodowało nawałnicę żywych trupów, wskutek czego władze miasta natychmiast odcięły obiekt od reszty świata. Na miejscu znajdowała się Claire Redfield, już jako członkini organizacji TerraSave. Rząd USA wysłał agenta Kennedy'ego, by ten opanował sytuację, co też uczynił, ratując z opresji uwięzionych wewnątrz budynku ocalałych (Resident Evil: Degeneracja). Przeskoczmy o kilka lat do przodu, gdy Adam Benford został prezydentem Stanów Zjednoczonych i wkrótce utworzył D.S.O. (Division of Security Operation). Leon stał się natychmiast częścią tej formacji i szybko otrzymał przydział do nowego zadania. Na terenie Republiki Słowiańskiej (fikcyjnego kraju) doszło do wojny domowej, a jego zadaniem była weryfikacja, czy w starciach pomiędzy siłami rebelii a wojskami prezydent Belikovej biorą udział wytwory eksperymentów nad bronią biologiczną. Na miejscu Kennedy ponownie spotkał Adę, która miała wykraść nowy szczep wirusa dla nieznanych zleceniodawców (jej poprzedni współpracownik Albert Wesker został zabity przez Chrisa Redfielda w 2009 r.).

Wspólnymi siłami udało im się powstrzymać dalszy rozlew krwi (Resident Evil: Potępienie). Minęły kolejne dwa lata, gdy D.S.O. z sukcesami działało na świecie, demaskując organizacje bioterrorystyczne, dla Leona jednak najgorsze miało dopiero nadejść. W 2013 r. w mieście Tall Oaks doszło do kolejnego ataku, tym razem na masową skalę, a wśród zainfekowanych był także prezydent. Agent Kennedy nie miał większego wyboru i skrócił męki Adama Benforda. Wraz z Heleną Harper walczyli o przeżycie, a sam bohater nazwał tę sytuację „drugim Raccoon City" – okazało się, że w spisek zamieszany był sekretarz obrony USA Derek Simmons i organizacja Neo Umbrella (Resident Evil 6). Atak miał globalny charakter, a losy Leona splotły się z Sherry Birkin i Adą Wong – jak dotychczas było to ich ostatnie spotkanie. Neo Umbrella została powstrzymana, lecz przed Leonem Kennedym było jeszcze jedno starcie, w którym asystował Chrisowi Redfieldowi oraz Rebecce Chambers. Na terenie USA doszło do serii przestępstw związanych z bioterroryzmem, za które odpowiedzialny był Glenn Arias pałający chęcią zemsty na D.S.O. (Resident Evil: Vendetta). Razem udało im się pokonać szaleńca. Leon nadal czuwał nad porządkiem pod sztandarem D.S.O. Wspomógł Chrisa i Jill na Wyspie Śmierci (Resident Evil: Death Island), gdzie ekipa padła ofiarą kolejnego szaleńca w więzieniu Alcatraz (San Francisco). Kennedy jednak nie przejdzie na zasłużoną emeryturę, bo głowę wychylił tajemniczy Victor Gideon i stworzył nowy horror. Podstarzały już Leon zmierzy się nie tylko z nowym zagrożeniem, lecz również ze swoją przeszłością w Resident Evil: Requiem. ⊗

eprasa.pl 572205ed35



REANIMAL

Cena: 169 zł Gatunek: przygodowa, horror Deweloper: Tarsier Studios Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 18

Z jednej strony zawsze szkoda, gdy ze względu na niezabezpieczone zawczasu prawa autorskie pierwotni deweloperzy muszą się rozstać z dziełem, które przyniosło im rozpoznawalność i szacunek publiczności. Z drugiej jednak to zawsze doskonała okazja do pójścia naprzód, zerwania z wizerunkiem „autorów jednej gry" i udowodnienia wszystkim, że jej sukces nie był dziełem przypadku. Ale jest i trzecia droga – kurczowe chwycenie się sprawdzonych zasad swojego projektu i nieluzowanie uścisku pomimo braku władzy nad stojącą za nim marką. Przyznaję, że to ostatnie podejście poważam najmniej, a właśnie takie po utracie praw do serii Little Nightmares przyjęło szwedzkie Tarsier Studios. Bo czemu uparcie zjadać własny ogon, kiedy świat staje przed nami otworem? I to taki, w którym jedynym ograniczeniem jest właśnie szablonowe myślenie? Przyznaję też jednak, że czasem warto się pomylić i poniewczasie odkryć, że dobrze ubita ścieżka może mimo wszystko prowadzić w całkiem nowe miejsca.

Little Nighttmares 3. No, 3 i pół

Reanimal można by więc z powodzeniem rozpatrywać w kategorii trzeciej części Little Nightmares, gdyby nie fakt, że ta została już wydana w październiku zeszłego roku, choć tym razem

nakładem brytyjskiego zespołu Supermassive Games, znanego najlepiej z narracyjnych dreszczowców pokroju Until Dawn. I była ona wyjątkowo bezpiecznym zwieńczeniem makabrycznej trylogii o dzieciach uwięzionych w metaforycznej rzeczywistości pełnej wielkich konstrukcji i jeszcze większych kreatur czyhających na ich życie. Mimo że w kilku miejscach poszerzała wachlarz reguł o drobne nowości, przez większość czasu jedynie powielała znany schemat, odhaczając kolejne punkty na liście rzeczy do zrobienia, aby przypadkiem nie zerwać z charakterystyką marki. Wyszło przejrzyście, poprawnie, może nawet dobrze, jednak już bez jakiejkolwiek ekscytacji na myśl o tym, co wydarzy się za chwilę. No i z zupełnie niepotrzebnym stonowaniem depresyjnego nastroju dwóch pierwszych odsłon.

W przypadku Reanimala jest jednak inaczej, choć nie od samego początku. Akt pierwszy to bowiem wypisz, wymaluj kolejne Little Nightmares. Para osobliwych, dziecięcych postaci, perspektywa „domku dla lalek" z wyreżyserowaną pracą kamery, zniszczona, ponura rzeczywistość, spowijający to wszystko mrok i podręczne źródła światła w mało efektywny sposób roz-

świetlające drogę naprzód. Znamy to doskonale, podobnie jak torowanie sobie drogi poprzez przesuwanie obiektów, uruchamianie mechanizmów czy poszukiwanie kluczy do zamkniętych drzwi. Jest też obowiązkowy motyw upiornych prześladowców, cyklicznie pałętających się a to gdzieś w tle, a to na pierwszym planie, a to znów puszczających się pędem za postaciami. Tym razem jednak przekradanie się za plecami groteskowych kreatur odbywa się w duecie i jest to ustawienie domyślne, nieważne, czy gramy z konsolą, czy z żywym towarzyszem na kanapie lub przez sieć. Fajnie, bo w przeciwieństwie do trzeciej odsłony Little Nigthmares możemy dzielić koszmar z kompanem siedzącym obok. Mniej fajnie, że gra nie robi z tej sposobności dostatecznego użytku. Owszem, większość czynności wymaga udziału dwóch osób, brakuje im jednak finezji i większego poziomu skomplikowania. Znajdzie się też jednak kilka wyjątków potwierdzających regułę. Jest to więc bardziej odpowiedź na zapotrzebowanie odbiorców niż coś stanowiącego o unikatowości całego doświadczenia, ale skoro nawet przy samotnej zabawie nie sprawia żadnych problemów, nie ma podstaw do dalszego roztrząsania sprawy.

GRA Z PODZIWU GODNĄ POMYSŁOWOŚCIĄ BAWI SIĘ OTOCZENIEM

Zwierzęta nocy

Wraz z nadejściem aktu drugiego zabawa niespodziewanie odmienia jednak swoją strukturę. Niepokojąco powykręcanego humanoida trudniącego się praniem i prasowaniem ludzkich skór zastępują bowiem gargantuiczne i równie odpychająco zaprojektowane zwierzęta, prześladujące graczy w otoczeniu swoich siedlisk – od latarni morskiej, przez farmę, po ruiny zniszczonego miasta. Obrzydliwe świnie, monstrualne pelikany czy kosmate koszmarki w typie pająka wywołują odrazę innego rodzaju niż ich ludzkie odpowiedniki, czego łatwiej chyba samemu doświadczyć, niż próbować opisać słowami. Ze względu na swój bezmyślny, kierowany instynktem charakter przebrzydła menażeria wzbudza bowiem jeszcze coś na kształt ponurej litości, w paru miejscach przyprawiła mnie o moralnego kaca jak w niesławnej scenie z Królową „Słodzinką" w It Takes Two. Paskudna sprawa, zwłaszcza po odkryciu całej tajemnicy stojącej za niedolą bohaterów.

Gra z podziwu godną pomysłowością bawi się przy tym otoczeniem, to zmuszając do eksperymentowania z oświetleniem, to do przemieszczania się w tandemie związanym krótką liną, to zaś do eksploracji wraku statku w niezgrabnych skafandrach do nurkowania. Wciska też w ręce dzieci przedmioty codziennego użytku, robiące zarówno za narzędzia do forsowania zamkniętych drzwi, jak i oręż przeciwko mniejszym przeciwnikom. Nie na tyle, by z niepokojącej przygody zrobić choćby namiastkę akcyjniaka, wystarczająco wiele jednak, aby przyjemnie zróżnicować platformowo-logiczne sedno sprawy. A to wszystko z regularnymi quasiotwartymi łącznikami bardziej liniowych fragmentów, pozwalającymi na swobodne operowanie kamerą, sterowanie pojazdami i miotanie przedmiotami w drobniejsze przeszkody i żywe cele. Mimo że nie ma tu mowy o zgubieniu drogi, przewaga krajobrazów pod gołym niebem, większa skala całego terenu działań i pewna dowolność w kolejności eksploracji wybranych miejsc wywołują pożądane poczucie podróży do odległego celu, udziału w czymś większym niż kameralne przedstawienia z Little Nightmares. Szkoda jedynie, że to poczucie okazuje się w istocie złudne, z fabułą można bowiem z powodzeniem rozprawić się w ciągu czterech–pięciu godzin. Oczywiście, że lepsze pięć charakternych godzin niż 15 nijakich, wciąż jednak do poczucia pełnej satysfakcji zabrakło tu tych dwóch–trzech dodatkowych. Ale nie trzeba się ze mną zgadzać.

Przyzwoita robota, uczciwa cena

Z czym natomiast moim zdaniem trudniej będzie polemizować, to z oceną generalnej jakości Reanimala, która jest dokładnie tym, czym od początku zapowiadała, że będzie – rozwinięciem idei, na której deweloper zbudował całą swoją rozpoznawalność, przy jednoczesnym poszanowaniu zasad stojących u jej podstaw. Czyli tym, czym powinno być nowe Little Nightmares, a czym nie było i nie wiadomo, czy jeszcze kiedykolwiek będzie. Jak na moje oko tyle w zupełności wystarczy do uzasadnienia tego niezbyt kosztownego zakupu. Bierz go. ⊗ **Komodo**

PS5, XSX, SWITCH 2, PC

+ zróżnicowanie eksploracji, zwierzęcy prześladowcy, pewna swoboda działań
– krótki czas gry, przeciętne wykorzystanie motywu kooperacji

Rozwinięcie idei Little Nightmares. Ponure, obrzydliwe, a jednak wciąż pociągające.

8

Cena: 249 zł Gatunek: RPG Deweloper: Hexadrive/Square Enix Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 12

Ciekawego wywiadu udzielił ostatnio szef Epic Games Store. Facet stwierdził, że branża gier rywalizuje dziś z zupełnie nowymi zjawiskami. Po pierwsze, to rosnące koszty życia („konkurujemy z zakupami spożywczymi"), a po drugie – media społecznościowe. Według Steve'a Allisona totalnie rozkojarzona młodzież jest odciągana od gier przez TikToka, co mają już boleśnie odczuwać producenci konsol, notujący duże spadki sprzedaży. Cóż, branża się zmienia i kto nie chce zatonąć, ten musi reagować na nową sytuację. A symbolem odpowiedzi na nowe potrzeby konsumentów jest Dragon Quest VII Reimagined.

W 2001 r. spędziłem z angielskim wydaniem DQVII 150 godzin, ciesząc się jak głupi z bateryjki, że przerobiony Szarak tak pięknie działa na „kopiach zapasowych" NTSC (gra nigdy nie pojawiła się w Europie). Wiem, że nie powtórzyłbym tego dzisiaj. Jako nastolatek miałem mało obowiązków i wiele cierpliwości do tego strasznie zamulającego turowego roleplaya. Czasy się jednak zmieniły i urosły też oczekiwania graczy.

Square Enix na szczęście świetnie to rozumie.

Kuracja odchudzająca

Dragon Quest VII chorował na PS1 przede wszystkim na fatalne tempo narracji – szczególnie w początkowej sekcji rozgrywki, która dłużyła się niemiłosiernie bez walk. Pewne poprawki wprowadzono na tym polu już w remasterze z 3DS, ale dopiero teraz japoński wydawca poszedł na ostro, wycinając skalpelem całe kilogramy zbędnego tłuszczu. Dzięki tej kuracji odchudzającej w Reimagined dwa–trzy razy szybciej docieramy do soczystego mięska.

Co dokładnie wyleciało z Dragon Quest VII? W największym skrócie – zawartość rozpisana na ok. 20 godzin zabawy, czyli przede wszystkim trzy wyspy, których nie da się już odwiedzić w remake'u. Część lochów, potworków i kiepsko pomyślanych zadań też powędrowała do śmietnika. Nie jest mi z tego powodu smutno, bo były to w większości

trocinowe „spulchniacze" czasu zabawy. Żal tylko utraty ikonicznego dla marki kasyna, ale jego brak rekompensowany jest przez znacznie przyspieszone tempo całej narracji. Dzięki temu dawniej flegmatyczny DQVII w końcu nabrał werwy i rumieńców.

Wiem, że puryści jRPG załamują od kilku tygodni ręce nad tymi cięciami, ale ja jestem za tę kurację odchudzającą wdzięczny. Recenzowany remake koryguje największe potknięcia scenarzystów Eniksa popełnione w 2001 r. Tam, gdzie wcześniej nużące pierdzenie w stołek trwało sześć godzin, teraz ten sam wątek rozgrywa się w godzinę–dwie. Błyskawicznie wyruszamy z morską ekspedycją na pierwszą wyspę w celu rozwiązania zagadki zaginionych lądów planety. Nie trzeba też już czekać wieczność na uzyskanie dostępu do systemu klas bohaterów czy na przybycie do drużyny takich postaci jak tancerka Aishe. Do walki z ostatnim bossem dotarłem w remake'u już po ok. 45 godzinach, a nie po ponad 100 jak na Szaraku. Cała opowieść smakuje przez to lepiej, a decyzje o oddelegowaniu czterech słabszych pod względem zawartości wysp do zadań opcjonalnych uważam za strzał w dziesiątkę. Greenthumb Gardens

eprasa.pl 57 2295ed35

to nadal totalna nuda, ale tym razem można tę mieścinę na szczęście zignorować.

Pomimo licznych korekt ta fabuła ma wciąż pewne fundamentalne problemy. Myślę tutaj przede wszystkim o anemicznie zarysowanym głównym szwarccharakterze, o którym scenarzyści przypominają sobie, tak jak na PS1, dopiero w samym finale. To zdecydowanie zbyt późno, by konfrontacja z nim wybrzmiała z konkretną dramaturgią. Zbyt duże jest też pofragmentowanie opowieści. Każda kolejna z odkrywanych wysp to jakby totalnie oddzielny epizod, który nie ma przełożenia na szerszą narrację. Trochę nazbyt często nijakie postacie drugoplanowe wysuwają się na pierwszy plan. Ten czas lepiej byłoby poświęcić na ekspozycję bohaterów z drużyny, którzy są uroczy (w szczególności wilczy chłop Ruff) i aż proszą się o częstsze kierowanie na nich świateł jupiterów.

Zdziecinniali dziadersi

Podobno na starość się dziecinnieje. I chyba widzę to już po sobie, bo dostaję coraz większego małpiego rozumu z każdym siwym włosem na głowie. Szajba udziela się też 72-letniemu Yujiemu Horiiemu, który zmiękł i klepnął projekt, który śmiało można polecić nawet dzieciom. Tak, Reimagined oferuje najniższy poziom trudności w dziejach głównych odsłon marki Dragon Quest. To ukłon w kierunku graczy niedzielnych i próba odciągnięcia młodzieży od TikToków i innego społecznościowego syfilisu.

W Reimagined jest słodko i przyjemnie jak na wakacjach all inclusive. Weterani mogą na to narzekać. Nawet po ustawieniu w opcjach poziomu Hard wyzwanie jest tutaj niższe niż na PS1 i 3DS. Jest tak z trzech zasadniczych przyczyn, które rzutują niestety negatywnie na gameplay. Pierwsza sprawa to otwarcie dostępu postaci w turowych walkach do całego posiadanego zbioru przedmiotów z ekwipunku. Pożegnaliśmy się zatem z elementem taktycznym związanym z mądrym przydzielaniem zawodnikom mikstur i innego wyposażenia. To trochę tak, jakby ze Skyrima wyrzucić limity wagi przenoszonych przedmiotów – balans rozgrywki zostałby zaburzony. Druga problematyczna rzecz to automatyczne wskrzeszanie bohaterów po ich zgonie bez potrzeby wracania do kościółka na odmówienie zdrowasiek z księdzem. Koniec zatem z ciągnięciem za sobą trumienek i stresowaniem się, czy tym razem uda się zaliczyć loch za jednym zamachem. Trzeci problem to dodanie do lokacji masy nowych punktów leczniczych/save. Odpada zatem w dużej mierze racjonowanie cennych zapasów i niepewność, czy starczy nam MP na pokonanie bossa na końcu krypty, zamku czy jaskini.

Antysoulslike

Gra nie musi być trudna, by była dobra – o tym w dobie fetyszyzacji filozofii game designu FromSoftware warto ciągle przypominać. Są przecież miliony osób, które szukają przy konsoli czy PC wyłącznie relaksu. I właśnie do nich skierowany jest DQVII Reimagined.

Nawet pomimo zmniejszenia wyzwania gra się w to wyjątkowo przyjemnie. Wrócę tu do słów szefa Epic Games Store, że coraz trudniej odciągnąć ludzi od TikToka. Dragon Quest VII Reimagined jest od podstaw pomyślany tak, by skutecznie walczyć z niecnymi pokusami social mediów. Nikt nie będzie grzebać tutaj z nudów w telefonie. W opcjach można dostosować do swoich preferencji nie tylko siłę wrogów czy ilość zdobywanego złota, ale nawet to, czy potworki patrolujące lokacje są agresywne, czy też ignorują drużynę gracza. Nie spotkałem się jeszcze z takimi ustawieniami w żadnym jRPG-u. A to tylko początek dbałości o komfort gracza, bo Reimagined zapewnia chyży sprint postaci, opcję ogromnego przyspieszenia animacji w tradycyjnych, turowych walkach, leczenie całej drużyny jednym przyciskiem na padzie czy nawet kompletne pomijanie walk ze znacznie słabszymi stworkami (w ogóle nie ładuje się wtedy arena bitewna). Fantastyczna wygoda!

Figurki i zabawki

Graficznie ten remake to też kolorowe cudeńko. Oświetlenie jest przyjemnie jasne i miękkie, a Square zastosowało tutaj najlepszą implementację płytkiej głębi ostrości, jaką widziałem w grach imitujących estetykę dioramy. Postacie i domki wyglądają faktycznie jak małe figurki i modele, które aż chciałoby się wziąć do ręki. Szkoda tylko, że świat i malutkie miejscówki nie są trochę obszerniejsze. Ta mocno liniowa przygoda nie ma zbyt wiele do zaoferowania wędrowcom, którzy lubią się poruszać poza utartymi szlakami (takie atrakcje pojawią się dopiero w remake'u genialnego DQVIII).

DAWNIEJ FLEGMATYCZNY DQVII W KOŃCU NABRAŁ WERWY

Liczne loadingi są na tyle szybkie, że raczej nie przeszkadzają. Gdyby udało się jednak urwać z nich jeszcze 2 sekundy, byłoby pod tym względem już perfekcyjnie. Wspaniale wypada również framerate. PS5, XSX i NS2 nie mają żadnych problemów z utrzymywaniem 60 FPS-ów i tylko na NS1 trzeba się zadowolić 30 klatkami.

Klasyczna, melancholijna muzyka świętej pamięci Koichiego Sugiyamy wybrzmiewa w remake'u wyjątkowo pięknie, a angielski dubbing to perełka w swojej kategorii. Szkoda tylko, że nie udźwiękowiono wszystkich dialogów (większość NPC-ów niestety milczy).

Dragon Quest zmienia się i idzie z duchem czasu. Marka znana ze swojego nastawienia na grind i często dosyć upierdliwe mechaniki postawiła tym razem na totalny komfort i relaks. I trudno się za to obrażać, nawet pomimo spadku poziomu trudności. To jest po prostu świetnie wykonany remake i jeden z najbardziej przystępnych jRPG-ów w dziejach tego gatunku. Każdy znajdzie w tej czarującej przygodzie fantasy coś dla siebie – osoby od 10 do 110 lat. ⊗ **Zax**

PS5, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC

+ grafika, muzyka, dubbing, funkcje QoL, poprawki narracji
– zaburzony balans, trochę za prosta, brak kasyna

Dzięki tej świetnej grze marka Dragon Quest przyciągnie do siebie młody narybek!

8+

Remake z duszą

MOJE 3 GROSZE

Roger: Podoba mi się takie odświeżenie klasyka – masa usprawnień, dodanie dubbingu, śliczna oprawa, a przy tym zachowany klimat staroszkolnego jRPG-a. Jasne, system walki jest momentami archaiczny, fabuła dość prosta, brak kasyna irytuje, a poziom trudności trochę zbyt mocno przykręcono, ale jest w tym atmosfera wielkiej przygody, którą chłonie się, zarywając kolejne nocki z sympatyczną ekipą bohaterów.

8

eprasa.pl 572205ed35

Cena: 299 zł Gatunek: bijatyka Deweloper: Byking Inc. Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 12

Arena fighterów, które oferują coś więcej, nie brakuje. All's Justice pod pewnymi względami wyznacza nowe standardy zawartości dla tego gatunku. Mamy tutaj przeszło 70 postaci, które podobnie jak w poprzednich częściach cyklu zostały niemalże perfekcyjnie przeniesione z kart mangi i odcinków anime w formie interaktywnej.

Mamy spore zróżnicowanie zawodników, choć jak zwykle główna ekipa jest najbardziej dopieszczona, a balans nie istnieje. Jednak akurat tu ma to swoisty sens, biorąc pod uwagę, co się działo w anime. Trybów jest cała masa i można się w nich pogubić. Tradycyjnie mamy Story Mode, który jest interaktywną wersją ostatniego rozdziału MY HERO ACADEMIA, tylko teraz w interaktywnej formie. Są także dodatkowe rozdziały i wątki rozwijające relacje, choć menusy mogłyby być czytelniejsze. Komiksowa stylistyka ma tu sens, jednak w wielu momentach to styl bez substancji. Podobnie z rozgrywką, która wymaga przebicia się przez telefon naszego bohatera, abyśmy mogli wybrać to, co nas interesuje. Główną atrakcją jest tu miasto, pełne zadań pobocznych i wyzwań, zalatujący trybem ze Street Fighter 6. Walki są odrobinę mniej chaotyczne i bardziej uziemione. Autorzy wprowadzili kilka innowacji do systemu, z czego najważniejszą jest opcja zmiany na inne postacie, czyli tag team. Sprawdza się to świetnie i często ratuje dupę, gdyż poziom trudności jest niczym kolejka górska. Szczególnie że obowiązkowy samouczek pomija trochę technik, które im dalej w las, tym bardziej się przydają. Czasami na ekranie dzieje się tyle, że trudno się zorientować, a kamera w tym nie pomaga. Podobnie jak spadki płynności, zwłaszcza na kilku arenach.

Momentami konsola aż błagała o wytchnienie i lepszą optymalizację kodu. Było to szczególnie bolesne w kilku sytuacjach, gdy grałem po sieci. Nie ma rollbacku, tylko stary delay code, więc z automatu jest średnio ciekawie, jednak gdy pewne areny się losowały i na ekranie dużo się działo, system nie wyrabiał.

O oprawie wizualnej, nie licząc spadków klatek, złego słowa powiedzieć nie można. Całość wygląda tak jak anime, miasto mogłoby być lepiej zaprojektowane i bez tylu sobowtórów oraz uproszczeń. Jednak w połączeniu ze świetnym dubbingiem All's Justice spełnia swoje zadanie bez zająknięcia. To gra raczej dla fanów serii, choć jak na arena fightera jest w niej nieco więcej głębi, a rzeczy do zrobienia i odblokowania mamy mnóstwo, nie wspominając o dodatkach za „skromną opłatą" w sklepiku. Teraz czekam na adaptację „Vigilantes". ⊗ **Konsolite**

PS5, XSX, PC

+ liczba postaci, mnóstwo trybów, tag team
– bałagan w menu, bazyliony DLC, spadki płynności

Poprawne zwieńczenie serii, choć raczej tylko dla jej fanów.

6

Cena: 89 zł Gatunek: tekstowe RPG Deweloper: Crimson Herring Studios Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 16

Steampunkowy Londyn epoki wiktoriańskiej w stylu noir, mocno naznaczony tajemnicami i z przestępczym podziemiem. W takich warunkach przyjdzie funkcjonować bohaterom w Sovereign Syndicate, pełnym morderstw, żądzy zemsty i chęci odkupienia win. Gra jest mroczną, ale dziwną mieszanką tekstowego RPG-a oraz przygodówki. Alternatywnego Londynu nie zamieszkują sami ludzie, ale też minotaury, centaury czy krasnoludy w magiczno-steampunkowych realiach. Wcielamy się w trzy (bądź cztery) postacie, których losy naprzemiennie prześledzimy: uzależnionego od butelki maga-minotaura Atticusa, złodziejkę Clarę Reed oraz duet łowców potworów – Theodore'a Redgrave'a i jego automatona Otto. Fabuła jest nieco chaotyczna, ponieważ historie naszych bohaterów nagle się przecinają bądź rozgałęziają bez ostrzeżenia na wiele wątków. Mimo to scenariusz można polubić, jeśli ktoś jest fanem opowieści o tajnych intrygach półświatka i związanych z tym morderstwach. Co ciekawe, pojawia się kilka smaczków z naszej rzeczywistości jak choćby obecność Kuby Rozpruwacza.

Rozgrywka polega na odwiedzaniu różnorodnych lokacji w dość nieliniowej konwencji i podejmowaniu różnych wyborów, czynności czy dialogów. Na ich wynik mają wpływ nasze statystyki oraz czynnik losowy w formie kart tarota. Podczas interakcji, zależnie od posiadanych przez postać kart Wielkich Arkan, widzimy szansę, w jakim stopniu wszystko potoczy się po naszej myśli. By ją zwiększyć, możemy dobrać karty Mniejszych Arkan, mimo to gra z dziwnym uporem funduje nam porażki nawet pomimo pewnego sukcesu, co frustruje. Sukces może zwiększyć nasze statystyki, dać jakiś przedmiot bądź dostęp do zadania pobocznego, których jest zatrzęsienie. Ponadto obecny jest system żywiołów, jednak nie ma on większego wpływu na rozgrywkę. Ogólnie wszystko załatwiamy za pomocą dialogów i nie ma co liczyć na większą akcję.

Świat gry poznajemy z izometrycznego widoku 3D, trochę jak w Disco Elysium, a jedną trzecią ekranu zajmuje tekst. Sovereign Syndicate prezentuje się dobrze i klimatycznie, choć większe modele postaci by nie zaszkodziły. Generalnie ten tytuł to ciekawa propozycja dla fanów detektywistycznych RPG-ów, aczkolwiek brak języka polskiego może ograniczać krąg odbiorców. ⊗ **Aysnel**

PS5, PS4, XSX, XONE, PC

+ nieliniowa rozgrywka, kilkoro bohaterów, rozbudowane dialogi
– zbyt duże ryzyko porażki, nierówna fabuła, system żywiołów

Dla fanów londyńskich minotaurów i krasnoludów.

6+

eprasa.pl 572205ed35

Cena: 134 zł Gatunek: metroidvania Deweloper: Mega Cat Studios/Santa Monica Studio Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

Shadow drop, który miał miejsce podczas lutowego State of Play, wprawił fanów w osłupienie. Nagła premiera dwuwymiarowego prequela God of War to ruch odważny, choć nie pionierski – wystarczy wspomnieć sukces Prince of Persia: The Lost Crown, by zrozumieć, że metroidvania to dziś modny azyl dla wielkich marek. Zaiste, Kratos odnalazł się w nowej formule, choć jego pancerz nie jest pozbawiony głębokich rys. Te zaś – podobnie jak znaki na ciele bohatera – opowiadają historię bolesnej walki o własną tożsamość w gatunku zdominowanym przez indycze arcydzieła.

Największym zaskoczeniem jest czas, w którym osadzono akcję. Zamiast kolejnego sequela otrzymujemy prequel rzucający światło na lata młodości Kratosa i jego brata Deimosa. Gra ambitnie zrywa z wizerunkiem bohatera jako bezmyślnej maszyny do zabijania, pokazując nastolatka targanego lojalnością i surowymi zasadami Agoge. Punktem zwrotnym staje się zaginięcie rówieśnika – podczas gdy dorośli kpią z losu „słabego ogniwa", bracia biorą sprawy w swoje ręce. Szczerze? Mimo tej podbudowy przygarbiony, łysy chłopek biegający z włócznią nie wzbudził mojej sympatii. Gdyby ktoś zasłonił mi tytuł, za nic nie zgadłbym, że to przyszły pogromca Olimpu. Stylizacja na „młodego Kratosa" odbiera mu charyzmę, czyniąc z niego postać generyczną i wizualnie nieatrakcyjną.

TO „GOD OF WAR DLA KAŻDEGO", CO NIESTETY OZNACZA „WYZWANIE DLA NIKOGO"

Nowy punkt widzenia, stare zasady

Eksplorując rozległą Spartę, zyskujemy różne zdolności jak strzał z procy czy ognista gałązka. Te „błogosławieństwa Olimpu" służą nie tylko jako broń, ale też klasyczne klucze: przykładowo procą aktywujemy mechanizmy, a ogniem spalamy przeszkody, odblokowując drogę do wcześniej nieosiągalnych obszarów. Deweloperzy bezboleśnie przenieśli tu ikoniczne detale z nordyckich przygód: charakterystyczne otwieranie skrzyń, pożeranie rubinowych kul, drzewko rozwoju z upgrade'em oręża czy system combosów wspierany tarczą. Za to należy się plus, ale sama walka w praktyce wypada blado. Zapomnijcie o widowiskowym wyrywaniu głów hydrom czy epickich starciach na grzbietach tytanów. Tutejsi bossowie są skromni, a tłuczenie pospolitego mięsa armatniego szybko nuży, bo na każdego działa ten sam, wyuczony schemat.

Metroidvania na autopilocie

Sons of Sparta realizuje wszystkie standardy gatunku – skróty, backtracking, progresję umiejętności – ale robi to w sposób bolesny do przewidzenia. Dla weteranów, którzy zjedli zęby na Hollow Knight czy Blasphemous, tutejsze mechaniki wydadzą się prymitywne i szablonowe. Co gorsza, przez większość czasu dzieło zbyt mocno prowadzi nas za rączkę, nie dając wiele swobody w błądzeniu, a ewentualne potknięcia są bezkarne, bo w przypadku zgonu nie musimy nawet robić sejwów przy ognisku, bo system cofa nas niedaleko miejsca, gdzie polegliśmy. To „God of War dla każdego", co niestety oznacza „wyzwanie dla nikogo". Warstwa RPG również wydaje się doklejona na siłę. Zbieranie surowców na ulepszenia oręża w teorii brzmi dobrze, ale w praktyce nie czuć realnego przyrostu potęgi, ponieważ poziom trudności przeciwników skaluje się zbyt łagodnie. Brakuje tu momentów, w których stwierdzimy, że musimy przypakować, bo inaczej nie damy rady.

Techniczne rysy na pancerzu

Widziałem dziesiątki niezależnych produkcji, które wykonaniem zjadają ten tytuł na śniadanie. Animacja Kratosa, zwłaszcza jego specyficzny, „zgarbiony" bieg, odbiera mu resztki majestatu. Akwarelowe tła, choć estetyczne, są w moim odczuciu zbyt bajkowe i kompletnie wyprane z mrocznego, tajemniczego klimatu serii. Wisienką na torcie jest tryb Retro. Ta imitacja starych ekranów ze skanliniami jest tak nieczytelna, że granie w ten sposób mija się z celem – to zwykły zapychacz menu. To ujma na honorze Santa Monica Studio, że pozwoliło na wypuszczenie takiego średniaka pod swoim szyldem. Zbyt duża liczba zbędnych dialogów z NPC-ami tylko potęguje wrażenie, że deweloperzy nie wiedzieli, czy chcą robić grę akcji, czy wizualną nowelę. Sons of Sparta nie oferuje niczego, czego nie widzielibyśmy w lepszym wydaniu u konkurencji. To poprawna metroidvania, ale jako nowa karta w historii boga wojny jest po prostu rozczarowaniem i najsłabszą odsłoną z tego uniwersum. Miałem zdecydowanie większe oczekiwania wobec legendy. ⊗ Łajk

PS5

+ eksploracja, udane przeniesienie realiów God of War w 2D
– oprawa wizualna, zbędne ułatwienia, monotonna walka

Poprawna metroidvania, która jednak nie udźwignęła ciężaru własnej legendy.

7–

PLANET OF LANA II

CHILDREN OF THE LEAF

Cena: brak danych Gatunek: cinematic platformer Deweloper: Wishfully Studios Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 12

Planet of Lana II to modelowa kontynuacja. Gra pod każdym względem ambitniejsza i głębsza – także jeśli mowa o przesłaniu płynącym z opowieści – od swojej poprzedniczki. Czy jednak zawsze więcej z automatu oznacza lepiej? Sprawa nie jest taka prosta.

Niby tak…

Od razu zaznaczę, że choć pierwszy akapit może sugerować istotne modyfikacje rozgrywki, Children of the Leaf jest w istocie powtórką z rozrywki. To klasyczny cinematic platformer, jakich naroiło się na rynku po 2010 r. i premierze Limbo. Tytuł oferuje dość proste sekwencje skakane i zagadki środowiskowe, rzadziej logiczne. Jeżeli od platformówek oczekujecie responsywnego sterowania i systemu kolizji na styku pikseli, to nie ten adres.

Tym, czym wyróżniała się pierwsza część tej – jak dotąd – dylogii na tle innych doświadczeń wpisujących się w poetykę omawianego podgatunku, było dodanie do zabawy towarzysza. Mui, pocieszny, przypominający kota stworek pomagał naszej protagonistce w rozwiązywaniu łamigłówek, popychał w jej stronę leżące wyżej przedmioty czy liny, wabił przeciwników i – jak to koty – czarował inne istoty, nakłaniając je do spełniania swoich zachcianek. Kontynuacja bierze każdy element jedynki i go szlifuje. Lana, którą wcześniej sterowało się nieco ociężale i którą charakteryzował pewien bezwład (to celowy zabieg, ruchy protagonistki miały sprawiać wrażenie jak najbardziej naturalnych), teraz zyskała możliwość sprintu i nauczyła się wślizgu, co zdynamizowało sekwencje platformowe i ucieczkowe. Poznała także tajniki nurkowania, dzięki czemu otrzymaliśmy świetny, odświeżający doświadczenie podwodny poziom.

ROZSZERZENIE DOŚWIADCZENIA ZAOWOCOWAŁO KILKOMA WIDOCZNYMI SZWAMI

Usprawniono rzecz jasna system współpracy z naszym pupilem. Dotychczas dziewczyna, by wydać kosmicznej kotce polecenie, musiała każdorazowo się zatrzymywać. Teraz postaciom przypisano osobne gałki analogowe, więc poruszamy się nimi symultanicznie. Decyzja dała dodatkową warstwę łamigłówkom, w których sporo nacisku położono na odpowiednią synchronizację działań. Szybko zauważamy, że wpaść na pomysł, a go zrealizować to dwie odrębne kwestie. Same zagadki są o wiele bardziej złożone, żonglują mechanikami, a każda z odwiedzanych lokacji (a to brniemy przez śnieżne zaspy, a to przedzieramy się przez obłędnie wyglądające lasy, a to infiltrujemy wrogie bazy) wprowadza do puzzli nowe elementy. Zaklinanymi stworkami można teraz precyzyjnie sterować, wiele z nich ma przydatne w eksploracji umiejętności: puchate kulki zostawiają za sobą łatwopalny śluz, glutoowady nasiąkają wodą i zraszają nią niedostępne dla Lany rośliny. Zwiększyła się także liczba maszyn oraz pojazdów, które można zhakować, oraz paleta możliwości ich wykorzystania.

Graficznie na pierwszy rzut oka nie zmieniło się wiele, ale diabeł tkwi w szczegółach. Lokacje są bardziej różnorodne, wertykalne, obfitsze w detal. Twórcy są świadomi swojego talentu do malowania cyfrowych pejzaży i co rusz raczą nas olśniewającymi sceneriami. Na kilka osobnych zdań zasługuje ścieżka dźwiękowa – to jedno z moich najprzyjemniejszych muzycznych doświadczeń ostatnich miesięcy. Jest subtelna, ale zróżnicowana i świetnie podbija nastrój sceny. Miesza delikatne, melancholijne tony ze skocznymi, przywodzącymi na myśl Kino Nowej Przygody melodiami oraz tematami w stylu espionage. Pełni przy tym ważną rolę w kontekście fabuły.

A skoro już o historii – to wciąż prosta pogoń za fabularną marchewką i ucieczka przed kijem, jednak Children of the Leaf stara się opowiedzieć przy tym nieco więcej o świecie przedstawionym. Często robi to mimochodem, na obrzeżach fabuły, ale pojawiają się także retrospekcje lub prezentowanie z różnych punktów widzenia. Dwójka zgrabnie wypełnia przestrzenie, które jedynka pozostawiała niedopowiedzianymi.

…ale nie

I tu chyba padnie mój jedyny zarzut względem kontynuacji, przy czym od razu zaznaczę, że być może tylko ja tak mam. Zwiększenie skali, wprowadzenie różnorodnych biomów, dodanie nowych bohaterów spektaklu, a nawet całych społeczności i rozbudowa świata przedstawionego – całe to poszerzenie i pogłębienie doświadczenia – musiały zaowocować kilkoma widocznymi szwami. Jedynka komunikowała się z graczem za pomocą wymyślonego języka. Tu też mamy do czynienia z tym zabiegiem, pojawiają się jednak zapisywane „po naszemu" nazwy rozdziałów, przypomnienia o fabularnym celu, informacje określające czas akcji. Niewiele tego, ale wybija z immersji. Children of the Leaf to w każdym aspekcie lepsza gra, ale nie wiem, czy lepsze doświadczenie. Tam gdzie jedynka niejako przytulała się do protagonistki, pilnując spójności miejsca i – poza naprawdę drobnymi odstępstwami – czasu akcji, dwójka stawia na różnorodność i fabularne zaskoczenia. Rozumiem tę decyzję, pozwala ona lepiej przedstawić tło opowieści, jednak to poprzedniczkę uważam mimo wszystko za bardziej elegancką. Niemniej kontynuacja jest świetną grą per se, wartą spędzenia każdej z siedmiu–dziewięciu godzin potrzebnych na jej ukończenie. ⊗ **Adamus**

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

+ stylistyczny minimalizm, zagadki, rozbudowa świata przedstawionego
– poprzedniczka była bardziej eleganckim projektem

Piękne połączenie narracyjnego i graficznego minimalizmu z poruszającym światopisaniem.

8

eprasa.pl 5722056035

ARKNIGHTS END FIELD

Cena: bezpłatna Gatunek: RPG akcji, gatcha Deweloper: GRYPHLINE Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 12

Chińskie gry RPG z elementami gatcha, oferowane bezpłatnie (co nie oznacza, że za darmo), są w ciągłym natarciu, jednak żadna dotąd nie strąciła Genshin Impact z piedestału. Czy szeroko chwalone Arknights: Endfield może tego dokonać? Sprawdźmy.

Tytuł czerpie garściami ze znanej gry mobilnej i anime, jednak ich znajomość nie jest potrzebna. Tym razem otrzymaliśmy pełnoprawne RPG akcji z elementami rozwoju bazy. Oczywiście elementy gatcha pozostały, więc zobaczmy, czy można się bez nich obejść.

Nastolatek kolonizuje obcy świat

Fabularnie, jak na tego typu produkcję, jest całkiem dobrze, chociaż mało oryginalnie. Akcja toczy się w klimatach sci-fi, gdzie kosmiczna korporacja Endfield próbuje skolonizować księżyc Talos II. Niestety przeszkadzają w tym dziwne struktury spadające z nieba, generujące hordy przeciwników zwanych Aggeloi, oraz ludzie wrodzy korporacji – Lawbreakers. Wcielamy się w Endministratora, szefa Endfield, który budząc się po dekadzie hibernacji, musi jakoś zapanować nad tym chaosem. Nastolatek, otoczony przedstawicielkami płci pięknej, jest tu prawdziwą szychą. Tylko protagonista potrafi tworzyć i naprawiać kluczowe mechanizmy potrzebne do kolonizacji, więc traktowany jest prawie jak bóstwo, przed którym dziewczyny ściągają majtki niemal bez proszenia. Na szczęście scenariusz nie opiera się na fanserwisie i oferuje satysfakcjonującą historię zawierającą wiele zwrotów akcji i epickich wydarzeń, przy okazji pozwalając poznać wiele interesujących postaci.

NIEKTÓRYMI PRODUKTAMI MOŻNA TEŻ HANDLOWAĆ NA WIRTUALNEJ GIEŁDZIE

W Arknights: Endfield eksplorujemy otwarty świat (aczkolwiek podzielony na dwa olbrzymie regiony), posuwamy scenariusz naprzód, ulepszamy swoje postacie i wykonujemy różne aktywności poboczne, oferujące cenne nagrody. System walki, chociaż prosty, jest naprawdę skuteczny i responsywny, co widać podczas starć z gigantycznymi przeciwnikami. Kierujemy swobodnie jedną postacią z czworga, używając różnych ciosów i umiejętności, czasem prosząc o wsparcie towarzyszy. Zero oryginalności, ale formuła się sprawdza. Na plus wypada olbrzymia liczba towarzyszy (operatorów) do zwerbowania, część poprzez fabułę, część poprzez system gatcha. Pozwala to rzecz jasna na stworzenie dream teamu waifu bądź ślicznych chłopców, jak kto woli, ale normalniejszych postaci też nie brakuje. Każdy ma własną profesję, a mnie najbardziej zaskoczyła jedna – pogranicznik. Ot, znak czasu.

Wszystko da się przetworzyć

Co ciekawe, elementy gatcha na tle pokrewnych produkcji są mało inwazyjne. Oferują dosyć dużą szansę na wylosowanie wartościowego kuponu na różne przedmioty, walutę czy nowego bohatera, jednakże grę można zaliczyć bez korzystania z tego systemu i wydawania prawdziwych pieniędzy, chociaż zajmie to więcej czasu. Wyjątek stanowią niektórzy operatorzy bądź przedmioty premium. Pomaga w tym posiadanie własnej bazy-fabryki, której możliwości rozwoju są ogromne, dzięki czemu stale produkuje dla nas różne materiały i wzmocnienia. Fabryka pozwala też tworzyć oddzielne placówki w wyznaczonych miejscach, dzięki czemu, pozyskując różnorodne surowce, rozwijamy główny hub o nowe linie produkcyjne, które mogą tworzyć coraz nowsze przedmioty, produkty i różnorodną walutę coraz szybciej.

Co ciekawe, niektórymi produktami można też handlować na wirtualnej giełdzie, a na proces produkcyjny też mają wpływ czynniki zewnętrzne jak chociażby pogoda. Niestety kulę u nogi stanowi tu sam system walut, których jest po prostu zbyt wiele, a pozyskanie niektórych skomplikowane. Ponadto szczerze powiedziawszy, w dłuższej perspektywie to rozwój fabryki jest sednem całej zabawy i to zachęca do korzystania z systemu gatcha, co pozwala niecierpliwym graczom szybciej zdobywać kolejne ulepszenia. Mimo to nadal można dobrze się bawić bez wyciągania prawdziwego portfela.

Wizualnie Arknights: Endfield jest utrzymane w stylu anime i jak na grę, którą pobieramy bez opłat, prezentuje się obłędnie i działa na PS5 bez zarzutu, co dyskwalifikuje w tej kwestii wiele tytułów AAA. Inna sprawa, że nie każdemu mogą przypaść do gustu panny ze zwierzęcymi uszami i ogonkami, ale trzeba przyznać, że ich modele wykonane są z wielką dbałością o szczegóły i jakość. Ponadto gra oferuje szerokie spektrum biomów i chociaż przeważają przemysłowe, mechaniczne konstrukcje, to starożytnych ruin też nie zabraknie. Zwiedzimy zarówno lodowy biegun, gęste lasy, jak i wypalone pustkowia. Ostatecznie jednak tytuł okazał się całkiem solidną produkcją bez większych wpadek, który warto sprawdzić, aczkolwiek, nie licząc kwestii fabryki, nie znajdziemy tu nic przełomowego. ⊗ **Aysnel**

PS5, PC

+ oprawa wizualna, system fabryki, olbrzymia liczba operatorów
– za dużo wirtualnych walut, czasami uciążliwy grind

Kolejne dobre chińskie RPG gatcha z niewielką liczbą nowości.

7+

6brasa.pl 572205ed35

CARMAGEDDON ROGUE SHIFT

Cena: 179 zł Gatunek: wyścigi akcji Deweloper: 34BigThings Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

Oryginalny Carmageddon to nie była gra, która brała jeńców. Wręcz przeciwnie, 30 lat temu nikt nie miał problemu z tym, że podczas rywalizacji można było żenić przechodniów z przednim zderzakiem swojej fury, a wręcz było to wskazane. No, może rzucały się o to niektóre media i jacyś nawiedzeńcy, którym brutalność gier bardzo przeszkadzała, ale to ludzie, którzy pewnie nigdy w życiu nie dzierżyli w dłoniach pada i nie wiedzieli, z czym to się je.

Dwójka to też było coś, ale potem z każdą odsłoną seria szła w dół, aż zniknęła z radarów na 10 długich lat. Do dziś. Rogue Shift, opracowany przez twórców Redouta, chce nam bowiem dać do zrozumienia, że ta niepokorna sztafeta ścigałek nie powiedziała ostatniego słowa. A że nowa część jest szczerbata, z zezem, artretyzmem i w pieluchomajtkach zafiksowanych na zwisającym zadzie? Cóż...

PRZEDE WSZYSTKIM NIE MA TUTAJ DUCHA ORYGINAŁU

Przyznam szczerze, spodziewałem się czegoś dużo lepszego, zwłaszcza że Roger napalił się na ten tytuł co najmniej tak, jakby na kolejnym Extreme Party występ artystyczny miała dać Sydney Sweeney. Ale co mu się dziwić, sam jestem znany z uwielbienia do obrazoburczych i prowokacyjnych tematów, więc nie miałem oporów, by possać nowego Carmageddona z PS Store z pełną prędkością łącza, aż się dławiło.

Symulator mydelniczki na LSD

Niestety czar pryska dość szybko. Przygodę, że użyję tego słowa, bo mamy tu zalążek roguelike'a, rozpoczynamy od wyścigu, w którym dostajemy nieźle doposażoną furmankę, mającą nam pokazać, jakie to możliwości uzyskamy na dalszym etapie rozgrywki. Szkoda tylko, że jazda jest równie kartonowa jak śmierć Hanny Mostowiak w „Klanie", model jazdy bardziej przypomina ślizgającą się mydelniczkę w umywalce niż poczucie kontroli nad pojazdem. Do tego grafika jest średnia, a i tak obiekty potrafią popować tuż przed graczem, no i nieszczęsne zombiaki, które niczego nie wnoszą, są anemiczne, brzydkie, tępe i wkurza mnie, że przez totalnie niepotrzebną poprawność polityczną nie można rozjeżdżać normalnych ludzi. Jakoś w GTAVI na pewno będzie można, więc po co ta autocenzura? O kiepskiej jakości polskiej lokalizacji nawet nie wspominam.

Słabe prowadzenie wynagradzają po części bonusy w postaci dość powtarzalnych ulepszeń, wpływających na siłę ognia, namierzanie, wytrzymałość czy przyspieszenie. Do tego dochodzą różnorakie pojazdy, oczywiście bronie, jak laserowa, multipociski czy ilość amunicji, początkowo bowiem gra jest mało szczodra i gun pluje ledwie paroma nabojami. Cały ten shit odblokowujemy za beatcoiny i ich pochodne, którymi jesteśmy dość hojnie obdarowywani. Na samej trasie też rozsiane są power-upy naprawiające nasz pojazd czy amunicja, której nigdy za wiele, przy czym prawdziwa zabawa zaczyna się, dopiero gdy odblokujemy wyrzutnię, mogąc siać większe spustoszenie.

W oparach benzyny i absurdu

Trasy są dość ciekawe i zróżnicowane – kanał burzowy, terminal, autostrada, magazyny itd., choć zrezygnowano z bardziej otwartych lokacji, więc de facto są to zwykłe wyścigi z gunami. SI przeciwników jest najwyżej średnia, zwalniają, gdy wleczemy się za nimi, a dostają kopa, jeśli mamy sporą przewagę. Sama kariera to zaś siatka rozgałęzień, gdzie wybieramy, z czym chcemy się mierzyć, mogąc przy okazji zaliczać eventy elitarne, które musimy ukończyć na pierwszym miejscu, inaczej odpadamy z zabawy i zaczynamy ją od nowa. Są też bossowie, którzy zapieprzają jak dziki koń postrzelony w dupę i w których musimy naparzać całym naszym arsenałem, przy czym finalny oponent przypomina smoka z „Niekończącej się opowieści".

Niestety co z tego, skoro przez większość czasu nie uświadczysz tu dynamiki i emocji, model jazdy jest słaby i frustrujący, trasy dość chaotyczne, ale nie w pozytywnym sensie, więc łatwo się niechcący na coś nabić. Przede wszystkim jednak nie ma tutaj ducha oryginału, który gdzieś się ulotnił. Walka na torze jest, ale nie przynosi satysfakcji, nie ma tu radochy jak w Burnoucie czy nawet we Wreckfeście, w których brakowało przecież broni, a i tak frajda z rozwałki była niesamowita. Tej produkcji brakuje niestety duszy i pewnie gdyby poprawić dynamikę, model jazdy i parę innych rzeczy, byłaby znacznie lepsza, ale dalej nie byłby to prawilny Carmageddon. ⊗ **Bral**

PS5, XSX, SWITCH 2, PC

+ sporo ulepszeń i broni, różnorodne trasy
− słaby model jazdy, mało emocji, brak ducha oryginału

Mielonka dla bezzębnego rezydenta domu opieki.

6

MARIO TENNIS Fever

Cena: 299 zł Gatunek: sportowa Deweloper: Camelot Software Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 7

Siódmą grę o nintendowskich potyczkach na korcie recenzowałem jeszcze dla nieodżałowanej Polygamii.pl. Co zauważam z niemałym szokiem – od Aces minęło osiem lat, w zasadzie cała generacja pierwszego Switcha. Mogłoby się wydawać, że te sportówki z wąsatym ukazują się bez przerwy, a Tennisa lub Golfa dostajemy wręcz rokrocznie. Studio Camelot (kiedyś autorzy Golden Sun!) miało najdłuższą przerwę wydawniczą w swej trzydziestoletniej historii. Może dlatego wokół Fever zrobił się większy szum, niż podpowiada intuicja. A może chodzi o fakt, że Aces przez lata nieźle się rozrosło i zostało jedną z kilkudziesięciu najpopularniejszych „pstryczkowych" premier, więc – podobnie jak w przypadku ostatniego Mario Karta – wszystkich ciekawiło, w którym kierunku pójdzie następca. Wszak Aces uruchomimy także na Switchu 2, wciąż wygląda bardzo schludnie, działa ultrapłynnie i oferuje głęboki cyfrowy tenis.

FEVER CHCE, ŻEBYŚCIE GRALI W NIEGO JAK W MARIO KART

Poprzedniczka odbijała się od nielubianego przy premierze Ultra Smasha z Wii U, który „standardową" rozgrywkę – bardzo szybki, maksymalnie angażujący system z kilkoma rodzajami uderzeń i kontrolą kierunku posyłania piłeczki – rozbijał przypominającym Mario Party pomysłem na dopałki powiększające postaci do rozmiarów mniej rozwiniętych potworów kaiju. Wycięto to zupełnie, wzbogacono zaledwie niezłym trybem fabularnym dla pojedynczego gracza (dalekim od szczytów sportówek z Mario z lat zerowych) oraz potężnym wsparciem trybów sieciowych. Ba, przez osiem lat Aces utrzymywało zdrową społeczność graczy, nie zniknęło w precovidowych odmętach jak moje ulubione Arms. Trudno powtórzyć zaskoczenie sensownie ogarniętymi meczami rankingowymi, na tym etapie wszyscy tego oczekują. Można jednak raz jeszcze przemyśleć pomysł „rozbijania" gry sportowej w imprezowym stylu. Ba, spróbować z „Tennis" uczynić wręcz „Kart".

Jak w gorączce

I oto Fever Rackets (gra jeszcze nie ma spolszczenia) – wybierane przed meczem paletki, które superuderzenia kojarzone z poprzedniej części zamieniają w iście magiczne zagrywki. Potrafią one błyskawicznie wywrócić do góry nogami cały mecz. Niektóre tworzą na połówce przeciwnika ogniste przeszkody, wielkie plamy spowalniające, inne, o defensywnym charakterze, przyspieszają gracza lub tworzą mu ogarniętego kompana sterowanego przez komputer. „Gorączkowy" strzał przy odrobinie refleksu można odbijać w nieskończoność, jest jak śmierdzące jajo – zacznie cuchnąć dopiero wtedy, gdy odbije się od murawy. Kontakt z płomieniami czy elektrycznością uszczupla pasek zdrowia zawodnika – nokaut na chwilę paraliżuje lub (jeśli gramy w deblach) usuwa z boiska. Trzydzieści paletek to ogrom dziwnych kombinacji „rzeźni" na korcie. Momentami walczymy w kompletnym pandemonium. Próbując, rzecz jasna, udowodnić, że nawet „niebieska skorupa" nie jest w stanie odsunąć nas od wygranej.

To naprawdę odczuwalna zmiana i na jej ołtarzu składa się sporo z tożsamości switchowego Mario Tennis. Nawet ustawiając klasyczny mecz zauważymy większą „imprezowość" rozgrywki, odrobinkę lżejsze tempo i uproszczony system uderzeń/ratunków. Fever chce, żebyście grali w niego jak w Mario Kart, pragnie być nową domyślną imprezówką na Waszym kwadracie i moim zdaniem spełniłby się w tej roli dobrze. Zatrzęsienie zróżnicowanych postaci (rekord serii, niemal 40, z debiutem Waluigiego-bobaska!), wspomniane paletki, rozbrykane „zasady specjalne" w stylu grania w maszynie pinballowej lub efektów Wonder z wiadomej platformówki. Mnóstwo zabawy również z osobami, które nie poczują podstaw rozgrywki, nie zechcą wznieść się na nieznacznie wyższy poziom.

Smutny los samotnego hydraulika

Dużo gorzej rzecz będzie się miała z pojedynczym graczem. Dużo. Nie chodzi tu o fakt, że tryb fabularny jest krótki (góra cztery godziny), bardzo nudny, jeszcze mocniej odsuwa się od tego, co działało na Game Boyu Advance, w zamian podrzucając zestaw prostych minigierek przypominających odrzuty z Mario Party. Nie chodzi nawet o kwestię odchudzenia sieciowych trybów do sezonów rankingowych (Aces przy premierze bawiło się z wariacją na temat gier battle royale) – te przez następne miesiące lub lata można gruntownie powiększyć. Nie, po prostu na płaszczyźnie podstawowej, przy doświadczeniu „tu, teraz, z padem w rękach" gracz wie, że obcuje z czymś, co projektowano jako tytuł dla przynajmniej dwóch osób. Może się to wydawać zabawne komuś z zewnątrz, niepatrzącemu na gry sportowe z Mario wnikliwiej. Wyglądają tak podobnie, kolorośnie, są zabawne, postaci mają urocze sportowe wdzianka lub niesamowite fryzurki (Walugi!). Tylko Aces oferowało głęboki, wymagający sporo wysiłku rdzeń, który fascynująco się wyciskało do ostatnich soków (głównie przez sieć, z żywymi przeciwnikami). A Fever bywa zwyczajnie... losowe.

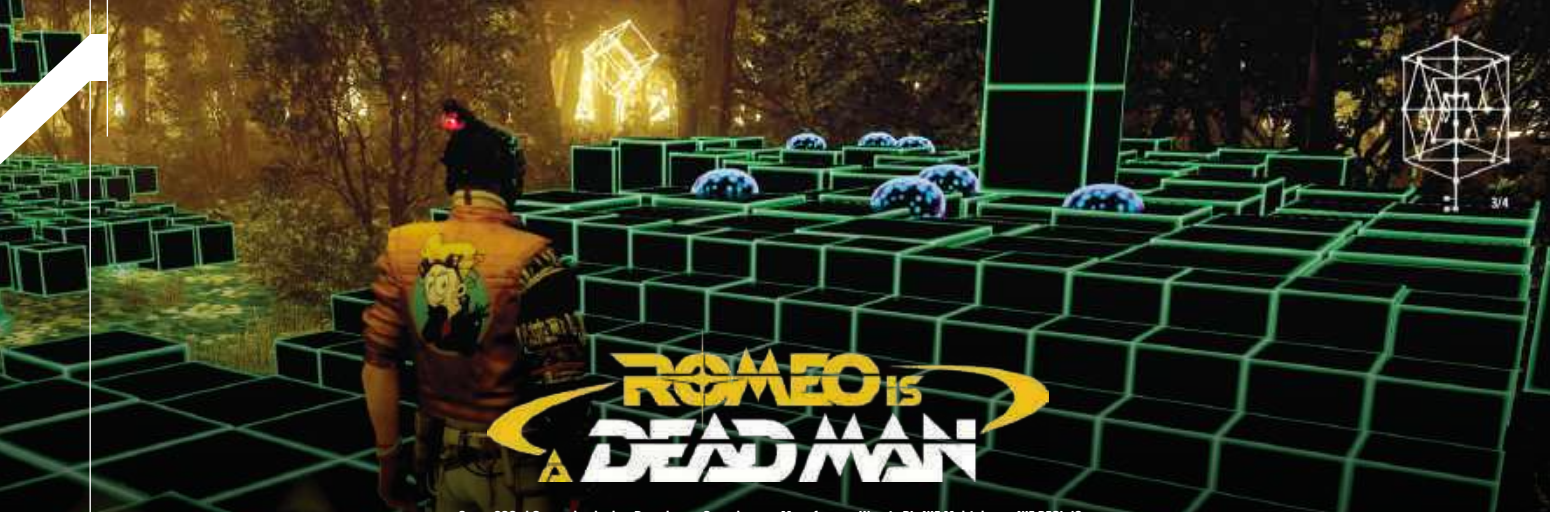
U mnie w domu Fever przyjął się znakomicie. Jeśli jednak zamierzacie do niego podejść singlowo, ta ocena powinna być niższa o 3 oczka. Ostrzegłem i wracam do przegrywania z drugą połówką. ⊗ **Plochota**

SWITCH 2

+ pozytywny chaos, potencjał imprezowy, nadal ma w sobie wiele esencji serii...
– ...ale odchodzi od sportowej formy, nuda w singlu, nowa, wyższa cena

To może być najlepszy tenis z Mario albo jeden z gorszych – w zależności od tego, jak w niego gracie.

8–



ROMEO IS A DEAD MAN

Cena: 229 zł Gatunek: slasher Deweloper: Grasshopper Manufacture Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 18

Uznanemu, acz niszowemu twórcy łatwo wpaść w pułapkę. Publika nie popycha go do pogoni za innym, oczekując dobrze znanego, co można uznać za komfort. Ale czy brak poszukiwań to nie prosta droga do artystycznej stagnacji?

Nie wiem, czy Goichi Suda ma na tym etapie kariery takie przemyślenia. Bez wątpienia facet jest nie tylko niszowym twórcą, ale też dobrym biznesmenem. Grasshopper Manufacture może nie produkuje hitów, ale trwa od 1998 r., co na niepewnym rynku jest osiągnięciem. Jednak przy Romeo is a Dead Man zacząłem myśleć, czy oczekiwanie na dobrze znane rozwiązania i otrzymywanie ich to dla mnie, na tym etapie styczności z jego twórczością, wada czy zaleta.

Koktajl

Mimo innej oprawy nowy tytuł jest podobny do serii No More Heroes, tak jak podobne było Shadows of the Damned czy Killer Is Dead. Nie chodzi tylko o mechaniki – każdy tytuł jest wszak slasherem czy też grą akcji z agresywnym combatem, arsenałem broni białej i palnej oraz craftingiem itemów. Chodzi o designerskie dziwactwa – przeplatanie gatunków i konwencji, wpływy ery retro i popkultury. Im bardziej takich elementów się spodziewasz, tym mniejsza ich siła.

TO BYĆ MOŻE NAJBARDZIEJ PUNKOWA Z GIER GOICHIEGO SUDY

Suda podkreśla punkrockowe inspiracje, które przekuwa w łamiący reguły design własnych prac. Romeo is a Dead Man to być może najbardziej punkowa z jego gier – koktajl stworzony wbrew przepisowi. Nowoczesna oprawa z kreskówkowym sznytem miesza się z 2D pixel artem na pokładzie macierzystego statku kosmicznego, komiksowymi scenkami, stylistyką z gier wektorowych podczas wizyt w podprzestrzeni czy anime w minigrze o gotowaniu podbijającego statystyki curry. Czosnek, sosy i inne składniki dryfują w kosmicznej przestrzeni i zbierzesz je, latając między jednym a drugim celem. Sensem gier Sudy jest brak sensu.

Ekran ulepszania broni kojarzy się ze starą wieżą hi-fi, a ekran sklepu wyciągnięto z dawnej produkcji studia – to jedno z wielu puszczonych do fanów oczek. UI bywa miksem elementów realistycznych i pikselowych, a jaskrawa kolorystyka pochlapana jest ciemną krwią. Wiele rzeczy jest niespójnych, odmiennych od elementów znajdujących się obok. Zagadkę z finałem w postaci wybuchającego mózgu, którego nerwy pobudzamy za pomocą igieł, odtwarzając minę ze zdjęcia pacjenta, kwituje muzyczka jak po zaliczeniu poziomu w Mario. To egzaltacja przypominająca początki gier wideo, jakby jedne składowe medium unowocześniono, a inne utknęły na wczesnym etapie.

Dragi

Fabuła i projekty postaci wyglądają, jakby powstały pod wpływem substancji psychoaktywnych. Tytułowy heros to policjant wracający po śmierci do życia jako Dead Man, co jest zasługą jego dziadka-naukowca, mówiącego do wnuka z... haftu na kurtce. Romeo ma też Julię. Chłopak, już z robotycznym ramieniem i w upstrzonym lampkami hełmie, który u Ultramana wywołałby zazdrość, wstępuje do kosmicznego FBI i tropi potworne wcielenia kobiety w różnych okresach.

Dziadek rozgryzł również podróże w czasie – co prawda do transportu służy nie DeLorean, tylko motocykl, ale pozostawia on identyczne, ogniste ślady. Wisienką na torcie jest pewna kiczowatość. Inni często zwracają się do bohatera per „Romeo, znaczy się Dead Man", jakby nie brali jego ksywki na poważnie, a nazwy broni jak Star Destroyer to zbyt jawne nawiązania, aby ich wyłapywanie wywoływało ekscytację.

Syndrom dnia wczorajszego

DeadBall – podstawowe, zmiennokształtne narzędzie – może przybrać formę miecza, rękawic do walki wręcz, karabinu maszynowego czy shotguna ze strzałami eksplodującymi feerią magenty. Romeo ma też bękarty – stwory z szeregiem możliwości jak samobójczy atak, gdy gagatek biegnie w tłum, miejscowe zwolnienie czasu, leczenie itd.

Okazy – w formie nasion – sadzimy, a potem kultywujemy i tworzymy fuzje, aby osiągnąć wyższy level, choć to proces żmudny i powtarzalny. Ale i to brzmi znajomo – żmudne były prace z NMH, ale pracować musieliśmy, tak jak musimy poświęcić czas bękartom, aby sprostać potrafiącym się postawić bossom. Ostateczny dowód na to, że Suda to nerd, to skille w formie pinów przyczepianych do stroju bohatera.

Schematyczność poziomów – kilka kill roomów wypchanych wrogami, skok we wspomnianą podprzestrzeń z prostymi zagadkami, kilka kill roomów, skok w podprzestrzeń itd. – i brak predefiniowanych combosów, standardowych w slasherach mnożników punktowych (jest tylko napełniany pasek specjala) i ocen danych starć, które można poprawiać, czynią z Romeo is a Dead Man grę jednorazową.

Nawet jeśli ów zbiór autorskich inspiracji i znanych sztuczek oraz mechanik owocuje grą, której mocniejszą stroną jest otoczka niż złożoność poszczególnych warstw rozgrywki, co też można uznać za charakterystyczne dla Japończyka, to nadal ultrapłynna i ultrabrutalna jatka to sama przyjemność. Ostatecznie więc otrzymywanie dobrze znanego to u tego twórcy zaleta. Bo nikt inny tak niepoważnych gier nie robi. ⊗ SM

PS5, XSX, PC

+ urokliwy i wysoce stylowy miszmasz, niepozwalająca się nudzić dynamika walk
– schemat konstrukcji poziomów, niskie replayability

Romeo i Julia bynajmniej nie w klasycznie znanej formie.

7–

FIGHTING FORCE COLLECTION

Cena: 89 zł Gatunek: bijatyka chodzona, akcja Deweloper: Limited Run Games Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 16

W historii gier wideo istnieją produkcje, które mimo upływu lat budzą uśmiech na twarzach graczy, oraz takie, o których wolelibyśmy zapomnieć. Fighting Force Collection to specyficzny wehikuł czasu, który serwuje nam oba te doświadczenia w jednym pakiecie. Legendarną jedynkę oraz jej znacznie mniej udany sequel.

Duch Streets of Rage

Wiedzieliście, że pierwsza część Fighting Force była projektowana przez Core Design jako kolejna odsłona kultowej serii Streets of Rage dla Segi? Niebiescy jednak nie dogadali się w kwestii wyłączności dla Saturna i dzieło po naniesionych modyfikacjach zostało wydane przez Eidos. To był moment przełomowy, ponieważ klasyczna formuła chodzonych bijatyk, kojarzona głównie z automatami 2D i 16-bitowymi konsolami, nareszcie otrzymała pełny trzeci wymiar. Do dyspozycji dostaliśmy cztery grywalne postaci (dwie laski i tyle samo chłopów, w tym kultowego osiłka Smashera) i ruszaliśmy do walki z armią najemników szalonego Dr. Dexa Zenga. To, co zachwycało w 1997 r. i nadal może sprawić frajdę, to interaktywność z otoczeniem. Rozbijamy automat z puszkami i łykamy napój, aby odzyskać zdrowie. Wyrywamy silnik z rozbitego samochodu, który wcześniej możemy obić jak za czasów bonusowego levelu w Street Fighter II, i rzucamy nim w przeciwnika albo demontujemy barierki z windy i okładamy nimi wrogów jak bronią białą – takie motywy dawały starciom wyjątkowy fun. Do tego dodajmy zróżnicowaną broń palną, gdzie dało się nawet z bazooki posłać komuś pocisk prosto w głowę, i niezły system walki wręcz z kilkoma opcjami wykończenia w klinczu (tylko skok wydawał się zbyteczny). Gra miała zróżnicowane poziomy – od ulic i parków po centra handlowe i stacje metra – a system rozgałęziających się ścieżek sprawiał, że przejście jej raz to za mało. Oczywiście ząb czasu był dla Fighting Force bezlitosny. Koślawe, migoczące polygony, kanciaste modele postaci i toporne tekstury gryzą w oczy, ale większym problemem pozostaje jednak kamera, której nie można kontrolować prawym drążkiem (standardy DualShocka jeszcze wtedy nie istniały), co często prowadzi do frustrujących sytuacji. Mimo to rozgrywka daje radę nawet dziś, zwłaszcza w kanapowej kooperacji.

ZĄB CZASU BYŁ DLA FIGHTING FORCE BEZLITOSNY

Sequel, o którym lepiej zapomnieć

Jeśli pierwsza część jest sercem tej kolekcji, to Fighting Force 2 jest jej kulą u nogi. Sequel, wydany zaledwie dwa lata później, niemal całkowicie porzucił DNA oryginału. Zamiast czteroosobowej ekipy otrzymujemy tylko jednego bohatera – Hawka Mansona – a radosna, miejska bijatyka zmieniła się w dziwną hybrydę skradanki i gry akcji w zamkniętych kompleksach korporacyjnych. Rozgrywka w dwójce jest, krótko mówiąc, nudna. Zamiast poruszać się po otwartych arenach, gracz przedziera się przez ciasne korytarze, szukając kart dostępu i walcząc z nielicznymi przeciwnikami w małych pomieszczeniach. Sterowanie jest nieprecyzyjne, a tempo gry – mimo teoretycznego przyspieszenia względem jedynki – wydaje się toporne. Co gorsza, wersja w kolekcji cierpi na błędy, których nie wyeliminowano: ustawienia sterowania potrafią się zresetować w środku zabawy, co w połączeniu z rosnącym poziomem trudności sprawia, że kontynuowanie gry staje się formą kary. Fighting Force 2 to doskonały przykład tego, jak nie robić sequeli.

Bieda piszczy

Limited Run Games postawiło na prostotę, co może być rozczarowujące dla fanów szukających kompletnego wydania serii. Kolekcja opiera się bowiem wyłącznie na wersjach z oryginalnego PlayStation. Zabrakło odsłony na PC czy – najlepszej zdaniem wielu – na N64, a w przypadku dwójki wydania na Dreamcasta. To o tyle smutne, że te platformy często oferowały lepszą jakość wizualną i płynność. Niestety producent bazował wyłącznie na emulatorze PSOne, więc osobne wersje zwyczajnie by nie ruszyły, a że zabrakło chęci do stworzenia osobnego silnika dla pozostałych platform, to inna sprawa. Otrzymujemy za to szybki zapis w dowolnym momencie gry i możliwość cofania czasu – przydatne funkcje do korygowania błędów w locie. Oprócz tego dodano filtry graficzne symulujące ekrany CRT, które nieźle maskują surowość wczesnego 3D, i upscaling, który wyostrzając obraz, obnaża jego niedoskonałości. Niestety poza skromną galerią grafik koncepcyjnych w pakiecie nie znajdziemy nic więcej. Brakuje materiałów zza kulis czy dokumentacji burzliwej produkcji drugiej części. O niedokończonej wersji na Saturna, którą można znaleźć w internecie, też można zapomnieć, a szkoda, bo mogłaby nadać temu wydaniu większą wartość historyczną. ⊗ Majk

PS5, PS4, SWITCH, PC

\+ wciąż rajcowna jedynka
– brak wszystkich wersji gry, niewiele dodatków

Wybrakowana kolekcja serii, która powinna się skończyć na części pierwszej.

5

Yakuza 3 極 Kiwami III

Cena: ok. 259 zł Gatunek: przygodowa, akcja, RPG (brawler) Deweloper: Ryu Ga Gotoku Studio Wydawca: Sega Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 18.

Po latach oczekiwań, petycji i modłów fanów Sega w końcu dostarczyła nam unowocześnioną wersję Yakuza Kiwami 3. Jednak zamiast wielkiego święta dostaliśmy produkt, który budzi równie dużo zachwytu, co etycznego niesmaku i artystycznego niezrozumienia.

Podczas gdy większość odsłon serii Like a Dragon pachnie dymem papierosowym, asfaltem i tanią whisky z barów Kamurocho, tutaj uderza nas woń morskiej soli, słodkiego soku z ananasów i nagrzanego piasku Ryukyu. Yakuza 3 zawsze była dla mnie wyjątkowym rozdziałem sagi: opowieścią o Kiryu, który nareszcie próbuje żyć jak człowiek. To przejmujący widok – moment, w którym legendarny Smok Dojimy, postać, której samo imię budziło drżenie na najmroczniejszych ulicach Tokio, zdejmuje swój ikoniczny szary garnitur. Odkłada go do szafy, a wraz z nim całą tę ciężką, krwawą legendę, by z niemal dziecięcą ulgą włożyć krzykliwą, hawajską koszulę.

Sielanka w cieniu palm

W tym jednym geście, ukrytym w szeleszczącym materiale i jaskrawych kolorach, Kiryu przestaje być mitem, a staje się po prostu „wujkiem Kazem". Człowiekiem, który zamiast zaciskać pięści, uczy się walczyć o uśmiech osieroconych dzieci i kruchy spokój okinawskiego poranka. To paradoksalnie najtrudniejsza i najpiękniejsza z jego dotychczasowych bitew. Ten sielankowy mikrokosmos sierocińca Morning Glory jest sercem i duszą tej produkcji; w wersji Kiwami odzyskał on należny mu blask, choć stało się to kosztem wielu innych aspektów gry. Jako symulator „ojca roku" Kiwami 3 błyszczy najjaśniej, a deweloperzy z RGG Studio po mistrzowsku zaadaptowali mechaniki z nowszych odsłon, zmieniając codzienne, prozaiczne troski o dzieci w autentycznie angażujące doświadczenie.

Pomoc w odrabianiu lekcji stała się czułą wariacją na temat egzaminów zawodowych z siódmej części, a wspólne pichcenie obiadu to taniec z nożem i patelnią, wyciągnięty prosto z hawajskiej odysei Ichibana Kasugi. Jest w tym coś niebywale kojącego i intymnego, gdy Kiryu uczy dzieciaki empatii, z ojcowską cierpliwością łata ich drobne dramaty miłosne czy po prostu w milczeniu dogląda ogrodu. W tych chwilach Smok milknie, a my czujemy, jak Kiryu wreszcie bierze głęboki, wolny od dymu papierosowego oddech. Cały jego świat kurczy się do ciepła domowej kuchni – do prostego trudu, by miski ryżu zawsze były pełne, i do cichej obietnicy danej dzieciom, że jutro znów obudzą się w świecie, w który warto wierzyć. Dzięki budowaniu tych kruchych więzi okinawska część gry przestaje być postrzegana jako przydługi tutorial. Staje się za to emocjonalnym fundamentem, który przypomina nam o najpotężniejszej prawdzie: że w życiu prawdziwego mężczyzny musi istnieć coś tak czystego i tak bezbronnego, za co bez sekundy wahania (i bez cienia żalu) można oddać życie.

Technologiczny regres

Niestety ten słońcem zalany obraz zaczyna pękać, gdy tylko opuścimy progi sierocińca i udamy się na ulice Ryukyu i Kamurocho. Przejście na Dragon Engine powinno być technologicznym zba-

wieniem, tymczasem Kiwami 3 wygląda momentami jak wizualny regres, który trudno racjonalnie wytłumaczyć. O ile modele głównych bohaterów lśnią, o tyle otoczenie i postacie poboczne straszą teksturami pochodzącymi z wczesnej ery HD. Rozmyte filtry tła i niska rozdzielczość niektórych obiektów przypominają Kamurocho oglądane przez brudną szybę w poczekalni NFZ. Boli to szczególnie wtedy, gdy zestawimy ten remake z fenomenalnym Kiwami 2. Tam miasto było niemal namacalne; tutaj wydaje się być tylko atrapą, która nie nadąża za tempem nowoczesnego silnika.

Największy ból sprawia jednak to, jak bezlitośnie potraktowano historie poboczne. Oryginał oferował ich łącznie 119 – czasem rozwleczonych, czasem absurdalnych, ale zawsze budujących gęstą panoramę Japonii tamtych lat. W Kiwami 3 lista zadań zamyka się w zaledwie 31 pozycjach, więc to nie kosmetyczne przycięcie, ale brutalna amputacja. Bez swoich drobnych dramatów o oszustach i dziwakach-marzycielach Kamurocho staje się jedynie scenografią pokornie czekającą na kolejny rozdział głównego wątku. Historie, które ocalały, są oczywiście dobre, ale trudno oprzeć się wrażeniu, że selekcji dokonano pod dyktando „spójności produktu", a nie charakteru świata. Yakuza zawsze była najsilniejsza tam, gdzie pozwalała sobie na twórczą przesadę i progra-

mowy nadmiar. Bez tego świat gry drastycznie się kurczy, bardziej skrojony pod dzisiejsze standardy, ale przy tym boleśnie sterylny i wyzuty z tego, co zawsze było jego znakiem rozpoznawczym.

Zderzenie z murem

Ten brak emocjonalnego ciężaru czuć również w zmianach castingowych. Rikiya Shimabukuro, będący emocjonalnym kręgosłupem okinawskiego wątku, stracił w remake'u swoją naiwną, zaraźliwą energię. Oryginał budował relację Kiryu i Rikiyi na zasadzie braterskiej, szorstkiej miłości. W Kiwami 3 nowy głos i model postaci odzierają ją z tej „wiejskiej" szczerości. Sceny, które kiedyś wyciskały łzy nawet z najtwardszych graczy, dziś uderzają z siłą mokrej ścierki. Podobnie rzecz ma się z Shigeru Nakaharą. Mimo że Ryo Ishibashi stara się, jak może, jego „odchudzona" i bardziej dystyngowana wersja Nakahary nie pasuje do archetypu zniszczonego życiem, prowincjonalnego patriarchy, który serce ma większe niż ambicje.

Jednak prawdziwe demony wyłażą z szafy w dodatku Dark Ties, poświęconym Yoshitace Mine'owi. Jest to postać tragiczna, chłodna i idealny materiał na dramat w stylu sagi Majimy. Niestety uczynienie z Tsuyoshiego Kandy głównego towarzysza Mine'a to narracyjne nieporozumienie. Kanda, od pierwszej sceny zdefiniowany jako prymitywny brutal i postać po prostu odrażająca, staje się tu obiektem dziwacznej, scenariuszowej próby uczłowieczenia. Mechanika Kanda Damage Control, zmuszająca nas do dbania o jego autorytet w rodzinie Nishikiyama, budzi instynktowny opór nie z powodu „poprawności", ale z powodu zwykłego braku logiki. Gra próbuje nas przekonać, że budowanie więzi z kimś tak groteskowo amoralnym ma jakikolwiek walor fabularny, podczas gdy w rzeczywistości psuje to majestat samego Mine'a. Trudno czerpać satysfakcję z walk, gdy scenariusz zmusza nas do asystowania postaci, która w hierarchii wartości tego świata zasługuje wyłącznie na szybką eliminację.

Kontrowersję domyka casting Goha Hamazakiego. Obsadzenie Teruyukiego Kagawy (aktora, którego kariera w ostatnich latach runęła w wyniku głośnych skandali) jawi się jako cyniczna gra z odbiorcą. W Japonii postawiono na swoistą „metodę aktorską", co twórcy przyznają wprost, twierdząc, że potrzebowali kogoś, kto naturalnie budzi instynktowną niechęć. Problem w tym,

UDERZA NAS WOŃ MORSKIEJ SOLI, ANANASA I NAGRZANEGO PIASKU RYUKYU

że nowy Hamazaki budzi jedynie znużenie. Jego pierwowzór był fizyczną manifestacją zła, nieprzewidywalnym brutalem, który samym spojrzeniem potrafił zdominować scenę. Nowa wersja to zaledwie cień tamtego bandyty, pozbawiony charyzmy, którą zastąpiono tanią nadekspresją – podyktowaną chęcią wywołania krótkotrwałego szumu medialnego, a nie troską o jakość samej historii.

Walka w Kiwami 3 również nie obeszła się bez problemów. Mimo że Dragon Engine daje nam płynne przejścia do starć, wciąż czuć w kodzie ducha „Blockuzy". Przeciwnicy blokują niemal wszystko, co zmusza gracza do powtarzalnej strategii wyczekiwania na kontrę. Styl Ryukyu, oparty na użyciu tarczy, stał się przedłużeniem tych bolączek. Walki, które w założeniu miały być dynamiczne, często zmieniają się w nudne przepychanki. Wyjątkiem są starcia Mine'a w Dark Ties – jego bokserski styl jest szybki, drapieżny i daje satysfakcję, co tylko pogłębia żal, że ten system został uwięziony w tak kontrowersyjnym scenariuszu.

Bilans strat i zysków

Być może nadszedł czas, by RGG Studio wzięło wreszcie głęboki, otrzeźwiający oddech. Mordercze tempo wydawnicze i rynkowy sprint bez oglądania się za siebie zaczynają boleśnie osłabiać projekty wymagające przecież nie taśmowej produkcji, lecz chirurgicznej precyzji i serca. Kiwami 3 miało być monumentalnym portretem Kiryu w roli ojca, który jednak kruszeje pod naporem pośpiechu i nietrafionych decyzji. Mimo tych wszystkich gorzkich słów okinawska odyseja Smoka jest po prostu zbyt dobra, by ją porzucić. To wyjątkowy moment w całej sadze, przypominający nam, że nawet najwięksi twardziele potrzebują celu w życiu. W chwilach, gdy gra pozwala nam po prostu trwać – być z dziećmi, w milczeniu łowić ryby czy chłonąć krwisty zachód słońca dopalający się nad horyzontem Ryukyu – wraca zrozumienie, za co właściwie pokochałem serię Like a Dragon.

Dla osób, które nigdy nie miały styczności z trójką, wersja Kiwami będzie najwygodniejszym sposobem na poznanie tej historii. Warto wrócić na Okinawę dla tych kilku ulotnych chwil spokoju, kojącego szumu fal i zapachu świeżego ryżu, ale należy to zrobić z pełną świadomością: smok, którego tam spotkacie, ma tym razem przytępione pazury. ⊗ **Mazzi**

PS5, PS4, XSX, SWITCH 2, PC

+ usprawnione mechaniki sierocińca, modernizacja systemu walki
– ograniczenie aktywności pobocznych, kontrowersyjne decyzje castingowe

Wciąż solidna odsłona serii ze wzruszającym Kiryu w roli ojca, lecz nie ta definitywna wersja, na którą wielu z nas czekało.

7

Cena: 90 zł Gatunek: platformowa Deweloper: Digital Eclipse Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 3

Kolekcja na trzydziestolecie to dobre przypomnienie jednej z fajniejszych oraz najładniejszych platformówek ery 32 bitów. Rayman: 30th Anniversary Edition zawiera prawie wszystkie edycje pierwszej części serii. Mamy wydanie z PlayStation, peceta, Atari Jaguara (najlepsze), porty z Game Boya oraz Game Boya Advance, jednak brak wersji na Saturna oraz tych na dziwaczne urządzenia. Do tego dodano muzeum, w którym opisano proces powstania tytułu, dostaliśmy nawet grywalny prototyp z Super Nintendo oraz sporo wywiadów, ilustracji i ciekawostek. Sporo tu braków i potknięć, jednak dla youtubera chcącego zrobić materiał o serii jest idealnie. Nieco boli fakt, że nie zamieszczono więcej materiałów z prototypu drugiej odsłony, zanim seria wskoczyła w trzeci wymiar. Ogólnie jest dobrze, ale nie bardzo dobrze, nie wiem, czy to kwestia czasu, czy braku wiedzy ekipy odpowiedzialnej za kolekcję.

Sama gra nic się nie zestarzała, a w dobie powrotu pikseli mimo 30 lat na karku potrafi zawstydzić dzisiejsze produkcje liczbą detali oraz tego, co widzimy na ekranie. Pixel art jest równie ładny, co w dniu premiery, szczególnie gdy wyłączymy filtry imitujące efekt telewizora i tym podobne. Część gier ma opcję włączenia ułatwień jak nielimitowane życia, nieśmiertelność, dostęp do wszystkich poziomów oraz umiejętności. Niestety nie wszystkie, podobnie jak nie w każdej wersji w pełni działa zapisywanie stanu gry. Miło, że w kolekcji znalazły się dodatkowe zestawy poziomów, które ukazały się tylko na pecetach. Muzyka została zmieniona, tzn. nowe kawałki brzmią jak stare, ale nie wszystkie, co nieco psuje „czystość" oryginałów. Sterowanie ma dziwne mapowanie przycisków z wersji na wersję, natomiast twórcy muzeum chyba nie wiedzieli, w którym momencie zakończyć prezentację.

Mimo to Rayman: 30th Anniversary Edition to całkiem udana, poprawna kolekcja za przyzwoitą cenę. Owszem, to ta sama gra w kilku wersjach, z czego trzy to praktycznie to samo z drobnymi różnicami, więc lepiej wybrać tę jedną (Jaguar) i ją ponownie ukończyć przed zabraniem się za dodatkowe poziomy czy wydania na konsole przenośne. ⊗ **Konsolite**

PS5, XSX, SWITCH, PC

+ archiwum/muzeum, dodatkowe poziomy z MS-DOS-a, prototyp ze SNES-a, cheaty
– brak wersji na Segę Saturn, nowa muzyka, mapowanie przycisków

Świetny prezent dla fanów Raymana.

6

Cena: 219 zł Gatunek: przygodowa Deweloper: Cyanide Studio Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

Nie ma kolejnej części Splinter Cell, a „nowy" MGS to remake trójki – skradanki to w zasadzie martwy podgatunek. Tymczasem po prawie dziewięciu latach powraca Styx, goblin-złodziej, w swojej trzeciej (!) przygodzie. Kto kojarzy serię, ucieszy się, bo gra rozpoczyna się tam, gdzie zakończyła się poprzednia odsłona. Osoby, które nie miały wcześniej do czynienia ze Styksem, będą początkowo zagubione (fabularnie). Jeśli jednak marzy się Wam skradanka w starym stylu, warto wytrzymać pierwszą godzinę, a scenariusze poprzednich części można przecież nadrobić w sieci.

Określenie Blades of Greed skradanką z poprzedniej epoki nie jest krytyką – mechanika zabawy to klasyczne połączenie chowania się w cieniu i innych zakamarkach, eliminowania kolejnych wrogów i używania całego zestawu umiejętności (np. klonowanie siebie, spowalnianie czasu), gadżetów (z nowości mamy lotnię do szybowania i kotwiczkę do szybkiego przemieszczania się) oraz przedmiotów (zatrute mikstury, kusza itd.). Część gadżetów dostajemy wraz z kolejnymi misjami, pozostałe musimy sobie odblokować. Klasyk. Świat przedstawiony to typowe uniwersum dark fantasy (bazujące na innej grze: Of Orcs and Men), a nasz antyheros to przeklinający i cyniczny zawodnik, który niejedno widział (dosłownie, patrząc na jego poprzednie przygody). Pomimo, jak to się mawia, nikczemnej postury da się go polubić. Towarzyszy mu typowa dla takich fabuł ekipa wyrzutków. Raz jeszcze – klasyk, ale działa.

Przed graczem trzy ogromne, otwarte obszary – miasto ludzi, orków i ruiny stolicy elfów. Praktycznie od razu dostajemy dostęp do wszystkich trzech, ale trzeba będzie pomiędzy nimi skakać, zależnie od uzyskanych możliwości i gadżetów. Grę testowałem na PS5 i może dostałaby ona ode mnie „słabe 8", gdyby nie błędy graficzne, dość typowe dla Unreal Engine 5 – począwszy od wyskakujących tekstur w scenkach przerywnikowych, na charakterystycznych mikroprzycięciach (stuttering) kończąc. Loadingi też były dość długie jak na PS5, co w tak niełatwej (nawet na średnim poziomie trudności) grze irytuje. Nie wspominam już o przeciętnym SI wrogów, bo to w sumie norma w skradankach. Może autorzy poprawią część z tych wpadek, ale ja opisuję, co widziałem, grając przed premierą. Podsumowując, Styx: Blades of Greed to solidny tytuł AA, do sprawdzenia w promocjach lub w subskrypcji. Cieszą mnie takie powroty po latach mniej znanych gier. Może Sam Fisher też kiedyś powróci z cienia? ⊗ **Dżujo**

PS5, XSX, PC

+ fajny klimat, ciekawe umiejętności i bronie, poczucie humoru, widoczki
– problemy graficzne związane z UE5, SI przeciwników, trochę schematyczna

Kradzież popłaca, ale poczekajcie na jakąś promocję. Skradanka w starym stylu – na dobre i na złe.

7

eprasa.pl 572205ed35

High on Life 2

Cena: 259 zł Gatunek: przygodowa, strzelanina Deweloper: Squanch Games Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 18

Życie superbohatera mającego w CV uratowanie świata przed zdesperowanymi kosmitami nie jest łatwe. Sława, pieniądze, wywiady i reklamowanie napojów energetycznych – to wszystko ma za sobą główny bohater High on Life, który wrócił w sequelu, aby uporządkować swoje życie i uratować siostrę – Lizzie – niewiastę o zapędach buntowniczych, wręcz rebelianckich, porwaną przez mściwych, odurzonych kosmitów.

Rynsztokowy humor powraca, gra spuszcza w kiblu poprawność polityczną, wciąganie kreski to rozgrzewka, a walenie wódy do odcinki to fundamentalny element historii. High on Life 2 nie pierdzieli się w tańcu, grubymi zagrywkami tuszując swoje niedobory. Głównie te znane z jedynki (PE #305), choć grając, odniosłem wrażenie, że jest to drobny krok wstecz. Małym krokiem dla ludzkości jest jednak zaimplementowanie elementu porzuconego

GRA SPUSZCZA W KIBLU POPRAWNOŚĆ POLITYCZNĄ

podczas prac nad prequelem, mianowicie jeżdżenie na deskorolce. Zapewnia to szybsze poruszanie się oraz grindowanie na długich szynach czy poręczach. O ile faktycznie można się przemieszczać nieco szybciej, o tyle mechanika w ogóle do mnie nie trafiła, korzysta się z niej koślawo i rzadko, jest kompletnie zbędna. Nie współgra również z notorycznym brakiem orientacji w terenie.

Boki zrywać

Historia jest ponownie przegadana i wydłużana w każdym możliwym aspekcie. Zwykły zakup umiejętności podwójnego skoku wymaga wykonania szeregu czynności i bezsensownej eksploracji, przy czym poruszanie się po mieście nie jest intuicyjne i trzeba korzystać ze znacznika kierunku. Walki to często wypełniacze eksploracji, występujące zupełnie z czapy, a gunfight jest równie satysfakcjonujący, co zbieranie rozsypanego ryżu. Niezmiennie bawią egzekucje – Knifey wbijany w oko czy patroszenie oprawców bez gore pozwalają się wyszumieć wewnętrznemu sadyście i posłuchać zwichrowanych dialogów (znów nie ma języka polskiego, wielka szkoda). Czasami pojawia się kilka opcji dialogowych do wyboru podczas rozmów z giwerami. No spoko, ale to za mało. Oczywiście nie zabrakło nowych spluw z charakterkiem.

Jestem entuzjastą klimatów s-f, ale ta gra jest kompletnie popieprzona. Komiksowy feeling i designerski majstersztyk idą w parze z paletą kolorów z półki „bubble gum", niektóre lokacje prezentują się imponująco, jednak odbiór burzy nafurana muzyka. Chaotyczna rozgrywka i szarpane tempo akcji sprawiają, że nie potrafię się wkręcić w historię, która jest biedna i sztampowa. Ciągnie się to jak flaki, a najlepszym przykładem jest śledztwo w sprawie zabójstwa milionera – w tym przypadku widać inspirację serią „Na noże". Trzeba przesłuchać wszystkich gości VIP przebywających na imprezie. Co dalej? Nic, czytasz dialogi i to wszystko. Potencjał zupełnie niewykorzystany. Walka z Kregiem – bossem dosiadającym grzbietu bestii – to kwintesencja chaosu, czegoś tak kiepskiego dawno nie widziałem, latające dziwadło porusza się bez ładu i składu. Chlanie i ćpanie w celu przekonania pewnego jegomościa do przekazania ważnego biletu jest urocze – Travisa (nowa giwera) polubisz po imprezie z miejsca i bez wahania pożyczyłbyś mu pieniądze. Problem polega na tym, że gra odarta z hardkorowych ozdobników jest najzwyczajniej słaba – podłoga jest zbutwiała, deski trzeszczą.

Ekipa musiała się doskonale bawić podczas projektowania gry – wierzę w to. Tyle że jest to niczym tworzenie filmu dla siebie. Rzadko się zdarza, abym nie skończył recenzowanego tytułu, lecz w tym przypadku tak właśnie było – porzuciłem „zabawę" pod koniec, mam ciekawsze zajęcia. ⊗ MV

PS5, XSX, SWITCH 2, PC

+ zajebiste wykonanie – guma balonowa
– zasysająca fabuła, miałkie strzelanie

Modelka z Insta. Piękna, lecz płytka.

5

eprasa.pl 572205ed35

Cena: 134 zł Gatunek: symulator Deweloper: Gaijin Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 12

Aces of Thunder, VR-owa wariacja multiplayerowej gry War Thunder, została zapowiedziana miesiąc po debiucie PS VR2 – w marcu 2023 r. Minęły trzy lata, a AoT to trochę pożegnanie PS VR2 z wysokobudżetowymi tytułami. I jak w przypadku gier na platformę VR Sony bywa – jest to dość nierówne doznanie, ale fani VR i lotnictwa będą się tu czuli jak – uwaga suchar – w niebie.

Niczym staroszkolne komputerowe symulatory z początku lat 90. AoT nie daje graczom tutorialu – od razu możemy wybrać jedną z ponad 20 maszyn (większość z czasów drugiej wojny światowej, garść sprzętu z pierwszej), a potem zmierzyć się z kilkoma misjami fabularnymi (opartymi na historycznych bataliach), gotowymi scenariuszami potyczek, stworzyć misję samemu lub polatać bez walki. Nie zabrakło trybu dla wielu graczy (16 pilotów). Próg wejścia jest wysoki – trzeba być na to gotowym. Zacznijmy od sterowania – możemy zdecydować się na sterowanie w pełni ruchowe (bywa kapryśne), latanie za pomocą przycisków i analogów kontrolerów VR (u mnie stanęło na tym) lub korzystanie z DualSense'a (trochę psuje klimat). Wspomniane pecetowe symulatory sprzedawano z grubą instrukcją – w przypadku AoT trzeba kombinować samemu lub zajrzeć do sieci. Po pewnym czasie gracz orientuje się jednak, że gra nie jest aż tak hardkorowa, choć pierwsze godziny mogą być wyzwaniem dla osób nieprzyzwyczajonych do takiej rozgrywki.

Kluczowym elementem Aces of Thunder miała być immersja potęgowana wirtualną rzeczywistością – śpieszę donieść, że ten aspekt udało się w pełni osiągnąć twórcom. Lot patrolowy nad Pearl Harbor czy przelot nad Normandią, gdy siedzimy w maszynie mającej oddany z pietyzmem kokpit, z „analogową" mapą na kolanach, ma niesamowity klimat. Dla takich gier stworzono VR. Poziom realizacji nie zmienia faktu, że AoT sprawia wrażenie gry ukończonej częściowo – dostaliśmy pod kątem ilości treści i liczby opcji „ustawowe minimum", plus trochę dziwnych błędów, głównie związanych ze sterowaniem, ale nie tylko. Nie wiem, jakie są plany Gaijin na dalszy rozwój ich gry (już dostaliśmy płatne samoloty), ale coś czuję, że AoT pozostanie tym, czym był od samego początku – tytułem dla VR-owych pilotów i nikogo więcej. ⊗ **Dżujo**

PS Ocena dotyczy wersji VR. Jeśli gralibyście bez gogli (jest to możliwe), odejmijcie jeden punkt.

PS5 VR, PS5, PC

+ immersja, grafika, realizm, historyczny kontekst
– przydałoby się więcej misji i treści, błędy, brak tutorialu

Świetna propozycja dla VR-owych pilotów. I tylko dla nich.

7

DLA KONESERÓW BRĄZU

Cena: 129 zł Gatunek: horror psychologiczny Deweloper: Saikat Deb Creations Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 18

Redaktor Roger lubi się nade mną pastwić, bo zawsze podrzuca mi growe dreszczyki. Właściwie to moja specjalność w piśmie, ale na horror, o którym teraz przeczytacie, nie byłem gotowy, i to jeszcze bardziej niż na fabularne twisty The Last of Us 2, cytując Troya Bakera.

Po doświadczeniach wyniesionych z The 9th Charnel mógłbym napisać, że pewne gry nigdy nie powinny powstać, a ta wyprodukowana przez Saikat Deb Creations stanowi niepodważalny autorytet w kwestii niedopracowania. Opowieść zaczyna się od wątku samotnego ojcostwa. Główny bohater Michael pracuje jako naukowiec w Instytucie Badawczym Epsilon. Zupełnie nie pojmuję, dlaczego główna narracja, oparta na iluzorycznej walce o życie, jest przerywana scenami ze starszą już córką i zapracowanym tatą, który nigdy nie miał dla niej czasu. W horrorach psychologicznych sentymenty, jeśli już twórcy chcą nimi obarczyć protagonistę, powinny przybierać formę demonów, stalkerów dyktujących tempo ucieczki. W The 9th Charnel nie ma mowy o takim zabiegu, a zamiast presji wynikającej z rozgrywki jest frustracja z powodu liczby błędów, które zawiera gra.

Michael wraz z dwójką zaprzyjaźnionych badaczy wybiera się do rezerwatu przyrody, oczywiście po drodze dzieją się niestworzone rzeczy, znikąd pojawiają się monstra, a bohatera „wita" lider fanatycznego kultu. I tak zaczyna się horror, Michaela i nasz. Pomimo wykorzystania technicznego gotowca, Unreal Engine, postaci mają kamienne twarze, z których nie odczytamy żadnych emocji, do tego gra aktorska leży i kwiczy. Cud, że zapamiętałem imię głównego bohatera The 9th Charnel. Potem następuje walka z eksploracją – o ile otoczenie jest dość przyjemne dla oczu, o tyle próba obejrzenia podniesionego przedmiotu z każdej strony to katorga. Zanim w ogóle uda się trafić w ikonkę odpowiedzialną za interakcję, mija kilka chwil, ale jeszcze gorsze są potwory, które nie reagują na nic. Kroczą jedną zaprogramowaną odgórnie ścieżką, nie zajrzą do pomieszczenia obok, ba, na ich oczach można się ukryć w szafie/pod łóżkiem, a wtedy one sobie zwyczajnie pójdą. Rozdziały trwają do 30 minut, z czego 15 tracimy z powodu niewydolności interakcji i systemu ekwipunku. Trafiłem do pewnego domostwa, gdzie kluczowym elementem do popchnięcia fabuły okazał się pozostawiony komputer, ale pomimo widocznej ikony nie byłem w stanie nic zrobić. I jak nie nabawić się traumy? The 9th Charnel to najgorszy tytuł w mojej krótkiej pisarskiej karierze. A horrorów przeżyłem naprawdę dużo. ⊗ **Graba**

PS5, XSX, PC

+ miejscami otoczenie
– skopany model poruszania się, czerstwa narracja, fatalna animacja, mnóstwo błędów związanych z interaktywnością

Horror, dosłownie. Uciekać jak najdalej od The 9th Charnel.

2

eprasa.pl 572205ed35

DISCIPLES — DOMINATION

Cena: 199,99 zł Gatunek: taktyczne RPG Deweloper: Artefacts Studio Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 12

Generatywna sztuczna inteligencja jest już regularnie używana w produkcji gier, co ukrywają wydawcy, obawiający się hejtu. Dlatego obstawiałem, że słaby angielski dubbing z Disciples to też dzieło AI. Po przemyśleniu stwierdzam jednak, że to fałszywy trop. Sztuczna inteligencja nie mogłaby tego aż tak spartolić.

Głosy bohaterów i całe mizernie wykonane audio w Disciples: Domination to nie owoc pracy AI, lecz wykwit zwykłej ludzkiej amatorszczyzny. Sztuczna inteligencja nie dałaby rady tak seplenić do kiepskiej jakości mikrofonu jak aktorka podkładająca głos pod protagonistkę. AI zauważyłaby też, że wciąż powtarzające się pohukiwania jednostek podczas walk doprowadzają do szewskiej pasji.

Elsa i krasnoludki

Domination to kolejna odsłona marki, która idzie w ślad za King's Bounty, a mniej za motywami z Heroes of Might and Magic. Seria znów odchodzi zatem od wzoru z lubianego Disciples II. Mocna fabuła powinna mieć w takiej perspektywie kluczowe znaczenie, więc nie rozumiem, czemu studio Artefacts znów obsadziło w głównej roli Avyannę, która wygląda tym razem jak podstarzała wersja Elsy z „Krainy Lodu". Już w poprzedniej odsłonie marki, czyli w Liberation, ta kobieta była nijaka, a tutaj, jako królowa, która próbuje po 15 latach zaniedbywania państwa ogarnąć w końcu swoją krainę, wypada jeszcze gorzej. To miało być dojrzałe dark fantasy, ale karykaturalnie wyglądający bohaterowie, przywołujący skojarzenia z estetyką Disneya, zachowują się, jakby wyruszyli na wycieczkę szkolną. Nawet jeśli scenarzyści podejmują czasami trudniejsze wątki, to temat pogrążają brzydkie i statyczne konwersacje „gadających głów".

KOLEJNA ODSŁONA MARKI IDZIE W ŚLAD ZA KING'S BOUNTY

Żadnych emocji nie wywołują też liczne decyzje, które podejmujemy w sali tronowej, próbując sprawiedliwie osądzać winy i zasługi pięciu różnych frakcji. To regres względem ciekawszego fabularnie Liberation, które pozwalało też z większą swobodą kształtować postawę etyczną protagonistki.

Taktyczny Hexenzirkel

Przejdźmy już jednak do „mięska", czyli turowych walk. Pod względem mechaniki rozgrywki recenzowana gra tak mocno kojarzy się z tytułem z 2021 r., że można by nazywać nowe wydawnictwo rozszerzeniem, którego przejście zajmuje ok. 35 godzin. Najważniejsza nowość, oprócz świeżej opowieści, to wprowadzenie do armii królowej Avyanny krasnoludów. Ale – żeby nie było zbyt miło – w Domination jest mniej jednostek oraz tylko pięciu kompanów protagonistki, a nie dziewięciu, jak w Liberation. Może i dobrze, bo gra ma problemy z bugami i towarzysze broni nie zapamiętują odbytych już rozmów, plotąc ciągle to samo.

To niestety nie koniec błędów, bo w testowanej wersji PC leży również kwestia opcji graficznych, które w większości nie mają na nic wpływu. Przykładowo nie działają ustawienia upscalingu DLSS i FSR, co sprawia, że zabawa na ekranach 4K jest wyjątkowo obciążająca dla hardware'u. Optymalizacja rozczarowuje jak na tak prosty poziom graficzny i wymaga poprawek.

Gdy natkniemy się na wroga w izometrycznym ujęciu, przypominającym Diablo, zaczyna się tradycyjna, turowa batalia. Tutaj nie ma żadnych zaskoczeń względem poprzedniej odsłony marki. Wystawiamy jednostki na heksagonalne poletka i ruszamy do bitwy na niewielkich mapach, które nie pozwalają na ambitniejsze manewry strategiczne. Działa to wszystko nieźle, podstawy mechaniki taktycznej są przyzwoite, ale gameplay niestety nie wywołuje większych emocji. Po części dlatego, że deweloperzy znów po macoszemu traktują temat ekwipunku protagonistki. Prawie całe żelastwo, które zbieramy, jest nieciekawym szrotem, a przypadki rynsztunku o wartościowych cechach, wokół których można by zbudować zdolności bohaterki, są zbyt rzadkie.

Dobrze przynajmniej, że da się włączyć przyspieszenie animacji o 250% dla wszystkich uczestników potyczek, dzięki czemu tury nie wloką się tak strasznie wolno jak w trybie domyślnym. Szkoda tylko, że brakuje opcji jeszcze większego podkręcenia tempa lub w ogóle pomijania w całości animacji, które są tak powtarzalne, że ma się ich dość po pierwszych pięciu godzinach zabawy.

Kalypso zamiast stworzyć to, czego oczekuje większość fanów, czyli klona „Hirołsów" na miarę świetnego Disciples II, brnie dalej w mierną fabułę związaną z królową Avyanną. Trudno mi to zrozumieć! Disciples: Domination to niestety tylko taktyczny średniak, którego mogę polecić wyłącznie największym fanom Liberation. I to dopiero wtedy, gdy deweloperzy poprawią największe bugi. ⊗ Zar

PS5, XSX, PC

+ solidna mechanika walk, satysfakcjonująca długość
– dubbing/audio, nieciekawe lokacje, fabuła, bugi, optymalizacja

Solidne bitewne podstawy i nic więcej. Wzorcowy przykład średniaka.

5+

eprasa.pl 5722058035

Cena: 219 zł Gatunek: RPG akcji Deweloper: Obsidian
Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

Avowed wylądowało w końcu również na PS5, otrzymując przy okazji wielką aktualizację. To dobra okazja, by znów pomówić o najbardziej niedocenianej grze 2025 r.

Avowed był mocny już w momencie swojej premiery na Xboksa i PC. Z tym tytułem miałem w zasadzie tylko dwa problemy. Pierwszą wpadką było tragicznie słabe polskie tłumaczenie. Avowed oferuje bardzo autentyczne postacie (stoicki Kai i sceptyczny Marius to majstersztyki Obsidiana), ale by pozwolić im wybrzmieć, trzeba koniecznie grać w angielskiej wersji językowej. I pod tym względem nic się nie zmieniło. Spore zmiany zaszły natomiast w oprawie. Dzięki aktualizacji pożegnaliśmy obleśnie zaszumione cienie, które straszyły na XSX. Środowisko wygląda teraz lepiej na konsolach. Różnice między poszczególnymi wersjami konsolowymi są minimalne. Avowed działa na PS5 w nieco obniżonej rozdzielczości natywnej względem Xboksa i oferuje mniej cieni oraz detali roślinności na dalszych planach, ale trudno to zauważyć przy normalnej rozgrywce. By uzyskać parytet wizualny z XSX, trzeba włączyć PS5 Pro, gdzie w ogóle nie zastosowano upscalingu PSSR, który tradycyjnie już nie radzi sobie z oświetleniem Lumen. Tutaj PS5 Pro pokazuje drobną przewagę nad XSX, zapewniając nieco stabilniejszą animację 60 FPS-ów. W aktualizacji dostaliśmy sporo gameplayowego dobra: trzy nowe grywalne rasy, świeży typ broni (świetne kostury magów), niezły moduł New Game+ oraz mnóstwo modyfikatorów poziomu trudności pod własne preferencje.

Polecam tego roleplaya z walką zrealizowaną znacznie lepiej niż w Skyrimie. Szczególnie jeśli preferujecie skondensowane, mniejsze mapy, które wyładowane są ciekawymi miejscówkami i wartościowym ekwipunkiem. Warto się zanurzyć w tym świecie, zwiedzając przez ponad 50 godzin każdy zakamarek Living Lands. ⊗ **Zax**

PS5, XSX, PC

+ eksploracja, ekwipunek, nieliniowa fabuła, walki, dubbing, długość
– okropne polskie tłumaczenie, mizerna muzyka

9–

Cena: 129 zł Gatunek: RPG akcji Deweloper: Warhorse
Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 18

Henryczku, ty młody, dzielny Pepiczku! Znów się spotykamy, by szukać guza i dramy. Teraz już w szatach piękniejszych, dla oka znacznie przyjemniejszych.

Kingdom Come 1 leżało przez całe lata odłogiem na rynku konsolowym. Warhorse w końcu się ogarnął i chwała mu za to, bo różnica między wersją PS4/XOne a recenzowaną aktualizacją „next-gen" jest ogromna. Oczywiście na korzyść aktualnych konsol, które oferują teraz w KC1 ładne tekstury i prawie idealnie stabilne 60 FPS-ów – nawet w ruchliwym mieście czy podczas większych zadym, gdzie na PS4 animacja „chrupała" czasem w okolicach 15–20 FPS-ów. Tutaj jednak ważna uwaga. Nawet na PS5 Pro wciąż nie jest to poziom pecetowych ustawień grafiki Ultra. Najmocniejsza konsola na rynku nie jest też w stanie zapewnić natywnej rozdzielczości 4K w grze z 2018 r. Na sprzęcie Sony, tak jak na XSX, wykorzystano po prostu upscaling z okolic 1440p. Włączenie opcji tekstur HD generuje dodatkowo problemy z framerate'em, który lubi spadać w takiej konfiguracji do 40–50 klatek. Przyklejanie do tego przedsięwzięcia łatki „next-gen" wydaje się więc lekką przesadą. Szczególnie że ten poziom graficzny trąci już myszką i kojarzy się mimo wszystko z last-genem.

Imponujące są natomiast skrócone loadingi i poprawki bugów, które dawniej powodowały duże spadki płynności i crashe przy dłuższym czasie zabawy. Te modyfikacje wdrożono również na PC, znacznie zmniejszając ryzyko zawieszania gry przez wycieki pamięci. Gameplayowo to stare, dobre KC1. Do tego spokojnego stylu rozgrywki trzeba się przyzwyczaić, bo Henryk zaczyna swoją średniowieczną przygodę jako wiejski gamoń i niedorajda. Pierwszy kontakt z tym systemem walki bywa więc rozczarowujący. Dajcie jednak szansę rozkręcić się tej realistycznej „symulacji średniowiecza", a nie pożałujecie. ⊗ **Zax**

PS5, XSX, PC

+ duża poprawa względem PS4, załatane stare bugi
– liczyłem na prawdziwe 4K/Ultra, nie zawsze stabilne 60 FPS-ów

8+

Cena: brak danych Gatunek: karcianka roguelike Deweloper: Nerial
Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 12

Piekło zamarzło: będę chwalił karciankę RPG. Ale nic dziwnego, bo powierzenie licencji Wiedźmina autorom popularnej serii Reigns było świetnym posunięciem CDP Red. I to z kilku powodów. Jaskrowi marzy się tytuł Nieśmiertelnego Barda – aby dopiąć swego, wymyśla niestworzone historie o Rzeźniku z Blaviken, jego przygodach i wyczynach. To tzw. Inspiracje, czyli karty-wyzwania z konkretnymi celami. Grając jako Geralt, za wypełnianie wyzwań zdobywasz punkty, które finalnie podbijają statsy Jaskra, awansując go w oczach tłumu. Każda opowieść barda to trzy aktywne Inspiracje jednocześnie, narzucane z dostępnej puli. Wraz z postępem pula rośnie – Jaskier zyskuje nowe Inspiracje, a Ty możliwość ich losowej podmiany przed rozgrywką. Geralt Detektyw, Jasnowidz, Czarownik, Zdrajca, Rodzic – ponad 50 Inspiracji to mnóstwo zabawy, podobnie jak odkrycie 89 postaci, 32 potworów czy... 46 opcji zgonu Białego Wilka. Zapicie się na śmierć, szubienica, widły w plecy czy przegrana walka (w tej roli ciekawy miks Tetrisa i kółko/krzyżyk) to zaledwie kilka z brzegu.

Szybko widać, że twórcy ze studia Nerial nie tylko szanują materiał źródłowy, ale też świetnie go rozumieją i potrafią bawić się konwencją. Fajny art, znajome postacie, lokacje, stwory, cały fanserwis i lore to jedno, ale za umiejętne podtrzymanie specyficznego humoru sagi (świetna polska lokalizacja) biję brawa, zagryzając wisienką w postaci oprawy audio (muzyka!). Mechanicznie to prosty „tinderowy roguelike", w którym smyrasz karty w lewo lub prawo, bazując na opisach i prostych podpowiedziach, a finalnie zawsze kończysz martwy. Jednak ta prostota „szybkiej partyjki" zaskakująco wciąga, a urozmaicenia (walki, poboczne zlecenia Jaskra, kilka zakończeń) podbijają atrakcyjność dla takich niedzielnych fanów Rzeźnika jak Rzeźnik niżej podpisany. ⊗ **Butcher**

PC

+ świetny fanserwis, humor, lokalizacja, niespodzianki
– zbyt szybka powtarzalność niektórych elementów

7

eprasa.pl 572205ed35

STAR TREK VOYAGER
ACROSS THE UNKNOWN

Cena: 189 zł Gatunek: strategia, RPG Wydawca: Daedalic Entertainment Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 12

Są gry, które odpalasz z ciekawości. I są takie, które włączasz na moment, a po północy orientujesz się, że siedzisz spocony nad mapą sektora, modląc się, by starczyło Ci paliwa do następnej gwiazdy. Star Trek: Voyager – Across the Unknown to bezlitosny test na to, czy potrafisz utrzymać kurs, gdy cały kwadrant Delta chce Cię rozebrać na części pierwsze.

Pamiętam „Voyagera" z kineskopowego pudła w rogu salonu. Szum statyczny, kapitan Janeway z nieodłącznym kubkiem czarnej kawy i okręt rzucony na pastwę nieznanego. Serial mamił nas wizją survivalowego dreszczowca o załodze odciętej od bezpiecznych doków Gwiezdnej Floty, by ostatecznie zbyt często lądować w objęciach bezpiecznej formuły „resetu". W telewizji każda blizna na poszyciu magicznie znikała wraz z napisami końcowymi. Across the Unknown idzie tam, gdzie scenarzyści stchórzyli. Na papierze gra przypomina suchy arkusz kalkulacyjny: tabelki, schematy techniczne i surowa statystyka. W praktyce to jednak rasowe, psychologiczne RPG. Nie znajdziecie tu grindu punktów doświadczenia, a zamiast tego dostajecie ciężar decyzji, które żłobią trwałe ślady w psychice załogi i na kadłubie. Decyzji nie da się cofnąć, a jest tylko kurs na dom i świadomość, że błąd popełniony w pierwszym sektorze odbije Ci się krwawą czkawką 10 godzin później.

Zapach ozonu i zimna kawa

Wyłączasz replikatory, bo rdzeń warp dławi się oparami dylitu. Załoga zaczyna pomrukiwać, a w mesie, zamiast soczystego steku z syntezatora, ląduje mdła papka z kosmicznych glonów, którą rzutem na taśmę wyhandlowałeś na ostatniej stacji. Przejście na „prawdziwe" zapasy to akt desperacji – spiżarnia pustoszeje, a morale leci na łeb. Każda decyzja o zostawieniu aktywnych tarcz w niepewnym sektorze to bolesny drenaż resztek energii. Gasisz światła, odcinasz podtrzymywanie życia w mniej istotnych sekcjach i nagle dociera do Ciebie, że stałeś się własnym ojcem – tym, który krążył po mieszkaniu i gasił po wszystkich lampki, gderając pod nosem, że nie śpi na pieniądzach. Tyle że tutaj stawką nie jest rachunek za prąd, ale przetrwanie 150 ludzi uwięzionych w pustce kwadrantu Delta. W Across the Unknown szybko zrozumiesz, że największym zagrożeniem nie jest wrogi krążownik na radarze, lecz bunt sfrustrowanej, głodnej i zmarzniętej załogi, która traci w Ciebie wiarę.

MOŻESZ OCALIĆ POSTAĆ, KTÓRA W ORYGINALE ZGINĘŁA

Gdy interfejs niskim, basowym tąpnięciem informuje, że Twoja decyzja pociągnie za sobą konsekwencje, autentycznie czujesz to w żołądku. Nie ma „przewijania czasu" ani ucieczki przed własnym sumieniem. Voyager płynie dalej, niosąc bagaż Twoich decyzji i puste miejsca po ludziach, których poświęciłeś, by statek nie stał się ich wspólnym grobem. Możesz ocalić postać, która w oryginale zginęła. Możesz podjąć decyzję, z którą nie zgadzałeś się przed ekranem 20 lat temu. Ba, możesz nawet trzymać się kurczowo kanonu, by odblokować odpowiednie osiągnięcie, ale to wymaga ogromnej pokory wobec materiału źródłowego. Gra subtelnie prowokuje pytaniem: czy naprawdę sądzisz, że poradziłbyś sobie lepiej niż Janeway?

Przetrwanie w kwadrancie Delta

Pod względem mechaniki ta gra to inteligentny kolaż inspiracji. Czuć tu ducha FTL w momentach kryzysowych, szczyptę XCOM-a przy planowaniu desantów i sporo z powieści wizualnej w samej narracji. Misje na powierzchni planet, oparte niemal wyłącznie na tekście i klimatycznych ilustracjach, generują większe napięcie niż niejeden kinowy wybuch. Kompletujesz trzyosobową ekipę, analizujesz tabelki i modlisz się o udane rzuty na umiejętności. Czasem wracają z tarczą, czasem w czarnym worku, a Ty musisz spojrzeć w oczy ich rodzinom w mesie. Bądźmy szczerzy: to nie jest produkcja, która ma oszałamiać hollywoodzkim rozmachem. Mimo że kilku aktorów z obsady (z Timem Russem na czele) użyczyło głosów swoich postaci, ich obecność to raczej szlachetna przyprawa niż danie główne. Budujesz, naprawiasz, przybliżasz widok na kolejne sekcje i podglądasz załogę przy pracy. I paradoksalnie właśnie ta ascetyczność tworzy potężną immersję. Zamiast patrzeć na wybuchy, patrzysz na odczyty, które mówią Ci, że właśnie tracisz statek.

Modele postaci bywają sztywne, a animacje oszczędne. Nie ma tu mowy o rewolucji, jest za to mistrzowska synteza sprawdzonych rozwiązań, spięta znaną marką. Ktoś tu w końcu zrozumiał, że największym wrogiem Voyagera wcale nie byli Borgowie, lecz morderczy dystans i nieubłagany czas. Kiedy więc na horyzoncie zamajaczy upragniony finał, poczujesz czystą, ciężką ulgę. Bo to nie jest opowieść o potędze statku, ale o tym, ile kosztuje samo utrzymanie kursu. ⊗ **Mazzi**

PS5, XSX, SWITCH 2

+ survivalowe podejście do podróży Voyagera, decyzje, zarządzanie statkiem
– skromna oprawa i niski budżet, duża ilość czytania, momentami powtarzalność

Gra, która zamienia „Voyagera" w prawdziwą opowieść o przetrwaniu.

8–

Cena: 109 zł Gatunek: platformowa Deweloper: Chengdu Gedou Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 12

Gdy Arc System Works użyczyło licencji BlazBlue (swego „nie Guilty Gear") w celu stworzenia rogalika akcji, miałem mieszane uczucia. Jednak po dość długim czasie i prawie roku od premiery na pecetach oraz komórkach wersja konsolowa jest – nigdy nie sądziłem, że to napiszę – najlepszym rogalikiem, w jakiego grałem.

Mimo typowych mechanik dla tego gatunku granie jest czystą przyjemnością. Wszystko za sprawą systemu nastawionego na akcję i dynamikę potyczek. Po prostu mamy kilka combosów, atak specjalny wymagający odpowiedniej liczby punktów many oraz dodatkowe techniki przyznawane losowo po zakończonej walce. Spektrum jest pełne, od dodania do ataków różnych elementów jak trucizna, ogień i tym podobne, poprzez pomocnicze i tak zwane towarzyszące, po kilka dość specyficznych jak Tentacle, które atakują wrogów w zasięgu wzroku. Do tego mamy coś, co cholernie dobrze działa – każda sesja kończy się zapisem postaci z wyborem kilku technik. W kolejnej możemy dobrać sobie tę postać jako „duchowe" wsparcie i od początku mamy kilka dodatkowych umiejętności z poprzedniej sesji. Istne cudo, które motywuje także do odblokowania oraz sprawdzenia nowych postaci.

Tych jest łącznie 15, lwia część z nich to oczywiście obsada BlazBlue z Noel oraz Ragną na czele, ale są także postacie gościnne jak Icey oraz więzień z Dead Cells. Każdą gra się inaczej, można eksperymentować i kombinować, a praktycznie każda sesja to sama przyjemność. Poziomy są generowane na dość prostej zasadzie, aby nie przeszkadzały w walce. Cała rozgrywka to akcja non stop, z chwilą oddechu jedynie na wybór ścieżki oraz nagrody za eksterminację wrogów. Bossowie stanowią wyzwanie, ale prawdziwe, a nie zależne od tego, co się nam wylosowało na drodze do nich. Fabuła będzie raczej niezrozumiała dla jednostek niemających styczności z serią BlazBlue, ale zakładam, że mało kto będzie do niej przywiązywać wagę. Wizualnie to praktycznie sprite'y z bijatyki, zmniejszone i wrzucone w dość dobrze zrobione, choć niepowalające lokacje. Jest mnóstwo systemów i opcji rozwoju postaci oraz walut, co na początku może przytłaczać, ale gra się tak fajnie, że dopiero z czasem zacząłem się wgryzać w tajniki. Rozgrywka jest dynamiczna i daje masę radochy, bez zbędnych losowych komplikacji. Jeśli nie jesteście jeszcze przekonani, to możecie sprawdzić demko. ⊗ **Konsolite**

PS5, XSX, SWITCH, PC

+ system, postacie, oprawa, stylistyka, frajda, demo
– fabuła, zalew mechanik

Fantastyczny rogalik akcji w sosie BlazBlue.

8

Cena: 52 zł Gatunek: platformowa Deweloper: Elden Pixels Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 16

Witaj w świecie deweloperów. W świecie niekończącej się presji, stresu, nieustającego rozwolnienia i głębokiego stanu odwodnienia. Masz na imię Fletcher i jesteś twórcą gier wideo, który ewidentnie doznaje wypalenia zawodowego. Nie mogąc poradzić sobie z samym sobą, udajesz się na psychoterapię w celu poprawienia swojego stanu psychicznego. Kiedy specjalista wprowadza Cię w trans, bramy Twojego umysłu zatrzaskują się i stajesz się jego więźniem. The Prisoning: Fletcher's Quest to surrealistyczna, okraszona humorystyczną nutą platformówka 2D o charakterze metroidvanii. Gra jest wymagająca, jak na gatunek przystało. Przygoda jest nastawiona na backtracking. Misje są powtarzalne, jednak wymagają od gracza zbieractwa całej masy przeróżnych przedmiotów. Na swej drodze spotykamy całe zastępy wrogów, może i mało różnorodnych, niemniej atakujących w przeróżny sposób. Trzeba być czujnym, gdyż często przyjdzie nam wracać do punktu kontrolnego. Dla szukających nieco ukojenia przygotowano tryb asystenta, który zamiast przenosić bohatera do checkpointu, odradza go w miejscu zejścia. Lokacje są zróżnicowane, pomimo że sprawiają wrażenie „cholera, przecież ja tu byłem". Jest cała masa pułapek, latających włóczni czy ostrych igieł czyhających pod przepaścią. Gra przypomina labirynt, który się scrolluje w momencie naszej przechadzki. Na swojej drodze często napotkamy ziomka o imieniu G-Fresh, który ma stoisko z żarłem.

Nieopodal stoi także specjalny automat, który pomaga nam w teleportacji do wyznaczonego miejsca na mapie. Zaoszczędza to sporo czasu i nerwów, kiedy musimy wrócić do danego pokoju. Fletcher korzysta tylko z pistoletu, którego posiadaczem nie staje się jednak od razu. Gnat dużo nam ułatwia – potrafi niszczyć bloki, które stoją na naszej drodze, no i sadzić ołowiem do napotkanych złowrogich gagatków. Warto napomknąć, że przygodę zaczynamy całkowicie nadzy i to dosłownie! Bez majtek, kapelusza ani broni. Kapelusz np. podwaja naszą wytrzymałość na ciosy. Przemierzając lokacje w początkowej fazie gry, natrafimy na bohaterów, którzy odmówią rozmowy z nami z powodu wspomnianego braku ubrania – hehe. Ewidentnie widać, że gość ma problemy natury emocjonalnej i w prawdziwym życiu boi się nagości. Starcia z bossami są zróżnicowane. Niestety nie doświadczymy ich zbyt wielu. Mamy typowy pojedynek, w którym strzelamy i unikamy ataku wroga, przez rasowego shmupa, po pościg. Specyfika tej produkcji jest dość zryta, ale w pozytywnym sensie. Całości dopełnia klimatyczna nuta. Zabawa niestety zamyka się w niespełna trzech godzinach i pozostawia spory niedosyt. Tytuł mogę śmiało polecić głównie miłośnikom retro. Reszta odbije się niczym piłeczka pingpongowa od paletki. ⊗ **Sojer**

SWITCH, PC

+ klimat retro, ciekawy scenariusz, zróżnicowani bossowie
– poziom trudności, momentami frustrująca, krótka

Jeśli jesteś ciekaw, z jakimi słabościami walczy wypalony zawodowo twórca gier, to lepszej okazji nie będzie!

7-

eprasa.pl 572205ed35

GEAR.CLUB UNLIMITED 3

Cena: 159 zł Gatunek: wyścigi Deweloper: Eden Games Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 3

Możesz mnie bić, kopać i pluć, ale zdania nie zmienię: konsole Nintendo nie są naturalnym środowiskiem dla gier wyścigowych o poważnym zacięciu. Owszem, Mario Kart rozpycha się łokciami, kilka arcade'ówek zapadło w mojej pamięci, m.in. Star Wars Episode I: Racer (N64), ale w ogólnym ujęciu panuje bieda i drobnomieszczaństwo. Z pomocą przychodzi Gear Club Unlimited 3 – gra dziwna i nietuzinkowa, oferująca ciekawe patenty, które niczym serial z Netfliksa nie zostały odpowiednio dogotowane. Nawet jej tytuł potrzebuje dziwnego zapisu, mianowicie Gear.Club Unlimited 3. Skoro jest to trzecia odsłona, co z poprzednimi? Mimo że seria Eden Games sięga 2017 r. (pierwszy Switch, a protoplasta wydany został rok wcześniej na mobilki, co mnie w sumie nie dziwi), sequel trafił na rynek rok później, z kolei wersja Ultimate na wszystkie konsolowe systemy (2021) – zupełnie jej nie znałem. Albo był to totalny egzotyk, albo gniot absolutny.

SPODZIEWAŁEM SIĘ CRAPU, A DOSTAŁEM ŚCIGAŁKĘ ŚREDNICH LOTÓW

Pierwsze wrażenie nie wypada najkorzystniej, ponieważ nowela z postaciami toczącymi pogaduszki to znak zamierzchłych czasów. Nieintuicyjne poruszanie się w garażu w trybie fotograficznym to kolejne utrapienie, interfejs bez ładu i składu. Kupiłem Subarkę, pomalowałem zaciski na czerwono i przystąpiłem do wyścigu. Japonia, serpentyny, trochę przepychania w zakrętach i bardzo bezpłciowy model jazdy. Lekko podsterowny poślizg wymaga przyzwyczajenia się, hamulec ręczny może pomóc, no i brak poczucia masy samochodu. Ni to arcade, ani tym bardziej sim. Ni to Ridge Racer, ani tym bardziej Gran Turismo. Ot, spokojna ścigałka dla niezbyt wymagającego klienta. Grafika prezentuje się przyzwoicie, bez fajerwerków, ale na pewno nie odrzuca. Jest to poziom średnich lotów gier z PS4, z solidnie wyglądającymi modelami pojazdów, klimatycznymi wnętrzami oraz znośnym oświetleniem.

Pimp my ride

Fake'owe odbicia w lusterkach, prezentujące rozmazaną breję, to czerwona flaga i dwója do dziennika. Otoczenie nie ocieka detalami, momentami bywa pustawo, ale zdarzają się scenerie całkiem klimatyczne, bo serpentyny wiją się w górskich klimatach. Jednak Gear Club oferuje coś więcej niż sztampowe wyścigi w kraju samurajów. Zaimplementowano ponadto sztampowe pojedynki „1 na 1", sztampowe czasówki (dotrzyj do mety przed upływem czasu) oraz... Tak, zdecydowanie najwięcej funu zapewniają wyścigi na zatłoczonych trasach pełnych pojazdów cywilnych, poruszających się w żółwiem tempie, między którymi należy ryzykownie lawirować. Osobówki, vany, ciężarówki, autobusy, każdy toczy się w innym tempie. Kojarzysz filmy z YouTube'a kręcone przez typowego Saszę – mistrza prostej z Moskwy, który katuje swoją beemkę, narażając wszystkich dookoła na niebezpieczeństwo, zmieniając pasy jak szalony, co zazwyczaj kończy się wystrzałem poduszki powietrznej i komentarzem w stylu „bljaaaat"? Tutaj jest podobnie, choć mniej dramatycznie. Obwodnica miasta, obcierki nie robią na nikim wrażenia, a poważniejsze dzwony zabierają energię oraz kasę. Wyścig nocną porą bez świateł, które budowałyby klimat, to spora wtopa. Na Japonii świat się jednak nie kończy, więc już w drugim rozdziale (niestety jest to narracyjna nowelka i nic się nie zmienia) trafiasz do Francji, aby podziwiać piękną Riwierę oraz zatłoczone drogi w jej towarzystwie. Europejski klimat i fury, robi się swojsko.

Niestety większej liczby krajów nie stwierdzono. Na podstawie opowiadanej historyjki budowany jest klimat nielegalnych wyścigów, kupowania coraz lepszych samochodów oraz doposażania warsztatu, co z kolei pozwala na bardziej zaawansowany tuning. Oczywiście jest to wersja arcade'owa, w której łykasz kolejne poziomy np. mocy silnika, ewentualnie montujesz wielki dyfuzor, nie ma mowy o zaawansowanych ustawieniach, ale idealnie pasuje to do charakteru zabawy. Fury, trzeba przyznać, ociekają licencjami, łącznie zaimplementowano ich ponad 40. W garażu możesz mieć Porsche, BMW, GTR-a czy Alfę, ale w miarę postępów dochrapiesz się Bugatti czy Pagani. Jazda nimi jest zdecydowanie bardziej nerwowa i wymagająca, a tempo urywa łeb. Jest zatem dobrze i nie brakuje motywacji do działania. Wisienkę na torcie stanowi lokalny multiplayer na podzielonym ekranie, co szczególnie cieszy w obliczu braku opcji sieciowego ścigania. Ryki silników brzmią umiarkowanie dobrze, przygrywająca elektronika jest miła dla ucha, lecz japońskie riffy z założenia zabijają moje receptory. Na szczęście stacje można zmieniać.

Spodziewałem się crapu, a dostałem ścigałkę średnich lotów. Gear Club Unlimited 3 nie ma szans w starciu z tytanami, ale głęboko wierzę, że wśród szczęśliwych posiadaczy Switcha 2 znajdują się jednostki uczulone na Mariana – właśnie dla nich stworzono ten tytuł. Idealnie nadaje się na krótkie sesje na kiblu. ⊗ MV

SWITCH 2

+ wyścigi na zatłoczonych trasach z ruchem ulicznym
− mimo wszystko brak online'u

Casualowa ścigałka na męskie posiedzenia w kiblu.

6

eprasa.pl 572205ed35

RED DEAD REVOLVER

Nienawidziłem westernów, omijałem je szerokim łukiem, dopóki na świat nie przyszła gra, która zupełnie odmieniła moje podejście. Zainteresowałem się jej historią, bo ta zaczęła się wewnątrz pewnej japońskiej firmy szczególnie bliskiej mojemu sercu. Żyło sobie kiedyś Angel Studios, deweloperzy odpowiedzialni za imponującą konwersję Resident Evil 2 na Nintendo 64. Nazywam ten port mistrzostwem w kompresji danych, kartridż o małej pojemności zmieścił tak wiele dzięki sztuce kompromisu. Techniczny sukces konwersji skłonił firmę Capcom do dalszej współpracy z amerykańskim zespołem. „Byliśmy pierwszym – jak mi powiedziano – deweloperem spoza granic Japonii pracującym z centralą Capcomu" – mówił Stewart Spilkin, producent portu RE2 i Red Dead Revolver, gry o Dzikim Zachodzie, która dała początek wspaniałemu uniwersum, nawet jeśli sama nie grzeszyła doskonałością.

Od pomysłu do legendy

Według byłych pracowników Angel Studios do studia przybył sam dyrektor operacyjny Capcomu, Yoshiki Okamoto, i zaproponował, aby deweloperzy opracowali projekt gry S.W.A.T., z akcją toczącą się w budynku i siedmioma grywalnymi postaciami, co zapewniłoby różnorodność rozgrywki. Twórcy spędzili trzy miesiące na planowaniu, koncept wyewoluował w western, a sam Okamoto bardzo szybko zaakceptował nowy projekt, zresztą z prostego powodu – sam w 1985 r. współtworzył Gun.Smoke, grę osadzoną na Dzikim Zachodzie. „Kto inny lepiej sprawdziłby się w westernach, jeśli nie Amerykanie" – miał powiedzieć. Założyciel studia, Diego Angel wskazywał natomiast, że ówczesny rynek nie oferował gry z pojedynkującymi się kowbojami, postanowił więc wypełnić tę lukę, tym samym rozpoczął się projekt Red Dead Revolver, a przedtem twórcy żartobliwie rozwinęli skrót S.W.A.T. (Spaghetii Western Action Team). Wydawniczy mecenat Capcomu nie potrwał długo, prace nad tytułem coraz bardziej się komplikowały, sam Spilkin określił ten okres, jeszcze pod banderą Angel Studios, „najtrudniejszym okresem w karierze". Diego Angel za plecami wydawcy szukał chętnych na kupno studia. Przyjaźnił się z Danem i Samem Houserami, szefami Rockstar Games, i tak Angel Studios trafiło do nowych właścicieli, już jako Rockstar San Diego, w listopadzie 2002 r. Red Dead Revolver szybko przykuło ich uwagę. Tak narodziła się legenda.

Łowca nagród

Zaczynasz jako Red Harlow. Gdy byłeś jeszcze chłopcem, odebrano życie Twojej rodzinie, a Ciebie porzucili. W końcu dorosłeś, zostałeś łowcą nagród polu-

jącym na wszystkich poszukiwanych listem gończym, a szeryfowie płacili hojnie za dostarczoną zdobycz, żywą lub martwą. Jeśli liczyłeś na charakterną opowieść, jakiej doświadczyłeś zapewne w Red Dead Redemption, to niestety muszę Cię rozczarować, bo pierwowzór potrzebuje czasu, aby nadać historii właściwe tempo, by scenariusz odsłonił mocniejsze karty, a całość zaczęła się układać w coś więcej niż zwykłą napaść. W Red Dead Revolver, jak to u Rockstara, nie ma przypadków, jest za to coś nietypowego jak na twórców Grand Theft Auto, których renoma wynika ze świetnie napisanych postaci, głównych i drugoplanowych. Red pojedynkuje się z magicznym profesorem, z facetem udającym niedźwiedzia i wreszcie żołnierzem z bronią zamiast ręki. W 2004 r., gdy Rockstar Games umiało w świetną narrację, pojawiła się produkcja, która nie do końca wiedziała, jak opowiedzieć historię – pojedynek autentyczności z satyrą, z którego zwycięsko nie wyszła żadna ze stron, bo Red Dead Revolver stworzono jako liniowego shootera TPP. Zapamiętałem wszystkie postaci z Redemption, z Revolvera – tylko Reda, nie dlatego że to jedyna charakterna persona. Po prostu nim grałem najwięcej, bo są też inne grywalne postacie.

Po tych wszystkich latach od premiery Red Dead Revolver jestem skłonny usprawiedliwić nierówną jakość gry, te odczuwalne koncepcyjnie i technicznie dysproporcje, czyli pozostałości z czasu współpracy Angel Studios z Capcomem. Japończycy wiele narzucali, zmieniali pomysły, a gdy okazywało się, że implementacja mechanik nie poszła po myśli zleceniodawców, kazali rozpoczynać od nowa. W chwili przejęcia marki przez Rockstar nie wiadomo, w jakim stanie znajdował się cały projekt. Patrząc na niestandardowość Red Dead Revolver, odnoszę – być może mylne – wrażenie, że zespół z San Diego dwoił się i troił, aby wypolerować tę grę, wyprowadzić z krętej, deweloperskiej ścieżki. Udało się to tylko połowicznie. Zacznę od tego, bez czego western, jak każdy inny setting, nie miałby prawa zaistnieć, czyli od klimatu, odpowiedniej wizualizacji. Deweloperzy zapożyczyli stylistykę z filmów włoskiego mistrza spaghetti westernu Sergia Leone, przy czym silnik graficzny miał lepsze i gorsze momenty, nawet w wydajniejszej edycji na oryginalnego Xboksa gra gubiła klatki animacji, a zjawisko to było rzecz jasna częstsze na Czarnuli. Fakt ten nie przeszkodził 1,5 mln graczy, którzy sięgnęli po swoje egzemplarze. Na miłośników westernu czekała ścieżka dźwiękowa złożona z licencjonowanych filmowych utworów. W pierwszym mieście franczyzy, i jedynym w Red Dead Revolver, czyli Brimstone, szliśmy do szeryfa po kolejną z 27 misji, w międzyczasie wchodziliśmy do sklepu wielobranżowego i jedynego salonu. Ta kameralność w kontekście poprzednich dokonań Rockstara przyczyniła się do małomiasteczkowego, westernowego klimatu, z przerysowanymi postaciami (i kiepskim voice actingiem).

To nie jest raj dla starych ludzi

Misje sklejone na kilka, czasem kilkanaście minut nie pomagają w narracyjnej spójności. Rockstar Games podczas kreacji Red Dead Redemption stworzyło nową historię, z zachowaniem minimalnych referencji (blizny u Harlowa i Johna Marstona). Zaimplementowano prosty system osłon, praktycznie bez możliwości przejścia pomiędzy nimi, możemy jedynie lekko wysunąć celownik poza krawędź. W miarę odstrzału napastników napełniał się wskaźnik DeadEye (jedna z pozostałości w Redemption) – czas zwalniał, Red/gracz oznaczał kolejne cele, a po wyłączeniu „z automatu" inkasował soczyste headshoty. Rozgrywka w Red Dead Revolver była stresująca, bo poziom wyzwania często płatał figle i nie był wyważony. Przenigdy nie napiszę o tej grze, że należała do najłatwiejszych, za co odpowiadają mechaniki z 2004 r., które usprawniano dopiero w kolejnej generacji. Przykładowo rzadkie checkpointy i rój bandytów, byle tylko przytrzymać graczy, zwłaszcza w późniejszych misjach. Pod naporem ostrzału z gatling guna nie da się wyjść zza osłony, trzeba czekać, aż reszta watahy sama przybiegnie. Rzadko kampiłem w grze dla pojedynczego gracza, a tu autorzy nie byli hojni w kwestii apteczek.

Na koniec zostawiłem najlepsze: pojedynki, esencję westernu, nawet miejscami tak stylistycznie absurdalnego jak Red Dead Revolver. W starciu jeden na jednego liczył się refleks, kto pierwszy wyciągnie rewolwer, wyceluje i trafi. System markuje wszelkie możliwe trafienia krytyczne, dając małe okienko na właściwą reakcję. W tej kwestii potrafi dojść do kuriozalnych sytuacji, np. w połowie cut-scenki, gdzie gracze są zupełnie nieprzygotowani, choć wcześniej twórcy sygnalizowali starcia jeden na jednego. Przynajmniej dobrze, że pozwolili na naprawę i ulepszanie broni w przerwach pomiędzy misjami. Po około ośmiu godzinach fabuły i ujrzeniu napisów końcowych w arsenale gry pozostał jeszcze tryb Showdown, czyli tryb multiplayer z 50 postaciami do wyboru i możliwością rozgrywki z trzema znajomymi lub botami sterowanymi SI. Z ubitego przeciwnika wypadały karty do pokera, dzięki którym zyskiwało się dodatkowe umiejętności (coś na wzór perków). Żywotność tego trybu była jednak niska, szybko popadał on w stagnację. Red Dead Revolver, choć przeszło wiele trudnych chwil, zmieniło właścicieli, z punktu widzenia historii wyszło obronną ręką, kładąc fundament pod jedną z najlepszych serii w dziejach. Pamiętajmy o tym. ⊗ **Draba**

RETRO WERDYKT PSX EXTREME

ROCKSTAR — **STRZELANINA**

GRAFIKA:	★★★★★★★☆☆☆
DŹWIĘK:	★★★★★★☆☆☆☆
GRYWALNOŚĆ:	★★★★★★★☆☆☆

PLUSY	MINUSY
▲ KLIMAT WESTERNU, MUZYKA, MECHANIKI DEADEYE I DUEL	▼ PROBLEMATYCZNY SILNIK, BRAK WYRAZISTYCH POSTACI, LINIOWOŚĆ

7

PSX

+ ścieżka dźwiękowa, wciąż zjadliwy gameplay
− kiepski voice acting, koszmarna praca kamery, słaby system osłon

Pierwszy Red Dead, najtrudniejszy w odbiorze.

5

eprasa.pl 572205ed35

Fallout

JAK SERIAL WPŁYWA NA KULTOWĄ SERIĘ GIER

Kiedy po raz pierwszy usłyszeliśmy o planach przeniesienia uniwersum Fallout na małe ekrany, w sercach fanów zapanował znajomy niepokój, który towarzyszy każdemu, kto spędził setki godzin na pustkowiach z Pip-Boyem na nadgarstku lub w każdej innej grze.

TEKST:
KOZŁOWSKI

Historia adaptacji gier wideo bywała przecież równie brutalna, co bezpośrednie trafienie z Grubasa, a obawy, że Hollywood spłyci unikalny, słodko-gorzki klimat retrofuturyzmu lub – krótko mówiąc – nie zrozumie i zmarnuje potencjał tego genialnego świata, były w pełni uzasadnione. Jednak to, co zaprezentowali nam Jonathan Nolan, Graham Wagner i Geneva Robertson-Dworet – i co ważne – pod czujnym okiem Todda Howarda, okazało się nie tylko listem miłosnym do graczy, ale i genialnie skonstruowanym, kanonicznym rozdziałem tej sagi, który... może oglądać każdy.

Nie wszystkie wydarzenia w serialu spodobały się fanom, ale twórcy bardzo szybko reagowali z wyjaśnieniami.

Czas i miejsce akcji serialu „Fallout" nie kolidują z grami

To nie jest bowiem zwykła ekranizacja konkretnej gry z serii, lecz pełnoprawny sequel wszystkich dotychczasowych części osadzony w 2296 r. To najdalej wysunięty punkt na osi czasu całej franczyzy – blisko dziewięć lat po wydarzeniach z Fallout 4. Twórcy świadomie zrezygnowali z wybierania jednego, kanonicznego zakończenia gier, aby nie unieważniać osobistych doświadczeń i przygód milionów graczy, co samo w sobie jest ruchem godnym pochwały.

Droga do premiery była jednak długa i wyboista, a sam Todd Howard przez ponad dekadę konsekwentnie odrzucał propozycje z Hollywood. Czekał na kogoś, kto zrozumie, że Fallout to nie tylko strzelanie do mutantów, ale też specyficzny ton: połączenie mroku, absurdalnego humoru i... społecznej satyry. Dopiero spotkanie z Jonathanem Nolanem, współtwórcą sukcesu „Westworld" na HBO i współautora scenariusza do „Mrocznego Rycerza", sprawiło, że maszyna ruszyła z kopyta. Nolan nie tylko wyprodukował serial, ale też wyreżyserował pierwsze pięć odcinków – widać w nich pasję fana, który sam spędził niezliczone godziny na pustkowiach. Przy budżecie rzędu 153 mln dol. na pierwszy sezon, co daje zawrotną średnią 19 mln na odcinek, twórcy mogli pozwolić sobie na realizm, o jakim inni mogą tylko marzyć. Zamiast polegać wyłącznie na greenscreenach, wysłano ekipę do Namibii, gdzie opuszczone, zasypane piaskiem miasto górnicze Kolmanskop posłużyło za bazę dla zrujnowanych budynków Los Angeles i legendarnego Shady Sands.

Prawdziwe scenografie, prawdziwe rekwizyty, prawdziwe Pip-Boye

Jednym z najbardziej fascynujących aspektów produkcji jest jej niesamowita dbałość o detale, które sprawiają, że świat staje się namacalny. Howard Cummings, scenograf produkcji, zrezygnował z nadmiaru CGI na rzecz efektów praktycznych, co szczególnie widać w pancerzach wspomaganych T-60. Studio Legacy Effects, odpowiedzialne za filmową zbroję Iron Mana, stworzyło w pełni funkcjonalne kostiumy, w których aktorzy mogli się poruszać, co nadało scenom walki niespotykany, wręcz fizyczny ciężar. Wewnątrz hełmów zastosowano żółty interfejs HUD identyczny z tym z gier. Same sceny akcji, wymagające nadludzkiej siły, były wspierane przez kaskaderów i specjalne mechanizmy, co w połączeniu z takimi efektami jak 10-stopowa zmutowana salamandra, zbudowana jako fizyczna marionetka, daje produkcji niesamowitą namacalność.

Nawet Pip-Boye nie są zwykłymi rekwizytami. Urządzenia te miały działające ekrany z interfejsem graficznym, co pozwalało aktorom na autentyczną interakcję podczas kręcenia scen. W serialu zaprezentowano dwie główne generacje tych naręcznych komputerów, co stanowi bezpośredni ukłon w stronę różnych gier: Lucy MacLean korzysta z modelu Pip-Boy 3000 Mark IV, znanego z Fallout 4, podczas gdy w sklepie w osadzie Filly spostrzegawczy widzowie mogą dostrzec starszy model 2000 MkV, kojarzony z Fallout 76. Mają one działające ekrany, co pozwoliło twórcom na wierne odtworzenie kultowych mechanik bezpośrednio na planie. Widzimy to wyraźnie, gdy Norm MacLean włamuje się do terminali za pomocą identycznej minigry hakerskiej, polegającej na wybieraniu haseł z listy słów, czy też oddaje się rozrywce w Atomic Command – parodii Missile Command dostępnej jako holotaśma w Fallout 4 i Fallout 76.

Takie podejście sprawia, że nie tylko aktorom pracuje się lepiej, ale i fani czują się wtedy jak w domu, widząc znajome przedmioty lecznicze jak Stimpaki czy RadAway, które działają w serialowym „Falloucie" dokładnie tak jak w grach. Nawet syknięcie igły przy aplikacji Stimpaka zostało wiernie odwzorowane na podstawie dźwięków z Fallout 4.

Smaczków dla fanów gier jest cała masa

Dbałość o detale i mechanikę RPG z gry widać również w sposobie, w jaki twórcy konstruują postać Lucy MacLean. Jej przesłuchanie przed radą Krypty 33, w którym wymienia swoje atuty – umiejętności naukowo-techniczne, zdolności naprawcze oraz dyplomację – to nic innego jak genialnie wpleciony w narrację system S.P.E.C.I.A.L. Autentyczność świata podkreślają też wszechobecne plakaty „You're S.P.E.C.I.A.L.", doskonale znane z trzeciej i czwartej odsłony gry. Ten sam szacunek do materiału źródłowego widać w arsenale: masywny pistolet 10 mm używany przez bohaterów to wierna kopia modelu Colt 6520 z dwóch pierwszych części Fallouta.

Serial bawi się też symboliką w sposób, który nadaje głębię ikonicznym motywom, jak choćby gestowi kciuka Vault Boya. W genialnym prologu (tę scenę mógłbym oglądać w kółko) Cooper Howard tłumaczy swojej córce, że gest ten był prymitywnym narzędziem pomiarowym: jeśli grzyb atomowy był mniejszy niż kciuk w wyciągniętej dłoni, istniała szansa na ucieczkę. Twórcy ukryli też mnóstwo easter eggów dla graczy, jak kod dostępu 101097, który nawiązuje do daty premiery pierwszego Fallouta z 10 października 1997 r., czy minigrę hakerską, która wygląda i działa dokładnie tak jak te, w które włamujemy się w Fallout 3 czy New Vegas. Nawet po zniszczeniu projektora w Krypcie 33 na suficie pojawia się klasyczny ekran „Please Stand By", przywołujący wspomnienia czasu spędzonego na ekranach ładowania.

W drugim sezonie „Fallouta", który można obejrzeć już w całości na Prime Video, skala produkcji i ambicje twórców rosną jeszcze bardziej. Akcja toczy się na pustyni Mojave, co oznacza powrót do lokacji kultowej gry Fallout: New Vegas. Biuro produkcji przeniosło się z Nowego Jorku do Los Angeles, co pozwoliło na wykorzystanie autentycznych plenerów

eprasa.pl 572205ed35

południowej Kalifornii oraz budowę gigantycznych zestawów fizycznych, takich jak ruiny Freeside, uzupełnionych o nowoczesne ekrany LED. To właśnie w tej serii zobaczymy jedną z najbardziej wyczekiwanych postaci uniwersum: Roberta House'a, w którego wcielił się Justin Theroux. House pojawia się jako zdigitalizowana świadomość połączona z Pip-Boyem ghula, sarkastycznie komentując fakt, że przez lata jego ciało stało się celem dla wędrownych podróżników, co jest bezpośrednim nawiązaniem do działań graczy w New Vegas.

DEATHCLAW BUSTER, KTÓRY JEST WYPOSAŻONY W SPECJALNE OSTRZA DO WALKI WRĘCZ, ZOSTANIE DODANY DO GIER FALLOUT

Drugi sezon rozwija nie tylko fabułę, ale też uniwersum

Nowa seria różni się też nieco charakterem od debiutanckich odcinków. Wątki postaci stają się znacznie mroczniejsze: Lucy MacLean przechodzi głęboki kryzys tożsamości, próbując pogodzić obraz kochającego ojca z brutalną prawdą o jego zbrodniach. Aktorka Ella Purnell w przedpremierowych wywiadach zdradzała, że w jej postaci „coś pęknie", co doprowadzi do finałowego wyboru między sprawiedliwością a zemstą. W finale Lucy staje przed dylematem zabicia pewnej "osoby", co kończy jej przemianę w twardą wojowniczkę pustkowi. Z kolei Maximus, teraz jako nowo mianowany rycerz, musi się zmagać z rosnącym fanatyzmem Bractwa Stali. Elder Quintus planuje wskrzeszenie technologii Liberty Prime Alpha – gigantycznego robota bojowego, by uczynić Bractwo ostateczną potęgą. Widać jak na dłoni, że postać Maximusa ma odzwierciedlać system wyborów z gier, gdzie decyzje prowadzą bohatera na jasną lub ciemną stronę.

Nie można zapomnieć o antagonistach, a drugi sezon wprowadza prawdziwą ciężką artylerię w postaci Legionu Cezara, brutalnej frakcji wzorowanej na starożytnym Rzymie. Tutaj pojawia się szeroko znana twarz: Macaulay Culkin wciela się w Lacertę Legate'a, bezwzględnego sukcesora Cezara, który planuje podbój New Vegas. Pojawia się też mniejsza, ale charakterystyczna frakcja, której debiut w serialu był mocno wyczekiwany – mowa oczywiście o The Kings, zainspirowanych Elvisem Presleyem, oraz Wielcy Chanowie w ruinach Krypty 24. Sezon ten rozwija również lore o mroczny program „Bud's Buds" w kryptach 31, 32 i 33, gdzie Norm MacLean odkrywa prawdę o hodowli „supermenedżerów" i planach dotyczących wirusa FEV.

Jeśli chodzi o bestie i potwory, to sezon drugi dostarcza fanom tego, na co czekali od pierwszej sceny: Szponów Śmierci (Deathclaws). Maximus staje do walki z watahą tych bestii w Freeside, co kończy się brutalnym zniszczeniem jego pancerza. Aby oddać ich potęgę, produkcja postawiła na... efekty praktyczne i lalkarstwo, o czym opowiadał podczas premiery w Londynie Xelia Mendes-Jones wcielający się w Dane. Dla wielu widzów to niezwykły smaczek, ponieważ zamiast wygenerowanych komputerowo szkarad na ekranie oglądamy sceny przypominające rozwiązania filmowe sprzed 30–40 lat, a to zamiast odbierać frajdę z oglądania, tylko potęguje zagłębienie w ten lore. Co więcej, Todd Howard potwierdził powstanie całkowicie nowego pancerza Deathclaw Buster, który jest wyposażony w specjalne ostrza do walki wręcz i zostanie dodany do gier Fallout.

Twórcy serialu bazowali na plikach 3D Bethesdy

Ciekawostki produkcyjne z drugiego sezonu pokazują, że nawet przy tak gigantycznym projekcie tam nie było ani cala (wybaczcie, musiałem, w końcu jesteśmy w USA) na przypadek i bylejakość, tylko każdemu kostiumowi, każdej scenografii i każdemu rekwizytowi poświęcono ogrom czasu i uwagi. Niektóre dosłownie wręcz dodają serialowi unikalnego smaku. Dział charakteryzacji stworzył postać nazwaną Flea Soup – z jej włosów sypią się nasiona udające pchły, z których bohater gotuje zupę. Poza tym twórcy spędzili tygodnie na opracowywaniu różnych rodzajów brudu i potu, by każda postać miała swoją historię wypisaną na skórze. Howard Cummings zbudował Freeside (dzielnica New Vegas) tak szczegółowo, że aktorzy mogli wejść do dowolnego sklepu i znaleźć tam pełne wyposażenie na półkach. Podkreślali to też Justin Theroux na czerwonym dywanie podczas premiery drugiego sezonu oraz Walton Goggins w materiałach promocyjnych Prime Video. Pierwszy z nich mówił, że nie musiał udawać, że na coś patrzy, bo tam wszystko było prawdziwe, a rekwizyty działały, zaś drugi zachwycał się prawdziwością świata, w którym gra, oraz aż dziesięciokrotnie większą skalą planów zdjęciowych niż w innych produkcjach.

Wierność oddania świata z gry jest w serialu tak duża, że twórcy korzystali bezpośrednio z plików 3D otrzymanych od Bethesdy, by odtworzyć przedmioty – Jonathan Nolan w materiałach Prime Video określił stopień dokładności „absolutną perfekcją". Są też inne, techniczne smaczki. Czujne oko maniaków jakości mogło wychwycić charakterystyczny styl obrazu w „Falloucie" – drugi sezon także był kręcony na taśmie filmowej, a to nadaje mu specyficzny klimat i fakturę starego kina. Serial nie boi się mroku na tyle, że postawiono na niezwykle wierne przedstawienie kultowego Jetu. Ten ikoniczny narkotyk, zażywany w ekranizacji przez raiderów za pomocą charakterystycznych inhalatorów, niesie ze sobą kanoniczny i – co tu dużo mówić – dość obrzydliwy detal: jest on produkowany z oparów odchodów braminów, zmutowanej odmiany krowy.

Ulubiony ghul z serialu trafił do gry

Serial nie tylko kontynuuje historię, ale też subtelnie rozwija polityczne tło uniwersum, czego przykładem jest Steph Harper. Ujawnienie jej kanadyjskiego paszportu to bezpośrednie nawiązanie do brutalnej aneksji Kanady przez USA, co jest kluczowym elementem przedwojennego lore gier. Sukces tej wizji świata jest tak ogromny, że granica między serialem i grą zaczęła się zacierać w niespotykany dotąd sposób. Postać Coopera Howarda, serialowego ghula, brawurowo zagrana przez Waltona Gogginsa, stała się tak ikoniczna, że trafiła do gry Fallout 76 w aktualizacji Burning Springs.

To absolutny precedens w historii marki: serialowy antybohater „przeskakuje" do interaktywnego ekosystemu Fallout 76, zachowując nie tylko swój ikoniczny wygląd, ale i głos Gogginsa. Mimo że akcja gry toczy się niemal dwa stulecia przed wydarzeniami z ekranu (w roku 2102), spotykamy go już jako doświadczonego, choć nieco mniej zgorzkniałego ghula w osadzie Highway Town, zbudowanej na ruinach estakady w Ohio. Twórcy, z Jonem Rushem i Billem LaCoste na czele, zadbali o to, by obecność Howarda w grze nie była pustym cameo, ale głębokim rozszerzeniem jego tragicznej biografii. Na tle serialu, gdzie Cooper jest przede wszystkim reliktem przeszłości i bezwzględnym łowcą, w grze zyskujemy wgląd w jego wcześniejszą, „powojenną drogę", gdy w regionie Ohio poszukiwał informacji o swojej rodzinie. Co więcej, Bethesda poszła o krok dalej w integracji mechanik – to właśnie od Howarda możemy otrzymać unikatowy pistolet Dom Pedro (wzorowany na potężnym, gyrojetowym pistolecie z serialu) czy zdobyć jego legendarny płaszcz. Najbardziej zaska-

kującym ruchem jest jednak wprowadzenie aktualizacji The Ghoul Within, inspirowanej postacią Coopera, która pozwala graczom na transformację w ghula i zarządzanie poziomem dzikości.

Jednak nie wszystkie nowe fakty w uniwersum Fallouta fani przyjęli z uśmiechem. Jednym z najgorętszych punktów zapalnych, który doprowadził do gigantycznych dyskusji wśród widzów, była kwestia zniszczenia Shady Sands, pierwszej stolicy Republiki Nowej Kalifornii (NCR). Wszystko zaczęło się od sceny w klasie, gdzie na tablicy szkolnej dostrzeżono datę „2277" jako moment „upadku Shady Sands", co natychmiast wywołało falę krytyki ze względu na kolizję z wydarzeniami z gry Fallout: New Vegas. Napięcie było tak duże, że do akcji musiał wkroczyć sam Todd Howard, który wyjaśnił, że serial jest w pełni kanoniczny, a bomba spadła na miasto krótko po finale New Vegas.

Serial dał drugie życie (zapomnianym) grom

Sukces serialowego „Fallouta" przełożył się na drugie życie samych gier. Liczba graczy w Fallout 76 i Fallout 4 na Steamie podwoiła się po premierze drugiego sezonu, a Fallout 4 został najlepiej sprzedającym się tytułem w Wielkiej Brytanii w kwietniu 2024 r., mimo że od jego premiery minęło dziewięć lat. Aż 80% nowych graczy to osoby, które nigdy wcześniej nie miały styczności z serią, co pokazuje, jak dużą bramą do uniwersum stała się produkcja Amazona. Todd Howard przyznał, że choć rozumie rozczarowanie brakiem premiery Fallout 5 równolegle z serialem, to jakość adaptacji w pełni to rekompensuje. Nowa gra pojawi się prawdopodobnie dopiero po 2030 r., ale serial jest traktowany jako jej fundament, a zniszczenie Shady Sands czy upadek Nowego Vegas to teraz kanoniczne fakty, z którymi zmierzą się przyszłe odsłony cyklu.

Jakość adaptacji „Fallouta" potwierdzają twarde liczby i opinie recenzentów oraz widzów: o ile pierwszy sezon zachwycił świat z wynikiem 93% na Rotten Tomatoes, o tyle drugi podbił stawkę, uzyskując nieprawdopodobne 96% pozytywnych recenzji, co czyni go jedną z najlepiej ocenianych adaptacji w historii. Co najważniejsze, oceny widzów są równie wysokie, co pokazuje, że Fallout to wzorcowy przykład tego, jak stworzyć adaptację, która nie tylko wykorzystuje materiał źródłowy, ale też go rozwija, w dodatku szanując inteligencję widza i pasję wiernych graczy, którzy mogą z równym zaciekawieniem zasiadać do seansu serialu, co żółtodzioby.

Dlaczego serial „Fallout" jest takim ewenementem?

W tym właśnie należałoby upatrywać największego atutu serialowego „Fallouta" – to w pewnym sensie oddzielna i samodzielna produkcja w tym uniwersum, ponieważ brak znajomości gier nie przeszkadza w oglądaniu. Mimo że dla wielu widzów każdy odcinek jest pełen nowości i niespodzianek, to scenarzyści nie traktują ich jak idiotów, wykładając wszystko kawa na ławę i powtarzając po 10 razy te same informacje. Ta nuta niepokoju, niepewności i niewiedzy zachęca nie tylko do dalszego oglądania, ale – jak wspominałem wcześniej – również do sięgnięcia po gry, by poznać ten świat jeszcze lepiej. Z drugiej strony ogromna rzesza fanów gier nie czuje się oszukiwana, bo serial nie powtarza znanych im wydarzeń, lecz opowiada nową historię, jednocześnie umiejętnie tłumacząc fundamenty tego uniwersum i zasady nim rządzące.

Nikogo nie zaskoczy więc fakt, że trzeci sezon został potwierdzony już w maju 2025 r., czyli długo przed premierą drugiego. To świadczy o ogromnym zaufaniu, jakim Amazon darzy twórców i markę, a także daje spore nadzieje wobec innej serialowej adaptacji, nad którą pracuje platforma, czyli „God of War", gdzie casting Kratosa spotkał się z bardzo ciepłym przyjęciem. Zdjęcia do trzeciej serii „Fallouta" mają ruszyć już latem tego roku, co oznaczałoby, że premiera może się odbyć w drugiej połowie 2027 r. ⊗

Złote dziecko Krypty kontra brutalna rzeczywistość Pustkowi. Lucy MacLean budzi sympatię wśród widzów, ale jednocześnie jest cholernie irytująca. To m.in. dlatego ten serial tak dobrze się ogląda.

eprasa.pl 572205ed35

Konami Code stało się zjawiskiem popkulturowym do tego stopnia, że niektórzy zostali jego nieświadomymi fanami. Podobno pierwszy przypadek oszustwa w grze wideo miał miejsce w 1971 r. na automatach z Computer Space autorstwa Nolana Bushnella i Teda Dabneya. Rzekomo po uruchomieniu automatu i przytrzymaniu dwóch przycisków z lewej strony maszyny mogliśmy rozpocząć grę z maksymalnym wynikiem. Patent działał jednak na wybranych automatach z pierwszej partii produkcyjnej.

CYFROWI SZULERZY

egoprasa.pl 5.2.1 - 5.2.3

„HESOYAM", „Motherlode", „lumberjack", „R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, L2, R2, L2" – i mamy pancerz, plus bronie w GTA: SA, pieniądze w Simsach, drewno w Age of Empires i konkretną postać w Crash Team Racing. Kody, któż ich nie stosował? Kto nie wklepywał różnorodnych kombinacji pozwalających nie tylko oszukiwać grę, ale także, w różny sposób, urozmaicać rozgrywkę, przenosząc czerpaną z niej radość na zupełnie inny poziom? Pamiętam, jak za małolata – kiedy na całą ulicę przypadała jedna konsola – ogrywaliśmy u sąsiada Tomb Raidera III i ktoś przyniósł news, że jeśli powtórzymy 30 razy konkretną kombinację, to Lara się rozbiera! Niby nikt w to nie wierzył, ale światełko kineskopu u sąsiada świeciło się tej nocy do późnych godzin...

TEKST: KOCHANIEC

Kody to nieodłączny element historii gamingu i jeden z fundamentalnych składników nostalgii. Niektórzy z nas wybudzeni w środku nocy zapewne szybciej podyktowaliby z pamięci cheat na czołg do GTA niż datę urodzin czy PESEL dziecka. Wymienialiśmy się nimi, handlowaliśmy za frykasy ze szkolnego sklepiku (sam nabyłem trzeci tom „Kompendium PlayStation" za kilka paczek Biesiadnych i Chipicao), a nawet tworzyliśmy na ich podstawie dowcipy jak np. ten, w którym gracz po śmierci zostaje poinformowany, że trafia do piekła. Do dyspozycji ma jednak jedno życzenie, na co z dumą odpowiada: „give me ammo i zrzucaj".

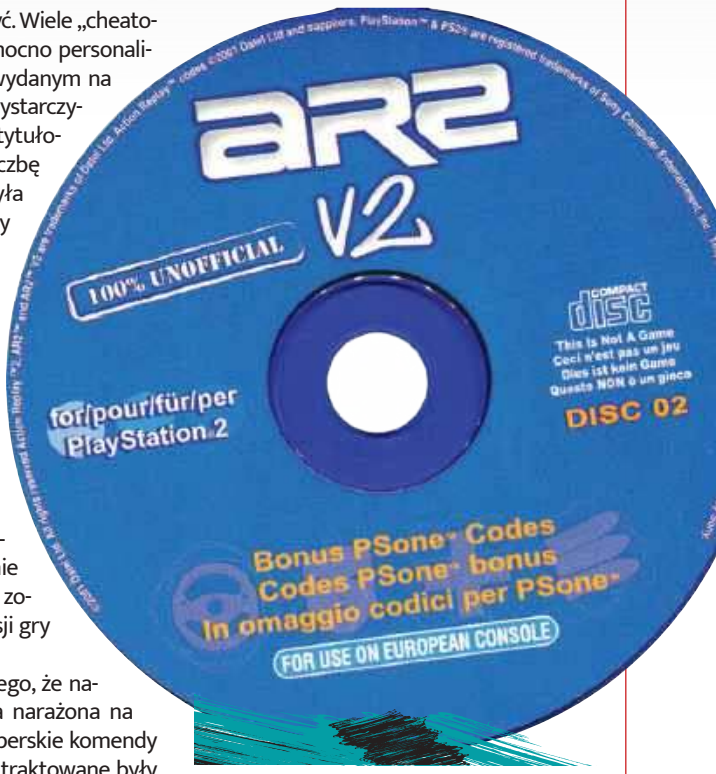
Dziś kody, tipsy, triki i inne sposoby na oszukiwanie systemu gry stanowią właściwie artefakt przeszłości – piękne, nostalgiczne wspomnienie. Kto dziś bowiem korzysta jeszcze z kodów? Czy w ogóle ma to sens? Od czego, na dobrą sprawę, się zaczęło i jak się (o ile w ogóle) skończyło? Zapraszam do refleksji na temat cyfrowych szulerów.

Alfabet oszustów

Historia stosowania kodów w grach to w gruncie rzeczy opowieść o tym, jak narzędzie przeznaczone dla twórcy staje się elementem gry i wpisując się w gameplay, przechodzi w ręce użytkownika. To, co z czasem zyskało więc miano „cheat code", było w pierwocinach „dev tools", umożliwiającym przeskakiwanie poziomów, dającym nieśmiertelność postaci, debug mode itd. Na przykład programiści Atari używali konkretnych sekwencji joystickowych umożliwiających przejście w tryb testowy gry podczas wyświetlania pierwszych klatek. Jeśli sekwencja była zgodna z „kluczem", program uruchamiał rzeczony developer mode. I tak w Combat (1977) poprzez odpowiednie ustawienie przełączników Difficulty i tryby Color/BW można było zmieniać fizykę pocisków, wymuszać kolizje lub je wyłączyć. Wiele „cheatowych" komend było także mocno personalizowanych. Przykładowo w wydanym na ZX Spectrum Manic Miner wystarczyło wcisnąć Enter na ekranie tytułowym, a następnie wpisać liczbę 6031769, która rzekomo była numerem telefonu twórcy Matta Smitha lub fragmentem jego prawa jazdy. Po jej wpisaniu w miejscu, gdzie normalnie wyświetlane są życia, pojawiał się but. Następnie, naciskając cyfrę 6 i kombinację od 1 do 6, można było wybrać poziom, od którego chcemy rozpocząć rozgrywkę. Skoro jednak ukryte komendy miały pierwotnie służyć wyłącznie programistom, dlaczego nie zostały usunięte z finalnej wersji gry i trafiły w ręce graczy?

W głównej mierze dlatego, że nawet ostateczna wersja była narażona na potencjalne błędy, a deweloperskie komendy zawarte w kodzie nierzadko traktowane były jako istotna, naprawcza część programu. Próby ich usunięcia mogły poza tym prowadzić do powstania luk systemowych i w konsekwencji poważnych błędów. Bywało też, że producenci nie usuwali kodów do ostatnich dni testów, by następnie... zwyczajnie o nich zapomnieć, pozostawiając graczom. Ci byli ulepieni z zupełnie innej gliny niż obecnie. Gra była dla nich przeciwnikiem i odkrycie jej wszystkich sekretów należało do obowiązków w tym samym stopniu, co jej ukończenie. Dlatego też dawniej samo odkrywanie kodów było bardzo popularne, a ich funkcjonowanie było zjawiskiem niezwykle pozytywnym, na stałe wręcz zrośniętym z gamingiem. Tym bardziej że zamieszczone w strukturze gry kody nie funkcjonowały w formie sprzętowej ingerencji z zewnątrz, ale były częścią całości stworzonej przez tych samych autorów.

Niektórzy twórcy więc, aby ułatwić sobie pracę, przy jednoczesnym zaskarbieniu sympatii graczy, stosowali kody jako oficjalny dodatek do rozgrywki. Najbardziej znanym i prawdopodobnie pionierskim przykładem jest Konami Code, znany też jako Contra Code, ponieważ stało się słynne dzięki grze z 1987 r. (pierwszy raz użyto go rok wcześniej w Gradiusie). Cheat dawał 30 żyć, co znacznie ułatwiało rozgrywkę, a niekiedy dawało jedyną możliwość jej ukończenia. Twórcy z Konami umieszczali tę specyficzną komendę także w: Teenage Mutant Ninja Turtles, Castlevanii, Metal Gear – właściwie każdej grze Konami, aż wkroczyła ona do szeroko rozumianej kultury popularnej, stając się jednocześnie symbolem kultury geeków. Konami Code doczekało się też swoistych egzemplifikacji w postaci słynnego Option File, które pozwalało Pro Evolution Soccer pozyskać licencję, jaką mogła pochwalić się piłka nożna od EA. Było to z jednej strony puszczenie oczka w stronę graczy, z drugiej przeniesienie filozofii Konami Code z poziomu sekretnego cheatu na umyślny chwyt marketingowy. Option File nie maskowało braków, lecz zamieniało je w przestrzeń kreacji –



Historię kodów w gamingu można by opowiedzieć wyłącznie na podstawie zewnętrznych nośników umożliwiających modyfikacje rozgrywki. Jednym z najpopularniejszych wśród konsol był właśnie Action Replay. Uruchamiane z osobnej płyty CD lub DVD, zanim gra w ogóle zdążyła się załadować (na PSX i PS2), urządzenie to „wstrzykiwało" zmodyfikowane instrukcje bezpośrednio do pamięci, omijało blokady regionalne, odblokowywało ukryte tryby, a czasem nawet zawartość, której twórcy nigdy nie planowali pokazać graczom, jak słynne Hot Coffee w San Andreas.

eprasa.pl 572205ed35

pozwalało dokończyć grę po swojemu. W obu przypadkach Konami nie walczyło więc z obchodzeniem systemu, ale legitymizowało te działania, budując tym samym markę opartą na zaufaniu, sprawczości i wspólnocie. Gracz nie był tym samym wyłącznie odbiorcą, ale współautorem (dosłownie) doświadczenia, jakim jest gra.

Wielki (cyfrowy) Szu

Popularność kodów jako swoistego narzędzia do pogłębieni interakcji z graczem przykuła z czasem uwagę korporacji. I tak w 1990 r. światło dzienne ujrzało Game Genie – akcesorium opracowane przez Codemasters i dystrybuowane przez Galoob (firmę zabawkarską projektującą m.in. samochody z serii Micro Machines). Codemasters Ameryki – co prawda – nie odkryło, ponieważ na rynku funkcjonowały już urządzenia w postaci kartridży, które umożliwiały zamrożenie rozgrywki i jej modyfikację. Commodore czy Atarii miały swoje „freezery", różnorodnie modyfikowane i nazywane, jak np. Darth Vader, którego można było dostać na giełdach komputerowych. Wszystkie one działały jednak w szarej strefie. Urządzenie Codemasters było oficjalnie licencjonowanym produktem, który zadebiutował na NESie, a później także na Super Nintendo, Game Boyu, Sedze Genesis i Game Gear. Game Genie, wpinane pomiędzy konsolę a kartridż, działało jak filtr, który umożliwiał modyfikowanie każdej gry. Ustrojstwo działało poprzez przewykorzystując w późniejszych grach kontrolki ROM-u do wykrywania modyfikacji cheatujących. Środki te okazały się częściowo skuteczne, ale niektóre z nich można było obejść za pomocą dodatkowych kodów. Zaczęła się więc zabawa w kotka i myszkę, ponieważ późniejsze wersje Game Genie mogły ukrywać modyfikacje przed systemem zabezpieczeń konsoli. Galoob sprzedało ok. 5 mln egzemplarzy urządzenia na całym świecie, a spięcie z Nintendo wykorzystała konkurencja w postaci Segi, która w pełni poparła produkt.

Kody były więc w dużej mierze pewnym nadprogramowym dodatkiem, który pozwalał nieco „dokoksować" rozgrywkę. Bo czym innym jak nie szalonym eksperymentem jest wprowadzenie po sobie dwóch różnych kodów – jednego udostępniającego broń wszystkim przechodniom, a drugiego zmuszającego ich do wzajemnego atakowania? Poza tym, zdając sobie doskonale sprawę z obecności kodów, twórcy sami podejmowali kroki ocierające się o przełamywanie czwartej ściany, m.in. poprzez kreatywne zwracanie uwagi użytkownikowi. Niedaleka stąd droga do wykorzystania oszustwa jako elementu mechaniki. Wspominałem już o Option File z PES-a, ale innym, klasycznym przykładem może być tu Kojima, który wręcz namawiał nas do oszukiwania w pojedynku z Psycho Mantisem (który w sumie też oszukiwał), pokazując jednocześnie, że zmagamy się nie tylko z postacią świata przedstawionego, ale też z całym systemem gry.

NINTENDO POZWAŁO FIRMĘ GALOOBA W SPRAWIE NARUSZENIA PRAW AUTORSKICH

chwytywanie danych z kartridża z tytułem Nintendo i zastępowanie ich nowymi danymi na podstawie danych wprowadzonych przez gracza, a następnie wyświetlanie końcowego wyniku na ekranie telewizora. Dzięki temu dostawaliśmy np. dostęp do nieograniczonej liczby żyć czy możliwość przeskakiwania poziomów. Game Genie oferowało także bardziej kreatywne modyfikacje, jak zmiana postaci gracza, a nawet dostęp do niewykorzystanych lub niedokończonych części gry. Dzięki niemu wielu fanów Mario w Ameryce i Kanadzie mogło m.in. skakać wyżej.

Stosowane wobec kluczowej postaci korporacji z Kioto cyfrowe sterydy nie spodobały się rzecz jasna włodarzom. Nintendo pozwało więc firmę Galooba w sprawie naruszenia praw autorskich. W 1992 r. sąd orzekł jednak, że Game Genie nie narusza praw Nintendo, ponieważ „nie tworzy trwałego dzieła zależnego ani nie wpływa na sprzedaż gier". Nintendo próbowało udaremnić działanie marki Galoob,

Telefon do przyjaciela

Pamiętam wakacyjny poranek, gdy mając naście lat, pędziłem ulicami i chodnikami, wyciskając z Wigry 3 ostatnie osiągi, aby jak najszybciej dotrzeć do domu ciotki dysponującej internetem. Uda paliły, w gardle sucho, jakiś pies prawie ujebał za nogawkę, ale nadzieje pokładane we mnie przez kumpli, a przede wszystkim Raziela z Soul Reaver – który utknął w pewnym momencie rozgrywki – były ważniejsze. Potrzebowaliśmy... solucji. Artefaktu przez jednych traktowanego jako oszustwo, dla innych będącego wielokrotną deską ratunku. Dziś, w epoce YouTube'a i wideoporadników, forma ich podawania zmieniła się niemal nie do poznania, ale potrzeba pozostała ta sama. A może nie? Może dawne solucje były koniecznością, a współczesne to już tylko lenistwo?

Dziś łatwo zapomnieć, że gry lat 80. i 90. powstawały w innej rzeczywistości technicznej, ekonomicznej i kulturowej. Ich wysoki poziom trudności nie był przypadkiem – wynikał z konkretnego rachunku projektowego, np. gry arcade zarabiały na wrzucanych monetach. Projektanci musieli więc sprawić, żeby gracz ginął często, ale nie za często. Najważniejsze było przecież wrzucanie kolejnych. Ta filozofia przeniosła się na pierwsze konsole i komputery: gra trwała kilka godzin, ale była zaprojektowana tak, żebyś spędził nad nią trzy miesiące. Dobrym przykładem są przygodówki tekstowe, w których wymyślano momentami ekstremalnie nieprzewidywalne zagadki. Bo kto wpadłby na to, by rozwiązać łamigłówkę w Legend of Kyrandia, łącząc rzeczy nie do połączenia? Albo by w Maniac Mansion rozmrozić chomika w kuchence mikrofalowej i uznać to za logiczny krok prowadzący do końca rozgrywki?

Wiele gier nie tłumaczyło niczego. W takich warunkach solucje były ratunkiem, który wykształcił swoistą kulturę grania, nieustannie ewoluującą. Od pierwszych map rysowanych na kartce, przez płatne infolinie (Nintendo Gameplay Counselors) i poradniki z czasopism, aż po współczesne wideoporadniki. Dla wielu graczy skorzystanie z solucji nie miało też nic wspólnego z oszukiwaniem: nie zmieniało mechaniki gry, nie dawało nielimitowanej amunicji, nie odbierało radości z wyzwania. Pomagało tylko ruszyć dalej z oświeconym „aaaaaaa" na ustach podczas lektury objaśniającej kolejne etapy. Solucje były więc jak komentarz do trudnego wiersza albo jak pomoc przy zadaniu domowym. Nie odbierały zasługi ukończenia gry, jedynie otwierały drzwi, których sami przez godziny nie potrafiliśmy otworzyć, podejmując wręcz próby wyrwania ich z futryną. Co jednak najważniejsze, budowały relacje pomiędzy twórcami a społecznością graczy, którzy np. pisali listy do deweloperów. Większość z nich zaczynała się od słowa „utknąłem". Twórcy odpisywali bezpośrednio lub półoficjalnymi podpowiedziami, pozostawiając graczom furtkę własnej aktywności.

Solucje miały status ambiwalentny. Z jednej strony pomagały ukończyć grę. Z drugiej – obnażały emocje związane z odkrywaniem, więc niektórzy patrzyli na korzystanie z nich jak na pójście na łatwiznę. Nikt ich jednak nie piętnował, a zwłaszcza prasa growa, która publikowała je w centymetrowych blokach tekstu jako usługę dla czytelnika. Dla wielu graczy to właśnie czasopisma były pierwszym i jedynym „telefonem do przyjaciela". CD-Action, Secret Service, Top Secret, Szmatławiec czy Gambler nie tylko opisywały gry, ale też współtworzyły sposób, w jaki się w nie grało. Rubryki z kodami, tipsami i solucjami były stałym elementem niemal każdego numeru. Czasem miały formę krótkich, urwanych podpowiedzi, czasem wielostronicowych bloków tekstu zapisanych drobną czcionką. W Secret Service solucje

eprasa.pl 572205ed35

Kombinacje, które niektórzy zapewne znają lepiej niż treść książeczki komunijnej.

Rhino model: sześć razy kółko, R1, L2, L1, trójkąt, kółko, trójkąt.

W Polsce pierwszym konsolowym pismem poświęconym w całości solucjom do gier był debiutujący w czerwcu 1998 roku magazyn PlayStation Plus.

potrafiły zajmować całe kolumny, w CD-Action drukowano je z humorem, a w PSX Extreme kody do konsolowych hitów bywały traktowane jak pełnoprawny dodatek redakcyjny.

Achievementy

Jednym z dwóch kamieni milowych, który zakończył erę kodów, była premiera konsoli Xbox 360 w 2005 r. Sprzęt Microsoftu postawił na głowie dotychczasowe liberalne podejście do czitowania, a wszystko za sprawą funkcji osiągnięć zapisujących się na profilu gracza. Podobna funkcja pojawiła się z czasem na PlayStation 3, które wprowadziło trofea. Konsolowe puchary mają ciekawą cechę pod kątem stosowania kodów. Osiągnięcia cheatera mogą bowiem zostać zablokowane. Trzeba też się liczyć z ewentualnym wykluczeniem ze społeczności. Najczęściej występującymi konsekwencjami jest blokada trofeów lub ich niewyświetlanie w czasie osiągania za pomocą kodu. Dobrze, a co z graczami, którzy nie są zainteresowani trofeami podczas prowadzenia rozgrywki? Wobec braku sprecyzowania, zarówno wśród graczy, jak i w przypadku studiów deweloperskich, co kwalifikowałoby się jako rzeczywiste oszustwo lub kto padałby jego ofiarą, decyzje twórców systemów osiągnięć budują poczucie, że producenci gier przywłaszczają sobie stanowisko arbitralnego decydowania o tym, co jest poprawne, a co nie.

Jeśli osiągnięcia i trofea są rodzajem nadprogramowej zabawy i mają stanowić archiwum naszych sukcesów, ale ich wartość jest wyłącznie sentymentalna, to czy nie powinny być opcjonalne? Można odnieść wrażenie, szczególnie w polaryzacji współczesnych poglądów odnośnie do oszukiwania w grach, że trofea przekształciły się w narzędzia przemocy symbolicznej, służące do narzucania sposobu myślenia. Czy te działania można postrzegać jako inicjatywę oczyszczenia branży z „kodziarzy"? Uczynienia rozgrywki bardziej fair play? Zmuszenia graczy do samodzielnego podejmowania wyzwań i osiągania sukcesu? A może to siłowe działania kontrolne nad procesem grania? Trudno się zgodzić z przekonaniem, że Microsoft i Sony kierują się wyłącznie altruizmem. Chyba że... wycenimy ten altruizm, czego korporacje dokonały, a wynikiem zastosowanego równania stało się hasło „pay to win".

Drobne opłaty uiszczane w obrębie gry, za pośrednictwem realnej waluty, dają nam różnorodne korzyści: od personalizacji po elementy ułatwiające rozgrywkę, co nasuwa oczywiste skojarzenia z kodami. Ułatwienia, sekretne zawartości itp. elementy należały wcześniej do domeny kodów. Zmieniła się zatem wyłącznie rola i charakter tych aspektów, ale nie one same. Mimo że polityka osiągnięć i trofeów może być wskazywana jako przyczyna wymarcia tradycyjnej kultury cheatów, to w niektórych przypadkach zwyczajnie doszło do komercjalizacji i zmonetyzowania praktyki stosowania kodów. W gruncie rzeczy przecież mikrotransakcje to zawartości, których nie pobieramy z sieci, ale znajdujące się już w grze – niedostępne do czasu kupienia. Współcześnie więc to sami gracze mają możliwość oceny tego, co jest oszustwem, a co nie. Kompetencje uzurpują sobie producenci.

Wspólny świat, wspólne zasady

Drugim kamieniem milowym, który w sposób nieodwracalny podkopał fundament kultury kodów, był moment, w którym granie z doświadczenia jednostkowego i lokalnego stało się sieciową aktywnością publiczną. W erze rozgrywki prywatnej, nawet jeśli siedzieliśmy obok siebie na tapczanie i podawaliśmy pada z rąk do rąk, świat gry należał wyłącznie do tego, kto aktualnie w nim przebywał. Podobnie wyglądała sytuacja z kodami, którą przebudował multiplayer.

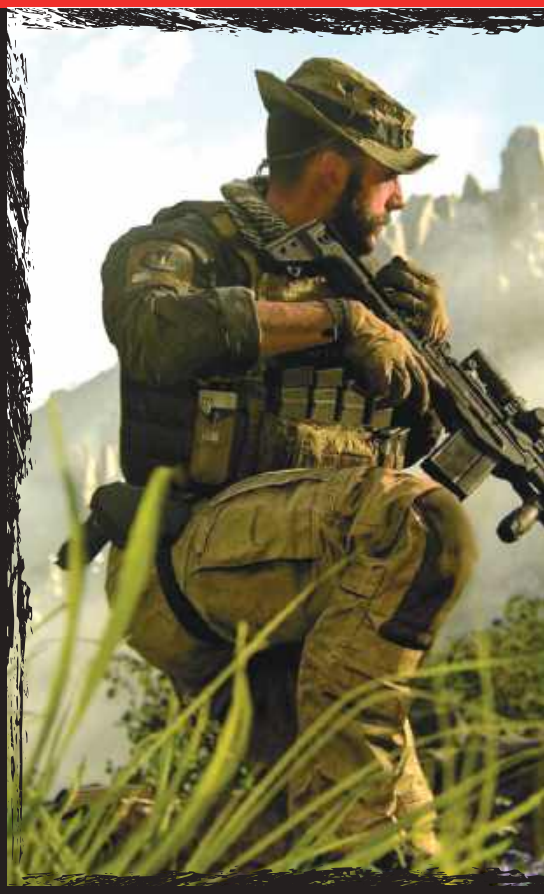
W świecie wspólnej zabawy, determinowanej regułą równości wszystkich uczestników, ewentualne oszustwo nie dotyczyło już systemu gry, ale innych graczy. W sieci nie naginamy już algorytmu, tylko psujemy doświadczenie drugiej osoby, która przyszła po to samo, co my: rywalizację opartą na porównywalnych szansach na zwycięstwo. Rzecz idzie więc o społeczne konsekwencje oszustwa. Multiplayer wymusił nową etykę grania, w której cheat przestał być sekretem, ponieważ przekształcił się sam charakter zabawy. Gry przestały być wyłącznie „produktem do ogrania", a stały się „usługą do utrzymania". Balans, statystyki – wszystko to wymaga stabilności i przejrzystości. Kody, jako element nieprzewidywalny, stały się zagrożeniem dla tej równowagi. A skoro zagrożeniem był chaos, odpowiedzią musiała być kontrola. Stąd narracja, w której oszust nie jest już spryciarzem, ale sabotażystą. Multiplayer więc nie tylko zabił przyzwolenie na czitowanie, ale też zmienił język, którym o nim mówimy. A jak głosi klasyk – granice języka wyznaczają granice świata.

Wraz z popularyzacją trybów sieciowych zniknęła też przestrzeń na eksperyment. W świecie współdzielonym nie ma miejsca na „zobaczmy, co się stanie, jeśli...". Wszystko musi działać zgodnie z regulaminem dyktującym statystyki, rankingi i ekonomię gry. Multiplayer niczym Psycho Mantis sprawił również, że gry zaczęły pamiętać nie tylko nasze decyzje fabularne, ale także zachowania systemowe: ile gramy, jak gramy, czy gramy „uczciwie". Profil gracza stał się tożsamością. A tożsamość musi być czysta, o ile chcemy współdzielić ją z innymi. W efekcie kody – nawet te nieszkodliwe, nawet używane w trybie offline – zaczęły znikać, bo multiplayer nie zostawił miejsca na półcienie. Być może właśnie tutaj jest największa strata. Wraz z odejściem kodów zniknęła też bowiem zgoda na to, że gracz może czasem chcieć zwyczajnie się pobawić. Potraktować grę jak zestaw Lego bez instrukcji.

Gdyby spojrzeć na kulturę gier wideo pod kątem ewolucji kodów, można pokusić się o konkluzję, że nie tyle zniknęły, ile przestały należeć do graczy. Z narzędzia i ciekawostki będącej w stanie urozmaicić rozgrywkę poprzez nagięcie jej reguł stały się rodzajem funkcji premium, którą aktywujemy nie poprzez wpisanie odpowiedniej kombinacji na padzie, ale przez podanie danych z karty bankowej. ⊗

eprasa.pl 572205ed35

PROPAGANDA W GRACH WIDEO



Wedle krążących w sieci szacunków filmowy „Top Gun" z 1986 r. przyczynił się do 500-proc. wzrostu liczby kandydatur do US Navy. Mimo że według oficjalnych danych skok ten był o wiele mniejszy, to kultowy dziś film z pewnością przysporzył amerykańskiej marynarce dużo dobrego PR-u. Czy gra wideo byłaby w stanie wywołać wśród odbiorców podobny efekt? W taki obrót spraw wydaje się wierzyć chociażby Pentagon, który chętnie nawiązuje współpracę z twórcami. Ceną za udostępnienie sprzętu czy konsultację bywa jednak m.in prawo do ingerowania w scenariusz. Czy to już propaganda?

TEKST: **BUCZYŃSKI**

Nie wiem, czy liczba obserwujących na Instagramie jest najlepszym wyznacznikiem rozpoznawalności danego człowieka, ale gdyby mierzyć w ten sposób popularność słów, to jestem pewien, że hasło sponsorujące dzisiejszy artykuł – propaganda – mogłoby śmiało stanąć w szranki z samym Cristiano Ronaldo (670 mln followersów). Termin zaprzątający niegdyś głowę przede wszystkim adeptów nauk społecznych i historyków zrobił w ostatnich latach zawrotną karierę, na stałe przebijając się do zbiorowej świadomości. Chyba nigdy w historii ludzkości propaganda nie była tak szeroko komentowanym zjawiskiem. Duża w tym rola niespokojnych czasów, w których obecnie żyjemy, i narastającej liczby dotyczących nas konfliktów. Eksperci zwracają uwagę, że wszyscy jesteśmy ofiarami trwającej w internecie wojny informacyjnej, której areną stały się przede wszystkim szeroko rozumiane media społecznościowe. Nie odkrywam w tym momencie Ameryki, prawda? Afera Cambridge Analytica z 2018 r. była w pewnym momencie jednym z najszerzej komentowanych wydarzeń. Myślę, że przed wgryzieniem się w temat niniejszego artykułu warto jednak nakreślić szerszy kontekst i zwrócić uwagę, że ryzyko ekspozycji na treści o charakterze propagandowym to nasza nowa codzienność. Jeszcze kilka czy kilkanaście lat temu każdy z nas dostawał maile od nigeryjskich książąt oferujących szansę na zdobycie fortuny. Dziś do rangi pokoleniowego doświadczenia urasta fakt, że podczas przeglądania filmików na YouTubie w każdej chwili może wyświetlić nam się finansowana przez obcy MSZ reklama, której głównym celem jest wpłynięcie na naszą opinię dotyczącą bieżących wydarzeń. Sprawy nie ułatwia fakt, że światy informacji i rozrywki są splecione jak nigdy w historii, a najlepsze zasięgi buduje tzw. infotaintment, który dr hab. Adam Grzegorczyk (przez lata związany z Akademią Finansów i Biznesu Vistula) definiuje jako podawanie odbiorcom treści informacyjnych w rozrywkowej formie. Aż strach pomyśleć, jakie danie zaserwowałby opinii publicznej Joseph Goebbels, gdyby po dojściu do władzy dysponował możliwościami oferowanymi przez współczesny internet i generatywną sztuczną inteligencję. Wizje przyszłości inspirowane grą Wolfenstein: The New Order (2014) odsuńmy jednak na bok. Dziś chciałbym bowiem przede wszystkim pochylić się nad następującym pytaniem: czy gry wideo mogą stanowić skuteczny nośnik propagandy? Czy w przebogatym świecie gier wideo pojawiają się takie, których celem jest przede wszystkim zmanipulowanie odbiorcy? A może istnieje przeciwstawny biegun: tytuły mające uczulić nas na mechanizmy wpływu?

Amerykańskie dowództwo dość szybko zauważyło potencjał w dynamicznie rozwijających się w latach 90. shooterach. Pierwotnie chodziło o wsparcie procesu szkoleniowego, ale w pewnym momencie ktoś postanowił upiec dwie pieczenie na jednym ogniu i wpadł na pomysł, który w 2002 r. zmaterializował się w postaci gry America's Army. Projekt rozwijano aż do roku 2020, promując siły zbrojne i zachęcając do ich zasilenia.

Triumf woli

Śledząc publiczny dyskurs, trudno nie odnieść wrażenia, że upowszechnienie terminu „propaganda" przyniosło też jego rozwodnienie. W trakcie internetowych kłótni propagandą nazywane bywa wszystko, co stoi w sprzeczności ze światopoglądem komentującego. Z zarzutem uprawiania propagandy może się spotkać w zasadzie każdy: producent żyw-

eprasa.pl 572 ed35

Mimo że Siły Zbrojne USA nie rozwijają już stworzonej przez siebie strzelanki America's Army, to Departament Wojny (do września 2025 r. znany jako Departament Obrony) chętnie nawiązuje współpracę z twórcami gier i streamerami oraz inwestuje w e-sport, aby dbać o pozytywny PR wśród młodzieży. Budżet na te działania jest dość konkretny.

Punktem wyjścia dla fabuły przedstawiającej perspektywę Palestyńczyków na konflikt z Izraelem jest masakra w Hebronie. W 1994 r. żydowski ekstremista Baruch Goldstein wszedł do meczetu i strzelając z karabinu M-16, zabił 29 wiernych.

Stojąca za grą Ethnic Cleansing organizacja National Alliance to jeden z najbardziej wpływowych neonazistowskich ruchów w USA. Stworzone przez nią „Dzienniki Turnera", fabularyzowana instrukcja do walki z rządem, którą planowano zresztą przerobić na grę, stanowi jeden z istotnych elementów opartego na prawdziwych wydarzeniach thrillera „The Order: Ciche braterstwo" z Judem Lawem w roli głównej.

Ethnic Cleansing to tytuł, w którym jako biały supremacjonista za pomocą strzelby czyścimy świat z osób o innym kolorze skóry. Gra w momencie premiery wywołała niemałą burzę. Jeżeli oglądaliście serial „Justified" (występują w nim Timothy Olyphant, Walton Goggins), to w jednym z odcinków mogliście zobaczyć tytuł w ruchu, ponieważ grał w niego jeden z bohaterów – neonazista.

ności, lekarz, klimatolog czy klękający przed rozpoczęciem meczu piłkarz. W tym sensie propaganda dawno już opuściła polityczne salony, wkradając się coraz śmielej w każdą dziedzinę naszego życia. Decyzja o zaliczeniu danej treści czy opinii w poczet działań propagandowych często zależy od światopoglądu odbiorcy. Jeśli oglądaliście film „Strażnicy" (2009), to kojarzycie zapewne przedstawioną w nim scenę testu Hermanna Rorschacha, w trakcie którego kondycja psychiczna jednego z bohaterów oceniana jest na podstawie skojarzeń z abstrakcyjnymi rysunkami. Kto wie, czy obecnie nie dałoby się wywnioskować poglądów danego internauty, prosząc go o podanie skojarzeń z hasłem „propaganda". Skoro mamy więc do czynienia ze słowem wytrychem, w pierwszej kolejności warto postarać się o definicyjną klarowność.

Współcześnie termin „propaganda" ma znaczenie jednoznacznie negatywne i kojarzy się z półprawdami, kłamstwami i przeinaczaniem faktów. W „Słowniku terminów i definicji NATO" znajdziemy następującą definicję: „informacje, szczególnie te o charakterze tendencyjnym lub wprowadzające w błąd, wykorzystywane w celach politycznych lub do promowania poglądów". Co ciekawe, propaganda jako zjawisko powstała w XIX w. i pierwotnie związana była przede wszystkim z walką wyborczą w ramach systemu demokratycznego i upowszechnianiem się prawa wyborczego. Zanim więc propaganda stała się synonimem prania mózgu, mianem tym określano przede wszystkim raczkujący wówczas PR, marketing polityczny i agitację. Jednoznacznie negatywne skojarzenia „zawdzięczamy" przede wszystkim działalności XX-wiecznych reżimów totalitarnych, które w kwestii manipulowania opinią publiczną wprowadziły swoistą „nową jakość". Manipulacyjny potencjał kultury dostrzeżono dość wcześnie, chętnie nawiązując współpracę z artystami. Dość powiedzieć, że za jedno z najwybitniejszych dzieł propagandowych w historii do dziś uchodzi nie zmanipulowane wydanie dziennika telewizyjnego albo wydanie gazety, ale niemiecki film dokumentalny „Triumf woli" z 1934 r. Za reżyserię odpowiadała Leni Riefenstahl, tancerka i aktorka, która swego czasu rywalizowała o role z samą Marlene Dietrich. Potępiając propagandę, warto pamiętać jednak także o jej neutralnych korzeniach: kluczowy jest tutaj kontekst oraz cel. Propaganda może stanowić po prostu narzędzie w rękach zaatakowanego państwa, które próbuje podnieść morale panikującej ludności i walczących żołnierzy. W momencie ataku hitlerowskich Niemiec na Polskę do życia powołano Ministerstwo Informacji i Propagandy właśnie. Tyczy się to również czasów pokoju. Czeski historyk Zeman Zbynek wyróżniał kilka rodzajów propagandy: białą (zamiary i źródło są jawne), szarą (nieujawnione intencje i źródło) oraz czarną (nadawca podszywa się pod podmiot, który chce oczernić).

Na zakończenie tej części tekstu chciałbym wprowadzić dość istotny termin. Mimo że dziś propaganda straciła swoje pierwotne znaczenie (szerzenie, krzewienie, popularyzowanie), to swój wyraz znajduje w słówku „propagowanie". Nie odmawiajmy artystom prawa do zawierania preferowanego przekazu. Większość dzieł zawiera przecież jakąś uniwersalną prawdę o życiu, do której stara się nas przekonać.

eprasa.pl 572205ed05

Intifada

Nie od dziś wiadomo, że rzeczywiste konflikty zbrojne stanowią wdzięczną kanwę dla gier wideo. Nie sposób policzyć tytułów osadzonych w czasach II wojny światowej, ale swojej elektronicznej reprezentacji w mniejszym lub większym stopniu doczekała się cała masa znanych z historii konfliktów: od Cesarstwa Rzymskiego, przez podboje Napoleona, aż po współczesną wojnę z terroryzmem. A co z wojną w południowym Libanie z lat 1985–2000? Słyszeliście o niej? Jeśli nie, to być może dlatego, że w Wasze ręce nigdy nie trafiła tocząca się w trakcie tego konfliktu gra Special Forces (2003). Nie ma w tym zresztą nic dziwnego, ponieważ mowa o tytule stworzonym przez Hezbollah. Przypomnijmy, że ta libańska partia polityczna przez wiele krajów na świecie uznawana jest za organizację terrorystyczną. W latach 1985–2000 Hezbollah oraz szereg sojuszniczych organizacji walczyły o wyzwolenie Libanu spod wpływu Izraela. Wojna zakończyła się zwycięstwem Hezbollahu, który na fali wznoszącej postanowił przypieczętować sukces... stworzeniem gry wideo. Prace zlecono libańskiej firmie Hadeel, ale nad kierunkiem prac czuwali osobiście członkowie partii. Tytuł okazał się prostym i dość krótkim FPS-em, w którym gracz walczył z izraelską armią. Ambicją Hezbollahu nie było jednak stworzenie materiału na grę roku, tylko szybka kapitalizacja sukcesu i ukazanie Araba w roli pozytywnego bohatera. Z towarzyszących premierze wypowiedzi polityków dało się wyczytać, że gra miała stanowić swoisty wentyl bezpieczeństwa dla zmęczonej konfliktem ludności. Poziom treningowy zdobiły podobizny rzeczywistych przywódców Izraela, m.in. ówczesnego premiera Ariela Szarona, którego obsadzono w ramach tarczy treningowej. Tło fabularne nie było szczególnie rozbudowane, ale mocno zaakcentowano w nim męczeństwo poległych członków Hezbollahu. Grę dystrybuowano głównie w państwach arabskich i rozeszła się w liczbie kilkudziesięciu tysięcy kopii, po latach doczekując się zresztą sequela.

Special Forces nie było szczególnie udaną produkcją, ale jej niewątpliwym sukcesem stało się wywołanie dyskusji na Zachodzie. Pomogli w tym zresztą izraelscy politycy, którzy wszelkimi kanałami wyrażali oburzenie, przedstawiając grę jako narzędzie islamskiej propagandy. Ciekawie powstanie gry komentował Alexander Galloway z New York University. Poza analizą stosowanej w niej symboliki (proislamskiej) badacz pokusił się o porównanie Special Forces do... America's Army. Tak się bowiem składa, że amerykańska armia była w tamtym czasie świeżo po swojej sieciowej strzelance. America's Army wymyślono jako 3 w 1: reklamę rodzimych sił zbrojnych, platformę treningową i narzędzie rekrutacyjne. Tytułowi w ciągu kilkunastu lat działania udało się zresztą przyciągnąć wcale niemałą liczbę użytkowników – 40 mln. W trakcie rozgrywki gracze, poza możliwością pobawienia się najnowszym sprzętem na wyposażeniu wojska, mimochodem zapoznawani byli też z kluczowymi dla amerykańskiej armii wartościami. Przyznacie, że skojarzenia ze Special Forces wydają się uzasadnione, prawda? Inne były oczywiście budżet, założenia i prezentowana perspektywa, ale coś jest na rzeczy. Warto zresztą zauważyć, że Special Forces nie było jedyną grą prezentującą arabską perspektywę na bliskowschodnie konflikty. Wspomnieć należy chociażby o osadzonych w czasach palestyńskich buntów grach Under Ash oraz Under Siege.

Omawiane wyżej tytuły nosiły znamiona propagandy w tym sensie, że przedstawiały subiektywną perspektywę na rzeczywisty konflikt albo ukazywały w korzystnym świetle daną armię. Świat trochę się od tego czasu zmienił, ale ciągle możemy trafić na podobne pomysły. Za przykład weźmy wydaną z błogosławieństwem tamtejszej armii rosyjską grę Squad 22: ZOV. Nikt raczej nie będzie miał wątpliwości co do konfliktu, którego dotyczy. W trakcie szeregu dostępnych za darmo taktycznych misji oferuje nam się nie tylko możliwość zdobycia Mariupola, ale także zapoznania z notkami biograficznymi członków naszego oddziału (wiedzieliście, że Rosjanie kochają poezję i koty, a Ukraińcy bez powodu wyznaczają nagrodę za ich głowy?). Gdyby nam się spodobało i pragnęlibyśmy dalszych wrażeń, dodatkowe misje dostępne są w ramach płatnych DLC, m.in. Donbas spring. Recenzje na Steamie tytuł ma mieszane (polecam sprawdzić, ciekawe doświadczenie), a liczbę graczy szacuje się na kilkanaście tysięcy. Nie jest to oczywiście pierwsza rosyjska inwestycja w gry pomyślane jako narzędzie propagandy. W 2022 r. sporo zamieszania narobiła strategiczna gra African Dawn obliczona na rozbudzenie kolonialnych resentymentów.

POZIOM TRENINGOWY ZDOBIŁY PODOBIZNY RZECZYWISTYCH PRZYWÓDCÓW IZRAELA

Dla wytchnienia przywołajmy przykład Not for Broadcast. Gry mogą być nie tylko nośnikiem propagandy, ale też w satyrycznym tonie ukazywać jej mechanizmy.

Siła narodu

Jeżeli wśród oferowanych na starcie gry bohaterów do wyboru znajduje się członek Ku Klux Klanu, skinhead-neonazista albo biały Aryjczyk, to mamy do czynienia z dość specyficzną produkcją. Ta ostatnia postać wzorowana była zresztą na Timothym McVeighu, który w 1994 r. podłożył bombę pod jednym z federalnych budynków w Oklahoma City. W wyniku wybuchu śmierć poniosło co najmniej 167 osób, a blisko 690 odniosło rany. O jakiej grze mowa? O Ethnic Cleansing: The Game, którą w 2002 r. wypuściła organizacja białych supremacjonistów znana jako National Alliance. Nie chodzi jednak o zbieraninę marginalnych radykałów, ale jedną z najbardziej wpływowych grup neonazistowskich w historii USA. Członkom National Alliance na przestrzeni kilkudziesięciu lat istnienia udało się stworzyć cały ekosystem powiązanych ze sobą biznesów, wydawnictw i narzędzi wpływu. Ethnic Cleansing, niskiej jakości shooter FPS, był więc szerszym elementem większej układanki. Zadanie gracza sprowadzało się po prostu do eksterminowania stereotypowo przedstawionej ludności czarnoskórej (w trakcie zgonu wydają małpie odgłosy), Latynosów czy Żydów. Ścieżka dźwiękowa również jest spe-

eprasa.pl 572205ed35

cyficzna – biały rock pełen rasistowskich tekstów. Dla podbicia kontrowersji premierę zaplanowano na obchodzony co roku Dzień Martina Luthera Kinga. Premierę gry trudno nazwać sukcesem, a część sympatyków ruchu neonazistowskiego w USA zarzucała twórcom szkodzenie wspólnej sprawie poprzez dosypywanie paliwa liberalnym mediom. Co ciekawe, planowano całą serię tego typu produktów. Bezpośrednią kontynuację pomyślano jako adaptację popularnej wśród neonazistów książki „Dzienniki Turnera", napisanej zresztą przez przywódcę National Alliance. Kolejne gry z serii nigdy się jednak nie ukazały.

Kłamstwo państwowe

Skoro wiemy już, że propagandowe gry istnieją, to warto również zastanowić się nad ich skutecznością. Tematowi przyjrzał się znany w Polsce fact-checkingowy portal Demagog, który porozmawiał na ten temat z projektantką gier Alisą Gurską (obecnie GSC Game World). Artystka zauważyła, że na propagandowy przekaz szczególnie narażona jest młoda publiczność, która zazwyczaj stroni od politycznych treści. Ponieważ stereotypowo gry nie są postrzegane jako narzędzie politycznej walki, czujność odbiorców jest zdecydowanie mniejsza. Ciekawe światło na sprawę rzuca najnowsza strategia amerykańskiej armii – oficerowie dostrzegli, że uwaga młodych osób, które w przyszłości można by zwerbować,

Rosjanie nie gęsi i swoją propagandową grę mają – Squad 22: ZOV. Do sprawdzenia na Steamie.

przeniosła się do gier-usług i wieloosobowych. Armia stara się więc inwestować w e-sport, wzmacniając obecność w sieci. Na młodym człowieku partyjka z weteranem w Call of Duty może wywrzeć większe wrażenie niż niejedno standardowe narzędzie propagandy.

Większość produkcji, które wymieniłem w tekście, poza byciem narzędziem politycznego wpływu łączy fakt, być może z wyjątkiem America's Army, że były niskiej jakości. Co więcej, ich adresatami byli przede wszystkim już przekonane osoby, najczęściej członkowie określonej zbiorowości. Trudno wyobrazić sobie sytuację, aby mieszkający w Polsce młody Ukrainiec odpalił Squad 22: ZOV, pograł godzinkę i uznał, że Rosjanie mają w tym konflikcie rację. Ilość informacji docierająca innymi kanałami jest tak duża, że prostacki przekaz poniósłby porażkę. Tak samo zresztą byłoby w przypadku grającego w Under Siege czy Special Forces mieszkańca Izraela, który raczej nie wstąpiłby następnego dnia do Hezbollahu. Wydaje się, że propagandowe gry lub po prostu treści rozrywkowe mogą zadziałać głównie na osoby sprzyjające danej sprawie, utwierdzając je w słuszności przekonań. W tym kontekście produkt rozrywkowy może zwiększyć radykalizację, ale raczej jej nie zainicjuje.

W ramach kompozycyjnej pętli chciałbym stanąć na chwilę obok propagandowego pociągu i powrócić do przywołanego już w artykule terminu „propagowanie". Kultura popularna bez wątpienia stanowi nośnik przekazów, które mają nas do czegoś zachęcić. Częsta ekspozycja na dany bodziec co do zasady zwiększa naszą tolerancję. Wśród nieprzychylnych Hollywood komentatorów da się usłyszeć, że Los Angeles jest tak naprawdę zapleczem amerykańskiej armii. Zastanawialiście się kiedyś, skąd tak mocne proamerykańskie nastroje wśród Polaków? Czy pewnej roli nie odegrała w tym fascynacja amerykańskim kinem? Kultura i rozrywka stanowią narzędzie soft power i nie muszą walić nas w głowę prostackim przekazem. Kiedy ostatnio znajomi poprosili mnie o film do polecenia, znalezienie czegoś nieamerykańskiego przyszło mi z trudnością. Czy rozrywka może stanowić narzędzie wpływu? Z pewnością. Czy w grach wideo głównego nurtu mamy do czynienia z propagandą? Tutaj sprawa jest zdecydowanie bardziej zniuansowana.

Historię piszą zwycięzcy

Na deser zostawiłem gry, w których ich twórcy z różnych powodów postanowili umieścić propagandę. Nie po to jednak, by nas do czegoś w ten sposób przekonać, ale raczej skłonić do refleksji nad mechanizmami manipulacji czy uwiarygodnić świat przedstawiony. Pierwszą wartą uwagi produkcją tego typu jest Not for Broadcast (2020), w której wcielamy się w pracownika propagandowej stacji telewizyjnej i własnoręcznie tworzymy zmanipulowane materiały. Ton gry jest dość humorystyczny, chodzi o satyrę. W Red Faction: Guerilla (2009), w którym walczymy z organizacją uciskającą marsjańskich kolonistów, jesteśmy mimowolnym odbiorcą propagandy na plakatach czy billboardach. Niszczenie tego typu materiałów jest przez grę nagradzane. Propagandowe treści na ogół często możemy spotkać w produkcjach, w których do czynienia mamy z dystopią/utopią/postapokalipsą. Wyjątkowo sugestywny obraz tego typu oglądaliśmy chociażby w grach z serii BioShock czy Fallout. Myślę, że najlepszym dowodem na szczególną rolę propagandy w życiu społecznym są nie tyle propagandowe produkcje, ile raczej częstotliwość jej portretowania. ⊗

eprasa.pl 572205ed35

PORTRETOWANIE SZTUKI

PISAĆ D-PADEM, MALOWAĆ ANALOGIEM

Gry wideo latami cierpiały na kompleks rynku zabawkarskiego. Im więcej pojawiało się głosów o „głupiej rozrywce", która w dodatku jest „źródłem agresji", tym częściej druga strona – nazwijmy ją naszą – przekonywała, że przecież „gry to sztuka". Dzisiejszy wysoki status branży udowadnia, że wałkowanie tego wątku miało sens, jednak dwie dekady temu próby szerszej dyskusji o artyzmie cyfrowych światów przypominały gmeranie kluczem przy drzwiach bez zamka.

TEKST: ADAMUS

Rzecz w tym, że definicje sztuki, a tych jest niemało, często są przestarzałe już w chwili określania ich ram, ponieważ opierają się na analizie przeszłości. Każda epoka inaczej pojmowała, co sztuką jest, a co nie, w każdej pojawiały się teksty czy całe media, które rozgraniczenia te rozrywały na strzępy. Znaczenie terminu „sztuka" nie jest statyczne, ciągle ewoluuje w wyniku kulturowych trzęsień ziemi (przy równoczesnym zdziwieniu akademików faktem, że wstrząsy owe cały czas po sobie następują). Najbardziej demokratyczna wydaje się definicja nominatywna, którą postulował Maurice Mandelbaum. Zakłada ona, że najważniejsza jest intencja kreatora. Jeżeli robię coś z myślą o tworzeniu sztuki, sztukę tworzę. Czy wartościową, to już inna bajka.

I tak profesorowie oraz publicyści drapali się po głowach, pisali artykuły, prowadzili wykłady. Zastanawiali się: jest w tych grach artyzm, czy też artyzmu w nich nie ma? A same gry średnio zainteresowane, co tam mądre głowy uradziły, rozwijały się, puchły, zdobywały teren. Nawet nie zauważyliśmy, kiedy pytanie „co świat sztuki sądzi o grach?" zaczęło budzić lekkie zażenowanie, a o wiele ciekawszym okazało się zagadnienie „co gry wideo sądzą o sztuce?". A konkretniej: z jakich mechanik korzystają, próbując oddać proces malowania, komponowania, pisania poezji; jak wykorzystują współczesną technologię w imitacji pędzla, pióra, struny?

Nie chcę się skupiać w tym artykule na artyście w roli protagonisty. To częsty i wygodny zabieg, który pozwala zmieścić w jednym słowie cały komplet stereotypów i tropów pomocnych podczas konstruowania rozgrywki – bohater taki jest inteligentny, myśli nieszablonowo, wychodzi poza schemat. Jednocześnie cechuje go wrażliwość i skłonność do introspekcji. Trochę na uboczu, sam przeciwko światu. W dodatku szeroko rozumiany artyzm – czy jako element narracyjny, czy zabieg formalny – to często „karta joker", recenzencka kocimiętka, pożywka dla okienek z zaletami. I od razu uprzedzę zarzuty – nie, nie dopatruję się tu cynizmu ze strony deweloperów. A przynajmniej nie zawsze.

Splatoon, tytuł będący wariacją na temat klasycznej, sieciowej strzelanki, zdobywał punkty za pomysł z wykorzystaniem malowania w sferze wizualnej (te żywe kolory!) i – co chyba ważniejsze – gameplayowej.

eprasa.pl 572205ed35

Disney Epic Mickey łączyło lanie farby z klasyczną koncepcją platformówki, czyniąc ze skakania i rozwiązywania łamigłówek metaforę sztuki zdolnej transformować rzeczywistość. Okami kierunkiem artystycznym, który nawiązywał do japońskich drzeworytów, spajało opowieść, pomysł na rozgrywkę oraz oprawę. Podobną filozofią kierował się mały, uroczy indyczek – Chicory: A Colorful Tale. O każdym z powyższych doświadczeń można napisać doktorat, nas jednak interesować będą kwestie mechaniczne. Nie „co", ale „w jaki sposób". Każda koncepcja wykraczająca poza proste „wciśnij X, by namalować/zagrać/stworzyć".

Obraz w ramie ekranu

Gry wideo to nieco schizofreniczne medium. Z jednej strony oryginalne (z racji interaktywności wykorzystuje nowatorskie narzędzia narracyjne), z drugiej zdaje się konglomeratem rozwiązań estetycznych wypracowanych już dawno temu przez starsze muzy. Cyfrowa branża tworzy własne sposoby opowiadania (innowacyjność), mieszając inspiracje (odtwórczość). Niejednokrotnie posługuje się remediacją – narzędziem szalenie ważnym w kontekście sposobu prezentacji innych form sztuki.

Remediacja to w dużym uproszczeniu przeniesienie zasad działania jednego medium do innego (np. gra sportowa, która imituje telewizyjną transmisję). Zabieg ten wiąże się z koniecznością narzucenia przenoszonemu środowisku innych zasad – mamy wszak nowy interfejs, narzędzia obsługi etc. Oddając na przykład w grze czynność, jaką będzie malowanie obrazu, musimy podmienić pędzel na kontroler, płótno na ekran itp. To trudny proces, a deweloperzy prześcigają się w pomysłach, jak sprawić, by w ich produkcjach prezentowany akt twórczy był angażujący mechanicznie.

W Ghost of Yotei sztuka jest czymś więcej niż kolejnym tematycznym motywem. Przenika całe doświadczenie, buduje jego nieco odrealniony, poetycki klimat. Bohaterka między podbijaniem kolejnych obozów może na przykład uspokoić zszargane nerwy, malując sumi-e, obrazy w monochromatycznym stylu, wykonywane na ogół czarnym tuszem. Gracz maże palcem po panelu dotykowym kontrolera i z przerywanych linii tworzy malunek. Mimo że trzeba pochwalić fakt wykorzystana współczesnej technologii, to razić może wyraźny rozdźwięk między doświadczeniem postaci a odbiorcy (słynny dysonans ludonarracyjny). Atsu tworzy, my odtwarzamy. Atsu skupia się na otoczeniu, my na kreskach. Umiejętności Atsu wymagały lat ćwiczeń, nasze (czyli rysowanie szlaczków) trenuje się w przedszkolu.

Sumi-e, choć piękne, okazują się gameplayową wydmuszką. Zamiast tworzyć, rysujemy po liniach. Cieszy natomiast wykorzystanie możliwości kontrolera.

Detroit: Become Human wpada w pułapkę odtwórczego podejścia do przedstawiania aktu twórczego. Gra sugeruje, że sztuka potrafi zmienić perspektywę na świat, jest aktem głęboko ludzkim. Jednocześnie scena malowania wymaga od nas bezrefleksyjnego wykonywania sugerowanych na ekranie ruchów.

Na drugim końcu koncepcyjnego kija stoi Concrete Genie – mała, terapeutyczna produkcja. Tu nastawienie na kreatywność zdaje się dla tytułu fundamentalne. „Mam nadzieję, że wysiłek, jaki włożyliśmy w mechanikę malowania, sprawi, że dorosły po raz pierwszy od lat przypomni sobie, jak to było rysować. Nawet jeśli to rysowanie oznaczało mazanie palcami po stole czy szkicowanie na ostatniej stronie zeszytu", mówił w wywiadzie dla Newsweeka Jeff Sangalli, dyrektor artystyczny. Dla studia ważna była

eprasa.pl 572205ed35

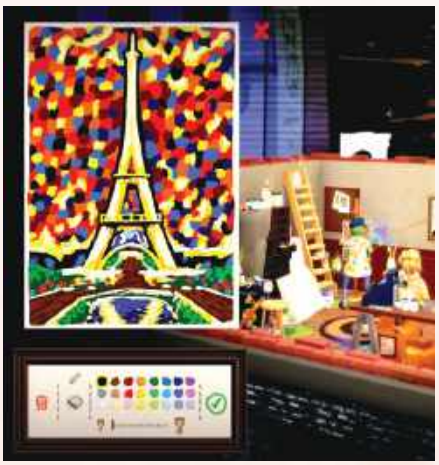
swoboda ekspresji, stąd mnogość proponowanych graczowi narzędzi. Sterować można żyroskopem, gałką analogową bądź „różdżkami". Sprzęt miał być przedłużeniem wyobraźni, a nie przeszkodą dla kreatywności. Mechanika przypomina zabawę modyfikowalnymi wlepkami (szablonami?) i pozwala na stworzenie pięknych – nie bójmy się tego słowa – dzieł.

Samo zamalowywanie szarej, betonowej dżungli potraktowano symbolicznie (sztuka pozwala rozświetlić i ożywić świat, poradzić sobie z indywidualnym i globalnym kryzysem), więc nie powinno dziwić, że stanowi ono centralny punkt rozgrywki. Narzędzia związane z kreatywnym upiększaniem miejsca akcji należało dopieścić w najmniejszym szczególe. Iterowano do skutku. „Mechanika, którą teraz widzicie, to trzecia wersja. Próbowaliśmy od nowa, od nowa i od nowa (...). Chodziło nam o tę dostępność, która sprawia, że każdy może poczuć się jak artysta. Dopiero wtedy czuje się związek z obrazem. W chwili gdy kliknęło, gdy sprawiliśmy, że gracz przejmował się tym, co namalował, otworzyły się przed nami drzwi do tematycznej i narracyjnej ekspresji". Wydaje się, że najprostszą drogą do zasymulowania aktu twórczego jest... pozwolenie graczowi tworzyć, czyli poszukiwać, popełniać błędy, doskonalić się.

Concrete Genie inspirowało się indyjską sztuką uliczną oraz stareńkim Jet Set Radio. Wspominam o tytule Segi nieprzypadkowo, bo związane z nim będą inne interesujące nas gry: Bomb Rush Cyberfunk (duchowy spadkobierca) oraz InFamous: Second Son (tu powołam się na pewne tematyczne pokrewieństwo). Co łączy te trzy tytuły? Street art. Systemy prezentujące nam ozdabianie płaskich powierzchni nie są wyszukane, to raczej proste minigry, jednak dobrze oddają konieczność zagęszczania ruchów podczas tagowania oraz pewien związany z pośpiechem automatyzm. W InFamous po prostu nakładamy na siebie kolejne predefiniowane szablony i malujemy je sprayem o z góry określonym kolorze – kreatywności tu niewiele, ale w zamian otrzymaliśmy dość dobre oddanie procesu. I nie ma co się zżymać na te rachityczne rozwiązania – wymienione tytuły za trzon gameplayowy obierają po prostu inne aktywności. Trudno mieć twórcom za złe niechęć do poświęcania nieskończonych środków na coś, co ma być – tylko i aż – przyjemne w użytkowaniu oraz funkcjonalne.

Na drugim biegunie znajdziemy indyki, które z procesu twórczego uczyniły fundament zabawy. Such Art to kreatywna piaskownica, cyfrowe płótno. Jest rok 2130, a my w roli ekscentrycznego artysty... tworzymy. Wszystkim i wszędzie. Deweloperzy zachwalają swój tytuł słowami: „Przeobraź świat dookoła ciebie w jedno ogromne płótno i zrób z nim, co tylko sobie życzysz – dodaj trochę czerwieni do tej ponurej ściany, wylej farbę na podłogę i nazwij to abstrakcyjnym ekspresjonizmem (...). Malowanie w Such Art działa zupełnie jak w prawdziwym życiu, ale bez związanych z nim wad". Opis sugeruje lekką satyrę, ale dobrze oddaje prostą prawdę: choć narzędzia mogą z biegiem czasu ewoluować, to fakt, że twórcza jednostka wszędzie znajdzie sobie płótno, pozostaje stały.

A skoro już o satyrze mowa. Passpartout: The Starving Artist (passe-partout z fr. oznacza ramę na prace malarskie) to niszowy tytuł o twórcy, który pędzlem próbuje zarobić na chleb. A właściwie na bagietki. No i na wino, bo muzom też się coś od życia należy. W grze otrzymujemy proste narzędzia rodem ze starych wersji Painta i zaczynamy podbijać świat sztuki. Na początku każdy rysuje wiadomo co, ale ci bardziej zawzięci szybko odkrywają, że za pomocą niewielkiej liczby środków da się stworzyć naprawdę interesujące prace. Wytwory naszej wyobraźni ocenia (i, co kluczowe, wycenia) prosty algorytm, który można dość szybko rozgryźć. Prawdziwy sens gra skrywa kilka warstw pod zabawą w ulicznego Van Gogha. Passpartout poprzez implementację prostej ekonomii otwiera się na interpretację mechanik jako metafory artystycznych dylematów. Tu „czas" naprawdę oznacza „pieniądz". Szybko orientujemy się, że chorobliwy perfekcjonizm wiąże się z koniecznością ślęczenia nad każdym z pikseli, czego nie wynagradza niewielki finansowy naddatek. A jeść trzeba. Bardziej opłaca się trzaskanie wtórnych bohomazów dla mniej wybrednej klienteli. W swojej recenzji Matt S. z serwisu Digitally Downloaded zauważa: „Fakt, że można zrobić lepszą karierę, tworząc gorsze jakościowo dzieła, jest krytycznym komentarzem na temat wpływu mechanizmów kapitalistycznych na proces artystyczny. Dlatego też Passpartout pod swoim głupkowatym humorem i jawną zachętą do rysowania sprośnej anatomii z pewnością ma jedną czy dwie naprawdę kąśliwe rzeczy do powiedzenia". Klepanie bliźniaczych koncepcyjnie prac daje zarobek, ale i potrafi znużyć, co także można traktować jako metakomentarz – świat sztuki okazuje się tylko mirażem



Passpartout: The Starving Artist to w równym stopniu gra o malowaniu, co komentarz na temat pozycji sztuki w omotanym kapitalistyczną pajęczyną świecie.

Concrete Genie pozwala za pomocą relatywnie nieskomplikowanych narzędzi osiągać spektakularne efekty.

eprasa.pl 572205ed35

Koło akordów to fenomenalny system. Twórcy zamiast zaserwować kolejną wariację na temat gry rytmicznej, postawili na autorskie rozwiązanie, które nie stało w sprzeczności z atmosferą tytułu.

SUCKER PUNCH PRZEDSTAWIŁO „POWIERZCHOWNĄ I POPULISTYCZNĄ" WIZJĘ JAPOŃSKIEJ POEZJI

dla zblazowanych egocentryków, a jednostka twórcza prędzej niż później czuje wypalenie, odpuszcza, znika.

Jak się okazuje, tą „jednostką twórczą" może być w zasadzie... każdy gracz. W 1980 r. pisarz i futurysta Alvin Toffler zaproponował termin „prosument". To zbitka słów „producent" i „konsument", która oznacza kogoś, kto poznając kulturę, wytwarza ją. A gracz jest prosumentem na wielu poziomach. Obcując z jakimś tytułem, zawsze wykonujemy czynności nieco inne niż reszta odbiorców, więc kreujemy (swój styl chociażby). Dodatkowo masa tytułów takich jak Minecraft czy Roblox zachęca do dzielenia się swoimi tworami ze społecznością. Nawet gry wyścigowe (Forza Horizon, The Crew: Motorfest) mają wszyte w interfejs opcje pozwalające pobrać z marszu malowania innych graczy. Ba, mała, przytulna gierka Sticky Business, traktująca o tworzeniu i sprzedawaniu stworzonych przez siebie naklejek, zawiera wpisaną w kod gry integrację z Twitchem, co pozwala widzom stać się klientami gracza i konfigurować zamówienia.

Zagraj (w) to raz jeszcze, Sam

Odwzorowanie gry na instrumencie nie sprawiło pionierom tworzącym tytuły muzyczne zbyt wielu problemów. Przez lata rekordy popularności biły wszelakie urządzenia peryferyjne, a po pokoju przeciętnego gracza z początku milenium walały się plastikowe gitary, bongosy czy inne talerze do miksowania. Granie na wiośle i granie w granie na wiośle łączył rytm i wymagające refleksu manualne operacje. Wystarczyło przenieść z grubsza ruch znany z drewnianego instrumentu na jego plastikową imitację i gotowe. Do dziś gry symulujące estradowe szaleństwa korzystają z prostych systemów QTE, by wspomnieć choćby LOUD: My Road to Fame czy fantastyczne Goodbye Volcano High.

Termin „prosument" określa osobę, która konsumując, tworzy. Sticky Business pozwala dzięki integracji z Twitchem wyjść poza strukturę samej gry. Bawiąc się, kreujemy i udostępniamy treści.

Pamiętajmy, że cały czas analizujemy proces odtwarzania wcześniej napisanego utworu, rzemieślnicze wykonywanie nutowego zapisu. O ile prawdziwy instrument pozwala na interpretację, o tyle już w grach wideo raczej próżno szukać tego typu głębi – trudno, żeby systemy oceniające nasze starania i premiujące perfekcyjny wykon pozwalały na uzupełnienie występu o emocjonalny ładunek. Jak zatem wygląda relacja gier z procesem komponowania?

Doświadczeń pozwalających pobawić się w tworzenie własnych muzycznych treści nie ma zbyt wiele. Choć to właściwie nieprawda – istnieje mnóstwo aplikacji, które to umożliwiają, tyle że nie są one grami sensu stricto. Czymś na przecięciu edytora muzyki i gry jest na przykład Incredibox, tytuł, w którym zbieramy grupę beatboxerów i bawimy się dźwiękiem. Graficzna fasada jest tu jednak tylko wizualną nakładką na próbę zasymulowania prostej konsolety. Polecam zerknąć na YouTube'a i przekonać się, jakie cuda potrafią tworzyć co bardziej kreatywne jednostki. Chyba że ktoś czuje się na siłach, by wypróbować darmową, dostępną online, okrojoną wersję.

Warta szerszego omówienia jest mechanika gry na gitarze zaimplementowana w The Last of Us: Part II. Wywraca ona stolik i zrywa z całą, mającą kilka dekad na karku tradycją przenoszenia instrumentów szarpanych na ekrany domowych telewizorów.

Przede wszystkim twórcy chcieli uniknąć pułapki związanej z plastikowymi replikami, tj. sytuacji, gdzie gracz, który wbrew sugestiom projektantów decyduje się na zabawę z padem, otrzymuje stworzony dla urządzenia peryferyjnego i bezrefleksyjnie przerzucony na kontroler system. „Spora część radości znika, gdy umieścisz te zaprojektowane dla gitar mechaniki pod przyciskami i drążkami analogowymi. Dużo trudniej jest dać czadu, kuląc się nad kontrolerem niczym wiewiórka", zauważa Grant Hoechst Jackson, projektant z Naughty Dog. Konieczne było zapomnienie o schedzie gier muzycznych, cofnięcie się o kilka kroków i ponowne, świeże spojrzenie na sam kontroler. Rytmiczne klikanie w guziory odrzucono już podczas pierwszych rozmów. „Wtedy zauważyliśmy panel dotykowy!", emocjonuje się Mark Burroughs, współprojektant systemu. „Każdy z nas jest niewątpliwie zaznajomiony z działaniem smartfonów, na których ekran dotykowy pozwala przewijać treści. To dość intuicyjna czynność. Mogliśmy

eprasa.pl 572205ed35

użyć tej akcji, czyli przesuwania palcem, by powiązać ją z brzdąkaniem na gitarze. Wydaje się, że to oczywista afordancja".

Zatrzymajmy się na moment i spróbujmy zrozumieć, dlaczego prostej minigrze (choć w tym kontekście termin „minigra" jest chyba nieco krzywdzący, to bardziej osobna mechanika) poświęcono tak wiele czasu i środków. Gitara jest dla drugiego The Last of Us szalenie ważna. I w sferze symbolicznej (bo jest metaforą więzi Ellie i Joela oraz podkreśla cenę zemsty), i fabularnej (to łącznik przeszłości z teraźniejszością), i – wreszcie – marketingowej (grę promowano m.in. poprzez występy Gustavo Santaolalli, ponadto instrument ten stanowił centralny punkt zwiastunów, a figurka dodawana do edycji kolekcjonerskiej przedstawiała brzdąkającą Ellie). Gitara jest więc jednym z elementów budujących tożsamość marki.

Najważniejsze pytanie brzmiało: czy w ogóle pozwolić graczowi bawić się w domorosłego wirtuoza? „Mogliśmy po prostu (...) uniemożliwić wejście w bezpośrednią interakcję z instrumentem, co pozwoliłoby nam kontrolować tempo i ładunek emocjonalny sceny. Gracz nie mógłby jej zaburzyć nieodpowiednim zachowaniem (...), nie byłby w stanie zrujnować piękna chwili", zauważa Grant. Sensowne w kontekście produkcji tak silnie nastawionej na filmowość i prowadzenie opowieści. Ale jest też druga strona medalu. „Oddanie graczowi kontroli nad muzyką w chwili, gdy Ellie trzyma gitarę, zanurzyłoby go głębiej niż samo słuchanie i oglądanie. Kiedy Ellie gra, przypomina sobie jedne z najmilszych chwil spędzonych z Joelem. Jeśli zrobić to dobrze, można użyć interaktywnej gitary, by skorelować emocjonalność postaci i gracza". Masz babo placek! Na co się zdecydować? Postawić na nienaganną reżyserię i kontrolę każdej klatki czy zaufać dojrzałości gracza i pozwolić mu wyrazić siebie podczas zabawy z nadzieją, że ten zamiast się wygłupiać, ulegnie nastrojowi chwili? Wybrano bramkę numer dwa.

Czymże jednak było magiczne „zrobienie tego dobrze"? Po pierwsze, żadnego QTE. Po drugie, zero czynników naciskających na utrzymanie tempa czy innych stresorów (np. nucenia przez postać, metronomu, perkusji). Po trzecie, brak oceny, punktacji, możliwości zepsucia wykonania, co cofałoby odbiorcę do poprzedniego zapisu etc. Miało być spokojnie, refleksyjnie. W końcu i gracz, i Ellie dopiero się uczyli. Wiedziano, czego nie robić. Jak w rzeźbiarstwie odłupywano nadmiar, by właściwy kształt wyłonił się sam. A kształtem tym było koło akordów. Nie jest to oczywiście autorski wynalazek projektantów. „Koncepcja koła pochodzi z teorii muzyki: mowa o kole kwintowym", tłumaczą twórcy systemu. „Może się Wam to wydawać znajomy termin, o ile macie jakieś doświadczenie muzyczne. Krótko mówiąc, koło kwintowe to narzędzie organizacji muzycznej, które umieszcza blisko siebie powiązane akordy. Główne akordy znajdują się wokół pierścienia zewnętrznego, mniej popularne – wewnątrz. Im więcej nut wspólnych, tym bliżej na kole (...). Pewnie ranię teraz tę teorię. Kluczową rzeczą, do której się ona w zasadzie sprowadza, jest fakt, że akordy blisko siebie na kole brzmią dobrze razem". W efekcie jeżeli ktoś, kto nie ma z muzyką niczego wspólnego, zechce się opisywaną mechaniką pobawić, zawsze sklei coś „słuchalnego". Magia zaczyna się, gdy jednostka dobrze wie, co robi.

Pamiętajmy, że cały system opracowywano nie po to, by stworzyć idealne cyfrowe narzędzie imitujące gitarę (co byłoby właściwie tylko sztuką dla sztuki), ale by – z poszanowaniem filozofii tytułu – oddać radość z nauki gry.

ZNACZENIE TERMINU „SZTUKA" NIE JEST STATYCZNE, CIĄGLE EWOLUUJE W WYNIKU KULTUROWYCH TRZĘSIEŃ ZIEMI

InFamous: Second Son oferuje prostą minigrę w malowanie po murach. Ta, choć nie pozwala na kreatywne szaleństwo, dobrze oddaje techniczne aspekty procesu tworzenia sztuki ulicznej.

Pad zamiast kałamarza

Doświadczeń, w których gracz ma możliwość tworzenia poezji, jest raczej niewiele. Do głowy przychodzą mi Doki Doki Literature Club! oraz Ghost of Tsushima. Drugi tytuł jest o tyle ciekawy, że w tym przypadku za efemeryczną materię wiersza bierze się studio silnie zakotwiczone w segmencie AAA. W dodatku robi to pod kuratelą potężnej korporacji – Sony. Postawmy te słowa obok siebie: poezja – korporacja. Powiedzieć, że mamy tu lekki zgrzyt, to jak nic nie powiedzieć.

Mimo to wiersze, nad którymi dłubie Jin Sakai, uważane są przez wielu graczy, w tym mnie, za najciekawszą aktywność poboczną w grze (choć gwoli ścisłości żyjący w XIII w. protagonista najpewniej tworzyłby nieco bardziej rozbudowane formy wyrazu niż haiku. Te znane były wówczas jako hokku i stanowiły raptem krótki wstęp do dłuższego tekstu).

Zaskakujące w tym kontekście mogą się wydawać słowa Jima Kaciana, pisarza i założyciela The Haiku Foundation, który w rozmowie z redakcją serwisu Kotaku dość oschle wypowiadał się na temat jakości prezentowanych w grze wierszy: „Mam nadzieję, że nie zranię Waszych uczuć, ale żaden z nich nie jest nawet bliski dobrego haiku, jeśli brać pod uwagę historię i wartość ga-

Pisanie haiku w Ghost of Tsushima to całkiem kreatywna mechanika, choć trzeba pamiętać, że same wiersze są raczej zachodnią fantazją na temat dalekowschodniej literatury.

tunku". Ba, zauważył nawet, że utwory z gry to... żadne tam haiku. „Nie odkrywają one tego, co ukryte na widoku, co oczekuje na objawienie się poprzez wiersz". Widzicie, haiku jest dosłowne, a Jin Sakai chętnie posługuje się metaforą. Interesuje go emblemat obrazu, nie zaś sam obraz. Złota świątynia w haiku to złota świątynia, budynek, żadne tam „muskające się liśćmi jesienne drzewa". W opinii Kaciana Sucker Punch stworzyło dość „powierzchowną i populistyczną" wizję japońskiej poezji. Paradoksalnie wpisuje się to w strategię dewelopera i pasuje do filozofii gry, która przecież nie jest realistycznym odwzorowaniem realiów, ale zachodnią fantazją na temat Japonii. Filtrem, który w smartfonie nazywałby się pewnie Dream of Japan, w dodatku nałożonym na i tak już zretuszowane zdjęcie. Przypuszczenie to potwierdza sam Kacian: „To nie ma nic wspólnego z haiku, to próba skapitalizowania jakiejś części samurajskiego etosu".

Ponarzekaliśmy, teraz czas na nieco mniej chłodną ocenę, bo sama mechanika pisania – choć w kontekście tej aktywności lepsze byłoby słowo „komponowania" – wiersza może się podobać. Zachowano charakterystyczną budowę utworu, tj. trzy wersy o liczbie sylab 5-7-5. Okoliczności szlifowania poszczególnych fraz też nie są przypadkowe. Przyglądamy się krajobrazowi i poprzez skupienie wzroku na elemencie otoczenia wybieramy linię tematyczną. Następnie sytuacja się powtarza, aż do napisania utworu. Nie mamy pełnej swobody twórczej, ale w jakimś sensie gra oddaje nam częściowo ster. Decydujemy o nastroju i temacie, czasami możemy spróbować wykonać stylistyczną woltę. Oczywiście wszystko w ramach zawczasu przygotowanych przez scenarzystów opcji.

Warto się także pochylić nad kontekstem, którym obudowano aktywność. Pisanie wiersza to jedna z niewielu chwil podczas rozgrywki, kiedy gra decyduje się odsunąć na bok – dosłownie i w przenośni – trójwymiarowy model protagonisty. Nie on jest tu istotny, więc przestaje stanowić centrum ekranu, wizualny punkt odniesienia. Tym, co pozostaje, jest chwila skupienia, cisza, przyroda. Niejako „wychodzimy" z postaci. Decyzja ta podkreśla, jak ważna dla Ghost of Tsushima jest przestrzeń, czyli w istocie główny bohater gry. Spokojne chwile kontemplacji oddają jej należyty hołd. Efekt lirycznych starań nie podlega tu ocenie, utwór zdaje się nagrodą samą w sobie. Za wiersz otrzymujemy co prawda elementy kosmetyczne, czyli opaski na czoło, ale nasze statystyki nie rosną. Wyraża to ideę tworzenia dla samego tworzenia. Wiersz to podziękowanie dla świata, nawet jeśli cyfrowego, za moment zachwytu.

Nie do przecenienia będzie także wartość edukacyjna, bo choć prezentowane haiku mają swoje problemy, to nieźle oddają atmosferę towarzyszącą aktowi pisania tej specyficznej liryki. „Nigdy nie odrzucamy ludzi. Nieważne, w jaki sposób dotrą do haiku", mówi Kacian i dodaje: „Jeśli [mechanika ta – dop. autora] kogoś przyciągnie, będziemy wdzięczni. Ale gracze z pewnością poczują się zaskoczeni – miejmy nadzieję, że pozytywnie – kiedy odkryją, czym tak naprawdę haiku jest".

Homo ludens

Sylwia Merchut opisała akt twórczy w sposób, który szczególnie do mnie przemawia: „Tworzenie jest jak taniec. Zaczyna się od jednego kroku, jednej myśli, ale szybko prowadzi nas w kierunku, którego nie planowaliśmy (...); wymaga przestrzeni na eksplorację, błądzenie i emocje". W podobne tony uderza Arkadiusz Danowski, malarz, artysta wizualny i muzyk. „Akt twórczy jest uważnym lepieniem samego siebie z ducha". Powyższe przemyślenia wynikają bezpośrednio z zapoczątkowanego w XIX w. zwrotu, który odseparował twórczość od rzemiosła oraz postulował indywidualizm, nowatorstwo, oryginalność.

I tu pierwsza zagwozdka, bo gry wideo, próbując w jakiś sposób zobrazować akt kreacji, muszą całą jego nieprzewidywalność zamknąć w dość ciasnej klatce mechanik, zasad, uproszczeń. Czyli co? W tył zwrot i nagle patrzymy łaskawszym okiem na antyk, w którym sztuka oznaczała podporządkowanie się normom, regułom, doskonaleniu rzemiosła? Co w takim razie z tym całym wyrażaniem siebie, z ekspresją gracza, którą postulują praktycznie wszyscy mierzący się z tematem deweloperzy? A może kluczowe będzie – idąc za Johanem Huizingą i jego koncepcją homo ludens – umiejętne oddanie za pomocą mechanik zwykłej radości związanej z aktem tworzenia. Tyle że tak rozumiana sztuka przesuwa się niebezpiecznie ku kategoriom produktu, elementu branży rozrywkowej. Ale w sumie czy to coś złego? A może nie ma jednej drogi?

Tak wiele pytań, tak mało odpowiedzi. Pozwolę sobie to wygodne, zrzucające z moich barków ciężar decyzji i pewnie nieszczególnie satysfakcjonujące zdanie uznać za puentę powyższego artykułu. ⊗

eprasa.pl 572205ed35

Po swojemu albo wcale

Są studia niezależne, zrzeszające pasjonatów i artystów, niekiedy wykładających z własnej kieszeni. Są i korpo wydające wielomilionowe blockbustery, a także firmy pomiędzy, AA, z większą swobodą działania, ale mniejszymi budżetami. I jest Vanillaware, studio należące do każdej z tych klas i mające styl, którego niepowtarzalność oraz rozpoznawalność nie ma sobie równych.

TEKST: **KUBICA**

Na czele stoi George Kamitani, charyzmatyczny twórca, a w tle jego sukcesów są: skandale, kłamstwa i rekordowa liczba bankructw. Gdy poznacie te wszystkie sploty wydarzeń, złe decyzje i pecha, sami będziecie łapać się za głowę, nie dowierzając.

Od świerszczyków do Capcomu

Dorastający w otoczeniu sztuki Kamitani od najmłodszych lat wykazywał talent do rysowania i pisania. Marzenia o byciu filmowcem porzucił, zrozumiawszy koszty zajęcia. Zamienił je na tworzenie gier, gdy zetknął się z Black Onyx, bardzo trudnym RPG-iem na NEC PC-88. Było to jego pierwsze spotkanie z gatunkiem fantasy w ogóle, co było formatywnym doświadczeniem. „W szkole średniej znajomy załatwił mi dorywczą robotę dla firmy robiącej software", wspomina. „Na moje szczęście robili też gry na NES-a". Ta nienazwana firma szukała kogoś do pixel artów. Kamitani przekonał rodziców do zakupu komputera, by „poprawić oceny z matmy", klasyk. Nie powiedział jednak, że jego głównym zajęciem będzie praca nad grami dla dorosłych, a konkretnie tworzenie ilustracji. Zajmował się portami z PC-88 na MSX-a, a w tamtych czasach nie było innej metody przenoszenia grafiki niż nałożenie przezroczystej folii na ekran oryginalnej gry, skopiowanie markerem ilustracji, a następnie przymocowanie folii do monitora drugiego sprzętu i odtworzenie na nim obrazu. „Nauczono mnie, że trik polega na trzymaniu głowy nieruchomo", śmieje się artysta. „Dzięki temu mogłem brać udział w porcie D&D Hillsfar na Famicoma. Wszystkie ilustracje są mojego autorstwa". Trwało to przez całe liceum i studia. Po ich skończeniu przeprowadził się do Osaki, gdzie aplikował do różnych firm, m.in. Nintendo. Po serii wewnętrznych egzaminów to Capcom okazał się nim najbardziej zainteresowany. Został przydzielony do zespołu samego Yoshikiego Okamoto, twórcy Street Fightera II oraz Akimana, nadwornego artysty Capcomu. Po projektach sprawdzających umiejętności w sztabie arcade (m.in. reedycji SF2 i Darkstalkers (!) Kamitani został planerem gry o wrestlingu Saturday Night Slam Masters. Była już na późnym etapie rozwoju, a tego typu tytuły wymagały wielu unikalnych animacji zawodników i chwytów. Kamitani uznał to za wyzwanie, ale był w tym tak dobry, że został od razu przydzielony do następnego projektu, D&D: Tower of Doom, dla którego stworzył logikę ataków przeciwników, grafikę i animacje. Beat 'em up stał się punktem zwrotnym jego kariery, a dla entuzjastów gatunku kultowym tytułem. „Czerwony Smok z ToD, jak i schematy rzutów SNSM to moje dzieła. Narzędzia 2D dla dalszych projektów stworzone są na podstawie tych wspaniałych doświadczeń". Po czasie uznał, że w Capcomie zrobiło się tłoczno, a ambitny Kamitani szukał swojej drogi i okazji do stworzenia własnej gry. Nie chcąc rywalizować z kolegami, których uważał za bardziej utalentowanych, odszedł z firmy.

Korona Królewny, berło wyrzutków, tron Segi

Na początku 1994 r. w głowie twórcy kiełkował pomysł na grę akcji podobną do Princess Maker 2, tytuł strategiczny/symulator z wieloma zakończeniami, w którym część planowania zostałaby przekształcona w grę akcji z elementami bijatyki. Kamitani potrzebował jednak pieniędzy i stałego źródła dochodu, więc za namową kolegi powrócił do tej samej, nienazwanej, firmy robiącej gry z fikołkami golasów! „Kolega powiedział, że teraz zajmują się poważnymi projektami i będę miał czas i kasę na dłubanie nad swoją grą". Dorabiał na fuchach dla Racjina, Sony i Atlusa. Tak powstały pierwsze linijki kodu Princess Crown. Inspirowana ilustracjami Johna Tenniela do „Alicji w Krainie Czarów", miała kipieć od bajkowych, sennych i lekko gotyckich detali. Przedstawiając grę szefostwu, usłyszał pytanie „To RPG?", na co bez namysłu odpowiedział: „Oczywiście, i to na 40 godzin!". Wierutne kłamstwo zapewniło mu zielone światło, ale też ogrom pracy. Przez prawie rok, po godzinach, zespół zmieniał cały system. Gdy prawdziwy development miał się rozpocząć, nienazwana firma zbankrutowała. Od razu pobiegli do Segi, pytając, czy da się coś zrobić. Niestety firma była w trakcie rozmów na temat połączenia z Bandai, wszystkie decyzje były wstrzymane. Na szczęście Atlus miał dobre relacje z Segą, ich maszyny purikura Print Club, czyli słynne budki do robienia zdjęć z naklejkami, rozbiły bank i na stałe weszły do kultury młodzieżowej. Atlus przejął koszty developingu i projekt został wznowiony z myślą o Sedze Saturn. Zespół Kamitaniego został wcielony do oddziału Atlus Kansai, tego od bijatyk Power Instinct. To tam zawiązała się przyjaźń między nim a scenarzystą Shigeo Komorim i programistą Takashim Nishiim. Kamitani wspomina ten czas jako „piękny, czysty chaos", a samo wydanie tej gry uznaje za istny cud. Zebrała bardzo dobre oceny, niestety została wydana pod koniec żywota Saturna, co przełożyło się na niską sprzedaż. Mimo że zespół miał pomysły na kolejną grę, zainteresowanie pozycjami 2D drastycznie spadło. Sega nie miała czasu na eksperymenty,

eprasa.pl 572205ed35

gdy ważyły się losy całego hardware'u korporacji. Atlus Kansai zostało rozwiązane, członkowie zostali przydzieleni do innych projektów, zrekrutowani przez Racjina lub zwolnieni. Kamitani był postrzegany jako winny porażki gry. Przylgnęła do niego łatka „przeklętego" – osoby, przez którą zbankrutowały dwa studia. Ta reputacja ciągnęła się za nim przez następne lata i odbiła się na jego psychice. Trafił na niepisaną czarną listę i przesądni, rywalizujący ze sobą deweloperzy ostrzegali przed pracą z nim.

Tułaczka i skórki z chleba

Kamitani, znów jako wolny strzelec, brał udział w różnych projektach jako konsultant lub artysta. Na stałe zatrudnienie otrzymał w studiu Racjin, gdzie poznał programistę Kentaro Onishiego oraz artystę Takehiro „Shigatake" Shigę. „Robiliśmy grę flight sim Jet de Go!, do której zaproponowałem randomowe eventy", wspomina Onishi. „Wiecie, pasażer choruje albo nawet porwanie i awaryjne lądowanie. Ale szefostwo powiedziało «nie»". Rozczarowani brakiem frajdy w pracy, pogrążeni w beznadziei, artyści znaleźli wspólny język: StarCraft 2. Wspólne wieczory z RTS-em stały się ich sposobem na odstresowanie. Niedługo później napisał do nich Komori. Zaproponował znajomym współpracę z Sony w Tokio w poufnych projektach. Zgodzili się. Po bezskutecznych próbach wydania gry odeszli. Co wydarzyło się za kulisami, nie wiemy. „To był trudny moment w moim życiu. W 2001 r. miałem 32 lata, byłem bezrobotny, mieszkałem z kolegą z byłej pracy (Onishim). Bywały dni, kiedy nie miałem w portfelu więcej niż 200 jenów (5 zł) i żywiliśmy się skórkami chleba". Kamitani mógł wrócić do Osaki i tam szukać pracy lub wrócić z podkulonym ogonem do rodzinnej Hiroszimy. Został w stolicy i po sprzedaniu niemal wszystkich rzeczy i tuzinie dorywczych prac udało mu się znaleźć etat w Enix. Pracowali nad MMO, gatunkiem wtedy bardzo popularnym. Projekt przeszedł szereg zmian, by końcowo nosić nazwę Fantasy Earth: Ring of Dominion. Kamitani przekonał Shigę, by dołączył. „Ściemniłem mu, że to będzie coś na kształt PC". Drużyna, teraz zwana Puraguru, do dziś wspomina, że był to najbardziej wyniszczający projekt w jej karierze. Enix miał się połączyć ze Square, a biurokracja i pośpiech nie sprzyjały kreatywności. Borykali się z ogromem obowiązków, np. Kamitani sam stworzył na potrzeby gry wszystkie tła i budynki. W pewnym momencie koncept tytułu został zupełnie zmieniony i na decydujących stanowiskach obsadzono nowe osoby. To wtedy Kamitani poznał Hitoshiego Sakimoto, kompozytora FFT czy Vagrant Story, kolejnego buntownika branży. Muzyk prędko zmienił się z kompana od kufla w przyjaciela na całe życie. Z szacunku do kolegów Puraguru zostało do premiery i team pożegnał się z SE. Zrobili to w swoim stylu: nie znamy dokładnych szczegółów, ale ponoć nie szczędzili słów, oskarżeń i inwektyw. „Nie boję się tego powiedzieć: projekt był celowo sabotowany i został nam

Jedzenie w grach Vanillaware wygląda bajecznie apetycznie. Dlaczego? „Lubię dawać, co sprawia przyjemność. Lubię jeść i lubię seksowne rzeczy". Seksapil w grach Kamitaniego to forma przerysowania, WSZYSTKO jest przejaskrawione w jakimś stopniu, by podkreślić archetyp. W tych grach każdy znajdzie coś atrakcyjnego. Jara Cię broń? Jedzenie? Krajobrazy? A może mięśnie? Furry? Pachy? Vanillaware to edukacyjny bufet, nie mów „fuj" na czyjeś „mniam".

Princess Crown (1997, Saturn) – pierwsza gra Kamitaniego, jego ukochany projekt, który wpłynął na cały jego dalszy rozwój.

Fantasy Earth (2004–2006 PC) – MMO Eniksa. Kość niezgody, dzięki której powstało Vanillaware.

eprasa.pl 572205ed35

ukradziony". Most spalony, a na zgliszcza napluto. Dlatego wrócili tam, gdzie jeszcze sobie nie nagrabili, czyli... do Atlusa.

Lody Vanilliowe

Kamitani, Onishi, Shiga, Nishii – grupa ekscentryków, teraz bogatszych o doświadczenia, wyjechała z Tokio znów do Osaki. Nazwali się Vanillaware, aby przywołać skojarzenia z „trwałą i ponadczasową popularnością smaku lodów waniliowych". Jednak ryzyko było wielkie, bo od prawie siedmiu lat nie mieli gry na koncie. Niemal na klęczkach wrócili do Hideyukiego Yokoyamy, szefa Atlusa. Przedstawili mu pomysł na Princess Crown 2, a ten... od razu ich przyjął! Zasugerował tylko, by nie robili bezpośredniego sequela, tylko duchowego następcę; by z nowymi pomysłami budowali swoją markę na nowych fundamentach, z dala od skojarzeń z porażkami. „To było genialne posunięcie. Nadal panowała opinia, że praca z nami jest niebezpieczna, a dzięki planowi mistrza Yokoyamy nikt nie wiedział, że my to my", mówił Kamitani. Tak narodziła się pierwsza gra Vanillaware, Odin Sphere. Wybór mitologii nordyckiej to laurka dla Black Onyx. Do tworzenia muzyki zostało zatrudnione oczywiście nowo powstałe Basiscape, studio Sakimoto i Iwaty. W OST dali z siebie wszystko, skoro miał to być ich pierwszy wielki, samodzielny projekt: i, o matko, jaki to jest boski soundtrack. Ponoć Sakimoto nie chciał za niego wynagrodzenia. W Vanillaware byli przekonani o napływającej fali CV, gdy ludzie dowiedzą się o rekrutacji. Jednak przez wiele miesięcy całe studio składało się z 10 osób! To mocno skomplikowało sprawy. Do tego planowano wydanie gry na Dreamcasta, ale konsola gryzła piach, więc ku przerażeniu niedoświadczonych w architekturze konsoli Sony programistów wybór padł na PS2. Onishi debugował grę jeszcze przez rok po oficjalnym zakończeniu prac! Atlus postanowił, że przesunie premierę Odin Sphere na 2007 r., przy okazji będą mieli luźniejsze okienko wydawnicze dla nadchodzącego megahitu, czyli Persony 3. Tak, OS w oczach firmy stanowił sprzedażowe zagrożenie, a stała się ona grą definiującą następne 20 lat serii. W branży nikt się temu nie dziwił, do tego stopnia, że o prawa do dystrybucji Odin Sphere na Europę i Australię zgłosił się... Square Enix. Jestem pewien, że Kamitani śmiał się do rozpuku. Gra Vanillaware jeszcze nie miała premiery, a o kolejną już bili się wydawcy. Pojedynek wygrał Nippon Ichi, ale problem polegał na tym, że Waniliowi nie dostali jeszcze wypłat za OS, więc nie mogli zapewnić jakości. Sohei Niikawa, szef NIS, machnął na to ręką i powiedział im, że jeśli wydadzą grę w 2007 r., mogą ją zrobić, jak im się żywnie podoba, a pieniędzmi mają się nie martwić. GrimGrimoire jest dzieckiem tej współpracy. Gra jest odą do StarCrafta, ukochanego przez ojców Vanillaware. Kamitani nie chciał zawieść kolegów, odbiorców i marzeń. Dlatego, by sfinalizować obie gry... wydał na nie wszystkie swoje oszczędności!

Odin Sphere (2006, PS2) – pierwsza gra studia. Na nowe konsole od 2016 r. z podtytułem Leifthrasir, co znaczy mniej więcej „miłująca życie", od mitologicznej postaci, która przetrwała Ragnarok. Poetycka nazwa, Vanillaware kilka razy przeżywała swój koniec.

„Firmie skończyły się fundusze. Pożyczyłem jej około 20 mln jenów. Był to tak wyczerpujący psychicznie czas, że kładąc się, widziałem, jak sufit się trzęsie". Obie gry sprzedały się fantastycznie, a recenzenci wystawiali niemal perfekcyjne noty. W tym samym momencie stworzyli jeszcze dla Nintendo i Dimple grę Kumatanchi. Kamitani nie tylko spłacił pożyczkę, wypłacił bonusy pracownikom, ale miał też środki na następne projekty.

Cios za ciosem, za ciosem cios

Już podczas prac nad OS Vanillaware myślało nad kolejną iteracją sequela Princess Crown. Z tego powodu połowa pracowników została oddelegowana do kolejnej gry pt. Muramasa: The Demon Blade na Wii. „Gdyby nie Marvelous, nie tylko nie wydalibyśmy tej gry, ale zapewne zamknęlibyśmy firmę", mówi Kamitani o wydawcy i współautorach, dzięki którym mogliśmy zagrać w kolejne arcydzieło. Współpraca z Marvelous szła tak dobrze, że od razu stworzono Grand Knights History. Wyklarowała się filozofia, jeśli można to tak nazwać, tworzenia gier przez Vanillaware. Co zarobią, przeznaczają na kolejny projekt. „Celem jest tworzenie gier według własnego uznania, a nie nastawianie się na zysk. To niebezpieczne, wiem (śmiech)", przyznaje szef studia. Ich produkcje to osobiste dzieła i zarazem przystępne, niemal casualowe pigułki, esencje konkretnego gatunku, stylu, archetypu. To listy miłosne, ody do popkultury. Następna gra była zwieńczeniem tej filozofii. Łącznie z problemami finansowymi!

„BYWAŁY DNI, KIEDY NIE MIAŁEM W PORTFELU WIĘCEJ NIŻ 200 JENÓW (5 ZŁ) I ŻYWILIŚMY SIĘ SKÓRKAMI CHLEBA"

Cena marzeń

Kamitani mógł stworzyć wymarzony sequel PC. Budżet opiewał na zawrotne 100 mln jenów. Od początku gra kładła nacisk na multi, jak Monster Hunter. Jako platformę docelową rozważano Xboxa i Wii, ale wybór padł na PS3 i Vitę za sprawą crossplayu. Dragon's Crown miało zostać wydane przez Ignition, ale... tak, problemy finansowe studia, spowodowane przejęciem przez Disneya, pokrzyżowały plany! Los gry wisiał na włosku, ale Atlus znów wyciągnął pomocną dłoń, a dokładnie autorzy Persony, Katsura Hashino i Yosuke Uda! Jednak, co niewiarygodne, Index Corp., firma matka Atlusa, ogłosiła bankructwo! DC zostało uratowane kosztem oszczędności twórcy i wydania Grand Knights History na Zachodzie. „To były cztery lata pełne zwrotów akcji", delikatnie ujął to szef Vanillaware. Po pierwszych materiałach promocyjnych rozpętała się zabawna i pouczająca drama. Jason

eprasa.pl 572205ed35

GrimGrimoire (2007, PS2) – szalony i niezwykle uzależniający RTS, powstały we współpracy z twórcami Disgaei. To ukłon dla ukochanego przez członków studia StarCrafta. Rozszerzony remaster OnceMore wydano w 2022 r.

Schreier, pracujący w szukającym sensacji Kotaku, skrytykował design Czarodziejki, porównując go do rysunków napalonego nastolatka. Kamitani skomentował to, dołączając obrazek trzech roznegliżowanych Krasnoludów, i dodał uszczypliwy żarcik. Niestety użył do tego translatora i sens zdania został przekręcony, za co później przepraszał. I tu twist, bo po premierze gry dziennikarz opublikował erratę, przyznając, że kontekst ma wielkie znaczenie dla estetyki DC. Panowie wymienili się wiadomościami, wyjaśniając sobie nieporozumienie i wyciągając nauczkę. Szum medialny nakręcił sprzedaż, co pozwoliło na sfinansowanie wydania wersji Pro na PS4.

Doprawdy nierozważnie ambitnie

Po Dragon's Crown Kamitani potrzebował odpoczynku. Dlatego oprócz remastera Odin Sphere: Leifthrasir na następną oryginalną grę czekaliśmy siedem lat. A skoro Waniliowi projektują wbrew rozsądkowi, to następny tytuł, 13 Sentinels: Aegis Rim, to... base-defence RTS połączony z visual novel. Mimo że tempo gry jest wolniejsze niż w poprzednich projektach, nadal jest to eksplodująca detalami rozrywka. Jej przygotowanie przebiegło zaskakująco gładko, żadnych bankructw, dram. Wpłynął na to znacznie mniejszy budżet oraz skupienie się na fabule. Kamitani określił grę jako „doprawdy nierozważnie ambitną", ale dzięki temu została obsypana nagrodami i przyjęta z uznaniem. Ich najnowszy hit, Unicorn Overlord, powstawał przez dekadę w głowie programisty Takafumiego Nomy. To było jego marzenie, a te należy spełniać pod egidą Kamitaniego, więc na tę grę wydali całe pieniądze firmy! Wszystko zwróciło się z nawiązką: Unicorn Overlord otrzymał najwyższe noty w historii studia i w ciągu sześciu miesięcy samych fizycznych kopii sprzedało się milion sztuk. Nie mogę sobie wyobrazić, jak wspaniała będzie następna gra, która pochłonie te zyski! Losy George'a Kamitaniego i jego drużyny to szalona historia o podążaniu za marzeniami wbrew trendom i przeciwnościom. Vanillaware mnie inspiruje. ⊗

Kumatanchi (2008, DS) – wreszcie zrealizowany symulator-spadkobierca Princess Maker! Stał za nim niemal w pełni Shiga. Srogo stuknięta gra.

Muramasa: The Demon Blade (2009, Wii) – gra niemal całkowicie oparta na folklorze japońskim. Specjalnie na jej potrzeby kupiono scenariusze teatru kabuki! Kamitani określa Muramasę jako „Ninja Princess". Od 2013 r. na Vicie.

Grand Knights History (2011, PSP) – niezwykły mariaż gry planszowej i taktycznego RPG-a. Niewydany poza Japonią, ale dzięki fanowskiemu tłumaczeniu można dziś spokojnie przejść po angielsku całą grę.

Dragon's Crown (2013, PS3, Vita) – jedna z moich ulubionych gier ever. Bez kitu, 10/10. Hołd dla całego fantasy kiedykolwiek powstałego, choćby dla „Monty Pythona i Świętego Graala", a w jednej wieży spotykamy Myszkę Rickey, Ucznia Czarnoksiężnika. Co krok znajdziemy easter eggi do całego dorobku Kamitaniego (choćby animacje ataków) i popkultury. Serwery online multiplayera działają do dziś, zapewne opłacane z kieszeni twórcy, w końcu to jego ulubiona gra. Wersja DC Pro od 2018 r. na PS4.

13 Sentinels: Aegis Rim (2019, PS4) – jeśli DC jest odą do fantasy, to 13SAR tym samym dla sci-fi. Znajdziecie tu „E.T.", „Terminatora" i każde mecha, jakie kiedykolwiek powstało. Gra została uznana za najlepszego reprezentanta różnych epok Japonii. Doskonały OST od Sakimoto, który wreszcie po latach mógł powrócić do electro. W 2022 r. tytuł wydano na Switcha.

Unicorn Overlord (2024, PS4/5, NS, XSX) – słusznie bezwstydnie inspirowana Ogre Battle od Yasumi Matsuno, strategia z elementami RPG. Największy sukces komercyjny Vanillaware i dla wielu, w tym dla mnie, spełnienie marzeń.

eprasa.pl 572205ed35

MUZYCZNE POTRZĄSANIE

rozmowa z Tomkiem Lipińskim z zespołu Tilt

Z założycielem, wokalistą i gitarzystą Tiltu, a ostatnio również laureatem prestiżowej nagrody Paszport Polityki 2025 w kategorii Kreator Kultury, spotkaliśmy się w Sopocie, gdzie przeniósł się z Warszawy. Mieliśmy porozmawiać o flipperach, ale wyszło szerzej. Okazją były dwa wydarzenia z drugiej połowy 2025 r. – jego 70. urodziny oraz ukazanie się pierwszego tomu autobiografii pt. „Jeszcze będzie przepięknie".

ROZMAWIAŁ:
DZIATKIEWICZ

Czym były dla Was w tamtych czasach flippery? A mówimy o latach...?
Końcówka lat 70. i przełom 70./80. To były najpopularniejsze, choć właściwie też jedyne maszyny do grania, które stały prawie wszędzie, gdzie się dało. Bo i w klubach, i bywało, że w kawiarniach itp.

Czy jakieś konkretne miejsca utkwiły Ci w pamięci?
Zaraz przy wejściu do klubu Remont stała taka maszyna.

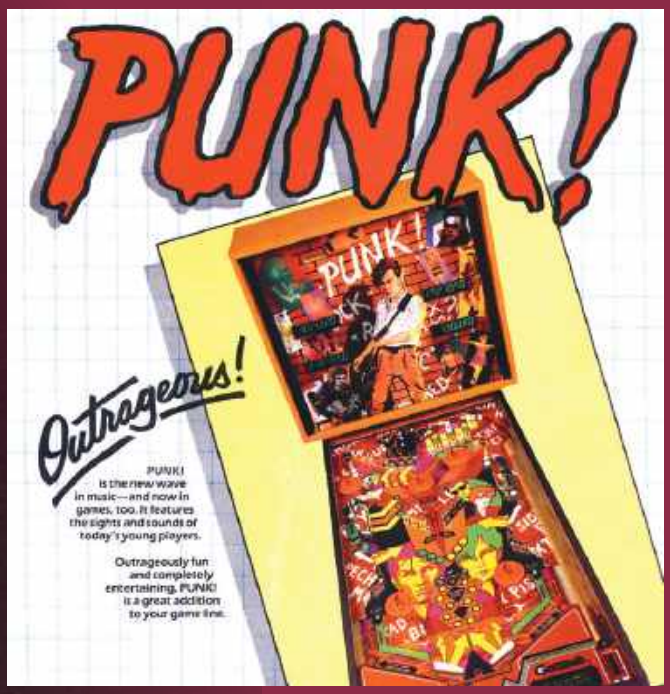
A pamiętasz, jaka konkretnie?
Nie, nie (śmiech), ale jedna z typowych. Były bardzo popularne, bo to była fajna forma rozrywki. Gdy klub był otwarty, a był otwarty przez większość dnia, to cały czas ktoś grał. Rzecz jasna głównie panowie. Oczywiście byli mistrzowie, którzy grali godzinami, bo mieli dużą sprawność, więc osiągali wysokie wyniki. Natomiast z doskoku grali wszyscy.

No tak, bo jedyne, co było porównywalne, to w niektórych miejscach bilard typu grzybek.
Bardzo rzadko, bo trzeba było mieć specjalne miejsce, gdzie by stał, i więcej tego miejsca [nie, bo grzybek jak flippery potrzebuje tylko dostępu z przodu – przyp. red.]. Taką maszynę dawało się ustawić – jak w Remoncie – między kiblem a szatnią.

Czy pamiętasz inne lokale z flipperami?
Były one stawiane, gdzie się dało. Najlepiej pamiętam Remont, bo tam chodziłem, zresztą on był w połowie drogi między moim domem a szkołą średnią. Remont stał się wylęgarnią rozmaitych zjawisk kultu-

eprasa.pl 572205ed35

Tomek z płytą, o którą go pytam. Zawiera ona pierwsze studyjne nagrania Tiltu. Wydano ją dopiero w 2022 r. Foto ŁDz.



Tematyka muzyczna pojawiała się we flipperach od zawsze np. Melody z 1948 r. Tylko właśnie jak ten czy pokazany Punk! z 1982 r., często nie były poświęcone konkretnemu wykonawcy. Inny przykład Heavy Metal Meltdown (1987), a wcześniej Disco Fever.

rowych, nawet offowych. Wtedy kluby studenckie były jedynymi miejscami, gdzie był względnie duży zakres swobody i wolności. To się wydarzyło po 1968 r., gdy władze postanowiły dać tym klubom trochę więcej luzu, a przy okazji dzięki temu obserwować, co siętam dzieje i interweniować w miarę szybko. Zaistniała w nich muzyka, której nigdzie indziej nie było, a także teatry awangardowe, zespoły taneczne i kluby dyskusyjne. W nich rozwijała się ta spontaniczna kultura. Pierwszy brytyjski zespół punkowy, jaki był w Polsce, czyli The Raincoats, w marcu 1978 r. też grał w Remoncie! W tych klubach najwięcej się działo i zarazem tam flipperów było najwięcej. W Stodole też stał.

A wiesz, że są też flippery o tematyce stricte muzycznej? W tamtych czasach np. Rolling Stones, KISS czy... Dolly Parton!
Rzeczywiście, KISS – z tym charakterystycznym liternictwem – mi się przypomina...

A później dajmy na to The Who's Tommy Pinball Wizard czy Guns N' Roses. W czasach obecnych to była już klęska urodzaju, np. Metallica czy AC/DC, zaś ostatnimi laty od Led Zeppelin po Queen, od Iron Maiden po ABBĘ... Nie cierpię tego trendu, bo to jest pójście na łatwiznę – bierzesz sobie zespół i wymyślasz: tutaj będzie trasa koncertowa, tu zaś będą kawałki itd.
I grają muzykę?

Tak. Ale co chyba ważniejsze, to niezwykły przedmiot kolekcjonerski dla fanów np. Elvisa, Aerosmith lub The Beatles, bo i takie były.
Wtedy dostęp do maszyn nie był prosty. Zawsze sprowadzono używane, zwykle wręcz przechodzone. Bo to były drogie rzeczy. Widać było, że każdy kupował to, co mógł. Planowego działania raczej w tym nie było.

A TO ŻE FLIPPERY STAŁY SIĘ CZĘŚCIĄ POPKULTURY, TO NAJLEPSZY DOWÓD, IŻ MYŚMY TĘ NAZWĘ WZIĘLI Z NICH

Raczej nie klub kupował, tylko ktoś wstawiał. A pamiętasz, czy flippery były w miarę sprawne? Wtedy był to główny mankament.
Na ogół były, bo gdyby nie, to ludzie by się buntowali. Jedyne, z czym były problemy, to oczywiście z tym słynnym tiltowaniem. A to dlatego, że czułość tego urządzenia jest kluczowa. Byli tacy, którzy ustawili je tak, że było trudno stiltować. Można było tą maszyną jeździć, miąchać, trząść. I nabijać punkty, ale wtedy ludzie się buntowali. Na ogół działały, tak jak wszystko wtedy – trochę jak cię mogę – ale działały. Miały więc pewną tolerancję, tzn. na tyle, żeby trochę można było zawalczyć tym ruchem, ale jednak tak je ustawiano, że bardzo łatwo było jednak przegiąć: pauuuu i game over! Nie byłem fanatycznym graczem, grałem trochę dorywczo, bo myśmy się głównie zajmowali muzyką i siedzieliśmy całymi godzinami w kanciapie w piwnicy Remontu, czy później w innych miejscach, i próbowaliśmy.

Czy wiedzieliście, w co należy trafiać, żeby uzyskać punkty? Bo większość wali kulką na oślep, byle odbić.
Taaaak, ale tego się człowiek oczywiście uczył, bo przy pierwszym podejściu nie było wiadomo. Jednak jak się trochę pograło, to zaczynało się rozumieć, jak wszystko działa, kiedy jest dobrze, gdzie posłać kulkę i w jaki sposób, od razu mi się przypomina ten ruch (śmiech). Niektórzy bywali w tym bardzo sprawni. A najlepszym dowodem na to, że flippery stały się częścią popkultury, jest fakt, że wzięliśmy od nich nazwę zespołu.

No więc właśnie, bo są pewne sprzeczności...
To było tak – gdy Luter (Jacek Lenartowicz) się przeniósł z Gdańska-Oliwy do Warszawy, gdy go wyrzucili ze szkoły, to przez parę miesięcy mieszkał u mnie na strychu. Przywiózł superadapter Fonomaster (prod. Unitry) i kupę świetnych płyt. I my właściwie cały czas pisaliśmy

eprasa.pl 572205ed35

piosenki. Mieliśmy podzielone role – on pisał teksty, ja je później trochę przerabiałem i dostosowywałem do muzyki, którą komponowałem. Wymyśliliśmy sobie, że w pierwszym okresie będziemy mieć angielskie teksty, co z jednej strony może się wydawać nierozsądne, bo po co śpiewać po angielsku w Polsce, jeżeli się chce coś powiedzieć, zwłaszcza wtedy. Z drugiej strony wyszliśmy z założenia, że skoro na koncertach i tak nie bardzo słychać, co ktoś śpiewa... (śmiech). W klubach nie było tak jak teraz, tylko jakieś samoróby, słowem dramat. Stąd oraz z racji tego, że na nagrania za bardzo nie mieliśmy szansy, taka decyzja. W PRL-u zasada była wtedy taka, że polscy artyści powinni śpiewać po polsku i w momencie, gdy się pojawiał zespół śpiewający po angielsku, to automatycznie znajdował się poza nawiasem radia, innych mediów i nagrań. Zatem my automatycznie stawialiśmy się poza systemem. To był rodzaj naszej demonstracji.

W pewnym momencie Jacek napisał taką piosenkę: „Life after life, death after death, flippers at the heart trying to catch my breath", czyli „Życie po życiu, śmierć po śmierci, flippery w sercu próbują złapać mój oddech". Mieliśmy ją w repertuarze i gdy się zastanawialiśmy nad nazwą zespołu, to właśnie ta piosenka nam się nasunęła. Już nie pamiętam kto, komu i jak to zaproponował, bo wszystko się działo pomiędzy Jackiem a mną w naszych działaniach artystycznych. W tej intensywnej wymianie w pewnym momencie padł pomysł, że może by nazwać zespół Tilt. Skojarzenie było takie, że po pierwsze – to fajna nazwa, po drugie – podobała mi się, bo zawierała moje inicjały. Fajnie też wyglądała. Mieliśmy przed oczami, że gdy na flipperze się zapalał napis tilt, to maszyna przestawała działać. Poszliśmy więc tym tropem, że tilt to jest wyłączenie maszyny, stiltowanie systemu.

Można też znaleźć Twoją wypowiedź: „Chcieliśmy tak działać na społeczeństwo – «tiltować» je...".
Są różne interpretacje, ale pomysł był taki, że to jest wyłączenie maszyny, a więc zresetowanie systemu. Bo ten system, w którym funkcjonujemy, jest nie do zaakceptowania, w związku z tym trzeba coś zrobić, być może trzeba potrząsnąć tak, żeby ten system stanął, żeby go móc zresetować i zacząć od nowa.

Wracając jeszcze do kwestii grania na flipperach – bywałeś w salonach, np. tym na MDM-ie?
Nie. My naprawdę byliśmy bardzo zapracowani. Cały czas zajmowaliśmy się muzyką i rzeczami okołomuzycznymi – pisaniem piosenek, próbowaniem. Gdy się zaczyna, to człowiek jest w tym w 100%. Niewiele umieliśmy, więc musieliśmy grać i grać godzinami. Byłem dosyć bestialski, bo zmuszałem zespół do wielogodzinnych prób i do ćwiczenia tych utworów po 100, 200 razy, żebyśmy się nauczyli sprawności. By w miarę naszych niewielkich umiejętności wszystko było dobrze zrobione. Należało dużo czasu poświęcić na to, żeby nie bolało ludzi. (śmiech). A jak nam zostawało trochę czasu, to spędzaliśmy go razem raczej na bardziej relaksujących rozrywkach – siedzeniu, słuchaniu muzyki.

Niewątpliwie masa młodych ludzi wtedy kojarzyła flippery, ale żeby wiedzieć, że jest jakiś tilt... Nikt o nazwę nie pytał?
Nie pamiętam. Wydaje mi się, że wtedy flippery były tak popularne, że z młodego pokolenia, które nas słuchało, to raczej wszyscy jednoznacznie kojarzyli tilt. Być może zgredzi nie wiedzieli, o co chodzi, ale oni nas nie pytali o nic, bo mieli nas za uzurpatorów, świrów itd. Natomiast nie przypominam sobie, żeby ktokolwiek z naszej publiczności miał wątpliwości, o co chodzi, bo to było oczywiste.

Jack Guarnieri, założyciel jednego z najważniejszych producentów tej branży Jersey Jack Pinball ze swoim drugim pinballem muzycznym – Elton John (2023). Jack prezentuje pamiątkową plakietkę honorujące wkład tego muzyka we flippery. Chodzi zwłaszcza o rolę The Pinball Wizarda w „Tommym". Jack mi napisał: „Maszyna ta stoi u niego obok Capt. Fantastic and The Brown Dirt Cowboy". To flipper z 1976 r. oparty na „Tommym". JJP pracuje na kolejnym tytułem muzycznym.

Czy bywało, że grano wtedy na pieniądze lub o kolejną grę, tzn. że przegrany opłaca?
Bywało. O ile pamiętam, to bramkarze i reszta obsługi Remontu, którzy tam się często nudzili, a musieli siedzieć i pilnować, tak grywali. Czasami były też jakieś mało popularne imprezy, gdzie oni nie mieli nic do roboty, czy też w ciągu dnia. Oni najwięcej grali na pieniądze.

Przechodząc jeszcze do związków muzyczno-flipperowych – czy mieliście jakąś inną piosenkę z tym motywem?
Tylko tę jedną. Z tym że ona nigdy nie została nagrana, natomiast mieliśmy ją – przez pierwszy rok działalności, do wyjazdu Jacka do Niemiec i później do Holandii – w repertuarze.

Dalej drążę: czy ta okładka prezentuje bilę flipperową?
Nie, to jest pomysł wzięty z plakaciku ksero, może podświadomie. To jest mój projekt. Ale niezbadane są drogi, jak wyobraźnia działa, to jest zawsze proces magiczny, na szczęście. Nigdy mi to nie przyszło do głowy – (śmiech) – ale teraz jak patrzę, to myślę, cholera, kto wie, może podświadomie? Coś w tym jest... Zabiłeś mi ćwieka! Podświadomość podsuwa czasami dziwne rozwiązania, które nawet dla samego twórcy nie są czytelne, ale są później dekodowane przez odbiorców; czasami w dużo trafniejszy sposób, niż autor byłby w stanie to zrobić. Ciekawe, bardzo ciekawe. Coś w tym może być...

To jest dla mnie, że tak powiem, even better! I trochę do tego nawiązując – czy wiedzieliście wtedy, że zespół The Who był mocno flipperowy (tzn. „Tommy" – ich czwarty album i zarazem rock opera, potem zekranizowana; tytułowym bohaterem jest niesłyszący i niewidomy chłopak, który dzięki niesamowitemu zmysłowi dotyku zostaje mistrzem pinballowym!). Cztery lata później nagrali „Quadrophenię", też rock operę, również sfilmowaną („Kwadrofonia" z 1979 r.) i także z motywami flipperowymi.
Tak, coś mi się kojarzy. Ale to nie była nasza inspiracja.

eprasa.pl 572205ed35

A czy kojarzysz piosenkę „Król flipperów", też zresztą warszawskiego, zespołu Komety?
Nie.

Czy zjawisko gier wideo – zręcznościowych lub innych – choć na chwilę przykuło Twoją uwagę?
Muzyka jest tak zręcznościową grą, że ona wyczerpała wszystkie moje potrzeby na ten temat. Też musisz opanować te wszystkie manualne ruchy. Czy to jest gitara, czy inne instrumenty. Od dziecka też grałem na perkusyjnych instrumentach, na bębnach, więc to były moje gry zręcznościowe. To jest podobna historia, bo to kwestia pewnej koordynacji, organizacji ruchu w jakimś celu, mówiąc w ogromnym uproszczeniu. W tym ujęciu to jest bardzo podobne działanie, któremu ja się całkowicie oddałem.

FLIPPERY BYŁY CZYMŚ Z INNEGO ŚWIATA. NAJWIĘKSZYM, NAJBARDZIEJ: WIDOCZNYM, GŁOŚNYM I ZNACZNYM

Czy w Waszym tworzeniu muzyki były potrzebne komputery?
To jeszcze nie był ten etap, jeszcze nie było komputerów. W Polsce praktyczna komputeryzacja zaczęła się pod koniec lat 80. Przedtem było embargo. Później komputery się zaczęły pojawiać, co jest zabawne, bo tak jak mówiliśmy o Remoncie, to pod koniec lat 80. to była jedna wielka fabryka komputerów! Studenci z politechniki wysyłali emisariuszy na wschód, do Singapuru itp., którzy stamtąd przywozili podzespoły pecetowe. Jak się wchodziło do Remontu, to były ogromne tablice ogłoszeń i tam było gęsto, karteczka na karteczce: „Składam komputery, składam komputery", w każdym pokoju była fabryka. Zresztą wielu studentów, którzy wtedy je składali, później pozakładało firmy komputerowe i są obecnie wielkimi rybami. A myśmy dopiero w latach 90. zaczęli trochę z nich korzystać. Ja stosunkowo wcześnie, bo chyba w 1992 r. założyłem pierwszą pocztę elektroniczną na Yahoo. Siedziałem bardziej w gitarach, gdzie jeszcze nie było komputerów. Klawiszowcy mieli więcej powodów, żeby wchodzić w te tematy.

Otóż to, jakiś czas temu przeprowadziłem wywiad z Markiem Bilińskim.
No właśnie. Korzystał z nich też Sławek Łosowski (z Kombi) i inni. Zresztą on do dzisiaj używa Atari [Commodore, ale już chyba nie używa – przyp. red.], żeby uzyskiwać swoje stare brzmienia.

Czyli Ty już od tamtego czasu jesteś z komputerem za pan brat?
Tak, ale starałem się możliwie ograniczać technologię. Przez całe lata nie używałem, albo w niewielkim stopniu, urządzeń typu kostki gitarowe itd. Miałem ortodoksyjne podejście, że tylko gitara i wzmacniacz. Natomiast dopiero przez ostatnie kilkanaście lat, stopniowo, używam więcej komputera do pracy nad muzyką, ale raczej do wymyślania, do robienia demówek, ponieważ nie można wszystkiego umieć ani wiedzieć. Całkowicie świadomie podjąłem decyzję, że siedzenie przed stołem, przed ekranem i miksowanie godzinami cudzej muzyki to nie jest to, co mnie szczególnie interesuje. Mimo to dosyć sprawnie pracuję w studiu, ale zawsze mam kogoś, kto ma to wszystko opracowane. Raczej myślę, raczej mówię, jak bym chciał, co bym chciał i tak dalej, a ktoś wie, jak to zrobić.

Wracając do punktu wyjścia – flipperów. Potrzebuję jakiejś puenty ;)
Kluby studenckie to były niewątpliwie oazy wolności i w nich naprzeciw wejścia stały flippery. I zawsze były zajęte. One pokazywały, jak różnorodna jest rzeczywistość. W jakimś sensie można je nawet nazwać symbolem wolności. Wejście tam było trochę jak teleportacja. Jednak poza trochę nowocześniejszym wystrojem tych klubów tylko flippery były czymś z innego świata. Największym, najbardziej widocznym, najgłośniejszym i najznaczniejszym. ⊗

Rozmowa odbyła się w sopockiej kawiarni, niedaleko na „Monciaku" stoją dwa nowe flippery. Niestety Tomek miał problemy z chodzeniem, więc na dał się tam zaprosić. Tomek Lipiński to nie tylko spiritus movens założonego w 1979 r. Tiltu, ale i lider oraz współzałożyciel (trzy lata później) zespołu Brygada Kryzys. To, jakkolwiek brzmi to śmiesznawo, żywa legenda polskiego punk rocka, a Tilt początkowo kojarzony był właśnie ze sceną punkrockową. Niemniej wedle Tomka, od początku był on zespołem postpunkowym: „My się nigdy z punk rockiem nie utożsamialiśmy". Tilt, w przeciwieństwie do Brygady Kryzys istnieje nadal.

Łukasz Dziatkiewicz. W nawiasach jego uzupełnienia.
Autor opisuje polską historię arcadową. Ostatnio przygotował mapę Krakowa pokazującą miejsca, gdzie stały automaty do gier zręcznościowych. Próbuje także przywrócić w Polsce bilard karambolowy.

OD TILTU DO METALLICA REMASTERED

Mechanizm tiltu wymyśliła w latach 30. XX w. najważniejsza postać branży pinballowej – Harry Williams. W 1944 r. założył on własną firmę – Williams. Jak wyjaśnił mi Kuba Tkacz z FunHouse Katowice – Interaktywnego Muzeum Flipperów i Gier Arcade, to właśnie w niej w latach 70. narodził się danger. To mechanizm ostrzegawczy przed tiltem. „A slam tilt jest tak stary jak flippery. Od zawsze brutalne uderzenie w przód maszyny prowadzi do skasowania wszystkich włączonych gier". Na pewno należy się spodziewać nowych pinballi opartych na muzyce. Jednym z ostatnich jest Metallica Remastered, który jest wzbogaconą wersją modelu z 2013 r. Niezrealizowanych tematów z klasyki muzyki rozrywkowej jest wiele, np.: U2, The Doors, Black Sabbath czy Michael Jackson. Jak dotąd powstały tylko fanowskie wirtualne. Jeśli chodzi o możliwości muzyczne takich flipperów, Kuba Dziura, właściciel FlippClubu w Siemianowicach, mający na stanie Metallicę, Foo Fighters i Guns N' Roses (JJP), mówi: „Niektóre nowe flippery puszczają nie tylko całe utwory, ale np. Metallica może działać w specjalnym trybie jako swoista szafa grająca". Cdn. Niemniej ostatnio trend przygasł.

Zespół Tilt, foto Antoni Zdebiak z 1979 lub 1980 roku. Tomek w środku.

epr.sa.pl 572205ed3

HE-MAN

MIĘŚNIE, KTÓRE ZMIENIŁY POPKULTURĘ

TEKST: OSTASZ

Deregulacje administracji Ronalda Reagana, „hakowanie" mózgów pięcioletnich chłopców, kulturystyka, kłamstwa na spotkaniach biznesowych i wreszcie prawdziwie ludzkie zwłoki. Historia umięśnionego ponad wszelkie normy He-Mana to fascynująca podróż do źródeł tego, jak wygląda współczesna popkultura. Zobaczmy, jak hartowała się stal... to znaczy plastik.

Filozofowie i biolodzy zastanawiają się nad tym, czy pierwsze było jajko, czy kura. Badacze popkultury lat 80. ubiegłego stulecia mają analogiczny dylemat: kreskówka czy seria zabawek. Były to dwa najczęstsze – ale niejedyne – źródła kilkudziesięciu powstałych wówczas popularnych franczyz. „Transformers", „G.I. Joe", „Wojownicze Żółwie Ninja", „ThunderCats", „M.A.S.K." i wiele, wiele innych marek nie zaistniałoby na rynku, gdyby nie He-Man i jego dzielni kompani. Blondwłosy osiłek przetarł szlaki, którymi – nie biorąc jeńców wśród najmłodszych – firmy produkujące zabawki aż do dzisiaj maszerują po wielkie pieniądze. Cofnijmy się jednak do czasów, zanim He-Man wypowiedział kultowe słowa: „Na potęgę Posępnego Czerepu!".

Mocy, przybywaj!

Początków „Władców wszechświata", bo de facto taką nazwę nosi całe fascynujące uniwersum He-Mana, należy upatrywać w jednej z najgorszych decyzji biznesowych... w dziejach biznesu. Wyobraźcie sobie, że jesteście Rayem Wagnerem, prezesem firmy Mattel, będącej gigantem branży zabawkowej, do której należą takie marki jak Barbie i Hot Wheels. Jest druga połowa lat 70., a do drzwi Waszego gabinetu puka nie kto inny jak George Lucas. Reżyser z przejęciem opowiada o swoim nadchodzącym filmie o walce dobra ze złem gdzieś w odległej galaktyce. Tytuł rzeczonej produkcji brzmi „Gwiezdne wojny", a jej autor chce od Was 750 tys. dol. zadatku, obiecując – nomen omen – kosmiczne zarobki. Co robicie?

Ray Wagner nie miał najmniejszych wątpliwości i podjął jedyną racjonalną decyzję, czyli... odmówił. Na jego obronę należy dodać, że „Gwiezdne wojny" nie zarobiły jeszcze w kinach ani dolara, więc wydanie sporych pieniędzy na prawa do produkcji związanych z nimi zabawek wiązało się z ogromnym ryzykiem. W ciemno zagrała za to firma Kenner, jeden z konkurentów Mattela, ubijając przy tym jeden z najlepszych interesów XX w. Ray Wagner przez kilka następnych lat rwał włosy z głowy, widząc, że żadna z produkowanych przez Mattel zabawek nie może się choćby zbliżyć swoją popularnością do plastikowych podobizn Luke'a Skywalkera, Dartha Vadera i Hana Solo.

„Kenner zjadał nas wtedy na śniadanie. Nie mieliśmy żadnej serii, która mogłaby z nimi konkurować" – przyznał Tom Kalinske, jeden z ówczesnych oficjeli w firmie Mattel. Jeśli to nazwisko brzmi Wam znajomo, to wstrzymajcie się z sięganiem po telefon, gdyż spieszę z wyjaśnieniami. To ten sam Tom Kalinske, który w latach 90. stanął na czele amerykańskiego oddziału Segi i sprawił, że w słynnych wojnach konsolowych Genesis/Mega Drive walczył ze SNES-em jak równy z równym. Kiedy Kalinske jeszcze pracował w Mattelu, wyrobił sobie opinię człowieka sukcesu. To właśnie on wyciągnął z komercyjnego dołka wspomniane już wcześniej serie Hot Wheels i Barbie, sprawiając, że znów stały się one najchętniej kupowanymi przez rodziców prezentami. Kiedy firma znalazła się w potrzasku po premierze „Gwiezdnych wojen", poproszono go, aby znalazł coś, co pozwoli wrócić Mattelowi do gry.

Sukces ma wielu ojców

Widząc szał, jaki ogarnął dzieciaki na punkcie gwiezdnej sagi, Mattel próbował uszczknąć chociaż kawałek gigantycznego tortu, jakim był rynek licencjonowanych figurek. W pierwszym odruchu firma postawiła na postaci z innych filmów – „Zmierzchu tytanów" i „Flasha Gordona". Jednakże ani ostatnie dzieło legendarnego Raya Harryhausena, ani cudownie kiczowata adaptacja komiksu science fiction nie zawładnęły umysłami kilkulatków tak, jak zrobiły to „Gwiezdne wojny". Tom Kalinske i spółka doszli do wniosku, że dalsze szukanie licencji mogącej konkurować z wytworem wyobraźni George'a Lucasa to droga donikąd. Ostatnią deską ratunku miało być wymyślenie własnej serii zabawek z autorskim uniwersum.

Jak na wielką amerykańską korporację przystało, prace zaczęły się od badania rynku. Joe Morrison, jeden ze speców od marketingu w Mattelu, stwierdził, że największe szanse na powodze-

eprasa.pl 572205ed35

„Władcy wszechświata: Objawienie" to klasyczne starcie dobra ze złem w najlepszym wydaniu.

Kreskówka, którą pamiętamy z dzieciństwa, źle się zestarzała, ale uroku nie sposób jej odmówić.

nie będą miały takie zabawki, o których faktycznie marzą pięciolatkowie. Morrison i jego zespół bacznie obserwowali młodych chłopców podczas zabawy i wyciągnęli następujące wnioski. Po pierwsze, kilkulatki mają dość słuchania poleceń swoich rodziców i chcą pokazać, że to one rządzą. Po drugie, ze wszystkich pokazanych im materiałów najmłodszym klientom najbardziej podobały się klimaty barbarzyńskie, mocno inspirowane pracami Franka Frazetty. Ten amerykański artysta wsławił się niezwykle sugestywnymi obrazami prezentującymi Conana z Cymerii. Z jego dzieł biły siła i władza, czyli dokładnie to, co według badań pięciolatki lubią najbardziej.

Temat został wybrany, pozostało „tylko" zaprojektować figurki. Do tego zadania przydzielony został Roger Sweet – chuderlawy, ale zafascynowany kulturystyką modelarz. Już na początku prac nad prototypami He-Mana i jego świty wpadł on na genialny pomysł, że figurki z tej serii muszą być większe niż u konkurencji – i to o całe 5 cm. W serialu dokumentalnym „The Toys That Made Us" jeden z ówczesnych pracowników Mattela powiedział wprost, że Sweet kierował się filozofią: „zróbmy coś tak potężnego, że inne figurki przy tym wymiękną". Swoje podejście, wraz z nazwą „He-Man", Sweet zaprezentował przełożonym, dosłownie doklejając kawałki gliny do figurek nieciesz ącej się zbytnią popularnością serii Big Jim. Egzemplarze próbne jego autorstwa spodobały się na tyle, że podjęto decyzję o produkcji ośmiu plastikowych postaci, którym ostateczny kształt miał nadać plastyk Mark Taylor, ubóstwiający wręcz styl Franka Frazetty.

Do dzisiaj można się spierać, kto faktycznie wymyślił He-Mana: Sweet, który ulepił jego protowersję z gliny i podkradł samą nazwę z reklamy z kulturystą Charlesem Atlasem, czy też Taylor, który nadał mu faktyczny kształt? Swoje trzy grosze dorzucili także wspomniani już Joe Morrison, Tom Kalinske i Mark Ellis, kolejny marketingowiec, o którego nieocenionym wkładzie więcej przeczytacie już za chwilę. Najbardziej fair będzie przyjąć, że He-Man, podobnie jak wiele innych kultowych postaci, miał wielu ojców.

Zupełnie inaczej ma się jednak sprawa ze Szkieletorem, czyli nemezis umięśnionego protagonisty. Ten czarny charakter to w całości sprawka Marka Taylora, który swoją dziecięcą traumę przekształcił w złoczyńcę, którego kochamy nienawidzić. Przyszły artysta, jeszcze jako kilkuletni chłopiec, poszedł do domu strachów w parku rozrywki The Pike w kalifornijskim Long Beach, w którym „atrakcją" na końcu trasy był wiszący na stryczku mężczyzna. Mały Taylor wybiegł stamtąd przerażony. Był przekonany, że zobaczył prawdziwe zwłoki i, co ciekawe, nie była to tylko jego bujna wyobraźnia. „Sześćdziesiąt lat później oglądałem Discovery i dowiedziałem się, że był to prawdziwy człowiek" – przyznaje wciąż przejęty Taylor. Skąd zabalsamowane ciało skazańca Elmera McCurdy'ego wzięło się w miejscu odwiedza-

eprasa.pl 572205ed35

nym przez tysiące dzieci, to temat na inną historię. Wróćmy do „przestępstw", których dopuścili się twórcy He-Mana.

Prawda czasu, prawda ekranu

W 1982 r., dzięki Markowi Taylorowi, powstało osiem figurek, w tym oczywiście Szkieletor, które wkrótce miały ruszyć na podbój dziecięcych umysłów i portfeli ich rodziców. Sęk w tym, że figurki nie miały jeszcze swojej nazwy. Owszem, He-Man od początku był He-Manem, ale uważano, że cała seria nie może nosić tytułu będącego imieniem nieznanego – jeszcze – bohatera. W pierwszej kolejności postawiono na Lords of Power, czyli w wolnym tłumaczeniu „władców mocy" (pamiętacie wyniki badań działu marketingu Mattela?). Dosłownie w ostatnim momencie stwierdzono, że użycie słowa „Lords" może mieć religijne konotacje i ostatecznie zdecydowano się na – zdaniem samych twórców – zbyt długie i niechwytliwe Masters of the Universe („Władców wszechświata").

Z taką też finalną propozycją Mark Ellis z Mattela poszedł na spotkania biznesowe z sieciami sklepów zabawkowych. Podczas rozmów z przedstawicielami Child World padło trudne pytanie, skąd dzieciaki będą czerpać wiedzę o świecie Eternii i zamieszkujących go postaciach. Zbity z pantałyku Ellis odparł, że z komiksów, które dodawane będą do każdej sprzedanej figurki. W chwili, kiedy marketingowiec wypowiadał te słowa, nie powstał choćby jeden obrazek. Z kolei w rozmowie z Toys R Us Ellis obiecał partnerom, że w produkcji znajdują się już dwa animowane filmy telewizyjne, co też było wierutnym kłamstwem. Oba pomysły wymyślił na poczekaniu, ale w tym szaleństwie była metoda. Partnerzy zamówili pokaźne liczby figurek. Trzeba było jeszcze znaleźć kogoś, kto szybko narysuje komiksy i zrealizuje kreskówkę.

Zegar tykał – w końcu zabawki miały lada moment trafić na sklepowe półki. Rzeczonymi „wkładkami komiksowymi" zajęli się Donald F. Glut (scenariusz) i Alfredo Alcala (rysunki). Opowieści obrazkowe może nie były skomplikowane, ale i tak były o wiele poważniejsze od późniejszego serialu animowanego. Prace Alcali, a także ogólny klimat, jaki nadał on krótkim komiksom z He-Manem w roli głównej, przypominały nieco serię „Thorgal" i prace Grzegorza Rosińskiego.

We wcale nie tak wielkim skrócie: Szkieletor próbuje przejąć kontrolę nad zamkiem Posępny Czerep, ale żeby to zrobić, musi zdobyć dwie połówki magicznego miecza. Tylko He-Man i jego pomocnicy mogą uratować Eternię – krainę, gdzie istnieje zarówno magia, jak i zaawansowana technologia – przed siłami ciemności. Opowieści rysunkowe miały stanowić tło do zabawy i jednocześnie pokazywać niesamowite postacie i pojazdy, które można kupić w innych zestawach.

Zarówno świat przedstawiony, jak i strategia z graficznymi „wrzutkami" okazały się strzałami w dziesiątkę. Według prognoz Mattela miał

Dolph Lundgren wygląda! jak He-Man! To było jednak za mało, żeby film mógł odnieść sukces...

Nowy film nie będzie się wstydził swojego rodowodu. I bardzo dobrze!

w pierwszym roku sprzedaży zarobić na „Władcach wszechświata" 13 mln dol. Skończyło się na prawie 40 „bańkach" – i to jeszcze przed premierą kreskówki!

Posępny Czerep i Biały Dom

Mattel zasiadł do rozmów w sprawie wyprodukowania serialu animowanego ze studiem Hanna-Barbera, jednak negocjacje z twórcami przygód Toma i Jerry'ego oraz serii „Scooby-Doo" spełzły na niczym. Postawieni pod ścianą Mark Ellis i jego ekipa nie dali jednak za wygraną i zwrócili się do Filmation, speców od kreskówek emitowanych w amerykańskiej telewizji w sobotnie poranki (m.in. przygód Supermana z lat 70.). Lou Scheimer, szef studia, który prywatnie był wielkim fanem Conana, zgodził się na realizację 65 odcinków „Władców wszechświata" pod jednym warunkiem – będzie miał pełną kreatywną kontrolę nad całym procesem. Umowa została podpisana, a pierwszy odcinek wyemitowano we wrześniu 1983 r.

Co ciekawe, nie doszłoby do tego, gdyby nie deregulacje zasad dotyczących programów skierowanych do najmłodszych widzów, które weszły w życie na początku lat 80. Administracja Ronalda Reagana zniosła wówczas obostrzenia dotyczące tego, co można reklamować w telewizji dzieciakom, a także ograniczenia związane z treścią samych kreskówek. Wcześniej serial, będący niczym innym jak dwudziestominutową reklamą zabawek, nie miałby szans trafić na antenę. Reforma Reagana usunęła kłopotliwe dla wielkich korporacji zapisy. Żeby jednak „sprawiedliwości" stało się zadość, animowany He-Man właściwie nie mógł używać miecza, a każdy odcinek musiał kończyć się morałem na temat przyjaźni, troski o środowisko lub innych wartości, które warto wpajać pięciolatkom.

Oglądani dziś „Władcy wszechświata" niestety nie zachwycają. Owszem, czołówka serialu z muzyką Shukiego Levy'ego (który później skomponował m.in. motywy przewodnie dla „Power Rangers" i kreskówki „X-Men" z 1992 r.) wywołuje uśmiech na twarzy. Podobnie rzecz ma się z niektórymi tekstami Szkieletora, który w kreskówce bynajmniej nie był wcieleniem zła, tylko nieco groźniejszym fajtłapą. Zapomnijcie o głębi czy ukrytej pod płaszczykiem humoru poważniejszej tematyce. Był to produkt zaprojektowany z myślą o widzu mającym w porywach siedem lat. Jednak to autorzy liczącej ostatecznie 130 odcinków kreskówki tak naprawdę wykreowali Eternię, wymyślili alter ego He-Mana, czyli księcia Adama, oraz nadali całości wyjątkowy charakter. „Władców wszechświata" nie da się pomylić z niczym innym.

Po premierze kreskówki sprzedaż zabawek, ale też kubków, prześcieradeł, koszulek i tysięcy innych gadżetów z podobizną He-Mana dosłownie wystrzeliła w kosmos. W 1986 r. przychody generowane przez

eprasa.pl 572205ed35

„Władców wszechświata" dla Mattela wynosiły ponad 400 mln dol. Tom Kalinske znów odniósł sukces i znalazł – a właściwie to wynalazł – drugie „Gwiezdne wojny". Na półki sklepowe trafiały coraz bardziej wymyślne figurki, a na 1987 r. zaplanowano premierę aktorskiego filmu pełnometrażowego z Dolphem Lundgrenem w roli głównej. Co mogło pójść nie tak?

Nic nie może przecież wiecznie trwać

Strategia zastosowana przez Mattela w przypadku He-Mana stała się standardem dla całej branży zabawkarskiej. Figurki nie mogły obyć się bez serialu, a kreskówka musiała „wyjść" z telewizora do świata rzeczywistego w formie zabawki. Komiksy i dodatkowe gadżety (najlepiej oferowane w którejś z sieci restauracji ze śmieciowym jedzeniem) również były wskazane. Jednak nawet tak dobrze naoliwiona maszyna musiała się kiedyś zatrzymać. Nikt się nie spodziewał, że dla „Władców wszechświata" stanie się to chwilę po tym, gdy seria odnotowała rekordowe zyski. Sprzedaż figurek zaczęła pikować jeszcze przed premierą filmu. Winne temu było zarówno rozwodnienie franczyzy, która doczekała się chociażby żeńskiego spin-offu „She-Ra – księżniczka mocy", jak i fakt, że Mattel produkował już tyle różnych figurek, iż zapomniał o dostarczaniu do sklepów plastikowych wersji He-Mana i Szkieletora. Dzieciaki, które dopiero zachwyciły się umięśnionym herosem, po prostu nie były w stanie kupić jego podobizny. Sytuacji w żaden sposób nie poprawił także film.

ZRÓBMY COŚ TAK POTĘŻNEGO, ŻE INNE FIGURKI PRZY TYM WYMIĘKNĄ

Studio Cannon, które nabyło prawa do „Władców wszechświata", słynęło z akcyjniaków z Chuckiem Norrisem i Charlesem Bronsonem. Aktorski He-Man, w którym pokładano ogromne nadzieje na finansowy sukces, miał sprawić, że studio przeskoczy do wyższej ligi. Problem w tym, że za 22 mln dol. nie dało się nakręcić przekonującej produkcji łączącej motywy science fiction z fantastyką. Jeśli zastanawialiście się, dlaczego znaczna większość scen dzieje się na Ziemi, a finałowy pojedynek między He-Manem a Szkieletorem odbywa się w małym, zadymionym pomieszczeniu, to właśnie poznaliście odpowiedź. Największym grzechem filmu Gary'ego Goddarda jest jednak to, że wstydzi się on materiału źródłowego. Dolph Lundgren ani razu nie wypowiada w nim słów „Na potęgę Posępnego Czerepu!", a stylistycznie całość bardziej przypomina komiks „New Gods" Jacka Kirby'ego niż popularną kreskówkę. Mimo to seans nie należy do najgorszych, zwłaszcza że na ekranie – poza Lundgrenem – możemy zobaczyć również Courteney Cox, zanim została Monicą z „Przyjaciół" i Gale Weathers z serii „Krzyk".

Z tarapatów, w których znalazł się He-Man, nie zdołały wyciągnąć go nawet sygnowane jego imieniem gry wideo, które ukazywały się na rynku od 1983 r. Co ciekawe, „Władcy wszechświata" jakimś cudem nie doczekali się platformówki na NES-a. Młodzi gracze mogli się wcielić w He-Mana jedynie w prymitywnych zręcznościówkach na Atari 2600 i Commodore 64 (Masters of the Universe: The Power of He-Man z 1983 r. oraz Masters of the Universe: The Arcade Game z 1987 r.). Film z Dolphem Lundgrenem również doczekał się egranizacji (Masters of the Universe: The Movie, 1987), ale tę wydano na mniej popularnych platformach takich jak MSX i ZX Spectrum. Na pierwszy kontakt z konsolami Nintendo marka musiała czekać aż do 2002 r.

Czy He-Man wciąż ma moc?

Pierwsza próba reaktywacji serii miała miejsce w latach 90. Odświeżony wizerunek głównego bohatera, podobnie jak serial „Nowe przygody He-Mana", nie przypadły młodym widzom do gustu. Kosmos okazał się nieodpowiednim kierunkiem dla rozwoju franczyzy, która popadła w zapomnienie na niemal całą dekadę. Mattel nie dawał jednak za wygraną. W 2002 r. wykonano najbardziej klasyczny manewr stosowany przy wskrzeszaniu dawnych marek, czyli „powrót do korzeni". Do sklepów trafiły nowe zabawki, a do telewizji kreskówka „He-Man i władcy wszechświata". Jakkolwiek niechętnie byśmy to przyznali, była to po prostu znacznie lepsza wersja animacji z lat 80. Niestety produkcja nie zdobyła uznania w oczach ówczesnych dzieciaków, które zamiast po plastikowe figurki wolały sięgać po karty Pokémon. Serialowi towarzyszyła przygodowa gra akcji na Game Boya Advance (He-Man: Power of Grayskull). O dziwo, wciąż nie była to platformówka. Akcję obserwowaliśmy z ukosa, zupełnie jak w klasycznych komputerowych RPG-ach. Czy był to udany eksperyment? Nie do końca.

W 2005 r. na PlayStation 2 ukazała się jego duchowa kontynuacja, czyli He-Man: Defender of Grayskull. Napiszę o niej tylko tyle: jeśli koniecznie chcecie zagrać w slashera z tamtego okresu z umięśnionym herosem w roli głównej, lepiej sięgnąć po pierwszego God of War. W jakim stanie franczyza znajduje się w 2026 r.? Otóż ma się ona... świetnie. W 2021 r. „Władców wszechświata" z niebytu wyciągnął Netflix. Dla starszych widzów, we współpracy z naczelnym geekiem Hollywood Kevinem Smithem, przygotowano dwuczęściową kontynuację oryginalnego serialu pod tytułem „Władcy wszechświata: Objawienie". Produkcja zachwyca scenariuszem i gwiazdorską obsadą, z Markiem Hamillem jako Szkieletorem na czele. Sequel, będący jednocześnie reinterpretacją serii przez pryzmat współczesnej wrażliwości, do dziś pozostaje wzorcowym przykładem tego, jak powinno się odgrzebywać dawne franczyzy.

Drugą propozycją Netfliksa była nowa, tym razem CGI-owa kreskówka skierowana do najmłodszych. Licząca trzy sezony seria „He-Man i władcy wszechświata" (po raz kolejny) okazała się znacznie bardziej przemyślana i – nie bójmy się tego słowa – mądrzejsza niż pierwowzór. W 2026 r. do kin trafi kolejny aktorski He-Man. Za nowych „Władców wszechświata" odpowiada Travis Knight, reżyser znakomitego „Kubo i dwóch strun" oraz nadspodziewanie udanego „Bumblebee". Pierwszy zwiastun napawa optymizmem, bo nadchodząca produkcja zdaje się czerpać garściami ze „Strażników Galaktyki", a Zbrojnym Rycerzem został Idris Elba. Co może pójść nie tak? Spora część akcji ponownie będzie się rozgrywać na Ziemi, a Jared Leto w roli Szkieletora. Ten wybór może okazać się genialny albo kompletnie chybiony. Umięśniony tors odsłoni natomiast szerzej nieznany Nicholas Galitzine. O tym, jak wypadnie w roli He-Mana, przekonamy się już w czerwcu.

Na koniec wisienka na torcie, czyli zapowiedziana w sierpniu ubiegłego roku gra He-Man & The Masters of the Universe: Dragon Pearl of Destruction. To beat'em up z ukochanymi postaciami, o którym zawsze marzyliśmy, ale którego nigdy nie dostaliśmy. Być może ten tytuł raz na zawsze zakończy klątwę kiepskich gier z He-Manem? Tego – na potęgę Posępnego Czerepu – Wam i sobie życzę. ⊗

eprasa.pl 572205ed35

QUAKE II
Techniczny wstrząs

Wolfenstein 3D zdefiniował gatunek FPP, DOOM podyktował tempo rozwoju, Quake zaś wstrząsnął technologią i przeniósł strzelaniny w trzeci wymiar. Powstawał w cieniu kreatywnych różnic, które ostatecznie doprowadziły do odejścia z id Software samego Johna Romero, gościa z duszą rockowej gwiazdy współtwórcy sukcesu studia. Nie wszyscy w firmie pochwalali jednak gotycką stylistykę pierwszej gry zasilanej technologią id Tech 2 (Quake Engine), jej miejsce zajęło science fiction, historię zainspirowało natomiast kino wojenne. Quake II musiał być po prostu lepszy.

eprasa.pl 572205ed35

TEKST:
GRABA

Mocniejszy sequel

„Przy Quake'u II większość zespołu stanowiły osoby nowe w id Software, niemające wcześniej styczności z projektowaniem gier PC, jednakże nie byliśmy zadowoleni z kierunku artystycznego obranego w oryginalnym Quake'u, więc zaczęliśmy od nowa" – wspominał, Kevin Cloud, który zastąpił Johna Romero i przewodził pracom nad sequelem. Postanowił się skupić na ciekawszej opowieści, wskazując kultowe „Działa Nawarony" jako główną inspirację. Quake II w założeniu miało opowiedzieć o destrukcji wrogiej bazy, aby skutecznie uderzyć w serce Stroggów, armii stworzonej z wielu ras, ze stali i kości, z ciał i maszyn. W wyreżyserowanym przez J. Lee Thompsona klasyku grupa aliantów staje przed trudną misją zniszczenia tytułowej artylerii, aby reszta sprzymierzonych wojsk mogła bezpiecznie wylądować na terytorium nieprzyjaciela. Przygotowywana gra różniła się do tego stopnia od pierwowzoru, że twórcy debatowali nad powstaniem nowej marki, w kuluarach padło kilka propozycji co do nazwy, np. Wor, Lock and Load i Strogg. „Trudno było zastąpić nazwę lubianą przez wszystkich, więc dodaliśmy II do słowa «Quake»" – wyjaśnił Tim Willits, projektant poziomów. Wymiana settingu wiąże się z nowymi możliwościami dla deweloperów, Quake II jest tego książkowym przykładem. „Konwencja science fiction dała okazję do stworzenia ciekawych broni i przeciwników. Dostaliśmy wiele pomysłów na wspaniałą grę" – mówił Willits, który nie ukrywał, że większość członków id Software stanowili miłośnicy sci-fi. Produkcję rozpoczęto latem 1996 r. Quake II szybko nabierał kształtów, trzynastoosobowy zespół dążył do uzyskania topowej jakości rozgrywki ,zachowując przy tym DNA oryginału: wciąż graliśmy herosem z potężnym arsenałem, który ratował ludzkość.

Przy grze pracowali również weterani z id Software. John Carmack zajął się tym, w czym był najlepszy: tworzeniem/usprawnianiem kodów źródłowych. Silnik id Tech 2 pozwolił twórcom na bogate oświetlenie, poziomy cieszyły oko ciekawą kolorystyką, co nadawało Quake'owi II wizualny charakter. Adrian Carmack (zbieżność nazwisk jest tutaj przypadkowa, panowie nie są spokrewnieni) odpowiadał za projekt inwazyjnej rasy Stroggów, dlatego główny bohater, marine Bitterman trafił na Stroggos, niszcząc punkty strategiczne, podczas gdy napotykał towarzyszy broni dotkniętych brutalną przemianą w fabrykach śmierci. O jakość prezentacji opowieści zadbał Paul Steed, człowiek pracujący wcześniej przy kultowej serii Wing Commander, więc miał bogate doświadczenie w tworzeniu narracji charakterystycznej dla science fiction. Z jego twórczością w id Software wiąże się istotny motyw: Paul był jedynym animatorem na pokładzie, niemal wszystkie animacje zrealizował samodzielnie i postanowił tchnąć życie w mięso armatnie. „Chciał dać potworom cząstkę osobowości, marines mogli odstrzelić im głowy, lecz one były w stanie oddać kilka strzałów przed zgonem" – wspominał Tim Willits. Sam często się na tym łapałem, co kosztowało mnie rozpoczęcie od punktu kontrolnego. Quake II do samego końca dbał o intensywność rozgrywki i nieliniowość poziomów. W trakcie ich projektowania powstała idea podziału na misje, do tego lokacje stały się rozleglejsze niż w oryginale, twórcy stworzyli z nich huby, upstrzone ekranami ładowania. Za ulubiony poziom autorów uchodziło Power Plant, punkt kulminacyjny dla narracji środowiskowej w Quake'u II. Prawa do wydania gry zdobyło Activision, jednak zarządcy firmy mieli obawy co do wymagań sprzętowych. Okazało się, że id Software wyhodowało technologiczną bestię, a zrywając z metaforą, warunkiem dobrej zabawy było uzbrojenie komputera w mocną kartę graficzną. „Gdy na rynku debiutował Quake II, wszyscy mieli parcie na grafikę i procesory, więc nie był wyjątkiem od reguły" – zauważał Willits. Należy tylko przyznać mu rację, gdy spojrzymy na wyniki sprzedaży. Od premiery 7 grudnia 1997 r. roku do kwietnia 1998 r. komputerowa edycja Quake'a II rozeszła się w 850 tys. egzemplarzy. Biorąc pod uwagę ówczesną skalę piractwa, grę sprawdziło co najmniej drugie tyle. Kilka zdań wcześniej pisałem o swoich wpadkach podczas

Produkcja Quake'a II trwała rok, co nie przeszkodziło zespołowi z id Software w osiągnięciu imponujących rezultatów.

rozgrywki we Wstrząsie II, lecz nie poznałem tej legendy na PC, lecz na PlayStation, nie mając wówczas pojęcia, że nie był to zwykły port, lecz replika zbudowana rękoma brytyjskich deweloperów.

Terapia wstrząsowa PlayStation

Id Software skorzystało na premierze Quake'a II o wiele bardziej, niż mogłoby się wydawać. Po silnik id Tech 2 sięgały inne studia, m.in. Valve, gdy rozpoczynała się produkcja Half-Life, technologią zainteresowali się twórcy Soldier of Fortune, Heretic II i Daikatany. Szalejąca popularność konsoli Sony pozwoliła na szerszy rozgłos wokół marki Quake. „Fenomen Quake'a II nie ustaje, PlayStation to kolejna arena, na której fani będą mogli się wyżyć" – zapowiadał Todd Hollenshead, ówczesny szef id Software. Wtórował mu sam włodarz Activision, Robert Kotick, ujawniając szczegóły konsolowej wersji gry: „Mocna akcja, multiplayerowa sieczka i niepublikowane wcześniej poziomy dostarczą potężnych doświadczeń". Quake II był drugim po Final Doom tytułem zrodzonym w id Software i przeniesionym na PSX-a. Ktoś jednak musiałby taki port wykuć, wycisnąć z zamkniętej platformy, ile tylko się da, aby uzyskać zbliżoną jakość. Na horyzoncie pojawił się odpowiedni zespół do tego karkołomnego zadania, który powstał jako odłam Traveller's Tales. Hammerhead, studio z siedzibą w angielskim Southport, liczyło ponad 20 twórców, weteranów gamedevu pamiętających The Legend of Galahad oraz młodszych stażem twórców. Angielska ekipa pod przewodnictwem Chrisa Stanfortha zdążyła wyprodukować pierwszą grę, Shadow Master, trójwymiarową strzelaninę z widokiem FPP, w której zasiadało się za kokpitem futurystycznego pojazdu ATV, realizowało zadania i ostrzeliwało obcych. Dla Stanfortha, zmęczonego już ciągłym klepaniem side-scrollowych adaptacji „Toy Story" i innych bajek Disneya, przyszła pora na techniczny krok do przodu, jak napisano w Next Generation w listopadzie 1997 r. „Shadow Master to dobry start dla firmy chcącej przekroczyć graficzny próg". W produkcji wziął udział ceniony ilustrator Rodney Matthews, który swój artystyczny talent pokazał na okładce „Lonesom Crow" kapeli Scorpions, a teraz zajął się twórczością w medium gier. Jednak Shadow Master nie okazał się przebojem, flagowym projektem zapewniającym Hammerhead rozpoznawalność, był jednak czymś w rodzaju przepustki do sławy, o której dopiero napiszę. Skąd wziął się pomysł na nazwę studia? „Oryginalnie działaliśmy jako Tales2, lecz dopiero jako Hammerhead mogliśmy wyrazić samych siebie jako niezależnych indywidualistów" – tłumaczył Chris Stanforth, gdy on i jego zespół tworzyli jeden z najlepszych portów w historii konsol. O jakości Quake'a II na PlayStation nie zapomniano do dzisiaj.

Po zakończeniu prac nad Shadow Masterem latem 1997 r. twórcy zmierzyli się z rosnącymi oczekiwaniami wobec Quake' II, która robiła ogromne wrażenie w ruchu dzięki mocnej technologii. Już wtedy myśleli o stworzeniu edycji na PlayStation. Zdobyli już niemałe doświadczenie, a ich grę opublikował jeden z czołowych wydawców końca lat 90., Psygnosis. Ze wspomnień Chrisa Stanfortha wynika, że mało kto wierzył w udaną konwersję hitu id Software na technicznie słabszą japońską konsolę. „Spekulowano w komputerowej prasie, w tym brytyjskiej, że było to praktycznie niemożliwe do osiągnięcia". Twórcy z Hammerhead chcieli więc udowodnić wszystkim niedowiarkom, że są w błędzie. Spójrzmy na listę gier z PlayStation działających na id Tech 2, czyli silniku graficznym Quake'a II. Ups, nie spojrzymy, bo takich produkcji dziadek PSX nie otrzymał wcale. Jakim więc cudem strzelałem do Stroggów z klasycznym DualShockiem w łapie? W Hammerhead uznano, że wielu deweloperów nie dostrzegło możliwości oferowanych przez PlayStation w kontekście konwersji z PC. „Zamiast przekonwertowania kodu źródłowego spojrzeliśmy na Quake'a II pod kątem funkcji, by znaleźć sposób na ich replikację na PSX-a". Teraz już wiecie, że to nie ja nazwałem ten port „repliką" – to dzieło samych deweloperów. Hammerhead potraktowało tę grę jak legendarną bestię, której nie dałoby się poskromić na tyle, aby poradziło sobie z nią małe, jasnoszare pudełko pod telewizorem. Znaleźli na to sposób, tworząc zupełnie nowy silnik graficzny z zachowaniem funkcjonalności Quake'a II. Cała ta historia jest o tyle ciekawa, że pierwsza część cyklu nie doczekała się konwersji na PSX-a, choć taka powstała dzięki Lobotomy Software, niestety studio nie znalazło wydawcy i upadło. Był styczeń 1998 r., Hammerhead pracowało już nad portem pod wydawniczym mecenatem Activision we współpracy z id Software.

John Carmack doglądał produkcji wersji gry na PlayStation, pełniąc rolę doradczą i wskazując wszystkie elementy do poprawy, przy czym nie odbierał Hammerhead twórczej swobody.

W wersji na PSX-a niektórzy przeciwnicy doczekali się nowych tekstur, co wynikało z konieczności zmiany geometrii, aby gra działała poprawnie.

QUAKE II W WYDANIU NA PLAYSTATION JEST UZNAWANY ZA JEDNO Z NAJWIĘKSZYCH OSIĄGNIĘĆ SWOJEJ ERY

eprasa.pl 572205ed35

Sukces konsolowego Quake'a II wynikał ze zdobytego przez studio doświadczenia i kreatywnej swobody. Autorzy oryginału mieli wgląd w każdy aspekt szykowanej wersji, lecz nie narzucali zespołowi z Hammerhead wszystkiego, byli otwarci na pytania i służyli wsparciem, gdy było to konieczne. Stanforth podczas trwania projektu chwalił komunikację z ekipą Johna Carmacka. Jaki był największy problem związany z produkcją tej wersji? Przepustowość oraz pojemność pamięci RAM. PlayStation, pomimo systemowych zdolności do generowania grafiki 3D, miało niewielki limit na składowanie i przetwarzanie danych. W grze takiej jak Quake II, tj. oferującej dość spore mapy w czasie rzeczywistym, oznaczało to tytaniczną pracę, aby zachować stabilny framerate i poprawność wyświetlania obiektów na ekranie telewizora. W tym celu Hammerhead użyło map z wersji pecetowej jako fundamentu do sformatowania tekstur na potrzeby PSX-a, na ich podstawie stworzono nowe, choć wierne oryginałowi elementy otoczenia. Ograniczono detale do akceptowalnego poziomu, by następnie zrekonstruować port z zachowaniem wierności materiałowi źródłowemu. Z historycznego punktu widzenia proces ten przypominał tworzenie nowej gry podpisanej jako Quake II. Hammerhead, zamiast walczyć ze sprzętem, przeanalizowało jego zalety i wady, by dostarczyć na rynek satysfakcjonujący produkt. Dzięki ich pracy wielu graczy w ogóle zetknęło się z marką, ze mną włącznie. Ograniczenia pamięci wpłynęły na liczbę ekranów ładowania, gra w wersji na PlayStation często „buforuje" nowe lokacje, co wiąże się z ładowaniem i wczytywaniem tekstur. Taki był koszt uzyskania 30 klatek na sekundę przy poziomach o sporej powierzchni, choć przy większej liczbie napastników PSX-owy Quake II gubił klatki animacji. Tylko który konsolowiec wówczas przejmował się ubywającymi FPS-ami?

Trudny (s)port

Quake II w wydaniu na PlayStation jest uznawany za jedno z największych osiągnięć swojej ery. Tej gry Szaraczek nie miał prawa pociągnąć, stało się jednak inaczej, a brytyjskie studio dowiodło, że w konwertowaniu nie chodzi o walkę ze sprzętem, lecz o adaptację, o sztukę kompromisu. Tytuł, poza świetną kampanią fabularną, która pochłonęła najwięcej czasu, zaoferował czteroosobowy tryb multiplayer na podzielonym ekranie, w czym sprawdziły się autorskie narzędzia służące do renderingu. Rozrywanie Stroggów na strzępy przy użyciu mojej ulubionej pukawki, dwulufowej strzelby, nie smakowałoby tak wybornie bez muzyki. W porcie gry na PSX-a użyto ścieżki dźwiękowej z PC skomponowanej przez kapelę Sonic Mayhem, z motywem głównym autorstwa samego Roba Zombie i Billa Browna. Wyjątkiem stała się edycja na Nintendo 64, na potrzeby której nagrano nową listę tracków, za co odpowiadał Aubrey Hodghes, który stworzył nutę podobną do oryginalnego Quake'a. Z portem na konsoli firmy hydraulika wiąże się kolejna ciekawostka – misje otwarcia na PlayStation są wzięte z tej właśnie wersji, co czyni z repliki Hammerhead pozycję hybrydową. Docelowe 39 poziomów komputerowej iteracji skrócono do 20,

Inspiracją dla railguna była broń z filmu „Egzekutor" z Arnoldem Schwarzeneggerem z 1996 r. Quake II, wbrew pozorom, miał sporo z filmów.

dodano natomiast dwóch nowych przeciwników, Arachnida i Guardiana. Znalazło się również miejsce na pewną zmianę w prezentowanej opowieści – Hammerhead dorzuciło nową misję, w której zadaniem protagonisty okazało się zniszczenie Gravity Boostera, urządzenia grawitacyjnego zapewniającego Stroggom mocną przewagę. Myślę, że w kontekście inspiracji „Działami Nawarony" misja ta pasowała do Quake'a II.

Mijały dekady, druga odsłona Quake'a zyskała tak legendarny status, że dla wielu fanów pozostawała jedną z najlepszych strzelanin w historii, niezależnie od ogrywanej wersji. Gdy na rynku pojawił się mniej przebojowy Quake IV, wydawca dorzucił bonusowy dysk, pierwszy w historii remaster QII. Pomimo ośmiu lat od premiery wersję tę doceniono za coś, czego w 2006 r. nie miał praktycznie żaden tytuł dostępny w bibliotece Xboksa 360. Gry strukturalnie nie naruszono, natomiast podciągnięto jej rozdzielczość do 1080p przy wydajności 60 klatek na sekundę, co zapewniło jej drugą młodość. Quake II potrząsnął fanami raz jeszcze przed prawie trzema laty, gdy studio Nightdive, słynące z przywracania wieloletnim hitom dawnego uroku, potwierdziło prace nad remasterem gry. Quake II: Enhanced Edition, czyli największy, współczesny hołd złożony dziełu id Software, zawierał wszystkie wydane dotychczas edycje, w tym porty PSX/N64, wszystkie zestawy Mission Pack plus zupełnie nowy, autorski content od MachineGames, twórców ostatnich odsłon cyklu Wolfenstein. Programiści dodali 28 zupełnie nowych poziomów i mapy do trybów sieciowych, całość podpisując jako Call of the Machine. W łaski fanów wkupiła się także Bethesda, żądając za to bogate wydawnictwo niecałe 40 zł. Myślę, że historyczna wartość Quake'a II jest o wiele większa, w końcu to jedna z tych gier, której porty, choć mocno odmienne techniczne, wstrząsnęły starszymi i młodszymi pokoleniami. ⊗

chomasa.pl 572205ed35

DEKOMPILACJA GIER

Problem ze starymi grami jest taki, że zwykle nie działają na nowych sprzętach. Częściowo ratuje nas emulacja, ale i ona jest niedokładna i niekiedy profanuje wspomnienia. Niektórzy producenci wydają remaki i remastery, ale często pozostawiają one sporo do życzenia i nie każdy oczekiwany przez nas tytuł jest dostępny. Co prawda platforma GOG wychodzi naprzeciw temu problemowi, dostarczając klasyki na nowoczesne PC, ale są one w niezmienionej, archaicznej formie. I tu pojawia się dekompilacja, która dostosowuje zapomniane, kultowe produkcje do obowiązujących standardów i dodaje nawet coś ekstra, o czym wcześniej mogliśmy jedynie pomarzyć!

TEKST:
MAJK

Czym jest dekompilacja?

Dekompilacja gier to proces inżynierii wstecznej (reverse engineering), który polega na przekształceniu gotowego, skompilowanego programu (pliku .exe lub obrazu ROM gry) z powrotem w czytelny dla programisty kod źródłowy (np. w języku C lub C++). By lepiej to zrozumieć, warto posłużyć się analogią kulinarną: wyobraźcie sobie, że macie upieczone ciasto (gotowa gra), a dekompilacja to próba odgadnięcia dokładnego przepisu (kodu źródłowego) wyłącznie na podstawie jego smaku i struktury, abyście mogli upiec identyczne ciasto we własnej kuchni. Jak to działa w praktyce? Kiedy autorzy tworzą grę, piszą kod źródłowy (zrozumiałe instrukcje, np. jeśli gracz dotknie ognia, odejmij 10 punktów życia). Następnie ten kod jest kompilowany do postaci kodu maszynowego (ciągi zer i jedynek), który rozumie procesor, ale który jest nieczytelny dla ludzi. Dekompilacja odwraca ten proces. Jednak nie jest to proste „tłumaczenie" z powrotem, ponieważ podczas kompilacji znikają nazwy zmiennych (np. energia zamienia się w nieczytelny zapis pokroju xxxyyy_0x123) oraz komentarze programistów. Kompilatory często zmieniają strukturę kodu, aby gra działała szybciej, co sprawia, że wynik dekompilacji jest bardzo zawiły. Dlatego dekompilacja to często żmudna praca ręczna, polegająca na analizie kodu asemblerowego i zgadywaniu, co autor miał na myśli, a następnie przepisywaniu tego na nowo w języku wysokiego poziomu.

Po co dekompiluje się gry?

Społeczność fanowska i programiści podejmują się tego tytanicznego wysiłku z kilku powodów:

– portowanie na nowe platformy w formie natywnej. Dzięki kodowi źródłowemu można uruchomić stare gry z konsol czy innych komputerów na PC bez użycia emulatorów. Pozwala to na obsługę panoramicznych ekranów, wysokiej płynności (> 60 FPS-ów) i nowoczesnych kontrolerów.

– naprawa błędów. Fani mogą naprawić bugi, których twórcy nigdy nie usunęli.

– zaawansowany modding. Mając kod źródłowy, można zmieniać fundamentalne mechaniki gry, co jest niemożliwe lub bardzo trudne przy zwykłym modowaniu plików gry.

– konserwacja. Jest to sposób na uratowanie gier, które nie działają już na nowoczesnym sprzęcie, a ich oryginalny kod źródłowy został przez twórców zgubiony (co zdarza się zaskakująco często).

Czy to jest legalne?

To skomplikowana kwestia prawna. Sam kod wynikowy dekompilacji jest prawnie problematyczny. Jeśli używa się oryginalnych plików twórców, narusza to prawa autorskie. Jednak w wielu jurysdykcjach inżynieria wsteczna w celu zapewnienia interoperacyjności jest dozwolona. Najbezpieczniejsza prawnie metoda (tzw. Clean Room) polega na tym, że jedna osoba bada kod gry i pisze dokumentację „co gra robi", a druga osoba (która nigdy nie widziała oryginalnego kodu) pisze nowy kod na podstawie tej dokumentacji. Projekty dekompilacyjne zazwyczaj nie zawierają grafik, muzyki ani poziomów. Użytkownik musi więc posiadać legalną kopię oryginalnej gry, aby „wstrzyknąć" te zasoby do dekompilowanego silnika. Stąd dekompilacje są rozpowszechniane bez assetów, które musimy dostarczyć z własnej kolekcji.

SIEDEM PROJEKTÓW, KTÓRE TRZEBA ZOBACZYĆ

1. SUPER MARIO 64 [PROJEKT: RENDER96]

Render96 to absolutny majstersztyk. Cel, jaki przyświecał twórcom, to sprawić, aby gra wyglądała tak jak na promocyjnych grafikach z pudełka i magazynów z lat 90. (które były renderowane na potężnych stacjach roboczych SGI, a nie na słabym Nintendo 64). Efekt? SM64 prezentuje się jak nowy tytuł dla Switcha. Nintendo kilkukrotnie próbowało nam dostarczyć remaki Super Mario 64, ale żaden nie był tak dobry i tak nie wygląda. Przede wszystkim projekt oferuje zupełnie nowe modele postaci i obiektów. Kanciastego i składającego się z niewielkiej liczby wielokątów Mariana zastąpił idealnie gładki i zaokrąglony odpowiednik. Wygląda dokładnie jak ten słynny Mario 3D, którego widzieliśmy na okładce gry, ale którego konsola nie potrafiła wygenerować w czasie rzeczywistym. Drzewa, monety, przeciwnicy (Goomby, Koopy) – wszystko zostało podmienione na modele wysokiej jakości, zgodne ze stylem artystycznym Nintendo z 1996 r. Do tego oprawa oferuje prawdziwe cienie rzucane przez obiekty w czasie rzeczywistym. Odbicia w wodzie i metalowych powierzchniach (np. metalowy Mario lśni i odbija otoczenie). Z kolei tekstury zostały odtworzone w wysokiej rozdzielczości, ale nie są fotorealistyczne. Są tak stylizowane, aby zachować bajkowy, „plastikowy" klimat renderów z lat 90. Wygląda to jak film Pixara z tamtych lat. Dodatkowo dostępne są dwie grywalne postaci – Luigi oraz Wario – i wzorem ostatnich poczynań Nintendo gra jest… po polsku!

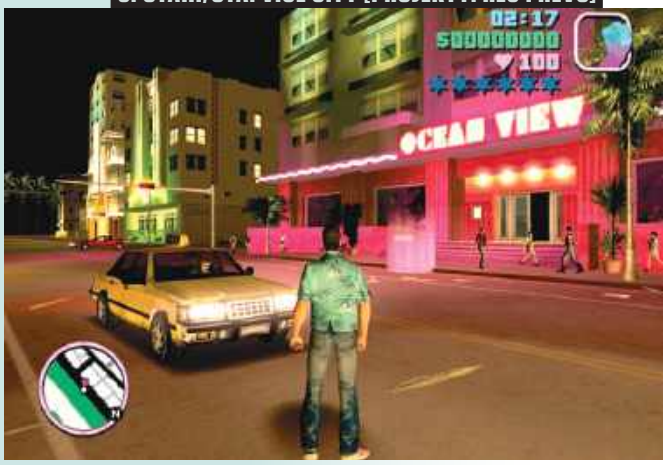
2. BANJO-KAZOOIE [PROJEKT: BANJORECOMP]

Totalna świeżynka (bo wydana w styczniu br.), która jest owocem nowej technologii statycznej rekompilacji (N64Recomp). Wygląda lepiej i działa szybciej niż wydany niegdyś przez Rare remake na Xbox 360 (Xbox Live Arcade). Projekt autorstwa Mr. Wiseguy oferuje całkowicie odblokowany klatkaż – możemy grać w 60, 144, a nawet większej liczbie FPS-ów, co sprawia, że ruchy Banjo są niesamowicie płynne. Do tego mamy natywne wsparcie dla 4K, a także monitorów widescreen. Co ważne, interfejs (HUD) i efekty (jak przejścia puzzli) zostały poprawnie dosto-

eprasa.pl 572205ed35

sowane, więc nic nie jest rozciągnięte. Obiekty i przeciwnicy nie znikają już w mgle tak szybko jak na N64 – świat jest znacznie bardziej przejrzysty. Dodatkowo możemy sterować kamerą za pomocą prawego drążka analogowego (jak w nowoczesnych grach) zamiast skokowego obracania przyciskami C. W oryginale na N64, jeśli zginęliśmy, liczba zebranych nut się zerowała (trzeba było zgarnąć wszystkie 100 za jednym podejściem). Recomp pozwala włączyć opcję z wersji na Xbox 360 – raz zebrane nuty zostają na stałe. Możemy to jednak wyłączyć, jeśli wolimy klasyczne wyzwanie. Muzyka, dźwięki i synchronizacja audio z animacjami są idealnie dopasowane, co często „rozjeżdżało się" na emulatorach przy próbie wymuszenia 60 FPS-ów.

3. GTAIII/GTA: VICE CITY [PROJEKTY: RE3 I REVC]



Najbardziej kontrowersyjne projekty. Zostały ukończone i udostępnione, a następnie ich twórcy zostali pozwani przez wydawcę gier (Take-Two Interactive). Dlaczego są popularne? Bo to jedyne słuszne, wolne od błędów i ostateczne wersje gry. Oryginalne GTAIII/VC na PC z lat 2000. były pełne błędów, a nowe Definitive Edition od Rockstara spotkało się z ogromną krytyką. Animacja wariowała, gdy wyłączyło się limit klatek (30 FPS-ów). Samochody nie hamowały, nie dało się cofać, a fizyka szalała – teraz całość działa płynnie w > 60 FPS-ach z poprawną fizyką, a czasy ładowania są niemal natychmiastowe. Dodano system wyznaczania trasy (kolorowa linia na radarze), którego wcześniej nie było, i możemy swobodnie obracać kamerą wokół auta (jak w GTAV). W oryginale kamera była „przyklejona" do tyłu samochodu. Przywrócono efekty graficzne z wersji PS2, których brakowało na komputerach (w GTA III odzyskano charakterystyczny niebiesko-szary filtr i efekty świetlne z PS2, a w Vice City słynne neony, flary i specyficzny pomarańczowy zachód słońca, które na starym PC nie działały poprawnie). Obecnie projekty są usuwane ze stron, gdzie zostały udostępnione, ale kod żyje w internecie i jest wciąż rozwijany przez społeczność „podziemną". Co więcej, można go uruchomić nie tylko na PC, ale też na odpowiednio zmodyfikowanych konsolach jak PS Vita, Switch, PS4 czy Wii U.

4. DIABLO [PROJEKT: DEVILUTIONX]

Projekt, który pozwala grać w klasyczne Diablo na niemal każdym urządzeniu od Amigi z procesorem 68020+, przez konsole PSP, Dreamcast, Wii U, 3DS, Switch, PS4, XSX w trybie Dev, aż na telefonach czy chińskich klonach kończąc. DevilutionX to kompletne „przeportowanie" oryginalnego kodu Diablo 1 na nowoczesne systemy razem z dodatkiem Hellfire (Mnich, nowe poziomy). Nie trzeba uruchamiać osobnej gry – wszystko jest w jednym pakiecie. Nie jest to emulacja (jak

DOSBox), lecz natywna aplikacja, która czyta pliki z oryginału. Dzięki temu gra działa tak, jakby została wypuszczona dzisiaj, a nie w 1996 r. Zachowuje jednak mroczny klimat i mechanikę, choć usuwa archaizmy, które dziś irytują graczy. Przykładowo w oryginale postać mogła tylko powoli chodzić, a teraz może biegać w mieście Tristram (w podziemiach nadal tylko chód, by zachować balans i klimat). Działa automatyczne podnoszenie złota i nie trzeba już klikać na każdą jego kupkę osobno, żeby je zebrać. W pierwowzorze przedmioty trzeba było rzucać na ziemię w mieście w ramach „przechowalni". Tutaj mamy skrzynię (jak w Diablo 2), a nawet możliwość przesyłania przedmiotów między własnymi postaciami. Możesz przytrzymać odpowiedni przycisk, aby zobaczyć leżące na ziemi itemy i opcjonalnie włączyć paski życia nad wrogami. Oryginał działał sztywno w rozdzielczości 640 x 480, a obecna modyfikacja obsługuje każdą rozdzielczość (w tym 4K) oraz monitory panoramiczne. Zamiast oryginalnych 20 klatek, w których „śmigał" oryginał, DevilutionX wprowadza interpolację ruchu, dzięki czemu gra renderuje się w 60, 120, a nawet 144 FPS-ach, zachowując przy tym oryginalną prędkość rozgrywki. Animacje są płynne, a nie szarpane. Interfejs nie jest mikroskopijny na nowych monitorach – można go skalować. Całość została w pełni zlokalizowana w rodzimym języku.

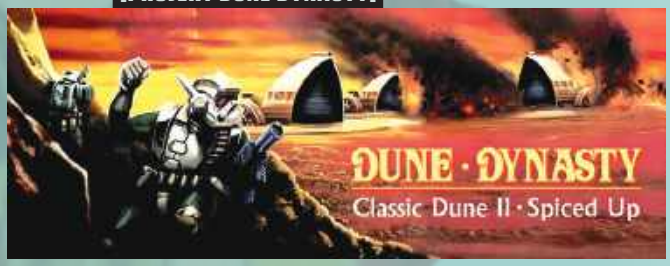
5. JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY [PROJEKT: OPENGOAL]

To prawdopodobnie najtrudniejszy technicznie projekt dekompilacyjny w historii. Twórcy gry (Naughty Dog) napisali ją w niszowym, własnym języku programowania opartym na Lisp (zwanym GOAL). Fani musieli najpierw stworzyć własny dekompilator tego języka, aby w ogóle zrozumieć grę. O co chodzi jakby? Dzieła Naughty Dog używały specyficznej techniki renderingu, która na nowoczesnych telewizorach powoduje dziwne migotanie krawędzi i ziarnistość. OpenGOAL usuwa to całkowicie. Obraz jest krystalicznie czysty, a działa płynniej niż kiedykolwiek, bez graficznych błędów, które często występują w emulatorach. Nawet najlepsze emulatory (PCSX2) przez

eprasa.pl 572205ed35

lata miały problemy z tą grą – np. oczy Jaka były czarne, cienie znikały, a tekstury migały. Teraz wszystko jest renderowane perfekcyjnie, łącznie z trudnymi efektami oceanicznymi. Oryginalna gra nie zawierała napisów podczas scenek przerywnikowych. Dla osób niesłyszących lub grających po cichu było to znacznym utrudnieniem. OpenGOAL rozwiązuje ten problem, dodając pełne wsparcie dla napisów w wielu językach (w tym polskim). Co więcej, nie ma już konieczności oglądania każdej scenki do końca. Teraz możemy je pomijać jednym przyciskiem. To zbawienie przy ponownym przechodzeniu gry. Naughty Dog w tamtych czasach uwielbiało „odwróconą" kamerę, której nie dało się zmienić – teraz możemy swobodnie manewrować osią X i Y tak jak w nowoczesnych grach. Projekt odblokowuje dostęp do ukrytego menu deweloperskiego, gdzie zmienimy pory dnia, włączymy nieśmiertelność, lewitację czy teleportacje do dowolnego poziomu, aby sprawdzić, co ominęliśmy. OpenGOAL obsługuje także drugą i trzecią część trylogii i są one w pełni grywalne, ale są na razie w wersji beta (czyli mogą w nich wystąpić błędy).

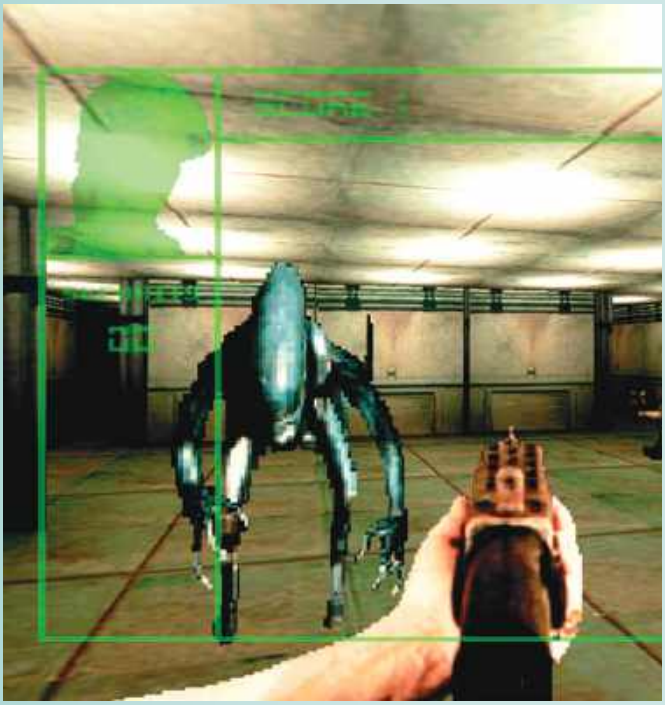
6. DUNE II: THE BUILDING OF A DYNASTY [PROJEKT DUNE DYNASTY]



Protoplasta gatunku RTS, od którego zaczęła się moda na tego typu produkcje, doczekał się licznych poprawek likwidujących archaizmy, które dzisiaj czynią oryginał niemal niegrywalnym. W pierwowzorze mogliśmy przykładowo wydawać rozkazy tylko jednej jednostce naraz (klikając na każdą z osobna). Dune Dynasty pozwala na klasyczne zaznaczanie ramką oraz tworzenie grup pod numerami. Dodano obsługę prawego przycisku myszy do wydawania rozkazów ruchu i ataku zamiast klikania w kontekstowe menu po prawej stronie ekranu. Możemy kolejkować produkcję jednostek w fabrykach, zamiast czekać na zakończenie każdej z osobna. Jednostki w Dynasty znacznie lepiej radzą sobie z omijaniem przeszkód i nie blokują się tak często na skałach. W oryginalnym Dune II mogliśmy grać wyłącznie w kampanię fabularną. Dynasty wprowadza tryb Skirmish, czyli możliwość rozegrania pojedynczej bitwy na wybranej mapie przeciwko AI (dodatkowe strony konfilktu) oraz wariant multiplayer, dzięki któremu możesz zagrać ze znajomymi przez sieć lokalną (LAN) lub internet. W opcjach włączymy m.in. brutalny poziom trudności czy dostosujemy mgłę wojny. Oryginał działał w sztywnej rozdzielczości 320 x 200. Dune Dynasty wspiera wysokie rozdzielczości HD i 4K, co pozwala widzieć większy fragment mapy naraz. Poza tym projekt odpalimy nie tylko na PC, ale również na Switchu czy PS Vita.

7. ALIEN VS. PREDATOR REMAKE

Dzięki staraniom fanów (i niespodziewanemu udostępnieniu kodu) możemy teraz zagrać w Alien vs. Predator z Atari Jaguara w jakości, o której posiadacze tej konsoli w 1994 r. mogli tylko pomarzyć. W przeciwieństwie do chociażby Mario 64 tutaj nie była potrzebna żmudna dekompilacja. W 2022 r. jeden z byłych programistów wersji na Jaguara (James „Jim"



Southworth) odnalazł na swoich starych dyskietkach oryginalny kod źródłowy gry i postanowił go udostępnić społeczności. Gdy kod trafił do sieci, programiści (m.in. tacy jak shane_o_mac) natychmiast zaczęli pracować nad „odmrożeniem" go i dostosowaniem do nowoczesnych systemów. Oryginał na Jaguarze działał w ok. 10–15 klatkach na sekundę. Remake na PC trzyma stałe 60 FPS-ów (lub więcej), co kompletnie zmienia odczucia z walki. Możemy grać na padzie lub na myszce i klawiaturze (zamiast specyficznego kontrolera z klawiaturą numeryczną). Remake działa w natywnym 4K (choć sprajty pozostają w niskiej rozdzielczości, co daje świetny efekt retro).

Oczywiście projektów jest znacznie więcej i praktycznie w każdym miesiącu fani potwierdzają prace nad kolejnymi tytułami (ostatnio chociażby Kirby's Epic Yarn z Wii czy xboksowe Jet Set Radio Future). Proces, jak już wcześniej wspomniałem, jest jednak mocno czasochłonny, więc trzeba uzbroić się w cierpliwość. Dekompilacja idzie nawet o krok dalej i stara się przywrócić do życia niedokończone gry jak chociażby remake Golden Eye 007, który był przygotowany przez Rare dla X360, ale nie został wydany przez względy licencyjne, albo Dinosaur Planet, czyli przygodówkę akcji na N64, która później została drastycznie zmodyfikowana i wydana jako Star Fox Adventures na Game Cube'a (ponoć główny bohater Sabre zbyt mocno przypominał Foxa McClouda i to skłoniło Nintendo do zmiany). Jak dla mnie supersprawa, bo otrzymujemy naprawione błędy z przeszłości, na które nie moglibyśmy nigdy liczyć. Remaki, które zawstydzają prace macierzystych producentów i działają na platformach, na które nie były przeznaczone. Nie da się jednak ukryć, że to jednak dość śliski temat i żeby sprawdzić je w akcji, troszkę trzeba poszperać i pokombinować. Moim zdaniem warto. ⊗

eprasa.pl 572205ed35

BAJKI O DZIECIACH. NIESPECJALNIE DLA DZIECI.

Przegląd historii nietypowych z kluczowym motywem dziecięcej wrażliwości.

TEKST: **MYSZAQ**

Naukowcy ostatnio wykazali, że dzieci w okresie kształtowania wyobraźni mogą rozwinąć ją w dwie skrajne strony. Albo niezwykle barwnej kreatywności, nieograniczonej żadnymi schematami typu realizm, zasady przyczynowo-skutkowe i normy społeczne. Albo niezwykle barwnego okrucieństwa, nieograniczonego żadnymi schematami typu realizm, zasady przyczynowo-skutkowe i normy społeczne. Stąd np. w krajach afrykańskich najbardziej przemocowe okazują się watahy bardzo nieletnich bojowników. Tak że trzeba uważać, co się ładuje do niesformatowanego systemu operacyjnego. I trochę o tym będzie dzisiejszy przegląd filmowy. O dziecięcej perspektywie na świat. Bardzo różnie zakrzywionej.

Króliczek spod łóżka

Pod łóżkiem tej dziewczynki kryje się potwór. Rodzice w niego oczywiście nie wierzą. Mniej oczywisty jest już powód, dlaczego nie wierzą. Bo nie żyją. Potwór ich pożarł. Albo płatni mordercy. Zależy, czy przyjąć wizję dziecka, czy dorosłych. Taką wyjściówkę proponuje film **„Dust Bunny”** (2025). Trochę tu „Amelii”, trochę „Leona zawodowca”, trochę „Johna Wicka”. Dziewczynka nazywa się Aurora i ratunku próbuje szukać u sąsiada mieszkającego w tej samej malowniczej kamienicy. Sąsiad przypomina słynnego Leona, tylko w kolorowych dresach. I z monumentalną facjatą Madsa Mikkelsena. Jest samotnikiem, niewiele mówi, za to zachodzi duże prawdopodobieństwo, że sporo zabija. Potworów i smoków. Albo płatnych zabójców i mafijnych oprychów. Zależy, czy przyjmiemy optykę dziecka, czy dorosłych. Zdesperowana Aurora kradnie pieniądze od innego nieuczciwego syndykatu (tego w czarnych sutannach) i najmuje sąsiada do ochrony. Mężczyzna początkowo traktuje to wszystko jak dziwaczną dziecinną fantazję, ale zaczyna podejrzewać, że to jego fucha ściągnęła fatum na mieszkanie małej sąsiadki… Tak rodzi się między nimi specyficzna relacja – bo Mads np. uczy małą, jak pozbywać się zwłok. Czyli typowy „Leon zawodowiec”. Później pojawia się odrealniony czyściciel (wystylizowany David Dastmalchian), wyrachowana szefowa (wystylizowana Sigourney Weaver) i modna pani z opieki społecznej (wystylizowana Scheila Atim). Czyli coś pomiędzy „Amelią” a Wesem Andersonem. I zaczyna się wielowy-

eprasa.pl 572205ed35

miarowa jatka w ciasnych pomieszczeniach, czyli „John Wick" na pastelowo. No i do tego co jakiś czas pojawia się potwór i kogoż zżera. Symbolicznie? Literalnie? Zależy, z jakiej perspektywy popatrzeć.

„Dust Bunny" to ponowna współpraca Madsa z Bryanem Fullerem i cierpi na tę samą przypadłość, co ich wcześniejsza opowieść, czyli serial „Hannibal". Jest świetna estetycznie, wysmakowana. Jest pełna dosadnej przemocy. Iskrzy się od wyrazistych postaci. Tylko sam scenariusz traci impet. Po bardzo ciekawym wstępie nie wie, dokąd chce z tym iść. Rozmywa się. Na szczęście sekwencje rozwałki i charyzma Mikkelsena sprawiają, że dojeżdża do mety jako plastyczne kino rozrywkowe. Z pazurem. Tylko tyle i aż tyle.

Króliczek na łóżku

To teraz także historia z króliczkiem, ale zupełnie odmienna. **„The Death of Bunny Munro"** (2025) to serial szorstki, rynsztokowy, bezkompromisowy… To jak „Californication" bez lekkości Moody'ego, bez słonecznej Kalifornii i ironicznie rozbitego Porsche. To opowieść o Bunnym, podrzędnym handlarzu kosmetykami, seksoholiku i egoiście, który żyje dokładnie tymi wartościami – obwoźną sprzedażą, zaliczaniem gospodyń i myśleniem tylko o sobie. To, że właśnie zabija mu się żona? Jakoś niespecjalnie zmienia to jego podejście do życia. To, że pod opieką zostaje mu małoletni syn? To niech czeka w aucie. To, że nie ma kasy ani perspektyw na stabilną przyszłość? To coś się wykombinuje, w biegu, w melinie, w majakach. No bardzo trudno typa polubić. Ma może ze trzy momenty, gdy widać, że nachodzi go autorefleksja. Że może tam gdzieś tli się rodzicielskie uczucie. Ale szybko topi je w butelce i fantazjowaniu o własnej wyjątkowości. Depresyjny tekst Nicka Cave'a zmienia się jednak w magnetyczną opowieść. Jak to możliwe? Za sprawą Matta Smitha – aktor sprawia, że Bunny nie jest jednowymiarowym gnojkiem, że jest w nim i fantazja, i trauma. Dwa – za sprawą chemii między nim a debiutującym Rafaelem Mathém w roli zapatrzonego w ojca syna. Trzy – za sprawą kilku bardzo symbolicznych, czasem wręcz baśniowych elementów. Zarówno tych jasnych (chłopak rozmawia z pocieszającą go zmarłą matką), jak i tych zdecydowanie mrocznych (główny bohater co rusz napotka doniesienia o psychopatycznym mordercy, który dziwnie podąża jego śladem). Zaskakujący serial w morzu oczywistych produkcji. Bo pokazuje, że dziecięca wrażliwość może funkcjonować nawet w największej melinie. A jednocześnie nie ściemnia, że dzięki niej wszystko skończy się dobrze.

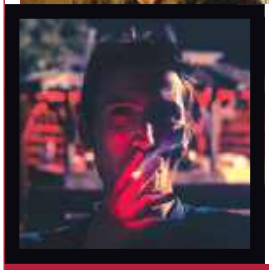
Tu mała dygresja – gdybyście chcieli znaleźć złoty środek między fantazyjnym „Dust Bunny" a dosadnym „The Death of Bunny Munro", to jest taki film. „Tygrysy się nie boją" (2017) – o dziewczynce trafiającej na meksykańskie ulice, do ulicznego gangu. Jest w nim ucieczka w fantazje, rodzinna trauma i brutalność nieoszczędzająca nikogo. Ciekawą trylogię można sobie z tego zrobić.

Gonić czy dogonić króliczka?

Czy teraz będzie lżej? W warstwie wizualnej troszeczkę. W warstwie gatunkowej niekoniecznie. Film **„Exit 8"** (2025) to japoński thriller psychologiczny w reżyserii Genkiego Kawamury, będący ekranizacją gry o tym samym tytule i tych samych zasadach. Młody chłopak trafia na dziwną czasoprzestrzenną pętlę w korytarzach metra. Nie może z niego wyjść. Wszystko wokół się powtarza. Ale czy zawsze w ten sam sposób? Okazuje się, że z każdym powtórzeniem może się pojawić anomalia, zmiana w układzie rzeczywistości. Jeśli ją zobaczy – powinien natychmiast uciekać. Jeśli jej nie będzie – iść naprzód. Tylko tak dostanie się do tytułowego wyjścia nr 8. Czy to pętla jego umysłu? Wspomnień? A może kara za społeczną nieodpowiedzialność? Widz, podobnie jak główny bohater, z czasem wpada w hipnotyzujące zmęczenie – powtórzeniami, porażkami, klimatem klaustrofobii. Film zgrabnie operuje dźwiękiem, poczuciem coraz większego odklejania się zmysłów… Z drugiej strony trochę męczy narracją i ewidentnym wydłużaniem historii do długiego metrażu. Na szczęście sam finał przyspiesza i wizualnie wytrąca z monotonii. No i pojawia się motyw dziwnego dziecka, będącego albo obciążeniem, albo odkupieniem. Ciekawe przeniesienie klimatu gry, choć brakowało mi tu mocniejszego horroru, paranoi. Dlatego na drugą nóżkę, jeśli lubicie zagubienie w sieci dziwnych korytarzy, proponuję australijski **„The Tunnel"** (2011). Tu w mrok wchodzimy na zasadzie dziennikarskiego śledztwa, kamery w konwencji found footage. Ekipa telewizyjna schodzi do starych tuneli wodociągowych, w których znaleziono rozerwane zwłoki. Z czasem spotyka coraz dziwniej wyglądające konstrukcje i makabryczne wzory na ścianach. Tu jest zdecydowanie mniej sterylnie niż w „Exit 8". I nie ma sporadycznych anomalii. Tutaj tunele same są jedną wielką anomalią. ⊗

DZIŚ KILKA WSPÓŁCZESNYCH BAŚNI – MIEJSKICH, FOLKLORYSTYCZNYCH, REALISTYCZNYCH I MAGICZNYCH

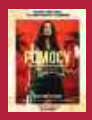
eprasa.pl 572205ed35



SOBEK: „Żelazne płuco” w reżyserii Marka Fischbacha zarobiło jakieś 36 mln dol. do chwili, kiedy piszę te słowa. Byłby to tylko jeden z wielu nakręconych za grosze horrorów, który przyniósł niezależnemu twórcy finansowy sukces, gdyby Mark nie był youtuberem gierkowym działającym pod pseudonimem Markiplier, a film nie powstał na kanwie niezależnej gry Davida Szymanskiego pod tym samym tytułem. Tego Szymanskiego, który dał światu znacznie popularniejszą retrostrzelankę Dusk. O istnieniu „Iron Lung” pojęcia nie miałem. Wniosek: życie oferuje nam dziś darmowe narzędzia do tworzenia i nie mamy już żadnych wymówek, by nie przelać pomysłów na dowolne medium.

KINO

Pomocy / Send help



Karma wraca i Sam Raimi lubi ilustrować, jak podli ludzie dostają w twarz od tych, których krzywdzą. Było we „Wrotach Piekieł”, gdzie bohaterka niegrzecznie potraktowała Cygankę, i jest w „Pomocy”, gdzie samolubne, grzeszne korpoludki lądują na bezludnej wyspie. Całe szczęście nie tak przewidywalnie, jak mogłoby się wydawać w opowieści o dwojgu rozbitków na wyspie adaptujących między sobą miniwersję „Władcy much” na potrzeby kina, czyli dla nas. Albo „Misery”, bo pracownica musi się opiekować ciężko rannym bonzo niemającym pojęcia o technikach przetrwania. Tymczasem ona chciała kiedyś wziąć udział w szoł o przetrwaniu w dziczy. I nagle role się odwracają, gdy kobieta dowodzi, a toksyczny mazgaj nie może tego, he he, przeżyć. To już chyba wiecie, jakiego typu film nakręcił Raimi. Oczywista krytyka „dorosłych chłopców” kompletnie sobie nieradzących w sytuacjach naruszeń kruchego ego. Jednocześnie parę obrazków o traktowaniu kobiet jak wiecznych matek. Tyle tylko, że „Pomocy” reprezentuje jednak gatunkowo thriller, a nie dramat i sytuacja zmierza w dość mroczne rewiry wysepki. Całą gamą swych klasycznych sztuczek reżyser „Martwego zła” ubarwia historię, przyspieszając akcję, ustawiając kamerę pod dziwnymi kątami i jeżdżąc nią nietypowo, ale zapasy między bohaterami nie wybrzmiewają aż tak ciekawie, by się wybronić w moich oczach na więcej niż „normalny film, nadający się do oglądania”.

Ocena: 5

Reżyseria: Sam Raimi Występują: Rachel McAdams, Dylan O'Brien
Rok produkcji: 2026 (USA) Gatunek: thriller

NETFLIX

Łup / The Rip

Wewnętrzne śledztwo policyjne wskazuje na działalność kreta zamieszanego w morderstwo funkcjonariuszki prowadzącej dużą sprawę. Wiadomość o melinie, w której ukryto mnóstwo szmalu, prowadzi jednostkę porucznika Dumarsa do domku w niekoniecznie prestiżowej dzielnicy Miami. Łup, czyli tytułowy „Rip”, oznacza w tym przypadku ukrytą w dziupli gotówkę pochodzącą najpewniej z handlu narkotykami. Pieniądze trzeba przeliczyć i dowieźć na posterunek, ale obfitość zdobyczy rozbudza wyobraźnię uczestników akcji. Zaczyna się naprawdę poważnie, na poziomie filmu o tajnych informatorach i zamazaniu linii między dobrymi a złymi. Duet Affleck i Damon zapowiada wyborną ucztę do momentu, kiedy rozwiązanie intrygi sugeruje się nam bardzo jasno jakoś w połowie, a rozróżnienie między dobrymi i złymi nagle okazuje się klarowne. Od tej chwili historia zamienia się już w typową jatkę, która przeszłaby jeszcze w połowie lat 90. XX w., ale niekoniecznie dziś. Na plus zaliczam całą pierwszą połowę ilustrującą zabunkrowanie małego oddziału policji w melinie w celu rychłego wywiezienia pieniędzy, gdy widzowie jeszcze nie wiedzą, co się wydarzy później i czy w ogóle jakaś wymiana ognia z kimkolwiek nastąpi. Bo może nie! Sępy się zleciały, ale może się boją? Na minus druga połowa jak to w drugich meczach grupowych polskiej repry – posuwająca już tylko ciąg obrazków ku przez wszystkich zaakceptowanemu finałowi.

Reżyseria: Joe Carnahan Występują: Matt Damon, Ben Affleck
Rok produkcji: 2026 (USA) Gatunek: thriller

Ocena **5**

AMAZONE PRIME

Ekipa wyburzeniowa / Wrecking Crew

Kiedy samochody płoną, wybuchają i wyskakują z rampy w pościgach ekranowych „Gliniarza z Beverly Hills”, „Zabójczej broni” czy oryginalnych „Bad Boysów”, to do dziś te sceny można pomylić z rzeczywistością. Nic z tych rzeczy w „Ekipie wyburzeniowej”, gdzie większość wraków wykonano w komputerze z dostrzegalnie nieprawidłową fizyką, a zdarzyło się, że i członek gangu uczepiony auta uciekających bohaterów nagle zamienia się w cyfrową lalkę radośnie powiewającą na wietrze pędu. Natomiast zgadza się cała reszta porównań z trzema wymienionymi tytułami, do których twórcy „Ekipy” nawiązują, bawiąc się formułą akcyjniaka o źle dopasowanych partnerach. Bracia z jednego ojca, ale dwóch różnych matek nie wierzą w przypadkową śmierć taty, więc zaczynają węszyć, a że jeden z nich pracuje w policji, a drugi służy w marines, to złole łatwo nie mają. W Honolulu ścierają się interesy yakuzy, francuskiego establishmentu i lokalnego syndykatu, ale na końcu każdego pościgu i strzelaniny od komendanta lokalnej policji obrywają główni bohaterowie, jak to bywało drzewiej choćby w „Zabójczej broni”. I te wszystkie nieprzemocowe relacje stanowią sól filmu, przybliżając widza do pary bohaterów, podczas gdy sekwencje sensacyjne nie tylko trącą CGI, ale też wykazują braki w budżecie na choreografię walk wręcz. To pojedynki klasy B spowolnione jak wrestling, ale niedobranych braci łatwo polubić i czekam na więcej.

Ocena **6**

Reżyseria: Angel Manuel Soto Występują: Jason Momoa, Dave Bautista, Jacob Balaton Rok produkcji: 2026 (USA) Gatunek: akcja

eprasa.pl 572205ed35

AMAZONE PRIME

Fallout. Sezon 2

Jeśli rozmowy bohaterów brzmią jak efekty wyborów opcji w okienku dialogowym gry z całym jej ciężarem gatunkowym kreującym postatomowe społeczności pustkowi na szaleńców zdysocjowanych od morderczej rzeczywistości dookoła, to czy możemy w ogóle mówić o udanej ekranizacji? Bo wiecie, dialogi brzmią jak gra. A jeśli sceny akcji wyglądają jak złapane uwolnioną kamerą z trzeciej lub czwartej odsłony Fallouta Bethesdy? To czy wypadają dobrze? Odpowiedź na drugie pytanie brzmi: nie. Walczący z przeważającymi siłami wroga Maximus w pancerzu wspomaganym wygląda fatalnie. I absolutnie nie stanowi to problemu, czym odpowiadam też na pytanie numer jeden. Falloutowy serial wiernie powtarza tropy ze wszystkich odsłon gry, czerpiąc z pomysłów jeszcze z czasów Black Isle. W sezonie drugim Lucy i Ghul odwiedzają New Vegas, ale nie wszystko chyba poszło dobrze, odkąd spotkaliśmy się tam z panem Housem jako Kurier. Pozbawieni dowództwa debile z Legionu Cezara nadal kręcą się w okolicy, tyle że jak bezgłowe kurczaki. Braterstwo Stali uległo kompletnemu rozkładowi i rozbiciu na frakcje – Maxson, gdyby żył, to by ich chyba pozabijał. A retrospekcje opowiadające o wydarzeniach prowadzących do zagłady świata wciągają i zaskakują. Jak dla mnie serial trochę za bardzo przypomina cosplay, a tempo tego sezonu jest żółwie, bo widać, że to łącznik do czegoś ważniejszego. Na miarę Enklawy.

Twórcy: Geneva Robertson-Dworet, Graham Wagner Występują: Ella Purnell, Walton Goggins, Moises Arias Rok produkcji: 2026 (USA) Gatunek: SF

Ocena **7**

KINO

Powrót do Silent Hill

Powrót do Silent Hill okazał się bolesny nie tylko dla Jamesa Sunderlanda. Swoje wycierpiała też publiczność zawiedziona zmianami, jakie Christophe Gans wprowadził do znakomitej historii Hiroyukiego Owaku. Sam jednak nie rozumiem tutaj czegoś innego – skąd pomysł, że film będzie wiernie odtwarzał wydarzenia Silent Hill 2, podczas gdy zarówno pierwszy film z 2006 r., jak i jego dziwaczny sequel z roku 2012 w tak swobodny sposób interpretowały scenariusze Silent Hill i Silent Hill 3, w głębokim poważaniu mając oficjalny kanon? Skala zmian w „Powrocie do Silent Hill" jest podobna. Pomimo szeregu zbieżnych z grą punktów fabularnych historia jest całkiem autonomiczna i być może pod względem zawiłości oraz generalnego posmaku bliżej jej do „Drabiny Jakubowej" Adriana Lyne'a niż do drugiej odsłony growej serii. To, co dla ortodoksyjnych fanów będzie świętokradztwem, dla przypadkowego widza może się okazać wielowymiarową narracją prowadzoną naprzemiennie w kilku liniach czasowych i perspektywach, zacierającą granice między światem rzeczywistym, podsycanymi poczuciem winy wspomnieniami bohatera, a tym „co by było gdyby". Symbolika pożaru, powodzi i zarazy trawiącej miasto buduje wokół wątków ciekawą linię interpretacyjną zachęcającą do powtórnych seansów. Żeby jednak było jasne, to też żadne „absolute cinema". To mały, tani, przeciętnie zagrany i kiepsko oprawiony projekt. Co nie znaczy, że pozbawiony ambicji. **Komodo**

Reżyseria: Christophe Gans Występują: Jeremy Irvine, Hannah Emily Anderson Rok produkcji: 2026 (Francja, USA) Gatunek: horror

Ocena **6**

KINO

Bugonia

Społeczności kontrolują najbogatsi, a dźwigają maluczcy zapierniczający za miskę ryżu i umierający na wyleczalne choroby. Tych drugich dodatkowo kontroluje się wszczepami, nadajnikami telefonii cyfrowej i rozpylanymi w powietrzu środkami chemicznymi przedostającymi się do organizmu w postaci kropelkowej. Teddy ma tego dość, więc porywa szefową korporacji, w której pracuje. Bo nie dość, że należy ona do kasty tyranów, to jeszcze decyduje o życiu i śmierci innych, kierując firmą farmaceutyczną. A te stanowią oczywiście maszynkę do mielenia ludzi. Dlatego Teddy razem z autystycznym kuzynem zamykają kobietę w piwnicy. Ilekroć patrzę na historię świata, odnoszę wrażenie, że najwięcej zła wyrządzili po prostu sfrustrowani durnie, ale pytanie, jakie stawiam, to: czy Teddy zalicza się do tej grupy? Cały proces negocjacji i więzienia bohaterki przybrał jak to u Lanthimosa mroczno-komediowy wyraz i trudno przewidzieć kierunek akcji. Emma Stone trzepie masowo te wybitne role, jakby nie miało starczyć jej życia na wszystko, czego zapragnie, w jednej ze scen robiąc taki piruet, że oniemiałem, ale Jesse Plemons w roli porywacza też mnie raz powalił. Tak jak jego ledwo wiążąca koniec z końcem postać próbującą jakoś poskładać do kupy wizję świata, w której cokolwiek znaczy. Bo całe zło powstało w wyniku jakiegoś spisku i przecież niemożliwe, żebyśmy za własne krzywdy odpowiadali my sami, prawda?

Ocena **7**

Reżyseria: Yorgos Lanthimos Występują: Emma Stone, Jesse Plemons, Aidan Delbis Rok produkcji: 2025 (USA) Gatunek: czarna komedia

eprasa.pl 572205ed35

WOLVERINE EPIC COLLECTION: KREW I PAZURY

Egmont

Każdy tom z serii Epic Collection to szansa na sięgnięcie po historie, które w innych formatach są dziś trudno dostępne. Zwłaszcza na polskim rynku. Mimo że „Krew i pazury" nie mają rangi przełomowej historii jak „Broń X", to świetnie wpisują się klimatem w kluczowe momenty z dziejów kanadyjskiego zabijaki. Logan przestaje tu być jedynie dzikim dodatkiem do X-Menów i zaczyna funkcjonować jako pełnoprawna, wielowymiarowa postać, którą znamy i kochamy. Pojawiają się konfrontacje z dobrze znanymi wrogami jak Creed czy Deathstrike, które nie sprowadzają się jedynie do bezmyślnej jatki. Udane ilustracje zaczynają się od właściwego odczytania bohatera. Wolverine to bezwzględny wojownik i twardy gracz – jego pazury służą do zabijania, nie do straszenia. Marc Silvestri nie unika brutalności charakterystycznej dla wczesnych lat 90., a jednocześnie potrafi nadać Loganowi wyrazistość bez popadania w patetyczny monumentalizm czy karykaturalne przerysowanie. Co ważne, nie jest jedynym artystą w tym tomie. Buscema, znany już z innych odsłon Epic Collection, po raz kolejny pokazuje swoją ogromną wszechstronność. Na uwagę zasługuje również Larry Strowman, który w niczym nie ustępuje pozostałym twórcom. Mimo że legenda Logana trwa nieprzerwanie do dziś, to właśnie estetyka lat 90. ukształtowała jego wizualną tożsamość. To były czasy, gdy twórcy dawali sobie większą swobodę, unikając jednocześnie pustej brutalności i taniego epatowania szokiem. Jak ja tęsknię za tymi latami... „Wolverine Epic Collection: Krew i pazury" to potężny tom wypełniony pokaźną liczbą przeciwników, którzy mieli nieszczęście wejść Loganowi w drogę. To chyba najbardziej klasyczna, wręcz podręcznikowa odsłona przygód Rosomaka w ramach tej serii. Przed nami jeszcze kolejne albumy, w tym także te związane z X-Menami, ale „Krew i pazury" to pozycja, której zdecydowanie nie warto pomijać. **Muszyński**

8

BATMAN: ZIEMIA NICZYJA

Egmont

Gotham przez niemal 12 miesięcy pozostawało miastem widmem. Po potężnej katastrofie władze odwróciły się od metropolii, zostawiając ją samej sobie, co szybko doprowadziło do totalnego bezładu. Próżnię władzy natychmiast wypełnili przestępcy, którzy nie uciekli, ale uczynili z ruin swoje terytorium. Podzielone na sektory miasto zaczęło funkcjonować jak tykająca bomba, a granice szaleństwa przesunęły się nawet dla tych, którzy wcześniej uchodzili za nieobliczalnych. Wystarczy spojrzeć na poszczególne wątki: Harvey Dent postanawia postawić Jima Gordona przed sądem, by finalnie sam znaleźć się na ławie oskarżonych. Joker wpada w obsesję, bo Batman nie poświęca mu wystarczającej uwagi. Generalnie panuje chaos. Ograniczenie liczby scenarzystów wyraźnie wyszło siódmemu tomowi na korzyść. Historia jest lepiej poukładana i prowadzona z większą narracyjną dyscypliną. Niestety podobnej konsekwencji brakuje warstwie graficznej. Aż 11 rysowników oznacza sporą rozpiętość stylistyczną i jakościową. Na szczęście większość ilustracji trzyma solidny, mainstreamowy poziom, choć rzadko wychodzi poza bezpieczne schematy. Zdarzają się jednak wpadki, jak w przypadku Ricka Burchetta, który odpowiada za jeden z najważniejszych emocjonalnie zeszytów, zawierający kluczową rozmowę Batmana z Gordonem. Trudno jednak przejść obojętnie obok faktu, że w części kadrów Mroczny Rycerz prezentuje się... delikatnie mówiąc, dość niefortunnie. Z perspektywy ponad 25 lat widać wyraźnie, jak wymagającym projektem była „Ziemia niczyja", zwłaszcza gdy porówna się ją z dzisiejszymi eventami, które są nijakie. Brakowało jednej, mocnej osi fabularnej zdolnej udźwignąć tak długi cykl, dlatego całość oparto raczej na zbiorze luźniej powiązanych epizodów, które dopiero pod koniec próbowano scalić w spójną konstrukcję. Efekt końcowy wypada lepiej, niż można było zakładać. Gdybyśmy jednak skrócili całość o jedną trzecią, mielibyśmy opowieść znacznie bardziej zwartą i ponadczasową. Jednak jak na tyle tomów i tak nie jest źle. **Muszyński**

7

FLASH: PÓKI CZAS SIĘ NIE ZATRZYMA

Egmont

Wally West wciąż błąka się między kolejnymi rzeczywistościami, podczas gdy w przygaszonej, „szarej" odsłonie świata pozostali speedsterzy znaleźli się w poważnych tarapatach. Amanda Waller, Inspektor Pielgrzym oraz postępująca dezintegracja samej rzeczywistości składają się na obraz narastającego nieładu i niepewności. Winą za ten stan rzeczy obarcza się podobno samych biegaczy. Ich nieustanne ingerencje sprawiają, że Moc Prędkości po raz kolejny zaczyna się chwiać. A to dopiero początek problemów. „Flash: Póki czas nas nie zatrzyma" wypada znacznie ciekawiej niż wcześniejsze odsłony serii z poprzednich runów. Ramon Pérez, Vasco Georgiev i reszta zespołu twórców nie porzucają charakterystycznych wizji pędzących speedsterów, ale zamiast stabilnego gruntu pod stopami oferują im rzeczywistość o niemal płynnej, niestabilnej strukturze. To właśnie strona wizualna napędza ten komiks, przez co bliżej jej do sandmanowskich klimatów. Drugi tom „Póki czas nas nie zatrzyma" nie jest najlepszym wyborem dla chcących poznać Flasha, ale zdecydowanie oferuje coś więcej niż schematyczne pościgi i kolejne starcia z galerią łotrów. Pomysły Spurriera trafiają w gust wielu czytelników. O tym jestem przekonany. Uniwersum znajduje się obecnie w fazie przemian i ten komiks wyraźnie to sygnalizuje. Najważniejsze jednak, że otrzymujemy solidnie napisaną historię, która pogłębia i rozwija postać tytułowego herosa. A z tym ostatnio bywało różnie. **Muszyński**

6

X-MEN. PUNKTY ZWROTNE: PRZYMIERZE FALANGI

Egmont

Nie ukrywam, że zarówno lubię, jak i nienawidzę serii „X-Men. Punkty zwrotne". Jest ona bowiem strasznie nierówna. Pomiędzy istnymi perełkami wpadają opasłe tomy, których dziś nie da się czytać. Są nudne. I taki jest właśnie ten komiks, który ignoruje scenariusz i stawia na akcję. Lektura bywa męcząca. Warstwa graficzna doskonale oddaje ducha swojego czasu, jednak dialogi i wszechobecna narracja spoza kadrów sprawiają wrażenie żywcem wyjętych z dużo wcześniejszej epoki komiksu. Dochodzi tu do pewnego dysonansu – otóż graficznie jesteśmy w niebie, a scenariuszowo w piekle. Ciągłe streszczanie poprzednich wydarzeń czy rozwleczone monologi wewnętrzne bohaterów potrafią zabić jakąkolwiek frajdę. Całość broni się jednak pomysłem, który ma wyraźnie kosmiczny, niemal abstrakcyjny charakter. Za ilustracje odpowiadają między innymi John Romita Jr. oraz Andy Kubert, a same projekty Falangi i skala jej działań wypadają imponująco. Najwięcej zgrzytów pojawia się natomiast w kolorystyce. Jest ona zbyt intensywna. Mimo to mamy do czynienia z klasyką, która wcale nie zestarzała się aż tak bardzo. Kultowe stroje X-Menów, futurystyczne zaplecze technologiczne oraz efektowne sekwencje walk nadal robią wrażenie, choć twórcy, jak już pisałem, starają się ten efekt zabić. „X-Men. Punkty zwrotne: Przymierze Falangi" to komiks wymagający przez nadmiar wydarzeń i intensywność ich prezentacji. Czekam na kolejny tom z tej serii, bo ma on być z udziałem kultowego Onslaughta. A na ten moment bardzo czekam. **Muszyński**

5

eprasa.pl 572205ed35

NASZE WYDANIA SPECJALNE

Zamów na **psxextreme.pl**
lub na **allegro.pl**

eprasa.pl 572205ed35

I May Be a Guild Receptionist, but I'll Solo Any Boss to Clock Out on Time

Scenariusz: Misuzu Chiba Reżyseria: Tsuyoshi Nagasawa Studio: CloverWorks Liczba odcinków: 12 Gdzie oglądać: Crunchyroll

KONSOLITE: Początek roku za nami, część nowych rzeczy się zaczyna lub zacznie pojawiać na usługach streamingowych. Tymczasem, zamiast zabierać się za nowo rozpoczęte serie, nadrabiam to, co miałem w ulubionych, by sprawdzić, czy potencjał się utrzymał, czy nie. Dlatego w tym wydaniu kącika omawiam anime urocze i walczące o najdłuższy tytuł, jaki Romek będzie musiał złamać, stosując magię DTP oraz inne zaklęcia.

Nadgodziny to coś strasznego, każdy, kto miał wątpliwą przyjemność pracować w korporacji lub z niekompetentnymi jednostkami, zna ten ból. Dzisiejszy ASAP to jutrzejszy fuck-up i tym podobne. Alina Clover jest recepcjonistką w gildii dla śmiałków, przydzielając i rejestrując zadania. Problemem są zbyt silne potwory, z którymi niedoszli zbawcy świata nie mogą sobie poradzić. Przekłada się to na masę dodatkowej roboty papierkowej oraz siedzenie po nocach, aby nadrobić zaległości. Jednak Alina nie jest tylko ciężko pracującą, uroczą recepcjonistką, ale skrywa też tajemnicę – po godzinach zamienia się w Egzekutora, tajemniczą jednostkę eksterminującą potwory w podziemiach, z którymi „bohaterowie" mają problemy. Wszystko, by nie mieć kolejnych nadgodzin. Pomysł banalny i głupkowaty, ale o dziwo sprawdza się lepiej niż tylko na jeden żarcik.

Cała seria ma aurę niewinności i słodkości, wszystko jest znajome, ale na tyle inne i jednocześnie swojskie, że ogląda się z przyjemnością. Obsada dość szybko się powiększa o kolejne postacie, w tym obowiązkowy romans z przypadku, kontrastujący z osobowością Aliny. Nasza recepcjonistka mimo posiadania jednej z największych mocy w tym świecie nie wymaga zbyt wiele od życia – chce wychodzić o czasie z pracy, cieszyć się drobiazgami jak festiwal i różne potrawy, mieć spokój i ciszę w swym domu oraz mniej papierologii, wynikającej z głupoty i niekompetencji śmiałków. Potyczki z potworami są przedstawione w typowym stylu, czyli początkowo nie stanowią wyzwania dla bohaterki, ale z czasem intryga oraz „pierwotne zło" zaczynają się wyłaniać z cienia.

Zero dłużyzn, zbędnego gadania i tym podobnych „atrakcji". Wszystko idzie płynnie, ze swoistą gracją. Każdy odcinek ma prostą i sprawdzoną strukturę – mamy trochę odkrywania świata, rozwoju postaci, walki oraz rozwinięcie głównego wątku. Z wyjątkiem głównej bohaterki większość postaci to typowe kalki, których możemy oczekiwać od tego typu opowieści, bez większych zaskoczeń, choć kilka jest. Nic, co by zaszokowało, ale miło, że nie jest to ksero jeden do jednego najbardziej znanych wzorców

Animacja jest w miarę stabilna, bez szaleństwa, ale nie widać wielkich oszczędności jak w wielu ostatnich seriach. Z oczywistych względów najwięcej się dzieje podczas potyczek, co zawsze jest na plus. Dialogi nie wymagają nadmiaru pracy animatorów, co udowodnił żarcik z „KonoSuby". Humor jest delikatny i dotyczy głównie nadgodzin oraz tego, jak nawet proste czynności wysysają energię, gdy jest ich zbyt wiele. Mnie to bawiło, choć w specyficznym stylu. Te 12 odcinków da się wciągnąć w weekend, a co ważniejsze, mamy pełnoprawne zakończenie wątku z otwartą furtką na kolejne sezony. Jest to cholernie miłe, biorąc pod uwagę, jak wiele serii jest dzielonych na części lub po prostu się urywa w trakcie danego rozdziału, zamiast go dopiąć.

„I May Be a Guild Receptionist, but I'll Solo Any Boss to Clock Out on Time" to jedno z tych anime, które może nie zawojuje świata, ale da kilka godzin przyjemnej rozrywki. Idealne do skromnego relaksu oraz odreagowania zarwanych nocek lub niepotrzebnych nadgodzin... ⊗

8/10

eprasa.pl 572205ed35

Michał Pisarski

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

Powrót zza grobu

Moją grową wiadomością roku stała się informacja, która u kogokolwiek innego nie dzierżyłaby takiego tytułu choćby przez sekundę. Nawet gdyby Nintendo ogłosiło ją minutę po północy w Nowy Rok.

Japończycy obiecali, że w 2026 r. bibliotekę usługi Nintendo Online wzbogacą dwie nigdy wcześniej niewydane gry na Virtual Boya – Zero Racers i Dragon Hopper. Pierwsze tytuły z VB do odpalenia na Switchu pojawiły się w połowie lutego, a do uruchomienia ich potrzebna jest atrapa starej konsoli, którą sprzedaje oczywiście samo Nintendo.

Najlepsze gry, których nie było

Dobra, zdaję sobie sprawę z tego, że Virtual Boy nie jest najbardziej udaną konsolą w historii. Tak, uchodzę za psychofana Nintendo, ale nawet ślepa miłość ma swoje granice. Wydaje mi się, że mam do niego dość zdrowy stosunek – większość gier i trzy książki na jego temat w kolekcji, poświęcony mu rozdział w mojej własnej książce, prywatny ołtarzyk w pokoju… Standard, prawda? Tak staram się tłumaczyć mojemu terapeucie.

Historię Virtual Boya zgłębiam od wielu lat i może byłem gotowy na to, że kiedyś jeszcze dowiem się o nim czegoś nowego, ale byłem też pewien, że ta historia się skończyła. Że pewne rzeczy zostały na zawsze pogrzebane pod stertami kartonów i grubą warstwą kurzu w siedzibie Nintendo w Kioto.

Czerwoni odcięli swojej konsolce tlen tak nagle, że anulowali wydanie kilku w pełni gotowych gier. I mówiąc „w pełni", mam na myśli nie tylko rozgrywkę, ale też projekty okładek, instrukcje i oznaczenie klasyfikacji wiekowej. Co gorsza, tytuły te nie były żałosnym ostatnim pojękiwaniem dogorywającej platformy, tylko najlepszym, co mogła mieć do zaoferowania.

Bound High! o skaczącej kulce-robocie sam ówczesny szef Nintendo nazywał największą nadzieją Virtual Boya. Jakimś cudem pliki gry wyciekły do sieci w 2010 r., a fani przygotowali nawet wydania fizyczne. Znając Nintendo, pewnie siedzą teraz w celach śmierci, ale warto było. Co innego z Dragon Hopperem i Zero Racers – w ich przypadku wszyscy dawno porzucili nadzieję. Pierwsza z gier przypominała klasyczne Zeldy z widokiem z góry, z tym że kładła mocny nacisk na pionową strukturę poziomów i efekt 3D. Druga to spin-off F-Zero, czyli mojej ukochanej serii futurystycznych wyścigów. Do niedawna wszyscy byli przekonani, że po obu już na zawsze ostało się tylko kilka zrzutów ekranu i relacji magazynów z prezentacji na targach branżowych. A tu proszę! Nintendo po trzech dekadach odnalazło je gdzieś w śmieciach i ot tak rzuciło gawiedzi.

I łatwo tak na nie patrzeć – jak na śmieci. Ochłapy z pańskiego stołu, odrzutki z najgorszej konsoli, skok na kasę – widziałem w sieci mnóstwo tego typu komentarzy. Dla mnie to jednak nakreślenie dalszej historii Virtual Boya, która nigdy się nie wydarzyła. Rzut oka w alternatywną rzeczywistość. Piękny kawałek osobliwej historii gamingu, którego nikt się nie spodziewał.

Pod powierzchnią

Fascynuje mnie świadomość, że gdzieś tam istnieje potężny backstage całej branży gier, o którym zwykli śmiertelnicy nie mają pojęcia. Że katalog nigdy niewydanych gier i konsol byłby pewnie wystarczająco bogaty, by zapełnić całe moje życie ciekawymi produkcjami. Były prezes Nintendo, Satoru Iwata, przyznał kiedyś, że trzyma w swoim biurku w gabinecie kilka prototypów anulowanych handheldów firmy. Ba! Swego czasu powiedział też, że Nintendo już w XXI w. zaprojektowało od A do Z przenośną konsolę, której ostatecznie nigdy nie wypuściło.

A to tylko mały wycinek małego wycinka – takie historie wciąż mają miejsce. Czy Ubisoft nawet ostatnio nie skasował większej liczby produkcji, niż przeciętny gracz ogrywa w ciągu roku? Remake Piasków Czasu był ponoć właściwie gotowy – na tyle, że Francuzi (znaczy Chińczycy, ale na zlecenie Francuzów) wyprodukowali nawet limitowane edycje, które miały otrzymać branżowe media. Z kolei kilka miesięcy temu Microsoft uciął łby Everwildowi od legendarnego studia Rare i nowej odsłonie Perfect Dark. Na obie czekałem, obu się nie doczekam. Może chociaż dowiem się kiedyś, co tam się działo za kulisami?

KILKA MIESIĘCY TEMU MICROSOFT UCIĄŁ ŁBY EVERWILDOWI OD LEGENDARNEGO STUDIA RARE

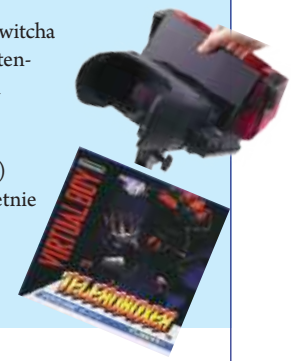
DLC po 30 latach

Takie historie czasem wypływają na powierzchnię. Na naszym rynku niedawno ukazał się przekład książki „Gry, których nie było" – opasłe tomisko kataloguje porzucone jeszcze w łonie gry i konsole na ponad 700 stronach. Dwa kilogramy smutnych opowieści o niepowodzeniach. Tylko czy warto sobie tym w ogóle zaprzątać głowę? Spora część tych dzieł nigdy nie trafiła do sklepów, bo nie istnieją sklepy ze śmieciami, a do żadnych innych by się nie nadawała. Teraz oczywiście pisze się o nich książki, bo nawet największy crap zyskuję nimb mistycyzmu, gdy otacza go aura tajemniczości i niedostępności. Po kiego myśleć o grach, których nie ma, skoro tak wiele świetnych jest?

No właśnie moim zdaniem warto. Wierzę, że dla takich szaleńców jak my tutaj cała otoczka i historia świata gier są równie ważne, co one same. Poza tym przyznajcie, jest coś niesamowitego w ujrzeniu „nowej" gry first party na trzydziestoletnią konsolę. To jak prezent zza grobu. Bis po paru dekadach. Niespodziewany nowy rozdział w dawno napisanej książce. ⊗

Grat do kolekcji – Virtual Boy dla Nintendo Switcha
Do kupienia w europejskim sklepie online Nintendo. Pakujecie do niego Switcha i „macie Virtual Boya w domu".

Odśwież klasyka – Teleroboxer (Virtual Boy)
Niedoceniony boks z piękną grafiką, który świetnie wykorzystuje nieliczne mocne cechy Virtual Boya, czyli efekt 3D i nietypowy kontroler.



eprasa.pl 572205ed35

Bartosz ZAX Dawidowski

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

Feministyczne czarownice Don't Nod

Dyskurs o grach staje się na tyle toksyczny, że odmawia się w nim miejsca dla ludzi o innych preferencjach niż obecna moda. Nowe gry Don't Nod udowadniają, że w branży jest miejsce na odmienność i trudniejsze tematy.

Irytuje mnie przedstawianie graczy jako jednorodnej grupy, która ma takie same preferencje i antypatie. Regularnie oglądam filmiki, których autorzy próbują arbitralnie narzucać, co lubi i czym gardzi „prawdziwy gracz". To kompletnie niedorzeczne.

Nie istnieje jeden wzorcowy typ gracza, tak jak nie ma jednego modelu miłośnika filmów, seriali, muzyki czy książek. Nikomu nie przyszłoby do głowy wrzucanie do jednego worka amatora disco polo i romantycznych fortepianowych etiud, a właśnie coś takiego próbuje robić dziś część komentatorów branży gier. Umniejszanie ludzi lubiących coś innego niż obecnie modny gamingowy fetysz jest prymitywnym trybalizmem i działa odstręczająco na osoby stawiające pierwsze kroki w tym hobby.

Uwielbiam immersyjne gry z wielkimi światami, w których można przepaść na całe miesiące. Znacznie ważniejsza dla mnie jest swoboda eksploracji i estetyka zwiedzanych lokacji niż jakieś tam osiągnięcia czy rywalizacja. Rozumiem jednak, że są ludzie, którzy żyją dla walki online, dla wyczynu, dla pokonania przeciwnika. Wiem też, że są miłośnicy relaksu, którzy całymi miesiącami cyzelują swoją farmę i dowożą, z cierpliwością godną świętych anachoretów, towary swoimi ciężarówkami (tymi kosmicznymi też). Dalej mamy graczy „kinowych", dla których interaktywna rozrywka musi być zwięzła, efektowna i zrobiona w poetyce sensacyjnego filmu. Są też fanatycy staroszkolnego arcade'u oraz „wodzowie i marszałkowie", jak określał entuzjastów strategii znakomity aktor Kazimierz Kaczor, gdy był jeszcze recenzentem programu telewizyjnego „Joystick". Znam też kilka pań zakochanych w Genshin Impact i Wuthering Waves, które może nie grają w prawie nic innego na swoich konsolach, ale spędziły na planecie Solaris oraz w Teyvat już kilka tysięcy godzin i ciągle im mało. Twierdzenie, że jedna z tych grup to ci prawdziwi gracze, do których preferencji mają się dziś dopasować deweloperzy, a reszta to tylko intruzi czy turyści, którzy psują rynek, jest szczytem arogancji.

Dobra passa Don't Nod

Wydawcy dostosowują się przede wszystkim do tego, co się sprzedaje – branża gier to nie artystyczny wernisaż, ale przemysł, który musi zarabiać. Na szczęście co pewien czas pojawiają się jednak oryginalne projekty, które może nie są lukratywne, ale i tak okazują się warte wysiłków. Bo istnieje grupa odbiorców chętnych wspierać je finansowo. Do takich autorów zaliczam ekipę Don't Nod, która wykazuje się ostatnio bardzo wysoką formą.

Nigdy nie polubiłem Life is Strange, ale Lost Records: Bloom & Rage to już dla mnie perełka, której nie można przegapić. Don't Nod przenosi nas w tej przygodówce do wczesnych lat 90., przywołując echa zapomnianego już dzisiaj kobiecego punk rocka, wspominając kontrkulturowe fanziny czy feministyczny ruch Riot Grrrl. I robi to w tak wysublimowany sposób, że nie sposób nazywać tego ordynarną propagandą woke.

NIE ISTNIEJE JEDEN WZORCOWY TYP GRACZA

Bloom & Rage to coś więcej niż tylko punkowa kontestacja. Ten „symulator chodzenia" oferuje chociażby najlepiej napisaną postać kobiecą ostatnich lat, czyli artystycznie usposobioną i tajemniczą Kat. Lost Records opowiada też w zręczny sposób o dziwnych czasach, gdy nie istniały jeszcze smartfony, cyfrowe aparaty i nikt nie myślał nawet o internecie. Gra mówi o symbolach tej bezpowrotnie utraconej przeszłości, o magii ignorowanych codziennych przedmiotów z początku lat 90., które – gdy je zobaczymy po latach – ewokują nagle w umyśle zapomniane sytuacje i rozmowy.

Wzruszająca finałowa scena Bloom & Rage, związana właśnie z takimi artefaktami pamięci, to majstersztyk i demonstracja tego, do czego jest naprawdę zdolne medium gier. To by się po prostu nie udało w filmie. Jednak w grze, gdzie godzinami cierpliwie oglądamy każdy przedmiot i gdzie spędzamy – bez kinowego pośpiechu – wakacje z przyjaciółkami, przesłanie Lost Records może wybrzmieć w pełni i przy akompaniamencie doskonale dopasowanej do całego projektu muzyki.

Wiedźmy i czary

Feministyczne motywy przewijają się też regularnie w zainspirowanych Wiedźminem Banishers. W tej grze Don't Nod działamy jako „pogromcy duchów" w okolicach Salem, gdzie w 1693 r. miały miejsce słynne procesy czarownic, w których wyniku powieszono 14 kobiet i pięciu mężczyzn.

Francuscy deweloperzy wybrali takie miejsce i czas akcji nieprzypadkowo. Głównie by wyeksponować niedolę kobiet z tej epoki. I tak jak w Bloom & Rage, w którym nie brakuje aluzji do okultystycznych praktyk, jest to zrobione niezwykle zręcznie. Głównie dlatego, że w Banishers nie ma żenującego moralizowania. Gracz wciąż napotyka tragiczne sytuacje, ale kogo wskaże jako winnego zbrodni, zależy tylko od niego. Gra nie okłada nas dydaktyczną pałką nawet za jaskrawo niemoralne wybory. I za to należą się Don't Nod brawa. Scenarzyści zbyt często traktują graczy jak małego Jasia, któremu trzeba pokazywać paluszkiem, co jest dobre, a co złe. Francuskie studio, dzięki Bogu, zrywa z takim infantylizmem i pozwala po prostu się pomylić w etycznych ocenach.

Preferuję gry jako eskapistyczne medium, które ucieka od problemów codzienności. Don't Nod pokazuje jednak, że można robić tytuły zaangażowane we współczesne problemy (nawet na poziomie aluzyjnym), ale bez tandety i obciachu. Fajnie, że w branży jest miejsce na takie niecodzienne produkcje. Czekam już na więcej tego dobra w Aphelion, czyli w najnowszej grze Don't Nod, która będzie utrzymana w poważnym klimacie science fiction, szykowanej we współpracy z Europejską Agencją Kosmiczną. ⊗

eprasa.pl 572205ed35

foto: Bartek Barczyk

Michał Walkiewicz

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

Zło we mnie

Seria Resident Evil ma 30 lat. Kiedy to się stało? Ile razy można umierać i wracać do żywych?

Nie jestem fanem retrospektyw, przeglądów, słowem – układania zatomizowanej popkultury w większe wzory. Jasne, przeciąganie tematycznych i formalnych nitek przez autorskie cykle oraz odkrywanie ich na nowo sprawia sporo frajdy. Zazwyczaj jednak indywidualny charakter dzieł ginie w szerszej historycznej optyce; pozbawieni zostajemy wyjątkowości pierwotnego doświadczenia, emocji związanych z konkretną chwilą, tego nieuchwytnego „czegoś". Sztuka zaś przynosi takich chwil bez liku.

W listach pytacie, czemu zatem skazałem się na maraton wszystkich części serii Resident Evil tuż przed premierą Requiem?

Żywy trup

Nie znajdę lepszej odpowiedzi niż „nie mam pojęcia". Ewentualnie – „ponieważ to 30 lat historii"; trzy dekady wzlotów i upadków, gier ważnych i błahych, nieuniknionej stagnacji oraz niespodziewanych kopniaków w zwrotnicę. Bez względu, kim jesteśmy i w co wierzymy, taka tradycja musi budzić szacunek.

Gdy spojrzymy na serię przez pryzmat gier pionierskich (odsłony Resident Evil z numerkami 1, 4 i 7), wielkich komercyjnych sukcesów (Resident Evil 5 i Village), nowej fali remake'ów oraz zapomnianych eksperymentów (czy ktoś jeszcze pamięta Resident Evil Gaiden na Game Boya?), najciekawsze wydają się dziś… ambitne porażki. Kiedy Resident Evil był najlepszy, stawał się drogowskazem dla reszty branży – tak pod względem narracyjnym, jak i mechanicznym. Gdy był najgorszy, bolało jak na rwaniu zębów trzonowych.

Historia splotła się tu zresztą z ciągłymi zmianami konwencji – Resident Evil to dziś najsłynniejszy żywy trup popkultury. Z kolei serie, które funkcjonują w społecznej świadomości od tak dawna, mają to do siebie, że nawet ich słabe odsłony zyskują przez doborowe towarzystwo.

Nostalgia, a co?

Weźmy niesławną szóstkę – klejnot w koronie z patyków i chrustu. To gra fundamentalnie nieudana i do dziś pozostająca jaskrawą egzemplifikacją tezy, że od przybytku głowa może jednak rozboleć. Kiedy byłem młody i głupi, wystawiłem jej ocenę 8/10. Właśnie tak! Do tego stopnia ujęła mnie wizja „Residenta na każde podniebienie"; miksu hollywoodzkiej akcji, brazylijskiej telenoweli oraz 567 sprzecznych konwencji grozy.

Po latach żałowałem swojej decyzji. A dziś znowu sobie myślę, że mogłem mieć rację. Szukając „ultymatywnej horrorowej rozrywki", Capcom źle obliczył siły na zamiary i poniósł porażkę. Dając nam 30 godzin gry, w której żaden z pomysłów nie wylądował w koszu na śmieci, odniósł jednak sukces. Efekt jest intrygujący: oto jedna z najlepszych złych gier, w jakie graliście.

Albo Resident Evil: Survivor, relikt piątej generacji konsol, kuriozum z czasów świetności PSX. To gra na GunCona, w której z powodu fatalnego momentu na dystrybucję (tuż po masakrze w Columbine) wyłączono na amerykańskim rynku… obsługę GunCona. W Polsce nie mieliśmy lepiej – kogo w ogóle było stać na taki gadżet? Podobno dziś tytuł da się ukończyć w emulacji w dwie godziny i jest to piękny dokument historyczny. Znajdzie się ktoś odważny?

Dyptyk Resident Evil: Revelations ma w moim sercu szczególne miejsce. Pojawił się w momencie, kiedy twórcy gier z głównego cyklu zaczęli pukać w dno od spodu. I choć wówczas nie pomógł im odwrócić wiatru, ogrywany dziś pozostaje polem intrygujących pomysłów. Nie trzeba być fanem Residentów przeniesionych w realia szpiegowskich technothrillerów (w czym nieco zbyt długo gustowali również twórcy filmów animowanych). Wystarczy odrobina słabości do japońskich gier, w których cytaty z dzieł Kafki fruwają równie szybko, co karabinowe kule.

Veronica Forever!

Królową wszystkich porażek musi być Resident Evil: Code Veronica. Napiszę to od razu: kocham tę grę od czasu, gdy po raz pierwszy położyłem ręce na padzie do Dreamcasta. Nie istnieje jednak filtr nostalgii, który przesłoniłby fakt, że jest to produkcja skandaliczna.

Przełomowy na ówczesne czasy pomysł, by zrezygnować z rysowanych teł na rzecz trójwymiarowego środowiska, zestarzał się jak boysbandy i „Bill Cosby Show". Ambitna konstrukcja narracyjna, uwzględniająca dwie następujące po sobie kampanie, stała się polem koszmarnej niekompetencji ze strony projektantów poziomów (no i beta-testerów, gdyż liczba softlocków idzie tu w dziesiątki). Czarny charakter przebrany za własną siostrę i zanoszący się obłąkańczym falsetem już w 2000 r. był, mówiąc delikatnie, kłopotliwym scenariopisarskim konstruktem.

A jednak działało! I dalej działa. Być może dlatego, że jest to jedna z najważniejszych pod względem mitologii gier w całej serii. Może z powodu idealnych proporcji kampu i grozy. Albo dlatego, że farmiący aurę Albert Wesker jest w tu swojej najwyższej komediowo-dramatycznej formie. Zwłaszcza gdy biegnie po ścianie pałacyku w stylu rokoko i unika kul ognia miotanych przez wściekłą kobietę-nasturcję.

Same minusy, które razem dają plus. Można zatem rzec: residentowy „klasyczek". Nic dziwnego, że kolejne śmierci i powroty do życia układają się w piękną opowieść o nieśmiertelności flagowej marki Capcomu. Na przestrzeni lat widzieliśmy w serii niemal wszystko, nawet faceta spuszczającego łomot granitowej skale oraz czapkę w kształcie kurzej głowy. I bez względu na to, co przyniesie przyszłość, ze wszystkim będzie Residentowi do twarzy. ⊗

KRÓLOWĄ WSZYSTKICH PORAŻEK MUSI BYĆ RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

eprasa.pl 572205ed35

Michał MIELU Mielcarek

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

Dark Souls książek

Po dodatku do Nightreign właściwie nie grałem w nic dłużej ciągiem niż godzinę. Miewałem już takie dwumiesięczne przerwy, ale zazwyczaj w lecie, gdy pogoda zniechęcała do siedzenia w domu przed telewizorem. Co jest powodem? Otóż znalazłem nową, niezdrową zajawkę w czytaniu serii fantasy określanej czasem mianem „Dark Souls książek", czyli „Malazańskiej Księgi Poległych" Stevena Eriksona. Zanim przewrócicie oczami – jest w tym trochę prawdy. Nie chodzi o poziom trudności, choć nie da się zaprzeczyć, że seria wymaga skupienia, ponieważ autor nie prowadzi czytelnika za rękę, nie zawracając sobie głowy przesadną ekspozycją ani linearną strukturą. Przede wszystkim seria zyskuje w NG+, czyli przy kolejnym czytaniu. Jestem właśnie na trzecim tomie z 10 i jest to kompletnie inne doświadczenie, gdy udaje się wychwycić drobne smaczki, ale też istotne kwestie, na które nie było szans zwrócić uwagi przy pierwszym podejściu. Nie miałem w swoim bingo ponownego czytania 10 tys. stron, ale idzie szybko i bawię się rewelacyjnie. A to nie koniec, bo „Malazańska Księga Poległych" to tylko jedna seria osadzona w tym świecie. Łącznie opublikowano 27 książek, pisanych przez dwóch autorów (część pisze Erikson, a resztę jego przyjaciel Ian Cameron Esslemont), z czego część jeszcze czeka na polskie tłumaczenie. Siedem kolejnych dopiero ma zostać napisanych.

Nie byłoby tych książek, gdyby ich autorzy nie grali przez lata w papierowe erpegi. W trakcie niezliczonych sesji stworzyli niezwykły świat, zamieszkany przez dziwne rasy, bawiąc się konwencją, uciekając od standardowego fantasy. Ich marzeniem było zekranizowanie wydarzeń z tych gier, ale to wymagałoby nakręcenia kilkudziesięciu wysokobudżetowych filmów. Nierealne. Zaskakuje mnie jednak, że nie doczekaliśmy się choćby jednej gry wideo w tym świecie. Erikson gra choćby w Civilization czy Total War, ale z jakiegoś powodu bardziej niż strategie czy nawet RPG-i przemawiała do niego wizja stworzenia… FPS-a. Skoro „Gwiezdne wojny" mogą mieć swoje strzelanki, a „Władca Pierścieni" własnego „asasyna", to czemu ograniczać się do oczywistych typów?

Myśląc o „Malazańskiej…", mam przed oczami historię Disco Elysium, którego akcję osadzono w świecie tworzonym przez wiele lat siłami kilku osób. Na tak solidnych fundamentach można opowiedzieć dowolną historię bez obaw o to, czy uda się wykreować spójny, sensowny świat. A świat Malazu jest niezwykły, tajemniczy i świeży. Mam nadzieję, że to IP nie trafi na listę tych marek, które chcielibyśmy zobaczyć w formie gier, ale nigdy się to nie wydarzy. ⊗

NIE BYŁOBY TYCH KSIĄŻEK, GDYBY ICH AUTORZY NIE GRALI PRZEZ LATA W PAPIEROWE ERPEGI

Marcin MARCELLUS Sikora

Foto. /1/ Violeta Muszyńska

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

Młot na wrogów!

Z wielką mocą przychodzi wielka odpowiedzialność. A gracze jako społeczność ze swej zbiorowej mocy korzystali przez ostatnie kilkanaście lat wyjątkowo nieodpowiedzialnie. Najpierw jednak zostali oszukani, zmanipulowani i użyci w dokładnie tym celu, który ich chyba najbardziej triggeruje. POLITYCZNYM. Szukali spisków nie tam, gdzie trzeba, bo przez lata byli i nadal są cynicznie wykorzystywani jako „młot na wrogów" przez ludzi, którzy często bardzo lubią Tolkiena, tylko pojmują go niestety w wyjątkowo obrzydliwy sposób.

Wszystko zaczęło się na długo przed niesławną GamersGate, ale dopiero ta niemająca w sumie żadnego znaczenia sprawa obyczajowa została rozdmuchana do rozmiarów, które zapewne przyjemnie zaskoczyły jej inicjatorów i późniejszych beneficjentów. Kluczem do sukcesu było umiejętne połączenie tego, co napędza myśli młodych – i nie tylko młodych – mężczyzn. Seksualności i moralności kobiet oraz ich własnego poczucia wartości i plemiennej przynależności w świecie Mrocznego Oświecenia i galopującego technofeudalizmu. Wszystko podparte sprawnym wykorzystaniem nowoczesnych technologii, a zwłaszcza algorytmów podpowiadających treści na rozmaitych platformach społecznościowych i premiujących konkretne wzorce zachowań. Nazwijmy je „krawędziowymi". Tak, młodzi ludzie to lubią – zachowywać się w sposób budzący reakcję. Kiedyś buntowali się przeciwko machinie – byli kontrkulturowi, protestowali przeciwko kapitalizmowi, militaryzmowi i imperializmowi opartych na bezpieczeństwie i zamożności ugłaskanej powojennym dobrobytem mieszczańskiej klasy średniej. „No future!" – krzyczeli. Gdy jednak w końcu buntowniczy, ale depresyjny grunge początku lat 90. przegrał ostatecznie z ultrakonsumpcyjnym rapem, a świat wydawał się zmieniać na lepsze, młodzi ludzie, w większości już gracze, zaczęli z czasem coraz bardziej przyklaskiwać tym rzeczom, przeciwko którym buntowali się przynajmniej deklaratywnie ich punkowi czy rokendrolowi rodzice. Zatęsknili za starymi, dobrymi czasami porządku i klarownej, zrozumiałej hierarchii, która napędza też rywalizację w sieci. Być może to do nich trafiło, a być może taka jest po prostu kolej rzeczy, ale dziwi nieco, że wśród tych „młodych" nader często widzę też dziadków pokrzykujących na chmury. Otumanionych narracjami pierwotnie wymyślonymi i wycelowanymi w zupełnie inny target. Zaiste, potęga propagandy jest równie niezmierzona, co ludzka głupota i naiwność.

Sam czułbym się jednak, delikatnie mówiąc, przekręcony, gdybym się dowiedział, że gorącym orędownikiem mikrotransakcji w Call of Duty był właściciel pewnej niesławnej wyspy. Że twórca 4chana się z nim spotkał tuż przed reaktywacją /pol/. Że cała Pizzagate i QAnon były w zasadzie operacjami false flag, bo zasadniczo zarzuty się zgadzały, tylko to sprawca za pośrednictwem swoich klakierów krzyczał „łapać złodzieja!", ubierając to w szaty niedostępnej maluczkim wiedzy tajemnej. Że cała ta wielka czerwono-czarna machina z pigułkami została rozpędzona na może i odrobinę nawet słusznym oburzeniu, ale tak naprawdę posłużyła do wzbogacenia miliarderów i grifterów kosztem graczy. Waszym i moim kosztem. Gracze zostali rozegrani tak, że nawet tego nie zauważyli, a ich wszystkie lęki zostały zmonetyzowane. Ach, gdyby tylko potrafili się na to wszystko tak oburzyć jak na plotkę o czarnej aktorce grającej Helenę Trojańską… Gdzie jest ich gniew? ⊗

GRACZE ZOSTALI ROZEGRANI TAK, ŻE NAWET TEGO NIE ZAUWAŻYLI

eprasa.pl 572205ed35

Kacper Adamus

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

...i zaniedbaniem

Grzechy popełnione mową i uczynkiem, które w dziennikarskim fachu z racji operowania słowem zlewają się w jedną kategorię, łatwo rozpoznać.

Ostatnio nieco bardziej interesują mnie zagadnienia związane ze ścieżką dźwiękową w grach wideo, jej ewolucją, filozofią stojącą za konkretnymi utworami. Zajmuje mnie raczej artystyczne i myślowe podejście niż stosowane techniki. Główna konkluzja? Jako recenzenci najczęściej grzeszymy zaniedbaniem właśnie.

Gry wideo, jeśli postrzegać je wyłącznie przez pryzmat doznań zmysłowych, to przede wszystkim wizualia. Fundamentalne pytanie brzmi: czy powyższe zdanie jest sądem a priori, czy wynikiem szeroko rozumianych dziennikarskich działań? Może być tak, że skupiając się w naszych tekstach głównie na grafice i wszystkim, co z nią związane – tj. optymalizacji, zagadnieniach technicznych, kierunku artystycznym – tworzymy rzeczywistość, w której o dopracowaniu tytułu świadczą przede wszystkim walory wizualne. Muzyka nie jest i chyba nigdy nie była traktowana równorzędnie.

W poszukiwaniu straconego czasu?

Można się kłócić, że wzrok jest naszym dominującym zmysłem, choć nauka nie sugeruje jednej, prostej hierarchii. Jednocześnie trzeba pamiętać, że cywilizację wzniesiono na dialogu i międzypokoleniowej wymianie doświadczeń – tu mowa, więc i słuch pełnią kluczowe znaczenie. Problem w tym, że takimi dywagacjami wchodzimy w pokraczną szarpaninę ślepego z głuchym o to, kto ma gorzej, co chyba na dłuższą metę nie ma sensu. Faktem jest, że o muzyce w grach wideo recenzenci piszą mało albo wcale. Zbywają (zbywamy!) temat kalkami jak np. lekceważącym: „póki nie słyszę, że coś mi tam irytująco plumka, jest w porządku". Jeśli już skupiamy się (pozostanę jednak przy pierwszej osobie, bo i sam grzeszę) na ścieżce dźwiękowej, to tylko wtedy, gdy jest ona albo wybitna i pełni kluczową rolę w recepcji tytułu (w The Last of Us muzyka to jeden z tematów opowieści oraz sposób promocji gry), albo kakofoniczna. A i wtedy nie mamy narzędzi do sprawnego opisu tego, co słyszymy. W jaki sposób muzyka wpływa na odbiór całości? Jakich zabiegów użyto? Jakie instrumenty budują dźwiękowy pejzaż? Z czego wynika ich dobór? Czy częste zmiany tempa to celowy zabieg itp.?

Zaniedbujemy, bo się nie znamy. Nie mamy wiedzy, a często i chęci do jej zdobywania. Albo świadomości, że coś zdobywać w ogóle by wypadało. Cała ta pisanina o grach wideo konsekwentnie ustawia bowiem to, co słyszymy jako mniej ważne od tego, co widzimy. Jasne, nie wszędzie i nie zawsze (pamiętam peany na temat dźwiękowego tła w trzecim Wiedźminie), ale entuzjastyczne wzmianki są raczej wyjątkami.

Nie wiem, czy to rzecz warta kruszenia kopii. Nie wiem nawet, czy do końca mam rację i czy nie ulegam stworzonej przez samego siebie iluzji, która obecnie wypełnia moją tematyczną banieczkę. Wiem natomiast, że sama muzyka to – przynajmniej w moim przypadku – potężny nośnik emocji i ich regulator. O wiele większy niż obraz,

MUZYKA TO – PRZYNAJMNIEJ W MOIM PRZYPADKU – POTĘŻNY NOŚNIK EMOCJI I ICH REGULATOR

nieważne, czy statyczny, czy ruchomy. Temat z Heroes of Might and Magic III, rosnący i nadbudowujący się z każdą sekundą, zawsze powoduje u mnie czysto fizjologiczne reakcje: gęsią skórkę, unoszenie się włosów na przedramionach. Każdy z nas ma mnóstwo takich proustowskich magdalenek, ale ścieżka dźwiękowa poza wywoływaniem estetycznego poruszenia pełni masę innych funkcji, o których jako gracze bądź gracze-pismaki lubimy zapominać, a które warto po wyłączeniu gry sobie przeanalizować.

Tracklista

Utwór „Apocalypse" Jespera Kyda w Hitman: Blood Money przez milknące i wzrastające bębny wzbogacane o chóry w na przemian niskich i wysokich rejestrach zmieniają powolne przechadzanie się obok celu w perwersyjną grę w kotka i myszkę. Ewolucja tematu muzycznego serii The Elder Scrolls to tak naprawdę zapis podróży twórców, którzy z każdą kolejną grą sięgali po nieco inną konwencję fantasy. Bondowskie inspiracje w MGS 3: Snake Eater nakierowują gracza bezpośrednio na stylistyczną referencję i podpowiadają, przez jaki filtr powinien on odbierać fabularne absurdy. Decyzja (genialna, dodajmy) magików z FromSoftware, by mieszać ciszę w trakcie eksploracji i hiperboliczne, strzeliste kompozycje towarzyszące walkom z bossami, dodaje emocjonalnej wagi tym drugim, czyniąc z nich odrębne, gameplayowe dioramy.

Nie chcę uderzać w alarmistyczne tony, kończyć jakimiś postulatami ani tworzyć manifestów. Jednocześnie mam wrażenie, że można – przynajmniej w moim przypadku – nieco bardziej pochylić się nad tematem, wyrobić w sobie nawyk zastanawiania się nad muzycznymi zabiegami, ich celowością. Wznieść się ponad poziom „fajnego plumkania" i „irytującego jazgotu".

Tak że tego… postanawiam się poprawić i więcej nie grzeszyć? ⊗

eprasa.pl 572205ed35

GRACZPOSPOLITA

NR 241 Rok 2026 Redaktor prowadzący: **Mazzi** Cena: bezpłatna wrzutka do warszawskiego wydania PSX Extreme Cena benzyny: **5,60 zł**

Wzruszenia:

TE OSTATNIE POZIOMY

W białej, cichej sali szpitalnej stoi konsola. Obok łóżka leży pad – lekko wytarty, jakby przeszedł więcej niż jedną kampanię. Na ekranie DOOM: The Dark Ages. Mężczyzna, który tu leży, gra w DOOM-a od lat. Seria towarzyszyła mu w momentach, gdy życie układało się znośnie. Również teraz, gdy ciało zaczynało mówić „stop", a świat skurczył się do kilku metrów wokół łóżka. Diagnoza jest brutalnie prosta: nowotwór złośliwy. Lekarze mówią wprost: zostało kilka tygodni, może mniej. On już nie prosi o cud i mówi, że chce grać dalej, a reszta jest drugorzędna. Szpital spełnia tę prośbę, a znajomy rytm strzelaniny sprawia, że rzeczywistość na chwilę przestaje naciskać. Ta historia szybko dociera do twórców. Hugo Martin z id Software odpowiada kilkoma zdaniami, pisząc, że Slayer zawsze miał symbolizować siłę i odwagę. Dokładnie te cechy widzi w obłożnie chorym graczu. Chwilę później odzywa się sam John Romero: „Nie jesteś sam. Wielu z nas było w podobnym momencie". Kiedy wszystko wymyka się spod kontroli, nawet mała sprawczość ma znaczenie. Bez współczucia, patrzenia z politowaniem – naciskamy spust i idziemy dalej. Bardzo ujęła mnie ta historia, pokazując, jak gry mogą być punktem oparcia. Nawet brutalny i głośny DOOM, który okazuje się zaskakująco dobrym kompanem na „ostatnich poziomach".

Trendy:

Mniej idealne, bardziej razem

Ostatnie duże zmiany w graniu nie dotyczą technologii. Przez ostatnią dekadę gry coraz częściej funkcjonowały jak projekty do zaliczenia: rankingi, sezony, meta, wieczny progres. Nawet zabawa była opakowana w system mierzalnych wyników. Friendslop pojawia się dokładnie tam, gdzie ta logika przestaje działać. To pojęcie nie opisuje gatunku, tylko postawę kulturową. Gry friendslopowe celowo rezygnują z kontroli i perfekcji na rzecz sytuacyjności. Są projektowane tak, by gracze wchodzili ze sobą w relację, a nie „optymalnie" rozwiązywali system. Chaos, błędy fizyki i nieprzewidywalność nie są tu wpadkami, tylko narzędziami. Dzięki nim gra przestaje być testem umiejętności, a staje się zdarzeniem społecznym. Dlatego Gang Beasts, Human: Fall Flat, Overcooked czy Goat Simulator działają tak dobrze. Każda sesja jest inna, bo kluczowe nie jest to, co zaprojektował twórca, ale to, jak gracze wchodzą sobie w drogę. W tym sensie friendslop przypomina planszówki – liczy się doświadczenie wspólne, nie wynik. Kulturowo to reakcja na zmęczenie produktywnością. Na gry-usługi, które wymagają obecności, dyscypliny i bycia na bieżąco. Presja zostaje odwrócona: nie musisz być dobry, nie musisz grać regularnie, nie musisz niczego „budować". Wystarczy, że jesteś. U mnie friendslop objawia się najprościej: kilka osób, jeden Nintendo Switch, Mario Kart 8 Deluxe i obietnica jednego wyścigu. Gra jest niesprawiedliwa, losowa i bezlitosna, bo wszyscy są na równych zasadach. Nikt nie dominuje, wszyscy mają coś do opowiedzenia po fakcie.

Idee:

Ukryć razem ciało

To wygląda jak scena z taniego kryminału. Drzwi są za wąskie, ktoś ciągnie za szybko, ktoś inny krzyczy, że kamera patrzy, a ciało – zupełnie jakby robiło to złośliwie – zahacza o wszystko na naszej drodze. W zapowiedzianym niedawno We Are So Cooked nie ma miejsca na bohaterstwo, za to winę rozłożono równo pomiędzy wszystkich obecnych. Trzeba pozbyć się ciała! Mechanika jest prosta i bezlitosna: każdy gracz łapie jedną kończynę, a ruch działa tylko wtedy, gdy poruszamy się w idealnym unisono, co zdarza się rzadko. Ciało reaguje na otoczenie jak rekwizyt w slapstickowej komedii: przewraca wazony, zahacza o wózki, zostawia ślady, których nie da się „odwidzieć". Od razu myślimy o tych wszystkich filmach, w których trup nigdy nie chce współpracować: od braci Coen po brytyjskie czarne komedie, gdzie jeden błąd uruchamia lawinę kolejnych. Wszystko jest przeciwko nam, ale prawdziwym wrogiem okazuje się brak synchronizacji. Ujął mnie pomysł zmieszania stylu Hitmana z estetyką youtube'owych wpadek i fizyką rodem z QWOP-a. The Dwarven Brothers wyciągnęli z tego czytelną ideę: im bardziej się staracie, tym szybciej wszystko się rozsypie. I może właśnie dlatego zapowiedzi We Are So Cooked rozchodzą się bez fajerwerków, narratora i czczych obietnic. Nie sprzedają świata ani historii, tylko znajomą fantazję: że tym razem się dogadamy. A potem pozwalają nam ją spektakularnie zepsuć.

Technologie:

Recepta na wojny konsolowe?

Co by było, gdyby wojny konsolowe dało się po prostu zamknąć w jednym pudełku? Nie futurystyczne wizje z targów technologicznych, ale konkretny, ciężki kawał sprzętu stojący pod telewizorem. Ningtendo PXBOX 5 to projekt chińskiej moderki znanej jako XNZ, która w jednej obudowie połączyła PlayStation 5, Xbox i Switcha 2. Wszystkie działają. Wszystkie są podpięte. Między nimi przełącza się jednym, fizycznym przyciskiem. Obudowa ma formę masywnego trójkąta, wyraźnie inspirowanego klasycznym Apple Mac Pro, który bardziej przypominał designerski rekwizyt niż komputer. Ten kształt okazał się po prostu sensowny: rozebrane konsole układają się w środku jak elementy jednej układanki, a wspólny system chłodzenia spina całość w logiczny, działający organizm. Jest tu więcej inżynierskiego pragmatyzmu niż prowokacji. W danym momencie działa tylko jedna konsola, reszta czeka. Nie ma aplikacji, automatyzacji ani obietnic wygody ponad miarę, ale właśnie ta szczerość robi na mnie największe wrażenie. W pewien sposób XNZ wypowiedziała spokojny komentarz do obecnego świata, gdzie podziały sprzętowe dawno straciły znaczenie. Wojny konsolowe skończyły się wcześnie, a ten projekt tylko stawia nad nimi kropkę.

eprasa.pl 572205ed35

Michał MAZZI Mazur

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

O filmie, który udaje Silent Hill

Pamiętam, że Silent Hill 2 miało tę rzadką, niepokojącą właściwość: brudziło dłonie, nie dotykając skóry. Wina siedziała w półmroku czekając, aż w końcu odważysz się spojrzeć jej w oczy. Cisza była głośniejsza od krzyku.

Kiedy ogłoszono powrót do miasteczka w filmowej formie, poczułem ukłucie niepokoju. Mówi się, że piorun nie uderza dwa razy w to samo miejsce – dlatego po udanym remake'u od Bloober Team miałem same wątpliwości. Jak podjąć się karkołomnej próby przełożenia wstydu, żalu i rozpadu na język kina? To jak próba sfilmowania czyjegoś sumienia. W historii kina udało się to może Davidowi Lynchowi czy Tarkowskiemu, więc Christophe Gans od początku stał na straconej pozycji, próbując uchwycić ten metafizyczny ciężar.

Do kina jednak nie poszedłem. Obejrzałem film w domu, na streamingu. Grę przechodziłem kiedyś nocami, z dźwiękiem przyciszonym, by nie budzić domowników. Film oglądałem w podobnych warunkach, tyle że zamiast napięcia z każdą minutą czułem coraz większe zażenowanie. Dysonans uderzał jeszcze mocniej, gdy przypomnimy sobie zapowiedzi. Reżyser – wracający do serii po latach – obiecywał adaptację bliższą drugiej części gry: psychologiczną i wierną duchowi oryginału. Marketing mówił o powrocie do źródła, o szacunku. Tyle że zrozumienia w tym filmie jest tyle, ile w pamiątce ze straganu na Krupówkach. Wystarczy potrząsnąć, by zobaczyć, jak w bezpiecznym, hermetycznym świecie na miniaturowe miasto opada plastikowy popiół. Ładna, martwa wydmuszka, stworzona tylko po to, by ją sprzedać.

Hałas zamiast milczenia

Oceny spadły błyskawicznie. Krytycy punktowali chaotyczną fabułę, plastikową oprawę i aktorstwo balansujące między teatralnością a przypadkiem. Widzowie w sieci nie byli łagodniejsi, rozpalając wirtualne ognisko, przy którym palono resztki nadziei. Zalały nas hasła o „najgorszej ekranizacji" i dziele „całkowicie nieoglądalnym". Tym razem nie histeria purystów domagających się wierności kadr po kadrze, ale szczere rozczarowanie ludzi, którzy chcieli znowu poczuć tamten ciężar. Bo Silent Hill 2 było o winie i karze. O tym, że potwór nosi Twoją twarz. Film przywołuje te same znaki: mgłę, rdzę, Piramidogłowego. Tyle że traktuje je jak przystanki w parku rozrywki. Ikona zamienia się w gumowy rekwizyt, symbol w internetowy mem. Zamiast studium winy otrzymujemy płaską, plakatową atrakcję.

Najbardziej uderza jednak to, że reżyser kompletnie nie ufa ciszy. Traktuje ją jak wroga. Zamiast zostawić przestrzeń na domysły, nerwowo wszystko dopowiada. Tam gdzie gra pozwalała strachowi kiełkować w milczeniu, film podkręca głośność, jakby brak dźwięku był błędem technicznym, usterką na łączach, a nie świadomym środkiem wyrazu. Oryginał miał w sobie logikę gorączkowego snu – dusznego, niepokojącego, w którym nic nie pasuje do reszty. Film przypomina co najwyżej relację z tego snu, zdaną pospiesznie przy porannej kawie: zbyt dosłowną, logiczną i całkowicie wypraną z nocnego lęku. Obrazu tej klęski dopełnia gorzka ironia losu. Mówimy o marce, której serce bije w Japonii, tymczasem wokół tutejszej premiery panowała długa, niezręczna niepewność. Kiedy Zachód wracał już do Silent Hill, w ojczyźnie serii data debiutu wciąż tonęła we mgle. Trudno o bardziej wymowny symbol: film opowiadający o zagubieniu sam zgubił drogę do domu.

IKONA ZAMIENIA SIĘ W GUMOWY REKWIZYT, SYMBOL W INTERNETOWY MEM

Rdza jako tekstura

Nie twierdzę, że adaptacja wymaga niewolniczej wierności. Zmiany bywają ożywcze. Problem w tym, że tutaj nowa wizja niczego nie pogłębia – ona trywializuje. Zamienia gęstą psychologiczną opowieść w estetyczny cosplay z wielkim budżetem. Mgła jest gęsta, efekty robią swoje, ale pod tą fasadą zionie pustka. Najgorsze jest jednak to, że ten film nie jest nawet spektakularną katastrofą. On jest po prostu przeciętny. A przeciętność wobec takiego materiału to największa obelga. To tak, jakby ktoś wziął rozdzierający list Mary do Jamesa i zredagował go w formie notki prasowej. Nic dziwnego, że reakcje fanów były tak gwałtowne. W tej złości kryło się poczucie zdrady. Ktoś w sieci napisał trafnie: „Żadna adaptacja! To abominacja przebrana za Silent Hill". Kiedy oglądasz sceny, które w grze uderzały w splot słoneczny, a na ekranie stają się tylko kolejnym efekciarskim ujęciem w montażu, zaczynasz rozumieć tę ostrość języka. Film sili się czasem na odtworzenie tej specyficznej, nienaturalnej sztywności dialogów z ery PlayStation 2. Tyle że tamta niezręczność paradoksalnie potęgowała niepokój, a tutaj to nieudolna stylizacja. Niestety dziwność nie działa na zamówienie.

Są momenty, w których widać włożone w produkcję miliony, ale nagle uderza Cię bolesna prawda: gra sprzed ponad dwóch dekad, duszona technicznymi ograniczeniami, miała w sobie więcej fizyczności niż ten nowoczesny obraz. Tam rdza była fakturą. Tu jest zaledwie teksturą. To pozornie drobiazg, ale w horrorze drobiazgi są wszystkim. Mimo technologicznej przewagi ten film mógł być czymś więcej – mógł opowiedzieć tę historię na nowo, z własnym ciężarem i ryzykiem. Zamiast tego wybrał bezpieczne cytowanie. A cytaty wyprane z emocji stają się pustą dekoracją.

Największy zawód nie polega na tym, że ten film jest słaby, ale że jest boleśnie powierzchowny. Twórcy wznieśli perfekcyjną makietę miasta, wypełniając ją cyfrową rdzą i mgłą, ale zapomnieli, że w Silent Hill groza nie bierze się z brudnych ścian, lecz z ludzkiego bólu. Bez tego ciężaru film pozostaje wyłącznie martwą scenografią. Tu nie należało zaczynać od potwora, lecz od człowieka. Bo Silent Hill nigdy nie było o tym, co wychodzi z ciemności, ale o tym, co w niej zostaje, kiedy ostatecznie gasną światła. ⊗

eprasa.pl 572205ed35

NR 89

GŁOS LUDU

16 stycznia – 15 lutego

redaguje Perez

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

FORUMOWE MĄDROŚCI

czyli wybrane statusy z forum psxextreme.info

SCYTHE Po prawie 10 latach odblokowałem wszystkie działy forumka!

MEJM Duke Nukem 3D ma 30 lat. Mój TOP 1 FPS-ów i TOP 3 gier życia.
JOSH Mój ulubiony Duke. Obrzucanie się pipe bombami w multiplayerze i bieganie za kurczakami z miotaczem ognia to było COŚ.
PROSTYHEKER Mój ulubiony shooter, absolutnie ukochany. DN3D mam chyba na każdej swojej konsoli.

PING Grał kto w taką grę Cold Fear?
GEARSUP Zdecydowanie hidden gem, którego należy mieć w kolekcji.
KONTRA Fantastyczny, klimatyczny horror na statku. Grane na PS2 podłączonym do CRT SONY Trinitron 21".

FIGARO Myślę o kupnie Bayo 2. Jedynka była okej, choć nie podobał mi się czasem chaos i QTE. Co sądzicie?
DAFFY Dla mnie Bayo 2 ścisła topka gier życia, o wiele lepsza niż 1. Jedyną wadę, jaką jestem w stosunku do niej zrozumieć, to częsty zarzut, że to zbyt często boss rush (mi to nie przeszkadzało).

UKUKUKI Wgrałem nowego OS-a na Anbernica RG35XXSP. Konsolkę mam od roku, a nawet nie odpaliłem. Najpierw Garlic, później muOS i skończyłem na Knulli (super jest!). Straciłem 4h na wgrywanie OS, pobieranie setów romu, BIOS-ów od konsol. Wgrałem setki romów z GB, GBC, GBA, Neo Geo MVS + Pocket, SNES, NES, Mega Drive, GG, N64, mame, turbografix16, Atari 2600. Pograłem 10 minut i wywaliłem to do szafy xD.

ZWYRODNIALEC Potężny RE2 Remake ma już 7 lat.

ALE NUMER!

czytelnicy o PSX Extreme

ŁUKASZ ŁUKASZ: No to 5 lutego widzimy się w Empiku :).
CZOPERRR: SOMA to już retro... Wspaniała gra, o jej fabule myślę do dzisiaj. Okładka też elegancka, już któraś z kolei, pomijając numer noworoczny.
MARI4N: Grandia, nice. Z tego co widzę, autorem jest Kubica, będzie trochę ciekawostek.
BZDURAS: Okładeczka cymesik!
LEIFERIKSON: Bardzo jestem ciekaw jak podeszliście do tematu AI. Zapowiada się solidna lektura.
REMIGIUSZ KAZIMIERCZYK: Kupuję jak zawsze, ale głównie dla recki Trailsów :).
LUDWES: Ten ranking stu najlepszych gier na 2026 rok to takie lanie wody (w poprzednim numerze było to samo i rok temu w sumie też, no dajcie spokój). Nie ciekawiej byłoby zrobić listę o połowę mniejszą i rozpisać się bardziej o tych największych? Dlaczego nie podajecie daty premiery przy tytułach, które taką otrzymały? Człowiek przegląda listę, czyta notkę i gdzieś tam nawet zaczyna się interesować, kiedy to wychodzi, no ale nie ma nigdzie takiej informacji. [Perez: Pomyślimy o formule tego przeglądu w przyszłym roku, bo sporo o nim dyskutowaliście].
KĄCIK KMIOTA: Kolejny numer PSX Extreme rozłożony na czynniki pierwsze – niespełna 24 tysiące znaków i tradycyjnie mnóstwo wniosków od Kmiota. Dziękujemy!

POPISALIŚCIE SIĘ!

liczba aktywności na Facebooku i postów na forum (16.01-15.02)

facebook.com/PSXExtremePL – 6 225 aktywności
forum psxextreme.info – 8 953 posty

KrYcHu_89 i jego ostatnie gamingowe zakupy. Że zacytujemy: „Ładny ten steel, nie powiem".

WŁAŚNIE UKOŃCZYŁEM

Yap

RISE OF THE RONIN

RotR to bardzo dobra gierka. Setting w świecie samurajów to dla mnie top topów. Uwielbiam białą broń, uwielbiam Japonię, jej ciężko zrozumiałą dla zachodnich bytów kulturę, okrucieństwo i kodeks, który zawstydzi niejednego męczennika.

Fabuła jest i to nie jakaś tam sztampowa. Dokonujemy wyborów. Niektóre nie mają żadnego znaczenia, a inne decydują o tym, czy i kogo spotkamy na swojej drodze. A poznajemy dziesiątki postaci. Cała historia jest przesiąknięta patosem, wiele wątków to moralne rozterki bohaterów, ich egzystencjalna wewnętrzna walka i chęć wsparcia ojczyzny.

Sieczka jest krwawa. Jeśli wie się, co się robi, wyczuje się timing i zadawanie ciosów zsynchronizowane z obroną i parowaniem, nasz bohater odstawia tak mordercze piruety, że nic nie jest w stanie go powstrzymać. Głowy odpadają aż miło, posoka chlasta na lewo i prawo, a krzyki agonii pięknie wypełniają małżowiny uszne. Narzędzi zbrodni jest wiele. Jest taka możliwość, że nie ogarnie się w pełni wszystkich stylów, bo jest ich niesamowita mnogość. Niektóre z nich wymagają pchania fabuły do przodu, inne stawania w starcia z wojownikami w kilku dojo, a jeszcze inne zawierania więzi z tymi samymi ludźmi, z którymi ćwiczymy w tychże przybytkach.

RotR to nie GoT. Ten drugi jest lepszy pod wieloma względami, ale nie dać szansy Roninowi to mały grzeszek. Jeśli macie gdzieś chwilę… trwającą 80 godzin, to śmiało wbijajcie w ten świat. Warto.

eprasa.pl 572205ed35

Dzięki Wam

jedziemy wspólnie do przodu

A_Bogush
Adam Pietrykowski
Adam Sitek
Adam Warda
adashko
Alan Miller
Andrzej Brzozowski
Andrzej Chabera
Andrzej Rajfura
Antoni Okniński
Artur Isbaner
Artur Brzezicki
Artur Osiński
Artur Piątek
Bart ER
Bartek Kiljański
Bartłomiej Balcerzak
Bartłomiej Dębski
Bartłomiej Feruś
Bartłomiej Wołk
Bartosz Banach
Bartosz Lisek
Black Order
Bogusław Szawara
BrodatyGnom
Bzduras
Chad Davski
Damian Buczyński
Damian Kajzer
Damiancio
Daniel „landus666" Landowski
Daniel Czaja
Daniel Drucis
Daniel Kocon
Daniel Trzeciński
Dariusz Łękawa
Dariusz Dyrda
Dawid Chełmikowski
Dawid Górniak
Dawid Kukuczka
Dawid Poźniński
Dawid Raczyński
Dawid Stawski
Deajotcezet
Denis Łukasz Deoniziak
Des380
Dominik Galinski
Donatello1991
Donboro
FireTheft
Fr3du
fuard
G M
Grzegorz Idryjan
Grzegorz Jarosz
Grzegorz Kaluzny
Grzegorz Krupa
Grzegorz Mizielski
Grzegorz Mrowicki
Grzegorz Orłowski
Grzegorz Wątroba
Grzegorz Zalewski
Igor Janiel
Igor Staszewski
ILLum
Jacek Jagodziński
Jacek Ozimek
Jacek Rusek
Jacek Sklepowicz
Jacek Wójcik
Jakub Choiński
Jakub Kaiser
Jarosław Rybacki
Jarosław Żochowski
Kacper Marciniak
Kajetan Kałużyński
Kamil Ciszewski
Kamil Świstoń
Karol Machnicki
Karol Zywert
Kmiot
koczeh
Konrad Skibiński
krukuk
Krzysztof „Eskimos" Studziński
Krzysztof Banaskiewicz
Krzysztof Kaczorowski
Krzysztof Kornacki
Kuba Sudor
Lukasz Mickaniewski
Łukasz Dworniczuk
Łukasz Chmielewski
Łukasz Engler
Łukasz Fidurski
Łukasz Grzywiński
Łukasz Strumiński
Łukasz Uczkiewicz
Łukasz Wasielewski
Łukasz Zbrzeźniak
Maciej Szewczyk
Maciej Szulc
Maciej Tylski
Maciej Wolny
Maciej Wróblewski
Maciej Zabłocki
Marcin „Eddie2032" Biernat
Marcin Borkowicz
Marcin Bors
Marcin Bugaj
Marcin Duda
Marcin Kazimierczak
Marcin Łabeński
Marcin Medrala
Marcin Mietlicki
Marcin Mizak
Marcin Protasiuk
Marcin Raubo
Marcin Skierski
Marcin Spławski
Marcin Spoczyński
Marcin Wrzesień
Marek Bemowski
Marek Molczyk
Marek Włodasz
Marek Zaton
Mariusz „Marian" Malec
Mariusz Janas
Mariusz Urbaniak
Mateusz Jarzyński
Michał „Schemat" Wierzbicki
Michał Burak
Michał Gieraltowski
Michał Goszczyński
Michał K
Michał Kukla
Michał Kulawczyk
Michał Przeździecki
Michał Ruta
Michał Wrocławski
Michał Wrześniewski
Mieszko Krajewski
MiKaa Wojcieszek
Mirek Długosz
Na Piechotę. Podcast kulturalny
NanekGro
Patryk Głażewski
Paweł Usinowicz
Piotr „Gmeru" Gmerek
Piotr Adamus
Piotr Chrupek
Piotr Czacharowski
Piotr Gliźniewicz
Piotr Jaskółka
Piotr Karnaś
Piotr Litwicki
Piotr Pocięgiel
Piotr Sujka
Piotr Świątek
Piotr Warczak
Piotrek Grabowski
Piotrek Nowosad
piotros
Przemysław Piotrowicz
Przemysław Endzel
Przemysław Masłowski
Radca Prawny Bartosz Stasik
Radomir Obrębski
Radosław Żuk
Rafał Grodek
Rafał Cichoń
Rafał Kleta
Rafał Kohlbrenner
Rafał Najdul
Rafał Pieczynia
Rafał Ślebioda
RafaU
rickenbacker
Robert Jurski
rozyk83
s3quel
Sebastian Frączkiewicz
Sergiusz Furmaniak
siniak Dominik
Slippin82
Sławomir Piekut
smallv86
Szczotula
Szermac
Szymon Skrzypczak
Tomasz „noktv" Powała
Tomasz Czerwiński
Tomasz Kajniak
Tomasz Kowalski
Tomasz Nyc
Tomasz Szerzad
Tomasz Truszkowski
Vencer
Wiktor Kępiński
Witold Czekaj
Wojciech Kulesz
Wojciech Michalik
Wojciech Żółkiewicz
Wojtek Dzidowski
woland
ZakOnIck
Zbigniew Korpaczewski

Serdecznie dziękujemy za wsparcie akcji

patronite.pl/PSXEXTREME

Lista będzie aktualizowana (aktualny stan na 23 lutego)

PSX EXTREME
www.psxextreme.pl

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

ZASTĘPCA REDAKTORA NACZELNEGO
Misiek

GRAFIK (PROJEKT MAKIETY)
Roman Tobjasz

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

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

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

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

RYSUNKI
Adam Bańkowski

KOREKTA
Marek Kowalik

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

KONTO BANKOWE
mBank
91 1140 2004 0000 3402 8465 3856

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

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

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

eprasa.pl 572205ed35

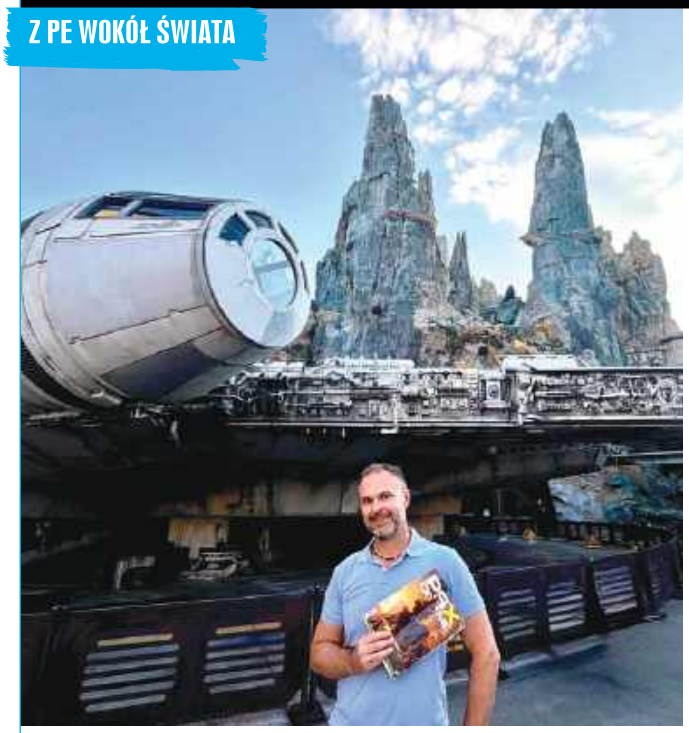
LISTY Z DOPISKIEM „DO HIVA" itp.:

listy@psxextreme.pl

HIV: A gdyby tak wszystkim jebnąć i wyjechać w Bieszczady? Drewniany domek letniskowy w lesie, ciepłe koce i zero prądu, aby cieszyć się naturą? Nie ma mowy, bez zdobyczy cywilizacji zgłupiałbym do reszty. To znaczy cierpiałbym bez prądu, bo całą resztę bym ogarnął. Bez gier mogę żyć, potrafię nie uruchamiać konsol tygodniami. Wówczas włączam handheldy, hłehłe! No i telefon – centrum wszechświata na miarę XXI w., bez tego wynalazku byłoby źle. Gdy patrzę na podlotki z nosami w ekranach telefonów, z jednej strony jest mi ich żal, a z drugiej wiem, że też funkcjonowałbym w trybie zombie, mając na karku kilkanaście lat. Nasze zabawki mocno nas definiują, szczególnie w przypadku facetów dryfujących w stanie chłopięcym. To piękne na swój sposób i zdrowe dla czerepu – zostać dzieciakiem, tkwiąc w ciele dojrzałej persony. Ilekroć mijam na ulicy starszego faceta w ciuchach z gamingowym akcentem, uśmiecham się pod wąsem, którego nie mam. Zdarza się to rzadko, ale i tak „high five"! (.v.) Żegna się HIV w amoku, z ciężkim orężem u boku.

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

Z PE WOKÓŁ ŚWIATA



Szybal napisał: „Drodzy, kolejna fotka z wypadu na Florydę, żeby HIV nie marudził, że źródełko suche. Dzięki śnieżycy w Amsterdamie i po kolejnym odwołanym locie przez Paryż znalazło się trochę czasu na zwiedzanie Orlando Disney World Hollywood Studios (części największego parku Disneya na świecie). Jeszcze chwila kiblowania w Nowym Jorku i hop, do Dreamlinera do domu. Pozdrawiam gorąco Czytelników i Redaktorów magazynu PE, nieodłącznego towarzysza eksploracji świata".

Łukasz napisał: „Cześć, Bałtyk szumi, a wiatr wieje nam w twarze na samym cyplu Półwyspu Helskiego. Z synem Wojciechem meldujemy, że jesteśmy gotowi na granie. Oczywiście nowy Extreme to obowiązkowy element ekwipunku na taką wyprawę".

HC ROOM czyli... POKÓJ GRACZA

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

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

Quake96 napisał: „Siemka! Chciałbym zaprezentować wam zaledwie część mojego growego zbiorowiska. Na jednym zdjęciu nie sposób ująć wszystko, więc postanowiłem skupić się na największej ścianie, na której można znaleźć blisko tysiąc gier i mnóstwo pudeł od części konsol, które posiadam. Oprócz tego w moim kącie spotkać można mnogość konsol i pecetów, w tym Amigę 500 czy Commodore 64, na których oczywiście aktywnie gram. Pozdrawiam!".

Tomas napisał: „Siema, miałem to szczęście urodzić się w latach 80. i patrzeć, jak era ośmiu bitów zmienia się z każdą generacją. Dziś 40+, ale po ponad 30 latach zapał do gier nie umarł. W szafce reszta konsol, a dwie najczęściej używane na wierzchu. Pozdrawiam PE i czytelników!".

eprasa.pl 572205ed35

List miesiąca

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

Regulamin dostępny na psxextreme.pl/listy

Wujek Dobra Rada

„(...) Szanowna Redakcjo, z zamiarem napisania do Was zbierałem się od około roku. Dokładnie od momentu przeczytania #325 – pierwszego numeru po ok. 15 latach przerwy. List miał być w tonie sentymentalnym, ale nie będzie. Po pierwsze, zauważyłem, że sporo jest u Was ględzenia o «starych dobrych czasach», a po drugie, jako stary (dziad?) konsolowiec poczułem się w obowiązku wnieść jakiś element edukacyjny. Swoją historię z grami zacząłem w latach 90., kiedy to kumpel (pzdr. Łukasz) zjeżdżając na ferie do babci, przywoził najpierw Pegasusa, a potem PSX-a. Wiele lat oszczędzania (zbieranie przydrożnych jabłek, czarnego bzu, kwiatu kasztana itd.) zaowocowało w końcu kupnem własnego Szaraka. Pamiętam, jak na pytanie matki «ile to kosztowało?» podałem trzy razy niższą cenę, a i tak było: «a po co to komu?», «tyle pieniędzy!», «byś coś pożytecznego sobie kupił» itd. Możliwe, że spora część czytelników w tamtych czasach, jak i teraz ma podobny problem ze starymi. Dopiero po latach widzę, jak «głupie granie» pozytywnie wpłynęło na moje życie. Pamiętam, jak ze słownikiem angielskiego w ręku rozwiązywałem zagadki Residenta czy wnikałem w fabułę Final Fantasy VII. To właśnie dzięki grom rozwinąłem język angielski, podczas gdy moi niegrający kumple dukali sylaby. Drugi pozytywny aspekt grania to umiejętność oszczędzania pieniędzy oraz determinacji, jaką nabyłem, aby kupować kolejne tytuły. Cecha ta bardzo przydaje mi się w dorosłym życiu. Po trzecie, granie odizolowało mnie od środowiska, co można by uważać za negatyw. Widzę jednak, że chyba tylko dzięki temu ominął mnie młodzieńczy okres picia i ćpania, zostawiając liczbę szarych komórek na poziomie wystarczającym do zrobienia w późniejszych latach doktoratu z chemii radiacyjnej. Morał tej opowieści jest raczej oczywisty i gdyby ktoś zarzucał Wam, Czytelnicy, że granie nie prowadzi do niczego dobrego, to możecie się zaśmiać mu prosto w twarz. Na koniec mam też kilka słów do Szanownej Redakcji w trybie edukacyjnym, ale z cyklu «z całkiem innej beczki». Jak wspomniałem, po latach powróciłem do czytania Extrima. Trzeba przyznać, że trochę się pozmieniało. Nie będę owijał w bawełnę i powiem, co mi się nie podoba, aby dać trochę do myślenia i zmobilizować Was do poprawy zachowania. Po pierwsze primo: nie podoba mi się, że nazywacie Extrima Szmatławcem. Ten, kto to wymyślił, powinien za karę mieć zrobioną lewatywę (albo kolonoskopię na NFZ). Po drugie primo: co się stało ze zdjęciami Zgredów? Kiedyś wszystkie facjaty wyglądały jak po tygodniu na odpale, a teraz... Weźmy na ten przykład ranking Top 10 gier Zgredów w noworocznym numerze. Jedynie Majk wygląda na przygłupa, a reszta ma fotki jak do legitymacji szkolnej. Cokolwiek mówić, to jeden z elementów «robiących» klimat magazynu. Po trzecie primo: gdzie się podziała rywalizacja? Pamiętam kiedyś tabelki z listą czytelników, którzy wykręcili najwyższe Vmax w Gran Turismo albo zrobili najkrótszy czas przejścia pierwszego Residenta. Nie ma pomysłów? To proponuję zrobić na łamach Extrima konkurs na najlepszy «pomysł na konkurs» – widzicie, jakie to jest proste :)? Jeżeli się nie poprawicie, to zjawię się 5 września na Extreme Party z profesjonalnym wlewnikiem i mydłem :) Życzę Wam (i czytelnikom), żeby Wam się po prostu chciało... jakkolwiek to zabrzmiało :). Pozdrawiam! (...)"

Stary konsolowiec Sholler

HIV: No tak, pozmieniało się sporo, ale powróciwszy po 15 latach, najpierw usiądź na dupie w kącie i obserwuj wydarzenia, zamiast próbować ustawić wszystkich do pionu, a gniew na „Szmatławca" to daleko idąca niewiedza. Niemniej cenię inicjatywę, a lewatywę proponuję zrobić Rogerowi – tak na wszelki wypadek, niechaj cierpi za miliony. Aczkolwiek organoleptycznie sprawdzałem i nie było tak strasznie, jak się powszechnie uważa. Do kolonoskopii dorzuciłbym trepanację czaszki oraz prostowanie lumbago, również zapobiegawczo. Koniecznie zatem wpadnij na wrześniowe Extreme Party z zestawem „dogłębnym", dostaniesz sporo czasu na scenie głównej. Aha, Majk stwierdził, że czuje rozpierającą go dumę, bo wygląda tak na co dzień, zero mistyfikacji. (...) Jako że Twoje wypociny uhonorowałem tytułem Listu Miesiąca, dostajesz nagrodę w postaci bonu o wartości 100 zł do wykorzystania w wirtualnym sklepie PlayStation. Nagrodę w postaci kodu prześlemy e-mailem.

Jak wino

„(...) Witam Szanowną Redakcję, do napisania tego listu skłonił mnie post z Waszego Instagrama, w którym nadchodzący #341 – w formie Terminatora – poszukiwał małej dziewczynki czytającej jeszcze #340. Niestety «kupka wstydu» nie dotyczy u mnie wyłącznie gier, których i tak mam na kilka lat, ale również Szmatławca. Dopiero w tym tygodniu skończyłem numer 333, a do przeczytania mam jeszcze – oprócz comiesięcznego wydania – dziewięć numerów specjalnych, dwie książki, albumy o Silent Hill i Metal Gear oraz «Kompendium PSX». Płodni się bardzo zrobiliście od zmiany wydawcy, co oceniam na plus, choć powiększa to mój problem. Jak wiadomo, doba nie jest z gumy, więc zaczynam się zastanawiać, kiedy ja to wszystko przeczytam, mając na głowie pracę i rodzinę. Staram się wciskać czytanie Szmatławca między obowiązki a przyjemności takie jak gry, filmy czy życie towarzyskie, ale 114 stron to jednak nie jest licha liczba do ogarnięcia. Obawiam się, że jedyny moment, w którym uda mi się nadrobić tę kolekcję, nastąpi parę lat po tym, gdy ukaże się ostatni numer PE – co, mam nadzieję, nigdy nie nastąpi. Ma to jednak swoje plusy. Ciekawie czyta się newsy, które wypłynęły pół roku temu, informacje o przesunięciach premier, które doczekały się kolejnych opóźnień, no i recenzje gier, które zdążyłem już ograć. I tak na przykład w pełni zgadzam się z recenzją Komodo gry Death Stranding 2, który dosłownie wyjął mi z głowy własne odczucia na jej temat i słusznie przyznał siódemkę. Mimo że jedynka jest jedną z moich ulubionych gier, to grając w kontynuację, trudno mi było pogodzić się z faktem, że bawię się gorzej niż poprzednio. Z drugiej strony z niektórymi recenzjami absolutnie się nie zgadzam, jak choćby z recenzją The Alters autorstwa Urala. Dla mnie jest to Gra Roku, a redaktor dał jej tylko 7. Jednak na tym zawsze polegała siła tego czasopisma: każdy redaktor podejmuje decyzje niezależnie, czy się to innym podoba, czy nie – i ja to szanuję. A że publicystyka i felietony się nie starzeją, to na tym opóźnieniu nie tracę za wiele. Na szczęście ostatnio udaje mi się trochę nadgonić i zszedłem z kupki wstydu z 12 numerów miesięcznych do „zaledwie" siedmiu. Jaki morał płynie z tego listu? Taki, że dobry numer Szmatławca – jak dobra gra – nie starzeje się, tylko dojrzewa. Pozdrawiam serdecznie i piszcie, jak najdłużej się da. (...)"

Mateusz

HIV: W czym problem, Mateusz? Spieszy Ci się gdzieś? Najważniejsze, że posiadasz fizyczne wydania i możesz zatopić się w lekturze, nieważne gdzie i kiedy. Klop to najlepszy męski wynalazek, nikt Cię nie przegoni. A jeśli masz jeden, okupuj ów przybytek na raty. Zapewne prenumerujesz PE, a jeśli nie, koniecznie skorzystaj z tej opcji, bo zaoszczędzisz trochę grosza i czasu bez konieczności dymania co miesiąc do... Chciałoby się rzec „kiosku", ale... sam wiesz, jak jest. Dostawa pod drzwi to jednak pożyteczne udogodnienie. Natomiast zgadzanie się lub nie z opiniami recenzentów to część rytuału, robimy, co możemy, aby dbać o zdrowie „ciśnieniowców" :). Pozdro!

eprasa.pl 572205ed35

Roger Żochowski

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

Betonowy kolos nad Wisłą

Gdy pytam starszych ode mnie kolegów-graczy z Warszawy o ich symbol z lat dzieciństwa, często w odpowiedzi słyszę o takich miejscach jak Wolumen, giełda na Grzybowskiej czy Stodoła.

Bywałem swego czasu we wszystkich tych przybytkach, mam z nimi zarówno piękne, jak i koszmarne wspomnienia, ale jeśli miałbym wybrać swój symbol, który darzę największym sentymentem, to byłby to pewnie Stadion Dziesięciolecia. Betonowy kolos usypany z gruzów zburzonej stolicy był dla Warszawiaków wychowanych w latach 90. czymś więcej niż zapomnianą areną sportową. Był jednym wielkim hubem, miejscem, gdzie mogłeś kupić wszystko i nic, świątynią, do której w weekendy odbywały się pielgrzymki graczy szukających zapasowych kopii gier.

Przyznam, że nigdy nie interesowała mnie historia tego obiektu, choć trochę bolało, że tak wielki moloch nie jest już areną piłkarskich zmagań, ale jednym z największych bazarów w Europie. Stadion powstał w 1955 r., a trybuny mieściły w czasach prosperity nawet 100 tys. ludzi. Zresztą w najlepszych latach grała tu nie tylko reprezentacja – organizowano też dożynki czy wielkie publiczne widowiska. Tyle że lata 80. nadgryzły konstrukcję tak samo jak system, który ją stworzył. Stadion niszczał w oczach, tracił funkcję, tracił sens. Ale już w latach 90. obiekt odrodził się w zupełnie nowej roli. Nie jako świątynia sportu, lecz jako serce handlowego żywiołu – Jarmark Europa.

Korona pełna skarbów

Trudno to porównać nawet ze współczesnymi centrami handlowymi, bo obiekt przyciągał tysiące sprzedawców, dając pracę zarówno Polakom, jak i osobom, które szukały w Polsce lepszego życia. Ormianie, Wietnamczycy, Afrykanie, Ukraińcy, Francuzi – jeden wielki tygiel, w którym o bójkę czy zadymę nie było trudno, czego zresztą nieraz byłem świadkiem. To właśnie na koronie stadionu rozciągało się królestwo handlu grami. Zresztą nie tylko grami – muzyka, filmy i ogólnie wszystko, co związane z ówczesną popkulturą analogowo-cyfrową, można było znaleźć właśnie tutaj. Do tego Adidasy z czterema paskami i całe góry sneakersów, które wyglądały jak oryginały, ale rozpadały się po miesiącu intensywnego chodzenia. Może nie wszystkie, może to ja miałem pecha, ale czarnoskórzy sprzedawcy specjalizujący się w podróbkach ciuchów mieli tu świetny biznes. Dżinsy, kurtki, ortalionowe dresy, złote łańcuchy, perfumy o nazwach łudząco podobnych do znanych marek – można było odstawić się jak szczur na otwarcie kanału i nie wydać przy tym całej wypłaty.

Także tutaj jednego dnia dowiadywałeś się, że masz przynajmniej kilkudziesięciu „kolegów", których nawet nie znałeś. Do tej pory słysząc gdzieś „kolega", niemal czuję zapach plastikowych plandek nagrzanych w słońcu, na których wystawiano stosy pirackich płyt. Ja miałem oczywiście swoich ulubionych sprzedawców, którym ufałem i którzy wiedzieli, że ufać mogli również mi (np. przy wymianie gier), ale regularne najazdy policji sprawiały, że często zmieniali miejsce, w którym handlowali, albo po prostu znikali. Byłem świadkiem kilku akcji mundurowych na stadionie – w jednej chwili płyty znikały razem ze stołami, torby wędrowały do schowków, a handlarze znikali w labiryncie przejść. Codzienność stadionu miała swój niepowtarzalny klimat, który gęstniał od zapachu smażonych kiełbasek i dymu z budek z jedzeniem, którego nie poleciłbym nawet największemu wrogowi. A gdy przyjechałeś tu wczesnym rankiem, mogłeś trafić na handlarzy bronią – niezapomniane chwile grozy i paniki, gdy jeden z lokalnych osiłków zaczął nagle strzelać w powietrze, pamiętam jak wczoraj.

JEDNEGO DNIA DOWIADYWAŁEŚ SIĘ, ŻE MASZ PRZYNAJMNIEJ KILKUDZIESIĘCIU „KOLEGÓW"

Nowe życie

Stadion, na którym nie brakowało całej masy cwaniaków, złodziei i mniejszych lub większych przestępstw, był jednocześnie autentyczny. To tutaj wielu ludzi uczyło się przedsiębiorczości. Bez dotacji, bez grantów, bez poradników motywacyjnych. W tamtym okresie miałem jednak wielu znajomych, którzy uważali, że to dżungla, do której samemu nie można się zapuszczać. Ja nie miałem z tym problemu. Zdarzało się, że trafiałeś na grupki parające się tzw. dziesioną, zdarzało się, że do suki zgarniała mnie policja na przeszukanie, zdarzało się, że targowanie o kolejne pięć złotych eskalowało do stoiskowej awantury, ale paradoksalnie było to dla mnie miejsce tak bliskie, tak klimatyczne i tak dobrze wpisane w krajobraz ówczesnej Warszawy, że nie mogłem doczekać się soboty i wycieczek na koronę.

Kiedy zapadła decyzja o rozbiórce Stadionu Dziesięciolecia i budowie Stadionu Narodowego, była to naturalna kolej rzeczy. Taki obiekt w ścisłym centrum Warszawy po prostu nie miał już prawa istnieć, zwłaszcza że w późniejszych latach jego popularność wśród mieszkańców stopniowo spadała, a dostęp do popkultury stał się znacznie szerszy i przede wszystkim zalegalizowany. A że na Euro 2012 Warszawa chciała pokazać się światu z innej strony, dni Jarmarku Europa – mimo wielu protestów – były policzone.

Dziś nad Wisłą stoi lśniąca konstrukcja w biało-czerwonych barwach, która tylko starszym mieszkańcom miasta przypomina, że kiedyś był tu zupełnie inny stadion, pełniący zupełnie inną funkcję. Trochę szkoda, trochę nie. Mam jednak subiektywne wrażenie, że wraz z końcem betonowego molocha zniknął też kawałek miejskiej duszy. Świadek czasów, których nie da się już powtórzyć. I pewnie każdy z Was mógłby wskazać swój kawałek dzieciństwa, który taką duszę, z filtrowanej przez różowe okulary perspektywy, bezsprzecznie miał. ⊗

eprasa.pl 572205ed35

bitboat.pl

BITBOAT v2

FESTIWAL GIER DAWNYCH I NIEZALEŻNYCH

25–26 Kwietnia 2026

Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej

Łódź, ul. Targowa 1/3

ŁÓDŹ

MKIG MUZEUM KOMPUTERÓW I GIER

CENTRUM KOMIKSU I NARRACJI INTERAKTYWNEJ

eprasa.pl 572205ed35

NINTENDO SWITCH 2

MARIO TENNIS Fever

SERWUJ CHAOS NA KORCIE!

12.02.2026

7 www.pegi.info

TYLKO NA NINTENDO SWITCH 2

© Nintendo/CAMELOT

www.nintendo.pl

Nintendo

eprasa.pl 572205ed35