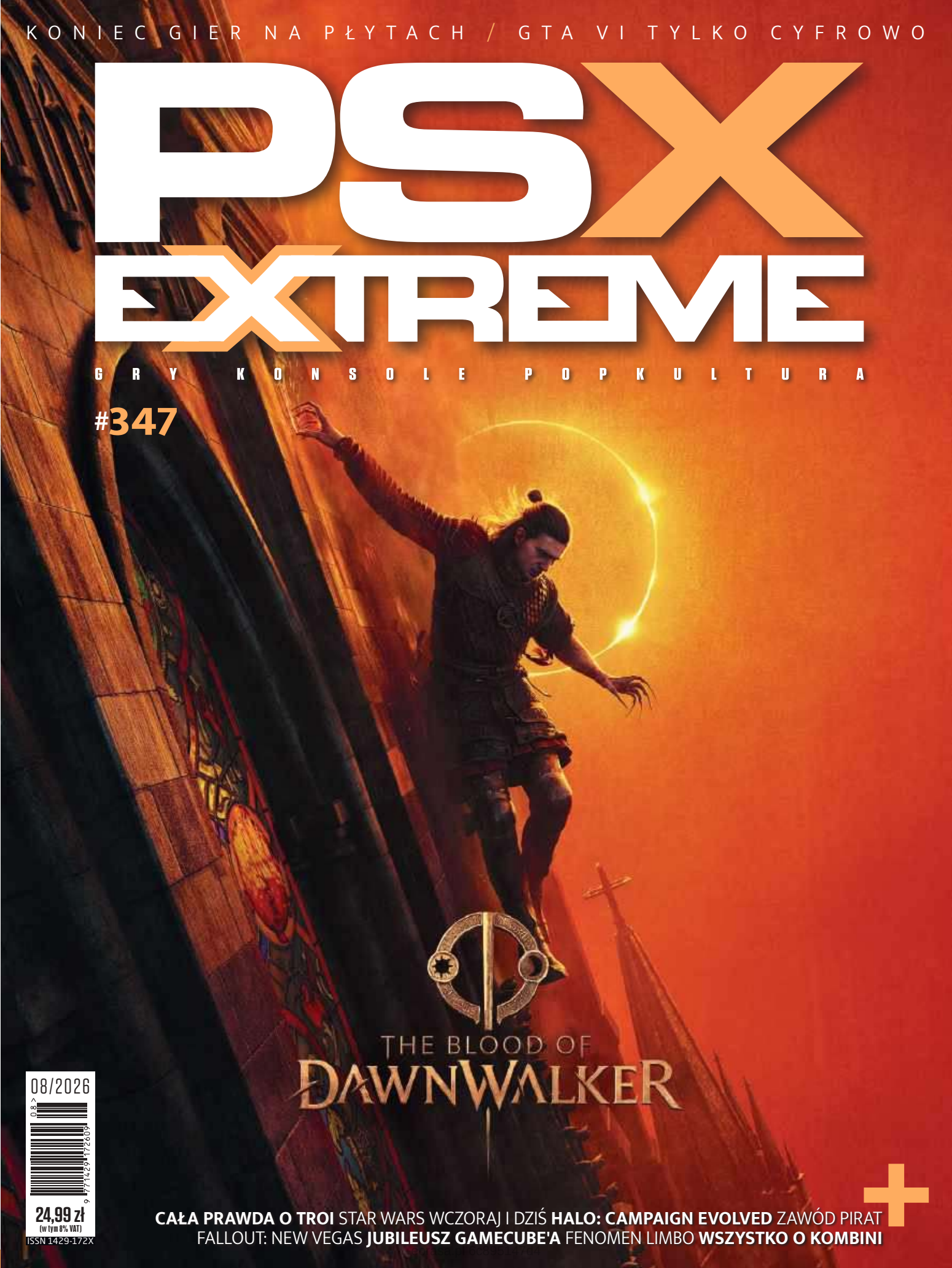
KONIEC GIER NA PŁYTACH / GTA VI TYLKO CYFROWO

PSX EXTREME

GRY KONSOLE POPKULTURA

#347



08/2026
24,99 zł
(w tym 8% VAT)
ISSN 1429-172X

CAŁA PRAWDA O TROI STAR WARS WCZORAJ I DZIŚ **HALO: CAMPAIGN EVOLVED** ZAWÓD PIRAT
FALLOUT: NEW VEGAS **JUBILEUSZ GAMECUBE'A** FENOMEN LIMBO **WSZYSTKO O KOMBINI**

EXTREME PARTY 2026

29. URODZINY PSX EXTREME

WARSZAWA | 5 WRZEŚNIA | KLUB MAŁA WARSZAWA

GOŚĆ SPECJALNY



JACEK KOPCZYŃSKI

legenda dubbingu gier wideo



TAK BYŁO ROK TEMU



PANELE DYSKUSYJNE / PRELEKCJE
TURNIEJE Z NAGRODAMI
CRAZY COMPOS / GOŚĆ SPECJALNY
STREFA RETRO / HANDS-ONY NOWOŚCI
WSPÓLNA ZABAWA ZE ZG(RED.)AKCJĄ

WIĘCEJ INFORMACJI NA
PSXEXTREME.PL/EXTREME-PARTY-2026



BILETY NA kup bilecik.pl

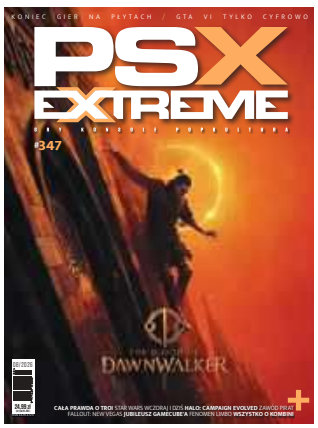
NASI PARTNERZY: CENEGA bit PLAION RTV EURO AGD KONSOLE Pinball Station BLOCKOWY SZOP RETRO PASSION

eprasa.pl 6c895147d4



Wstępniak 347

Chciałoby się napisać dla odmiany coś dobrego o naszej branży, ale ostatnie miesiące nas nie rozpieszczają. Zapowiedź wydania GTA VI tylko w formie cyfrowej i rychła śmierć fizycznych nośników ogłoszona przez Sony zabolały wielu graczy, a kolejne zwolnienia w branży gier, w tym również likwidowanie filii dużych firm w Polsce, nie zwiastują niczego dobrego. Tyle dobrze, że nadchodzące miesiące, wypełnione długo wyczekiwanymi premierami, osłodzą nam trochę ten przykry krajobraz.



Jedną z takich gier jest z pewnością The Blood of Dawnwalker, czyli nasz okładkowy temat. Mieliśmy okazję spędzić z grą ponad pięć długich godzin i porozmawiać ze współwłaścicielem studia o tym, jak udało się namówić do współpracy Bandai Namco i jak widzi przyszłość studia oraz całej marki. Drugi temat numeru niejako zaanonsowałem w pierwszym akapicie, a jest nim decyzja Sony o rezygnacji z płyt. Analizujemy wszystkie doniesienia, zastanawiamy się, jak to wpłynie na branżę i co zrobi konkurencja, a głos w tej sprawie zabrało kilku redaktorów również w swoich felietonach. To historyczny moment – wszak po erze kartridży, dyskietek i płyt wchodzimy w erę cyfrowej dystrybucji, co słusznie wywołuje ogromne emocje, niekoniecznie pozytywne.

W trzecim temacie numeru panoszy się z kolei Nintendo. We wrześniu GameCube obchodzi 25. urodziny, więc to doskonały moment, by przypomnieć historię tej wspaniałej konsoli, której potencjału nigdy do końca nie wykorzystano. Warto przy okazji wspomnieć, że sezon ogórkowy w recenzjach powoli się kończy, a naszymi jaskółkami przed sierpniowo-wrześniowym wysypem hitów są „nowe" Halo i Assassin's Creed Black Flag Resynced (dla fanów mamy też wywiad z Mattem Ryanem, głosem Edwarda). Niby lipiec, a nam udało się w tym leniwym okresie zrecenzować aż 25 produkcji, w tym również indycze perełki, jak choćby Denshattack!

Numer dopełniają oczywiście, jak co miesiąc, bogate treści w działach Hardkor i Retro. W tym pierwszym czeka na Was tekst o tym, jak zmieniło się podejście do „Gwiezdnych wojen": kiedyś czekaliśmy latami na kolejne części, dziś nowe historie pojawiają się bez przerwy. Dokąd zmierza saga i czy nadmiar treści jej nie szkodzi? Mazzi wysmażył z kolei artykuł o japońskich sklepach convenience (konbini) jako nieodłącznym elemencie codzienności. Pokazuje ich znaczenie poprzez doświadczenie życia w upalnej Osace - niemal jak walkę o przetrwanie. Analizujemy też fenomen piratów, szczególnie na przykładzie „Wyspy skarbów". Tekst wyjaśnia, skąd bierze się ich popularność i jak ukształtował się romantyczny wizerunek pirata w filmach, książkach i grach. Na koniec, niejako na fali popularności nowego filmu Nolana, na tapet trafiają wojna trojańska i Homer, gdzie historia miesza się z mitem.

W dziale Retro mamy dla Was powrót do kultowego RPG-a - Fallout: New Vegas - i próbę odpowiedzi, dlaczego gra nadal uchodzi za jedną z najlepszych i co Obsidian zrobiło lepiej niż Bethesda. Do tego kulisy stworzenia Limbo, wyjątkowej, mrocznej gry indie, która zdobyła uznanie dzięki swojej atmosferze i minimalistycznemu stylowi. Jest też piłkarski cud na Dreamcaście - historia odnalezienia i przywrócenia do życia zaginionej gry piłkarskiej na kultową konsolę Segi.



Numer uzupełniają też bardzo gorąca dyskusja (autorzy się pogryźli) na temat gry Mixtape, testy sprzętów i felietony, a tym razem nawet HIV dowiózł aż cztery strony Wynurzeń Cymbała.

Miłej lektury, kochani.

Roger Zakrzewski
Redaktor Naczelny
roger@psxextreme.pl

Kolejny numer PSX EXTREME ukaże się 3 września

eprasa.pl 6c895147d4



DRIMAGINE
PRAKTYCZNE KURSY I DZIAŁANIA POD BRANŻĘ 3D

Branża 3D stała się w ostatnich latach bardzo interesująca. Duże studia zatrudniają specjalistów od modelowania, animacji, efektów, oświetlenia, compositingu czy narzędzi proceduralnych. Drimagine skutecznie pomaga przejść przez cały proces szkolenia, wdrażając każdą zainteresowaną osobę w arkana tego niezwykłego zawodu.

To działająca od 2008 roku szkoła animacji komputerowej, powołana z inicjatywy WSB-NLU w Nowym Sączu. Podstawą oferty jest trzysemestralny kurs prowadzony online, ale program wykracza daleko poza samo modelowanie obiektów. Obejmuje grafikę 2D i 3D, animację, VFX, postprodukcję oraz zagadnienia związane z gamedevem. Kursanci pracują między innymi w Maya, Houdini, ZBrushu, Blenderze i innych narzędziach używanych w zawodowej produkcji, do których podczas nauki otrzymują dostęp przez wirtualne laboratorium VLAB. Podstawowy kurs kosztuje 13 000 zł, do czego dochodzi 500 zł wpisowego i 85 zł opłaty rekrutacyjnej.

To nie jest typowy, przygotowany wcześniej kurs internetowy

Drimagine jest o tyle ciekawe i skuteczne, że po drugiej stronie nie czeka wyłącznie nagrany wcześniej poradnik wideo. Na każdym przedmiocie uczestnicy otrzymują ćwiczenia związane z konkretnym działem produkcji, a wykonane prace są regularnie konsultowane z prowadzącymi. Po półtora roku powstaje tzw. demoreel – zwykle trwający od jednej do dwóch minut zestaw najlepszych projektów, przygotowany również pod specjalizację, z którą kursant chce później związać swoją karierę.

To szczególnie ważne, bo portfolio pozostaje w tej branży znacznie cenniejsze niż kolejny efektownie wyglądający certyfikat. Drimagine nie obiecuje przy tym, że samo odrabianie zadań wystarczy. Praca wykonywana podczas zajęć jest traktowana jako minimum, a uczestnicy są zachęcani do samodzielnego rozwijania dziedziny, w której czują się najlepiej. Kadra pomaga wybrać kierunek, konsultuje projekty także poza planowymi zajęciami, a najlepsze filmy końcowe promuje w mediach społecznościowych i wśród znajomych z branży poszukujących konkretnych specjalistów.

Trenujesz pod okiem prawdziwych grafików i projektantów

Sami prowadzący są praktykami, co jest bardzo ważne, bo w ten sposób najlepiej wiedzą, czego tak naprawdę potrzebuje i oczekuje nasz przyszły pracodawca. W kadrze znajdują się osoby pracujące m.in. w Bloober Team oraz przy projektach realizowanych dla Netflixa i Amazonu. Zajęcia odbywają się regularnie online i mają możliwie wiernie odwzorowywać realia pracy: od sposobu organizowania projektu, przez przygotowywanie własnych narzędzi i setupów, aż po eliminowanie czynności, które pochłaniają czas, ale niewiele wnoszą do końcowego efektu.

Program jest również aktualizowany pod kątem zmian zachodzących w branży. Dotyczy to silników czasu rzeczywistego, pracy proceduralnej oraz sztucznej inteligencji. AI nie jest tu przedstawiane jako magiczny przycisk zastępujący artystę, lecz jako wsparcie procesów już obecnych w programach 3D. Kursanci uczą się również tworzenia uniwersalnych narzędzi proceduralnych, które automatyzują część pracy i przyspieszają wykonywanie powtarzalnych zadań.

PRACA PODCZAS ZAJĘĆ JEST TRAKTOWANA JAKO MINIMUM, A UCZESTNICY SĄ ZACHĘCANI DO SAMODZIELNEGO ROZWIJANIA ULUBIONEJ DZIEDZINY

Ten kierunek ma sens, bo współczesny gamedev coraz wyraźniej odchodzi od modelu grafika 3D „od wszystkiego". Drimagine najpierw pokazuje szerokie spektrum dostępnych zawodów, a potem pomaga znaleźć dziedzinę, w której warto się wyspecjalizować. Absolwenci szkoły trafiali już do CD Projektu, Techlandu, 11 bit studios, Platige Image, MPC czy Framestore. Nie jest to oczywiście gwarancja zatrudnienia, ale za to pewna droga do zbudowania portfolio, poznania produkcyjnych standardów i sprawdzenia, czy nasze zainteresowanie grafiką 3D rzeczywiście możemy zamienić na wspaniały i bardzo intratny zawód.

DRIMAGINE
3D Animation & VFX Academy

Rozwijaj się w świecie **KREATYWNOŚCI I TECHNOLOGII**

Wybierz kierunek dopasowany do Ciebie!



Zapisz się na kierunek **Informatyka**

w WSB-NLU

7 semestrów

Start w technologii

Od **558 zł/mc**

Naucz się **Grafiki 3D i animacji**

w Akademii Drimagine

3 semestry

Pasja w zawodzie

Tylko **1 300 zł/mc**

www.wsb-nlu.edu.pl

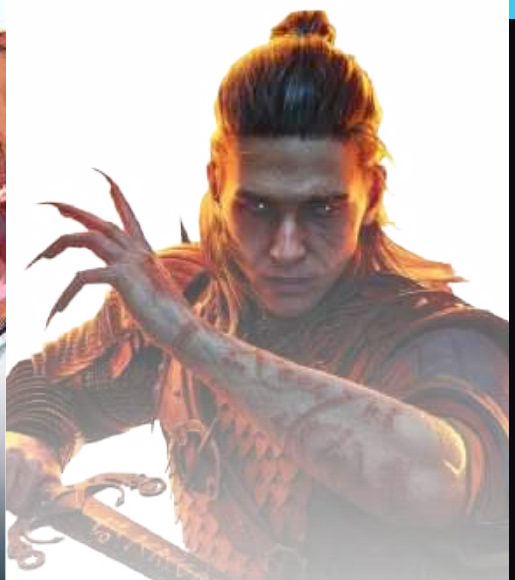
+48 18 44 99 100



17
CYFROWY KONIEC EPOKI

Temat numeru

Sony żegna się z płytami, a branża wchodzi w nową erę. Analizujemy konsekwencje tej decyzji, reakcje rynku i to, co zrobi konkurencja, a redakcja zabiera głos w gorących felietonach.



22
THE BLOOD OF DAWNWALKER – KREW NOWEJ MARKI

Temat Numeru

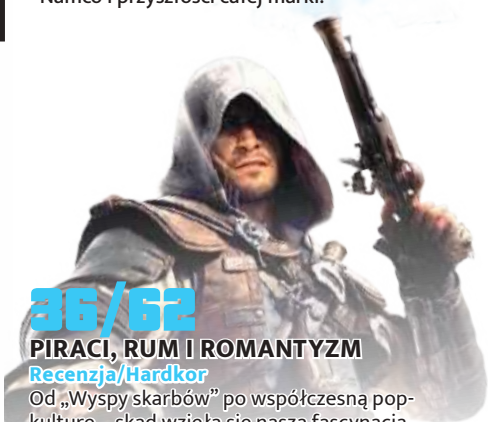
Spędziliśmy ponad pięć godzin z jedną z najbardziej intrygujących gier nadchodzących miesięcy. Rozmawiamy też ze współwłaścicielem studia o kulisach współpracy z Bandai Namco i przyszłości całej marki.



28
GAMECUBE – NIEDOCENIONY DIAMENT

Temat Numeru

25 lat minęło jak jeden frame. Wracamy do historii konsoli Nintendo, która miała wszystko... poza szczęściem do rynku.



36/62
PIRACI, RUM I ROMANTYZM

Recenzja/Hardkor

Od „Wyspy skarbów" po współczesną popkulturę – skąd wzięła się nasza fascynacja piratami i jak narodził się ich legendarny wizerunek? Zapraszamy na okret, zaraz po przeczytaniu recenzji Assassin's Creed Black Flag Resynced i wywiadu z Mattem Ryanem, głosem głównego bohatera.



78
GALAKTYKA BEZ KOŃCA

Hardkor

Star Wars kiedyś było wydarzeniem, dziś jest codziennością. Czy nadmiar historii szkodzi sadze i dokąd to wszystko zmierza?



90
NEW VEGAS WIECZNIE ŻYWE

Retro

Dlaczego produkcja Obsidianu wciąż uchodzi za jedno z najlepszych RPG-ów w historii i co zrobiła lepiej niż Bethesda?

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
Cyfrowy monopol Sony – ballada o utraconych nośnikach 17
The Blood of Dawnwalker – playtest i wywiad 22
GameCube – ostatnia taka konsola Nintendo 28

TEST
Monitor AOC AGON PRO AGP277QKDC 15

HARDKOR
Piraci w popkulturze 62
Wojna trojańska – pojedynek prawd 66
Konbini – save point japońskiej codzienności 70
Zgrentgen – Mixtape 74
Star Wars – dokąd zmierzasz, gwiazdna sago? 78
Wywiad z Mattem Ryanem 95

RETRO
Retrocenzja – Burnout Dominator 60
Limbo – notatki z poszukiwań 84
Premier Eleven – piłkarski mesjasz Dreamcasta 88
Fallout: New Vegas – napromieniowany sukces 90

FELIETONY
Super Pisario [Michał Pisarski] 99
Wynurzenia Cymbała [HIV] 100
Fabularna tawerna [Zax] 104
Savepoint [Michał Walkiewicz] 105
Dwóch zgryźliwych tetryków [Mielu / Norby] 106
Story Mode [Adamus] 107
Od gracza dla graczy [Mazzi] 109
Okiem maniaka [Roger] 114

STAŁE RUBRYKI
Prenumerata 07
Co nowego 08
Ohayo Nippon 10
Dobre, bo polskie 11
Hyde Park 34
Headshot 35
Replay 58
Region Filmowy 94
Comix Zone 96
Bardzo Ambitny Kącik Anime 98
Graczpospolita 108
Głos Ludu 110
Patronite 111
Listy 112

GRY

CO NOWEGO
Crossfire 12
over the hill 16
Wardogs 14

PLAYTEST
The Blood of Dawnwalker 22

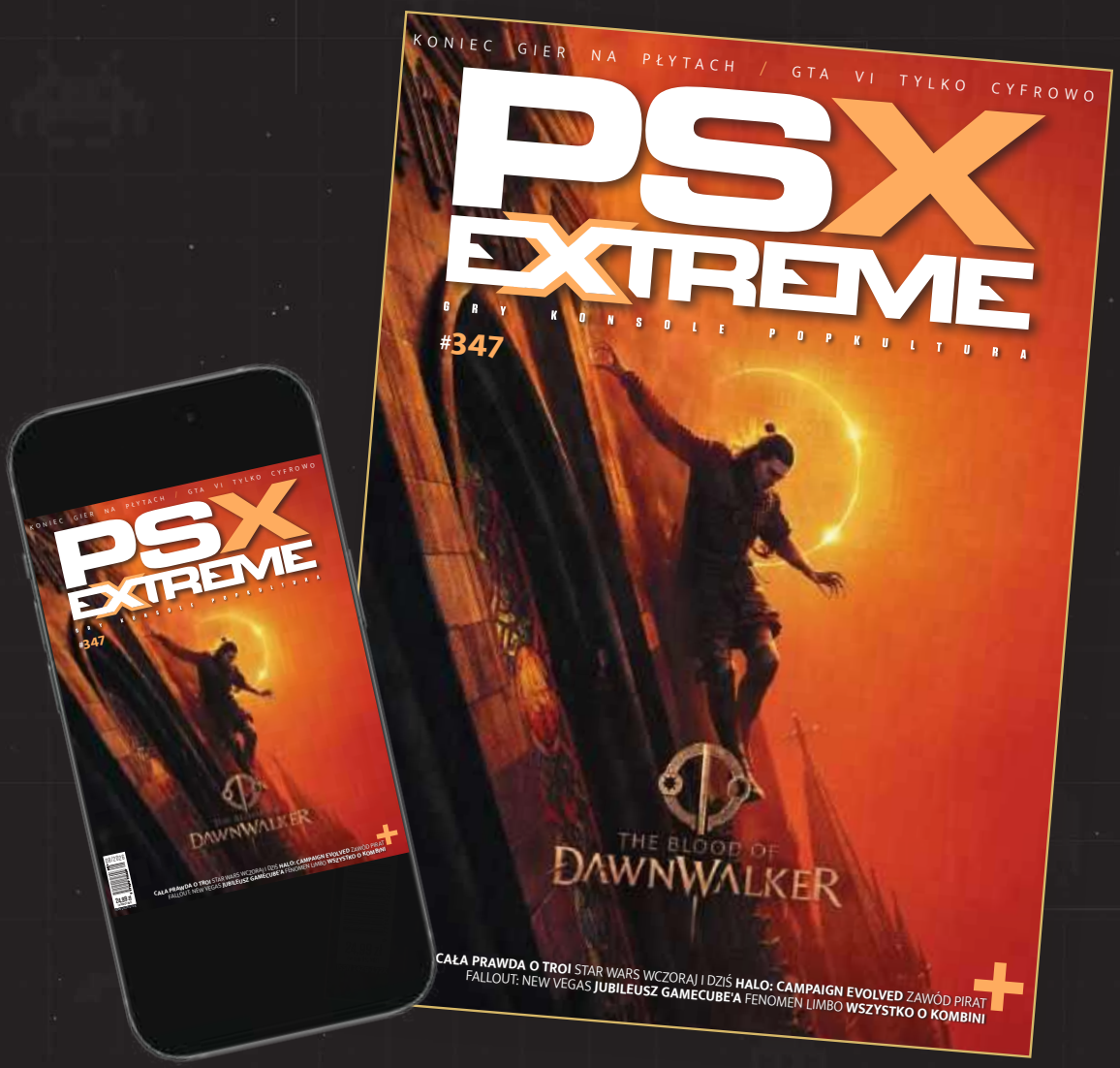
RECENZJE
70s-style Robot Anime Geppy-X 48
Assassin's Creed Black Flag Resynced 36
Avatar Legends The Fighting Game 54
Blue Reflection Quartet 55
Bubsy 4D 45
Denshattack! 51
Doom: The Dark Ages – Revelations 42
Fitness Boxing 3: Your Personal Trainer 54
Flesh Made Fear 44
Frostpunk 2: Breach of Trust 38
Granblue Fantasy: Relink – Endless Ragnarok 41
Halo: Campaign Evolved 52
Hyperwired 40
Korea: IL-2 Series 39
Kusan: City of Wolves 44
Moonlight Peaks 48
NTE: Neverness to Everness 57
Relic: The First Guardian 55
Rhythm Paradise Groove 50
Splatoon Raiders 46
Sword Art Online: Echoes of Aincrad 49
The Alters: Last Variable 38
The Drifter 56
The Mound: Omen of Cthulhu 40
Wuthering Waves 43

eprasa.pl 6c895147d4

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

eprasa.pl 6c395147d4



Nowy początek Bethesdy, ale nie dla Polaków

Bethesda przerwała milczenie po największej restrukturyzacji w historii Xboksa i przedstawiła plan rozwoju swoich IP. Najważniejszą wiadomością jest rozpoczęcie preprodukcji Fallouta 5, choć głównym projektem studia pozostaje obecnie The Elder Scrolls VI, rozwijane już na Creation Engine 3. Firma potwierdziła jednocześnie, że pracuje nad remasterami Fallouta 3 i Fallouta: New Vegas, a także nowym projektem z uniwersum Fallouta tworzonym wspólnie z Obsidian Entertainment. Bethesda nie zamierza także porzucać obecnych produkcji – Starfield przekroczył 17 mln graczy i w przyszłym roku otrzyma nowe rozszerzenie Starborn. Fallout 76 doczeka się dodatku Raven Rock, Fallout 4 sprzedał już ponad 35 mln egzemplarzy, a Fallouta Shelter przekroczył 250 mln graczy i otrzyma kolejne sezony. Optymistyczna wizja przyszłości kontrastuje jednak z wydarzeniami ostatnich tygodni. W ramach restrukturyzacji Microsoft zlikwidował lokalne oddziały Xboksa i Bethesdy w Polsce oraz Czechach, centralizując działania marketingowe i komunikacyjne. Po blisko 20 latach działalności znikają zespoły, które odpowiadały za współpracę z mediami, organizację wydarzeń, promocję gier i wspieranie polskich lokalizacji. Xbox pozostanie obecny w naszym kraju jako platforma i usługa, ale dla polskiej branży to symboliczny koniec pewnej epoki oraz kolejny dowód na to, jak głęboki jest obecny reset całej organizacji Microsoft Gaming.

MACIEJ: Nie ma już w naszym kraju PlayStation Polska, Xbox Polska i Bethesda Polska. Miało być lepiej, będzie tylko gorzej. Nie wiadomo, co teraz się wydarzy, ale gier czy konsol Microsoftu w polskich sklepach za bardzo nie uświadczymy.

Co z tym Kratosem?

Serialowy „God of War" znalazł się w bardzo trudnej sytuacji. Ryan Hurst doznał na planie poważnej kontuzji podczas sceny kaskaderskiej, zerwał biceps i przeszedł operację. Rehabilitacja potrwa zbyt długo, dlatego Amazon MGM Studios i Sony Pictures Television zdecydowały się obsadzić nowego Kratosa. Zdjęcia zostały wstrzymane, a ekipa ma wrócić do pracy dopiero w październiku. Problem jest ogromny, ponieważ ukończono już cztery odcinki i wszystkie sceny z Kratosem trzeba będzie nakręcić ponownie.

KAMIŃSKI: Tak jak uwielbiam Hursta, tak może jest to jakieś szczęście w nieszczęściu? Wzięli gościa, który dosłownie wygląda jak Kratos, i przerobili go na wersję z Temu. Może do dwóch razy sztuka?



Awans za zwolnienia?

Asha Sharma została doradcą amerykańskiego banku centralnego i dołączyła do zespołu analizującego wpływ AI na zatrudnienie oraz wydajność pracy. Nominacja budzi kontrowersje, ponieważ zbiegła się z falą zwolnień w Xboksie, która ma objąć nawet 3200 osób.

GRUCHA: Moment niefortunny, ale raczej (mam nadzieję!) nie jest związany z aktualnymi zwolnieniami. Jedno jest jednak pewne: Asha Sharma ma wiele do powiedzenia i może faktycznie COŚ zrobić w Xboksie. Oby na plus.

Xbox <3 PC

Microsoft przygotował wyjątkową niespodziankę na 25-lecie pierwszego Xboksa. Na PC oraz handheldach ROG Xbox Ally i Xbox Ally X można oficjalnie uruchamiać wybrane gry z pierwszego Xboksa. Na start dostępne są BLiNX: The Time Sweeper, Conker: Live and Reloaded, Crimson Skies: High Road to Revenge oraz Fuzion Frenzy. Producent zadbał też o skalowanie rozdzielczości, filtrowanie anizotropowe, wygładzanie krawędzi, synchronizację pionową i tryb pełnoekranowy. To ważny krok dla zachowania starszych produkcji.



GRUCHA: Mocny ruch Xboksa w momencie największego kryzysu PlayStation… i jednocześnie ważny krok w budowie Xbox Project Helix. Nowa generacja Microsoftu połączy niemal wszystkie gry Xboksa i tytuły z PC? Brzmi… ciekawie

Liczby nie kłamią?

Społeczność PlayStation głośno protestuje przeciwko ograniczaniu fizycznych wydań, ale najnowsze dane pokazują, dlaczego Sony coraz mocniej stawia na cyfrę. Według analityka Circany od początku 2026 r. tylko siedem gier na platformach PlayStation sprzedało się w USA na płytach w liczbie przekraczającej 100 tys. egzemplarzy. W jednym z lipcowych tygodni granicę 10 tys. kopii osiągnęły zaledwie dwie produkcje. Rynek fizyczny wciąż istnieje, lecz jego wartość spadła z 11,5 mld dol. w 2009 r. do ok. 1,6 mld w 2026 r.

SOQ: Sony od najgorszych wyzywa mnóstwo osób, ale jak widać, wiele z nich kupuje wydania pudełkowe czasem albo wcale. Nadal lepiej mieć wybór i dziwi, że Sony wraz z decyzją o porzuceniu wydań fizycznych wylało dziecko z kąpielą

Krótka seria

- Crimson Desert ma trafić na Switcha 2. Twórcy potwierdzili „zaawansowane prace" nad portem.
- PS6 może skorzystać z nowoczesnego chłodzenia. Sony zamiast ciekłego metalu ma postawić na chłodzenie cieczą – między innymi wodą.
- God of War: Laufey to jedna z ostatnich gier PlayStation wydanych na płycie. Oczekiwana przygoda zadebiutuje w 2027 r.
- Według raportu w 2026 r. Sony dostarczy na rynek ok. 13,2 mln egzemplarzy PS5, a gracze kupią zaledwie 2,5 mln Xboksów.
- Dispatch otrzymał polską lokalizację. Jeden z ostatnich, narracyjnych hitów został upiększony przez aktualizację z polskimi napisami.
- Seria Death Stranding przyciągnęła już do siebie ponad 27 milionów graczy świecie.

eprasa.pl 6c895147d4



Mroczny skrytobójca



Assassin's Creed Hexe może zadebiutować w czerwcu 2027 r. Według przecieków produkcja otrzyma kategorię PEGI 18 i zaoferuje znacznie mroczniejszy klimat niż Shadows. Ubisoft miał zrezygnować z klasycznej magii, stawiając na bardziej przyziemną historię osadzoną w czasach polowań na czarownice. Mapa ma być rozległa, ale bardziej liniowa niż w ostatnich odsłonach. Świat zostanie podzielony na trzy regiony z lasami, wioskami, miastami i rzekami. Ważnym elementem gry będzie rozwinięty system strachu – Anika wywoła panikę wśród przeciwników, zmuszając ich do ucieczki i popełniania błędów. Mieszkańcy mają także podejrzliwie reagować na obcych, co zwiększy znaczenie skradania. Przebudowany dźwięk utrudni lokalizowanie wrogów, a planowane rozszerzenie może przenieść graczy do Würzburga, jednego z najważniejszych ośrodków polowań na czarownice.

KOMODO: Błagam, niech się ziszczą przecieki i faktycznie otrzymamy grę, którą da się ukończyć bez zdechnięcia z nudów. Nie znam osoby, która dobrnęłaby do finału Shadows. Ja poddałem się po 30 godzinach.

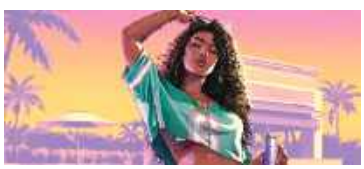
40

mln sprzedanych egzemplarzy Cyberpunka 2077 trafiło do graczy. To wyjątkowy sukces CD Projekt RED.

BUSTED

Sprawa wielkiego wycieku GTA VI wraca na pierwsze strony. Arion Kurtaj, członek grupy Lapsus$ odpowiedzialny za włamanie do Rockstar Games i publikację ok. 90 materiałów z gry, opuścił zamknięty szpital psychiatryczny i trafił do zwykłego więzienia. Haker oczekuje teraz na klasyczny proces karny, który ma się rozpocząć w listopadzie 2026 r. BBC ujawniło również, że w sieci pojawiły się jego nowe zdjęcia i wpisy publikowane prawdopodobnie z telefonu. Termin rozprawy zbiega się z planowaną premierą GTA VI, więc cała historia ponownie może przyciągnąć ogromną uwagę.

PIECHOTA: DOŻYWOCIE dla gościa. Nasza branża powinna działać jak branża filmowa i trochę mniejszą wagę przykładalibyśmy do wycieków. Niemniej przestępstwo pozostaje przestępstwem i trzeba za nie beknąć, oczywiście.



Xbox Game Pass zawiódł

Microsoft wydał blisko 80 mld dol. na budowę Xbox Game Pass, lecz usługa nie osiągnęła zakładanych wyników. Zamiast 77 mln abonentów ma ok. 30 mln, a model „Netfliksa dla gier" nie zadziałał tak, jak oczekiwano. Dlatego Xbox zmienia strategię: Call of Duty nie trafi już do usługi na premierę, a firma chce ponownie stawiać na konsole, ekskluzywne gry i największe marki.

MACIEJ: Od dawna powtarzam, że Xbox Game Pass to najgorszy pomysł w całej historii naszej branży. Zabił potrzebę kupowania gier, tożsamość Xboksa, totalnie pogrążył nawyki graczy, którzy oczekują teraz premier Day One. Wszystko trzeba zmienić.

3

mln piratów zagrało w Assassin's Creed Black Flag Resynced. Gra Ubisoftu zaliczyła znakomity start.

40

mln graczy odnotował Palworld przed pełną premierą. Wersja 1.0 przyciągnęła kolejne tłumy fanów Pokémonów.

20

tys. zł kosztuje najdroższa wersja Ayaneo Next 2. Przenośny PC oferuje ogromną moc i ma zapewnić znakomitą rozgrywkę w wiele gier.

Premiery

SIERPIEŃ

04 **BEAST OF REINCARNATION** [PS5, XSX, PC]
BIG WALK [PS5, SWITCH 2, PC]
06 **LIES OF P: COMPLETE EDITION** [SWITCH 2]
MARVEL TOKON: FIGHTING SOULS [PS5, PC]
07 **EXPEDITIONS: SAMURAI** [PC]
11 **THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION REMASTERED** [SWITCH 2]
GROUNDED 2 [PS5]
13 **BLAZBLUE ENTROPY EFFECT X – NINTENDO SWITCH 2 EDITION** [SWITCH 2]
HELL LET LOOSE: VIETNAM [PS5, XSX, PC]
14 **MAFIA: THE OLD COUNTRY – MAN OF HONOR** [PS5, XSX, PC]
18 **THE SINKING CITY 2** [PS5, XSX, PC]
21 **GALLIPOLI** [PS5, XSX, PC]
MORTAL SHELL II [PS5, XSX, PC]
25 **ONCE HUMAN** [PS5, XSX]
ALIENS: FIRETEAM ELITE 2 [PS5, XSX, PC]
27 **METAL GEAR SOLID: MASTER COLLECTION VOL. 2** [PS5, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC]
RESONANCE: A PLAGUE TALE LEGACY [PS5, XSX, PC]
STAR WARS ZERO COMPANY [PS5, XSX, PC]
28 **CAPTAIN TSUBASA II: WORLD FIGHTERS** [PS5, XSX, SWITCH, PC]
ELDEN RING TARNISHED EDITION [SWITCH 2]

Cytat numeru



Chet Faliszek
były scenarzysta Valve

„To wy, jako konsumenci, dokonaliście wyboru – i ten wybór dotyczy gier cyfrowych. Właśnie teraz, dzisiaj, gry, o których mówimy, są dostępne w sklepach stacjonarnych. Dzisiaj. Używane gry są dostępne w sklepach stacjonarnych dzisiaj, a ty nie idziesz do sklepu, żeby je kupić. Gamestop czerpie zaledwie 18% swoich całkowitych przychodów ze sprzedaży gier, zarówno nowych, jak i używanych… 18% przychodów firmy o nazwie Gamestop, która kiedyś zajmowała się wyłącznie sprzedażą gier".



KOMODO: No nie da się ukryć, sytuacja nie wzięła się znikąd. Wciąż jednak nie o to tutaj tak naprawdę chodzi. Jeśli Sony ma ochotę dystrybuować swoje interaktywne filmy wyłącznie cyfrowo – ich wybór. Czy jednak wszyscy wydawcy gier na konsole pragną tego w równym stopniu? Brak wyboru nawet nie tyle formy gry, ile miejsca jej zakupu, doprowadzi do klasycznego monopolu, podobno nielegalnego na wolnym rynku. Zresztą sprawdźcie sobie na PS Store ceny wiekowych już tytułów, a zobaczycie, w czym tkwi właściwy problem.



SOQ: Chłop ma rację i nie widzę tu miejsca na polemikę. Wyniki sprzedażowe mówią same za siebie, rok w rok ponad 90% kupujących gry nabywa je w „cyfrze", a wiadomo, na co patrzą korporacyjni CFO. Rzeki kijem nie zawrócisz, stąd i opór przed zmianami uważam za daremny. Bo przecież wydawcy gier i tak zrobią, co zechcą.



PIECHOTA: Będąc graczami z Polski, mamy przekonanie, że wcale nie jest tak, że pudełkowy udział rynku gier wideo jest większy – bo u nas rzeczywiście jest. Ale patrzę na Zachód, patrzę na scenę pecetową z jej kompletną akceptacją braku pudełek od ilu – kilkunastu lat? – i nie mam zbyt dużej nadziei.

eprasa.pl 6c895147d4



Ohayo Nippon



MAZZI: Japończycy ostro tną wydatki, a zaciskanie pasa najlepiej widać przy półkach lokalnych konbini, których specyficzny mikrokosmos opisuję szerzej w publicystyce. Trafiamy z tematem w punkt, bo japoński właściciel 7-Eleven oficjalnie potwierdził właśnie negocjacje w sprawie przejęcia ogromnego pakietu akcji naszej Żabki za kilka miliardów dolarów!



Rhythm Heaven Groove dopiero co wskoczyło na Switcha, a już znalazło sobie najbardziej wymagającą publiczność – koty. Japońskie media społecznościowe zalała fala filmików, na których futrzaki siedzą przy ekranie jak zahipnotyzowane, śledząc lecące makarony, piłki i inne rytmiczne śmieci, którymi Nintendo bombarduje nas w minigierkach. Jest to o tyle problematyczne, że większość mruczków postanowiła po prostu zaparkować centralnie przed ekranem. Przypominam, że to pierwsza nowa część serii od ponad dekady, więc hype był gwarantowany, ale chyba nikt nie zakładał, że największymi beneficjentami powrotu będą zwierzęta domowe. Co więcej, internauci zauważyli, że koty nie mają ulubionego trybu – reagują praktycznie na wszystko, byle coś rytmicznie przesuwało się po ekranie. Jeżeli więc szukasz wymówki, by kupić nowe Rhythm Heaven, możesz spokojnie sprzedać ten pomysł jako „interaktywną rozrywkę multisensoryczną dla kota".

●

Mecha Chameleon to japoński ewenement – prosta zabawa w chowanego dla wielu graczy, w której jedyną mechaniką jest wtapianie się w tło. Wystarczyło to, by w zaledwie parę dni od premiery zgarnąć koronę tegorocznego bestsellera, przebijając barierę 15 mln sprzedanych kopii. Twórcy na gorąco relacjonowali ten absurdalny sprint na swoim blogu: pół miliona w dwa dni, 2 mln w pięć, dycha po nieco ponad dwóch tygodniach i wreszcie 15 mln po niespełna miesiącu. Internet błyskawicznie ochrzcił grę mianem „friendslopu" – doskonałego cyfrowego narzędzia do testowania granic wieloletnich przyjaźni. A ponieważ tytuł kosztuje na Steamie tyle co lepsza kawa, próg wejścia w ten towarzyski chaos praktycznie nie istnieje. Szacunki mówią o przychodach rzędu 75–90 mln dol., a twórcy wypuszczają właśnie specjalną mapę w klimatach Japonii. Skoro i tak cały świat traci zmysły, szukając ukrytych znajomych, niech chociaż robi to z widokiem na kwitnące wiśnie.

●

Najnowszy raport z badania wydatków gospodarstw domowych za 2025 r. dostarcza fascynującego obrazu dzisiejszej Japonii. Podczas gdy z powodu inflacji i kurczących się portfeli obywatele ostro tną wydatki na jedzenie na mieście, domowy budżet na konsole i gry właśnie przebił historyczny sufit. Liczby nie kłamią: średnie roczne wydatki japońskich gospodarstw domowych na sam sprzęt wzrosły o ponad 300% w porównaniu z ubiegłym rokiem i osiągnęły najwyższy pułap od 2010 r. Software dotrzymuje kroku, gładko wracając do szczytowych wyników sprzed pandemicznego boomu. Co ciekawe, choć częstość kupowania konsol niemal się podwoiła w ujęciu rocznym, wciąż nie udało się pobić absolutnego rekordu z 2011 r., napędzanego ówczesnymi premierami PS Vity i Nintendo 3DS. W erze powszechnego zaciskania pasa statystyczny Japończyk prędzej odmówi sobie wyjścia do restauracji, niż zrezygnuje z cyfrowego eskapizmu.

●

Level-5 właśnie wdrożyło coś, co w japońskim korpoświecie brzmi jak absolutna abstrakcja. Kiedy 26 czerwca o 8:00 rano – czyli w świętej godzinie rozpoczęcia biurowej harówki – startował mecz Japonia–Szwecja, studio wspaniałomyślnie pozwoliło pracownikom spokojnie obejrzeć spotkanie w domach. Impulsem do tej niespodziewanej fali luzu był apel Keisuke Hondy. Były reprezentant kraju poprosił pracodawców w mediach społecznościowych, by zlitowali się nad narodem i odpuścili kibicom poranny sprint do biura, który zresztą bywa w Japonii równie brutalny, co walka o miejsce w porannym tramwaju wyjeżdżającym z krakowskiej Nowej Huty. Level-5 sprytnie przekuło to w wizerunkowy strzał w dziesiątkę. W końcu, jeśli od lat budujesz swoją markę na grach o piłce nożnej, wypada traktować ten sport z należytym szacunkiem również w excelowych grafikach zmian. To z pozoru drobny gest, ale w branży słynącej z morderczego crunchu przynajmniej ten jeden raz futbol gładko wygrał z poranną odprawą.

●



Atlus nareszcie odkrył karty, prezentując mocno horrorowy teaser Persony 6. Zamiast jednak trząść się ze strachu, japońscy fani reagują ze sporym dystansem, punktując wprost: „już to przerabialiśmy". Gracze doskonale pamiętają, że pierwsze zapowiedzi Persony 5 też obiecywały ciężki, kryminalny klimat, z którego w ostatecznym produkcie niewiele zostało. Mimo że próba odcięcia się od kolorowych spin-offów piątki budzi ostrożny entuzjazm, większość społeczności traktuje ten niepokojący ton wyłącznie jako marketingowy filtr. Atlus ewidentnie dwoi się i troi, by sprzedać nowe rozdanie jako coś świeżego i dojrzałego, ale fani nie dadzą się nabrać dwa razy. Wszyscy z góry zakładają, że cała ta groza wyparuje najpewniej wraz z pierwszym szkolnym dzwonkiem.

NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER TOP 10 WEDŁUG FAMITSU.COM

01.	Rhythm Heaven Groove	Nintendo / Switch
02.	Magical Girl Witch Trials	Re,AER / Switch
03.	Tomodachi Life: Living the Dream	Nintendo / Switch
04.	Assassin's Creed Black Flag RE: Synchro	Ubisoft / PS5
05.	Echoes of Aincrad: Sword Art Online	Bandai Namco / PS5
06.	Digimon Story: Time Stranger	Bandai Namco / Switch 2
07.	Granblue Fantasy: Relink – Endless Ragnarok	Cygames / Switch 2
08.	CRAZY CHA!N: Elpis no Kusari	Idea Factory / Switch
09.	Powerful Pro Baseball 2026-2027	Konami / Switch
10.	Star Fox	Nintendo / Switch 2



CRAZY CHA!N: Elpis no Kusari to najnowsze otome (interaktywny romans w stylu visual novel) na Switcha od Idea Factory. Lądujemy w 2400 r., w sercu tysiącletniej wojny, jako 17. wcielenie Joanny d'Arc. Bohaterka ma jednak serdecznie dość etatu świętej. By wreszcie pozbyć się nadprzyrodzonych mocy, musi ocalić kraj albo się zakochać.

eprasa.pl 6c895147d4

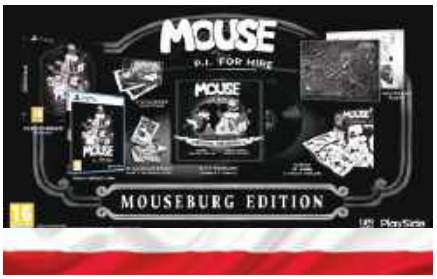


MICHAŁ „KROOLIK" KRÓL: Rezygnacja z pudełkowych wydań gier na konsole PlayStation od 2028 r. zdominowała dyskusję w internecie na wiele dni. Wielokrotnie pisałem i przybliżałem Wam dorobek polskich studiów w tym zakresie i jako kolekcjoner nie mogę przejść obok tego obojętnie.

Na wstępie pamiętajmy o jednym, bo mam wrażenie, że wielu fanom marki PlayStation to umyka. To nie jest już ta fajna firma z Japonii dbająca o graczy. To korporacja, która ma zarabiać jak najwięcej ku zadowoleniu księgowych i inwestorów. My, gracze, jesteśmy dodatkiem, który ma płacić i dać im zarabiać. Rachunek ekonomiczny jest nieubłagany. Zysk z cyfry idzie w całości do Sony, a tym z wydań pudełkowych trzeba się dzielić. A tak będą mieli monopol. Decyzja garniturów może mieć bardzo daleko idące skutki. Upadek części sklepów, handlarzy używkami, wydawców butikowych (wypuszczających małe nakłady), a przede wszystkim brak alternatyw dla graczy. Nawet teraz wersje cyfrowe gier (będące dostępem do licencji na dostęp do gry – czyli nie są nasze) są często droższe niż wydania pudełkowe, nawet nowe czy zamówienia przedpremierowe.

Kiedyś mówiło się, że cyfra nie może stanieć – mimo że odpadają koszty produkcji, logistyki i magazynowania, marże sklepów itp. – bo to zabije handel wydaniami pudełkowymi, a interes musi się kręcić szeroko. W 2028 r. rękawiczki z rąk księgowych zostaną zdjęte, będzie tylko cyfra, do tego monopol i mocno się zdziwimy. Bo ceny nie spadną, Sony nie będzie przecież rezygnowało z dodatkowego zarobku, nie zmienia tego też fakt wydawania „pudełek" z kodami, bo to będzie nisza nisz. Oczywiście korporacja przedstawiła liczby popierające ich tezę, niestety nie zestawiła sprzedaży konkretnych pudełek z alternatywną dla danych gier sprzedażą cyfrową, tylko z ogółem całej cyfrowej zawartości, nawet tą, która nie ma odpowiednika na fizycznych nośnikach. Ciekawe dlaczego. I żeby było jasne: cyfrowa dystrybucja ma wielki plus, jakim jest szybkość i dostępność. Jednak jako gracz chciałbym mieć wybór, mieć możliwość alternatywną w postaci fizycznej kopii, którą mogę postawić na półce, pożyczyć, sprzedać czy oddać do biblioteki. Tylko że wtedy korporacja zarobiłaby mniej. Niestety zakładam, że długie internetowe protesty i petycje nic nie dadzą, bo decyzja zapadła w gabinetach księgowych korporacji Sony.

Jest jeszcze jeden, bardzo ważny dla milionów graczy argument, który opiszę na przykładzie polskiej gry Mouse: P.I. For Hire i wyjątkowej edycji **The Mouseburg Edition**. Ogólnie strzelanina jest fantastyczna, sprzedała się w ponad milionie kopii, ale to właśnie wersja pudełkowa okazała się tym, czego gracze chcieli. Wystarczy, że wspomnę, że kolekcjonerka wyprzedała się dosłownie w kilka dni. Standardowa gra kosztuje 110–150 zł, a za 250 zł otrzymaliśmy grę w pudełku, płytę winylową z czterema utworami, dwustronny plakat, 33 karty baseballowe, komiks z naklejkami i trzy pocztówki. Można? I to wszystko jest nasze. A cyfrowo możecie kupić dostęp do licencji na dostęp do gry.



Niestety decyzja PlayStation powoduje, że skończy się piękna historia polskich gier, które od czterech generacji wychodziły w pudełkach na konsolach PlayStation. W sumie jest ich aż 195 – 86 na PS5, 87 na PS4, 16 na PS3 i sześć na PS2. Jeśli dodać do tego Vitę (1) i PSP (3), to mamy prawie 200 rodzimych produkcji, które stoją (prawie wszystkie) na mojej półce. Liczba ta się zwiększy, bo na PlayStation 5 jest zapowiedzianych jeszcze 11 (a na pewno będzie więcej), a na PlayStation 4 tylko jedna. Mam tylko nadzieję, że wciąż będą wychodzić gry w pudełkach na Switcha (obecnie 90) i Xboksa (43), zwłaszcza że kilka wyjdzie na pewno. Po roku 2028 moja przygoda kolekcjonerska z PlayStation wyhamuje do zera (wcześniej czekam na Wiedźmina 4!). Cyfrowych raczej też kupować nie będę, bo wtedy decydować będzie cena, a ta zwłaszcza na PC, ale także na Xboksie, jest najczęściej niższa. Mając świadomość, że Sony zabija nośniki fizyczne, zakładam, że więcej studiów będzie chciało mieć swoją grę w pudełku na pamiątkę. Bo można być zwolennikiem cyfry, ale tą decyzją kończy się pewna era PlayStation. W końcu to nośniki fizyczne były z tą marką i ogólnie z branżą gier od samego jej początku. #TeamPudełka

Po tym smutnym newsie może trochę pozytywów. CD Projekt RED pochwalił się, że Cyberpunk 2077 przekroczył pułap 40 mln sprzedanych egzemplarzy. W historii polskiej branży gier nad nim jest tylko Wiedźmin 3: Dziki Gon z 65 mln kopii, a tuż za nim Dying Light (20 mln). Jest duża szansa na znaczne poprawienie wyniku C2077, bo najnowszy zwiastun drugiego sezonu serialu animowanego „Edgerunners" przyciągnął graczy do komputerów. Od razu pojawiło się 88 tys. jednocześnie grających. Był to najlepszy wynik od września 2023 r. i premiery dodatku Widmo wolności. A przecież przed nami jeszcze premiera wspomnianego sezonu serialu. Z kronikarskiego obowiązku tylko przypomnę, że nazwa CD Projekt przestaje istnieć i cała spółka będzie teraz funkcjonowała jako CD Projekt RED.

Powód do zadowolenia mają (w końcu) w 11 bit studios, bo Frostpunk 2 sprzedał się w 1 mln kopii. Wyniku pierwowzoru raczej nie ma szans przebić, bo jedynkę kupiło aż 7 mln graczy. Także Bloober Team pochwalił się, że dziewięć miesięcy po premierze próg rentowności osiągnął świetny Cronos: The New Dawn. Niestety studio nie podaje liczb, ostatnie są z listopada, gdy pochwalili się 500 tys. sprzedanych kopii. Lepiej może być jesienią, kiedy wyjdzie dodatek Lazarus. Na koniec dwie szybkie informacje. The Blood of Dawnwalker zebrało ponad 2 mln list życzeń na Steamie, co jest fantastycznym wynikiem. Premiera 3 września na PC, PS5 i XSX. Podobnie jest z niezależną grą Iron Nest: Heavy Turret Simulator – to symulator ciężkiej artylerii osadzony w dieselpunkowym klimacie. Podczas Steam Next Fest była to najchętniej dodawana do listy życzeń gra, a licznik zatrzymał się na 700 tys. Robią ją dwie osoby – jedna od biznesu i marketingu, a druga od developmentu. Premiera 6 sierpnia na Steamie.

PREMIERY

LIPCA: Bacterium (SWITCH), Feudal Baron: King's Land (XSX), Forever Skies (XSX), Golfish (XONE, SWITCH), Lamp Clicker (PS5, PS4), Leafy Corner (PS5, XSX, SWITCH, PC), Pool Cleaning Simulator (PS4), Rally Car Mechanic Simulator (PS5), Splash of Color (PS4), Tilt It! Golf (SWITCH), Tormentum II (PC), Verho – Curse of Faces (PS5, XSX, SWITCH), Viking Frontiers (PS5, XSX)

SIERPNIA: Dark Envoy (PS5, PS4, XSX, XONE), Infection Free Zone (PLAYSTATION, XBOX)

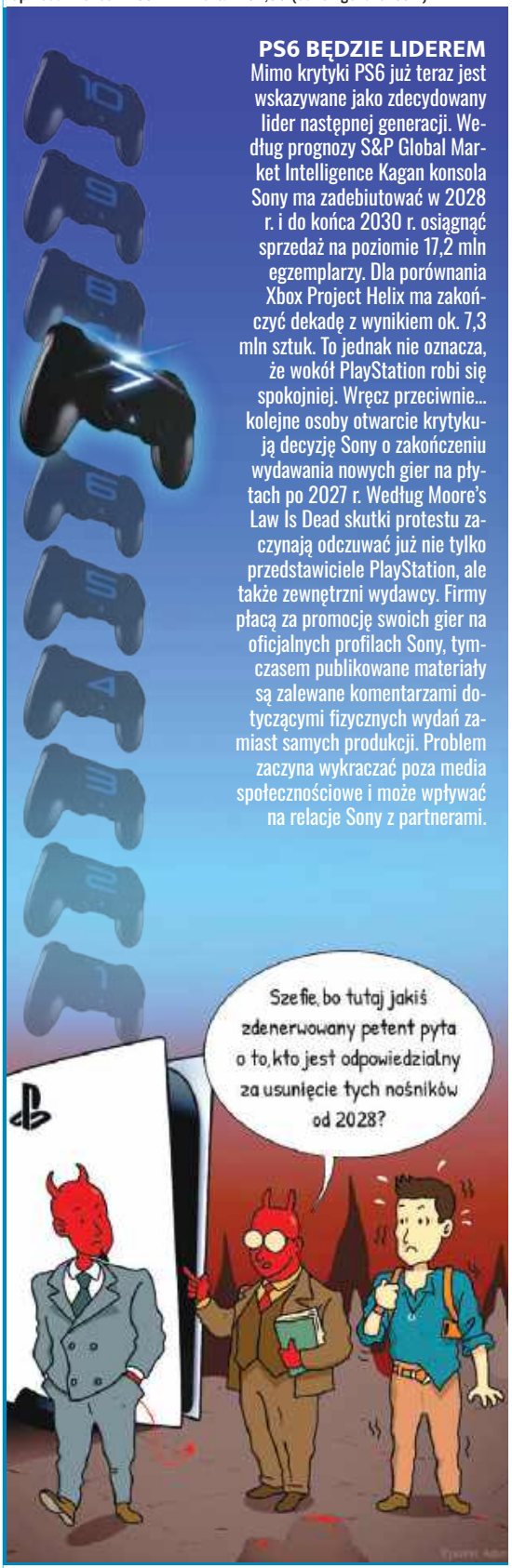
Po informacje o polskich grach zapraszam na Graczpospolita.pl i PolskiGamedev.pl oraz do audycji Giermasz w Radiu Szczecin (także online).

eprasa.pl 6c895147d4

Kondycja konsoli w tym miesiącu

PLAYSTATION

Sprzedaż konsoli PS5 w mln sztuk: 92,96 (dane vgchartz.com)



PS6 BĘDZIE LIDEREM

Mimo krytyki PS6 już teraz jest wskazywane jako zdecydowany lider następnej generacji. Według prognozy S&P Global Market Intelligence Kagan konsola Sony ma zadebiutować w 2028 r. i do końca 2030 r. osiągnąć sprzedaż na poziomie 17,2 mln egzemplarzy. Dla porównania Xbox Project Helix ma zakończyć dekadę z wynikiem ok. 7,3 mln sztuk. To jednak nie oznacza, że wokół PlayStation robi się spokojniej. Wręcz przeciwnie... kolejne osoby otwarcie krytykują decyzję Sony o zakończeniu wydawania nowych gier na płytach po 2027 r. Według Moore's Law Is Dead skutki protestu zaczynają odczuwać już nie tylko przedstawiciele PlayStation, ale także zewnętrzni wydawcy. Firmy płacą za promocję swoich gier na oficjalnych profilach Sony, tymczasem publikowane materiały są zalewane komentarzami dotyczącymi fizycznych wydań zamiast samych produkcji. Problem zaczyna wykraczać poza media społecznościowe i może wpływać na relacje Sony z partnerami.

Crossfire



PS5, XSX, PC | BRAK DATY PREMIERY | THAT'S NO MOON

Czy łączenie militarnego realizmu rodem z Hell Let Loose z fabularnym przepychem Uncharted 4 ma w ogóle sens? Ekipa uformowana z byłych pracowników Naughty Dog i Santa Monica Studio twierdzi, że taki koncept zachwyci graczy. I to bez żadnej formy multiplayera.

Debiutujące studio That's No Moon idzie pod prąd trendów, rezygnując w szykowanym Crossfire z oferowania kooperacji czy jakiegokolwiek innego trybu sieciowej zabawy. Zamiast serwować nam kolejnego extraction shootera czy battle royale, autorzy serii God of War i Uncharted tworzą fabularną strzelankę AAA, z graficznym przepychem godnym miana nowej generacji. I pewnie już to wystarczyłoby, by przyciągnąć do Crossfire miliony graczy, ale Taylor Kurosaki i Jacob Minkoff mają znacznie większe ambicje, celując – oprócz filmowej poetyki – w klimaty militarnych symulatorów.

Crossfire to nie tylko dramatyczna opowieść o dwójce skonfliktowanych najemników, których ekstremalne okoliczności zmuszają do współpracy podczas zwiadowczej misji w Afryce Północnej. To również projekt, którego autorzy chcą przedefiniować pojęcie „cover shooterów", oferując nieznaną we wcześniejszych grach elastyczność mechanizmu osłon. W tym szpilu z kamerą TPP jedno trafienie pociskiem bywa śmiertelne, więc korzystanie z różnych zapór to absolutnie kluczowa sprawa. Główna bohaterka Layla nie musi się jednak „przyklejać" sztywno do murków, by defensywa była skuteczna. Kobieta sama przyjmuje optymalną pozycję za zaimprowizowaną zasłoną (nawet w większej odległości od niej), którą może być drzewo, lej bombowy czy wrak samochodu. A ogień można przy tym prowadzić, nawet gdy nie ma szans, by wychylić się zza zbyt wysokiej zapory. Protagonistka po prostu ustawi się z karabinem tak, by grzać kulami choćby z boku wielkiej skały czy potężnego baobabu. System osłon jest tutaj w pełni adaptacyjny.

Drugi, arcyważny element tej układanki to zawodna percepcja wrogów. Przeciwnicy często fiksują się na ostatnim miejscu, w którym widzieli Laylę lub nielubianego przez nią partnera Crossa, co pozwala bohaterce na manewry oskrzydlające. Zagapionych w dany punkt lokacji adwersarzy można obejść, korzystając z funkcji stealth, i uderzyć z boku lub tyłu, tam gdzie nie chronią ich osłony i pancerze. Crossfire to zatem, na polu narracji, efektowny thriller, z wielkim rozmachem filmowych cutscenek, oferujących graficzny przepych AAA, nakręcany techniką fotogrametrii. Do tego deweloperzy dorzucają fuzję militarnego realizmu i fantastyki naukowej, bo Layla ma do dyspozycji – oprócz konwencjonalnych giwer – również szereg futurystycznych gadżetów bojowych.

Szczerze mówiąc, brzmi to momentami trochę nazbyt dobrze, by było prawdziwe. Mam zatem nadzieję, że autorzy faktycznie okiełznali niełatwą technologię Unreal Engine 5 i że tak ambitny projekt uda się dowieźć bezpiecznie do samej premiery na PS5, XSX i PC. ⊗ Zax

Dlaczego /nie/czekamy

- bo to strzelanka TPP z rozmachem AAA jak w Uncharted
- bo autorzy nie boją się militarnego realizmu
- bo system osłon i percepcji wrogów to gratka taktyczna
- bo nie każdy zaakceptuje kompletny brak multiplayera

eprasa.pl 6c895147d4

KIERUNEK:

GRY I GRAFIKA INTERAKTYWNA

SPECJALNOŚCI:

- Projektowanie aplikacji mobilnych (NOWOŚĆ!)
- Produkcja gier i business development (NOWOŚĆ!)
- Projektowanie wirtualnej rzeczywistości (VR)
- Projektowanie graficzne
- Projektowanie gier



STUDIUJ... KREATYWNIE! WEJDŹ DO GRY!

Górnośląska Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości im. Karola Goduli

ul. Racławicka 21, 41-506 Chorzów
e-mail: rekrutacja@gwsp.edu.pl
tel. 32 349 48 03
www.GWSP.edu.pl

Kondycja konsoli w tym miesiącu

XBOX

Sprzedaż konsoli XSX w mln sztuk: 35,02 (dane vgchartz.com)



XBOX MUSI ISTNIEĆ?

PlayStation nie może zostać jedynym dominującym graczem na rynku konsol – uważa Shawn Layden. Były szef PlayStation przyznał, że brak silnego Xboksa byłby złą wiadomością dla całej branży, ponieważ to właśnie rywalizacja napędza innowacje i zmusza producentów do tworzenia lepszych gier oraz sprzętu. Wspominając czasy starcia PlayStation 3 z Xboksem 360, podkreślił, że konkurencja przynosiła korzyści przede wszystkim graczom. Microsoft najwyraźniej doszedł do podobnych wniosków. Asha Sharma rozpoczęła przebudowę marki, stawiając na powrót mocnych ekskluzywnych produkcji i odbudowę pozycji Xboksa. Jednocześnie firma może wykorzystać problemy Sony związane z odchodzeniem od fizycznych wydań. Według najnowszych przecieków Xbox Project Helix może jednak otrzymać wbudowany napęd, choć wcześniej mówiło się o konsoli nastawionej wyłącznie na cyfrową dystrybucję. Jeśli informacje się potwierdzą, Microsoft może zaoferować jedyną konsolę nowej generacji z natywną obsługą płyt. Dla wielu graczy rozczarowanych decyzjami PlayStation byłby to bardzo mocny argument, który pomógłby Xboksowi ponownie włączyć się do walki o rynek.



Wardogs



PS5, XSX, PC | BRAK DATY PREMIERY | BULKHEAD

Nikomu nie udało się jeszcze skutecznie odciągnąć milionów graczy od shooterów AAA i F2P w kierunku bardziej realistycznych klimatów. Hell Let Loose czy Escape from Tarkov pozostają niestety grami niszowymi. I właśnie na tym polu widzi dla siebie szansę zespół Bulkhead.

Brytyjskie studio stawia na pewne ułatwienia względem hardkorowych gier taktycznych, by rozrywka była szybsza i przystępniejsza niż np. we wspomnianym HLL. Dlatego na oficjalnych serwerach Wardogs domyślnie włączony jest „kill cam", by nikt nie narzekał, że ciągle ginie od pocisków wystrzelonych przez graczy, których w ogóle nie widzi na ekranie. Po naszym zgonie kamerka w Wardogs wskazuje najczęściej dokładną pozycję zabójcy. Jeśli doszło do headshota – kill cam pokaże natomiast tylko ogólny kierunek, z którego padł strzał.

No właśnie – temat zakupów! To jeden z fundamentów Wardogs, gry, w której nie znajdziemy Battle Passów i innych mikrotransakcji. Prawie każda pozytywna dla drużyny akcja nagradzana jest tutaj kasą – z wyjątkowym naciskiem na działania zespołowe. Masę pieniędzy dostaniemy więc nie tylko za zabijanie oponentów, jako czołgista czy żołnierz piechoty, ale przede wszystkim za dowożenie żołnierzy na front Jeepami/helikopterami czy medyczne ratowanie nieprzytomnych kompanów. Wszystko to nagradzane jest w strzelance Bulkhead gotówką, za którą kupujemy następnie (dla każdego życia) startowe zestawy wyposażenia.

Stan konta w Wardogs jest trwały i zapisywany po zakończonym starciu, co oznacza, że teoretycznie ciamajdy mogą się nawet zadłużyć. Wtedy po prostu ruszymy do boju z podstawowym biedazestawem, czyli w połatanym mundurze i z karabinkiem na sznurku. Każdy pocisk danego kalibru jest jednak w tej grze, odtwarzającej współczesną technologię militarną, tak samo zabójczy, co oznacza, że nawet z gratisową giwerą zdejmiemy oponenta jednym strzałem w głowę i maksymalnie dwiema–trzema kulami w klatkę piersiową. O ile oczywiście stoimy dostatecznie blisko, bo wraz z dystansem spada też śmiercionośność kul. Walki odbywają się w górskich terenach Europy Wschodniej, na mapie o powierzchni 256 km kwadratowych. Serwery mogą pomieścić do 100 graczy w trzech zespołach, a więc w konfiguracji 33vs33vs34, gdzie czasami jedna grupa może mieć drobną przewagę liczebną. Duża część tego ładnie wykonanego w UE5 terenu jest zniszczalna, tak że można np. rozwalać całe ściany budynków.

Na początku każdego starcia, w losowym miejscu mapy, pojawia się strefa, za której kontrolowanie otrzymujemy punkty. Chodzi o to, by ten obszar szybko przejąć. Najszybciej zrobimy to, ustawiając w nim jak najwięcej sprzymierzonych graczy i budując przy jego granicach wysunięte punkty wsparcia, tak jak w Hell Let Loose. Proste, miodne i emocjonujące. Premiera odbędzie się na PC jeszcze w tym roku, a na wersje PS5 i XSX poczekamy zapewne do drugiej połowy 2027 r. ⊗ **Zax**

Dlaczego /nie/czekamy

- bo to „przyjazny realizm" – bez popadania w skrajności
- bo motyw trwałych funduszy promuje grę zespołową
- bo silnik Unreal Engine 5 potrafi sprawiać problemy
- bo Bulkhead zaliczył już wtopę z Battalion 1944

eprasa.pl 6c895147d4

AGON PRO AGP277QKDC





Wyścig na herce dawno przekroczył granicę zdrowego rozsądku, ale AOC nie zamierza zwalniać. AGON PRO AGP277QKDC wyświetla obraz w rozdzielczości 2560 x 1440 przy 540 Hz, a po przełączeniu do 720p podbija częstotliwość do 720 Hz. Brzmi efektownie, choć to właśnie pierwszy tryb ma znacznie więcej sensu. Dostajemy ostry obraz QHD, znakomitą płynność i matrycę OLED, której czas reakcji nadąża za tak wysokim odświeżaniem.

Panel Tandem WOLED czwartej generacji ma przekątną 26,5 cala. Przy tej wielkości QHD zapewnia dobrą ostrość, a jednocześnie stawia przed kartą graficzną mniejsze wymagania niż 4K. Nadal jednak pełne wykorzystanie 540 Hz będzie możliwe głównie w Counter-Strike 2, Valorancie, Overwatchu 2 czy Fortnite. W nowych grach AAA osiągnięcie kilkuset klatek pozostaje mało realne. To również jeden z najtańszych monitorów z technologią Tandem OLED, która wykorzystuje kilka warstw emisyjnych ułożonych jedna nad drugą, dzięki czemu osiąga większą jasność, lepszą efektywność energetyczną i większą trwałość niż tradycyjny OLED.

Jak dobrze wiemy, OLED zapewnia znakomitą czerń, wysoki kontrast i nasycone kolory. Zgodnie z dokumentem kalibracyjnym, który znalazłem w pudełku, monitor daje pokrycie 99,5% przestrzeni DCI-P3, 10-bitową głębię barw oraz fabryczną kalibrację ze średnim błędem Delta E poniżej 1 dla palety sRGB. Otrzymał certyfikat DisplayHDR True Black 500, a jasność punktowa sięga nawet 1500 nitów (co prawda w małym wycinku ekranu, ale zawsze). W SDR producent podaje 335 nitów, natomiast przy dużych, jasnych planszach widać typowe dla OLED-ów ograniczanie luminancji.

Matowa powierzchnia dobrze ogranicza odbicia, ale na jasnym tle można zauważyć jej delikatnie ziarnistą strukturę. Co ważne, przez długi czas zastanawiałem się nad tym, czy to nie jest folia transportowa. Okazuje się jednak, że na ekranie nie ma warstwy przeznaczonej do zerwania – zdejmujemy jedynie niewielkie zabezpieczenia z oznaczeń i elementów obudowy.

Największą zaletą monitora pozostaje czytelność ruchu. Przy 540 Hz każda klatka utrzymuje się przez 1,85 ms, a błyskawiczna reakcja pikseli OLED-a eliminuje typowe dla LCD smużenie. Nie trzeba też korzystać z agresywnego overdrive'u powodującego odwrotne duszki. Różnicę względem 144 Hz widać od razu, choć przeskok z 360 do 540 Hz jest już znacznie subtelniejszy. Tryb 720 Hz traktowałbym jako ciekawostkę dla zawodowych graczy. Wymaga obniżenia rozdzielczości do zabójczego 720p, przez co obraz wyraźnie traci na ostrości. Czas pojedynczej klatki spada do ok. 1,39 ms, więc względem 540 Hz zyskujemy mniej niż pół milisekundy. Dla większości użytkowników nie będzie to warte rezygnacji z QHD.

Wyposażenie odpowiada cenie monitora. Dostajemy DisplayPort 2.1 UHBR20, dwa HDMI 2.1, USB-C z ładowaniem 65 W, koncentrator USB, KVM, wyjście słuchawkowe oraz funkcje PiP i PbP. Są też dwa głośniki po 5 W. Podstawa pozwala regulować wysokość w zakresie 150 mm, obracać ekran, zmieniać jego nachylenie i ustawić go pionowo, a przy tym nie zajmuje przesadnie dużo miejsca. Wykonana jest z plastiku przeciętnej jakości, ale gdzieś trzeba było szukać oszczędności.

Przez HDMI 2.1 monitor przyjmuje z konsol sygnał 4K przy 120 Hz i skaluje go do QHD. Gry wykorzystujące HDR oraz VRR wyglądają bardzo dobrze, ale kupowanie tego modelu wyłącznie do PS5 lub Xboksa mija się z celem. Konsole zatrzymują się na 120 Hz, więc większość jego możliwości pozostaje niewykorzystana. Pozostają typowe ograniczenia OLED-a: ryzyko utrwalenia statycznych elementów, okresowe czyszczenie pikseli i nieco słabsza ostrość drobnego tekstu niż na ekranach 4K. AOC zapewnia jednak trzyletnią gwarancję obejmującą wypalenia, o ile korzystamy z dostępnych mechanizmów ochronnych. Przy cenie wynoszącej 3399 zł ma to duże znaczenie.

AOC AGON PRO AGP277QKDC to bardzo ciekawa propozycja. Dzięki adaptacyjnemu synchronizowaniu klatek, jeśli w grach osiągamy te 120–150 FPS-ów lub więcej, efekt jest spektakularny. Odpalając produkcje e-sportowe, gdzie mogłem podziwiać 400 lub nawet 500 klatek, dosłownie zbierałem szczękę z podłogi. Obraz jest bardzo czysty, przejrzysty i niesamowicie płynny. To trzeba zobaczyć na własne oczy. ⊗ **Zabłocki**

CENA: 3 399 ZŁ

\+ kapitalna matryca tandem OLED, 540 Hz, duża liczba złączy
– wymaga dostosowania ustawień, monitor docenią głównie miłośnicy FPS

eprasa.pl 6c895147d4

Kondycja konsoli w tym miesiącu

SWITCH

Sprzedaż konsoli Switch 2 w mln sztuk: 21,67 (dane vgchartz.com)



NINTENDO MA PLANY

Nintendo może szykować dwa bardzo ciekawe rozwiązania dla użytkowników Switcha. Pierwszym jest uniwersalna stacja dokująca, która według nowego patentu miałaby współpracować zarówno z pierwszym, jak i drugim Switchem. Dock automatycznie rozpoznawałby podłączony model i dostosowywał sposób zasilania, a wbudowany wentylator chłodziłby nie tylko samą stację, ale również konsolę podczas dłuższej gry w trybie stacjonarnym. Równocześnie Nintendo ma rozważać przygotowanie Switcha 2 OLED. Według ZDNet Korea ulepszony model zachowałby rozdzielczość 1920 x 1080, ale zaoferował lepszą czerń, wyższy kontrast i bardziej nasycone kolory. Projekt nie dostał jeszcze zielonego światła, a masowa produkcja mogłaby ruszyć pod koniec 2027 lub na początku 2028 r. Oznacza to premierę najwcześniej w 2028 r. Największymi problemami pozostają cena paneli OLED i rosnące koszty podzespołów, choć Samsung Display ma być zainteresowany dostawami.



over the hill



PS5, XSX, SWITCH 2, PC | 2026 | FUNSELEKTOR

Expeditions nie przekonało sporej części osób zakochanych w SnowRunerze. Liczyliśmy po prostu na nieco inne klimaty – na więcej nieskrępowanej, relaksującej eksploracji. Tytuł Saber z 2024 r. jest zbyt stresujący i zbyt ograniczający w zakresie zapasów paliwa. I właśnie tutaj z odsieczą idzie przystępniejsze over the hill.

W over the hill wskakujesz za kierownicę jednej z off-roadowych legend 4x4 z lat 60.–80. i po prostu ruszasz przed siebie – bez obaw o limity paliwa czy zamartwiania się o stan techniczny samochodu. W grze funkcjonują co prawda zniszczenia pojazdów, które potrafią się przewrócić, a silnik można utopić w wodzie, ale nie jest to nigdy szczególnie dotkliwe. Co rusz odkrywamy tutaj na ogromnych mapach, położonych w zimnej Kanadzie i w gorącej Algierii, punkty fast travel, tak że nie trzeba się martwić o długi backtracking w razie skuchy.

Cukierkowa, ładnie wycieniowana grafika low poly podpowiada, że over the hill to kompletnie casualowy tytuł dla dzieci. Tak jednak nie jest. Miałem już okazję sprawdzić pecetowe demo gry i mogę po nim stwierdzić bez wahania: ta fizyka i model jazdy dają radę! Małe terenówki pięknie pracują na zawieszeniach, autorzy świetnie wymodelowali efekt bezwładności i rozpędu na stromych podjazdach, wyciągarki, którymi zaczepiamy się drzew, są niezbędne, a koła zachowują się czasem bardziej realistycznie w grząskim gruncie (błoto, śnieg) niż w SnowRunnerze. Do tego mamy dwa biegi manualnej skrzyni biegów oraz opcję, która nie pojawiła się w demie, a będzie gotowa na premierę – możliwość zablokowania dyferencjału. Wyczuwa się tutaj po prostu rajdowe doświadczenie autorów świetnego Art of Rally. Studio Funselektor doskonale ogarnia temat fizyki i sterowania pojazdami w dosyć odległym, górnym rzucie kamery (niestety bez widoku z kabiny).

Wyprawę zaczniemy z trzema samochodami, wymodelowanymi na takie stare klasyki off-roadu jak Land Rover Defender, Toyota Land Cruiser i Chevrolet Blazer. Do coraz dalszych wypraw w bezdroża zachęca perspektywa odblokowania 17 kolejnych samochodów 4x4 (w tym małych ciężarówek) oraz poukrywane w dziczy skrzynki z lepszymi oponami, udoskonaleniami silników, zawieszeń czy przedłużkami (snorklami) dolotu powietrza. Samochody wyglądają co prawda umownie w przyjętej estetyce low poly, ale każdy pojazd brzmi inaczej (zaskakująco dobre audio) i przede wszystkim wyróżnia się unikalnymi cechami prowadzenia.

Brzmi dobrze? Dorzućmy do tego dynamiczne warunki pogodowe, w tym tak ekstremalne zjawiska jak burze piaskowe i śnieżne, oraz cykl dnia/nocy. A na dokładkę mamy możliwość zabawy nie tylko w singlu, ale również we wspaniale zrealizowanym trybie sieciowej kooperacji dla czterech osób, z dobrym matchmakingiem i zapowiedzianą już funkcją rozmów przez mikrofon z ludźmi z grupy. Właśnie tak powinno wyglądać Expeditions i cieszę się, że wreszcie ktoś działa w tej gamingowej niszy. ⊗ Zax

Dlaczego /nie/czekamy

- bo autorzy Art of Rally pokazali już, że znają się na rzeczy
- bo w grze jest świetny co-op z matchmakingiem
- bo to relaksująca, przyjemniejsza wersja Expeditions
- bo gameplay pozbawiony wyraźnych misji może nużyć

eprasa.pl 6c895147d4



CYFROWY MONOPOL SONY

Ballada o utraconych nośnikach

„W końcu nawet dane cyfrowe przestaną być własnością jednostek. Nie będziemy mogli swobodnie korzystać z filmów, książek i muzyki, które kochaliśmy" – mówił w 2021 r. Hideo Kojima. Słowa aż nadto aktualne po armagedonie, jaki zgotowały graczom firmy Rockstar i Sony.

TEKST: ROGER

For the... Players?

W czasach, które wielu starszych graczy nazywa „naszymi", fizyczne wydania gier były fundamentem branży. Dziś ten model gwałtownie się kończy, a symbolem tej zmiany stały się dwie decyzje. GTA VI, jeden z najbardziej oczekiwanych tytułów w historii, ma się ukazać w wersji pudełkowej, ale bez płyty – w środku znajdzie się wyłącznie kod do pobrania gry. To ruch, który w praktyce formalizuje coś, co już wcześniej było widoczne – fizyczne nośniki przestały zawierać pełne gry, a często były jedynie nośnikiem instalacyjnym wymagającym pobrania dziesiątek gigabajtów danych. Jeszcze dalej idzie Sony. Firma ogłosiła, że od stycznia 2028 r. wszystkie nowe gry na PlayStation będą dostępne wyłącznie cyfrowo. Decyzja ta rzekomo wynika bezpośrednio z danych rynkowych – już w 2025 r. aż 85% sprzedaży gier na PlayStation stanowiły wersje cyfrowe, a w USA w 2026 r. tylko siedem tytułów wydanych na płycie na PlayStation zdołało przekroczyć próg 100 tys. sprzedanych kopii. Wielu obserwatorów wskazuje jednak, że jest to manipulacja danymi na korzyść tezy.

Co istotne, decyzja Sony została bardzo dobrze przyjęta przez rynek finansowy. Według analiz branżowych i komentarzy inwestorów przejście na model cyfrowy oznacza wyższe marże i większą kontrolę nad dystrybucją, co przełożyło się na pozytywną reakcję giełdy i wzrost wartości spółki o 3% w krótkim okresie. Inwestorzy widzą w tym ruchu eliminację kosztów produkcji, logistyki i pośredników, a także możliwość pełnej kontroli cen w zamkniętym ekosystemie. Cóż – inwestorom świecą się też oczy na widok płatnych DLC, przepustek sezonowych, gier-usług czy mikrotransakcji, czyli wszystkich tych elementów, na których można – pisząc kolokwialnie – „dymać" graczy. Nie da się jednak ukryć, że ekonomia odgrywa tu kluczową rolę. Produkcja płyt, transport i magazynowanie generują koszty, które w modelu cyfrowym znikają. Sony już teraz wygasza swoją infrastrukturę – dla przykładu praca fabryki w Austrii produkującej setki tysięcy płyt dziennie ma zostać ograniczona do około 10% dotychczasowej skali, a włodarze placówki zapowiadają, że zainwestują ok. 30 mln euro w technologię Micro Optics (optyczne mikrosoczewki m.in. dla przemysłu motoryzacyjnego), zmieniając diametralnie swój profil produkcji. Sony doskonale wie, że rezygnacja z fizycznych nośników oznacza też brak konieczności inwestowania w nowe technologie płyt przy kolejnych generacjach konsol. To już nie są czasy, gdy taki nośnik jak CD, DVD czy Blu-ray był naturalnym elementem rozwoju i wykorzystywano go globalnie nie tylko w grach wideo, ale choćby w muzyce, filmach i serialach, które – jak doskonale wiemy – również przeszły rewolucję, celując w streaming na serwisach takich jak Spotify, Netflix, HBO czy Disney Plus.

Licencja na… granie

Sony oczywiście zapewnia, że na zmianach skorzystają także wydawcy. W modelu fizycznym gracze mogli odsprzedawać gry lub kupować używane egzemplarze, co ograniczało przychody firm. W cyfrowym ekosystemie ta możliwość znika – każda kopia musi zostać kupiona bezpośrednio od platformy. Oznacza to pełną kontrolę nad cyklem życia produktu. Czy fakt, że zarówno Sony, jak i Rockstar ogłosiły swoje decyzje praktycznie w tym samym czasie, to przypadek? Raczej mało prawdopodobne i korporacje trzęsące rynkiem z pewnością przygotowywały się na ten moment od miesięcy, wiedząc, co się świeci. Jak zauważył youtuber Michał Pisarski: „Kolejny raport PS dla inwestorów za miesiąc, ale obejmie okres do 30.06. Akurat do dnia

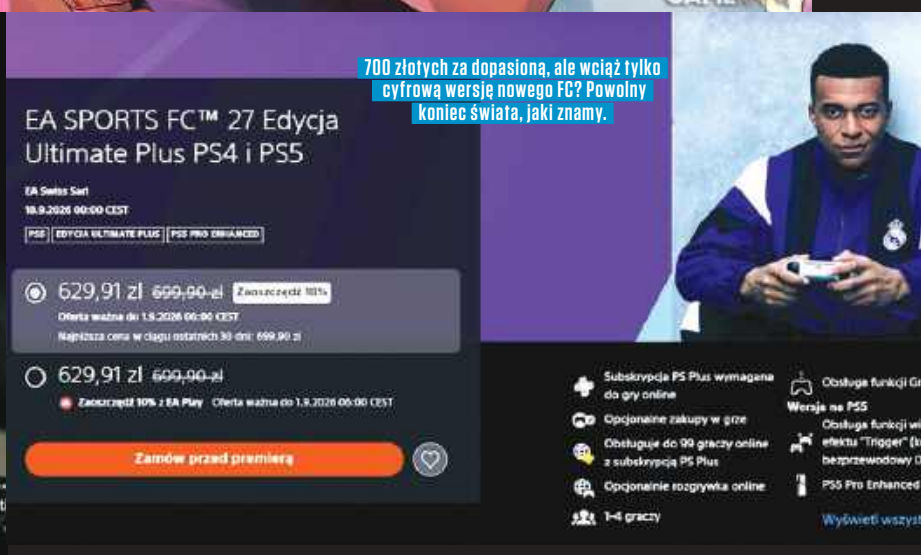
eprasa.pl 6c895147d4



Rockstar nie zaprzeczył, że GTA VI wyjdzie w pudełkach, ale cynicznie ukrył fakt, że nie będzie w nich płyty.



Sony śmiało się z Xboksa, a teraz samo wbiło fanom pudełkowych wydań nóż w plecy.



700 złotych za dopasioną, ale wciąż tylko cyfrową wersję nowego FC? Powolny koniec świata, jaki znamy.



Sprobujcie kupić na PS Store jedne z najlepszych wyścigów na PS4. Powodzenia.

eprasa.pl 6089514704

przed ogłoszeniem śmierci dysków. Przypadek?". Sony wiedziało, że spotka się z krytyką, gracze zaczęli apelować o rezygnowanie z subskrypcji PS Plus, a tysiące osób podpisywało petycję o zmianę decyzji Japończyków, nie dziwi więc tak cyniczny ruch, by nie uwzględniać tego, co się działo w raporcie. Następne sprawozdanie dopiero za cztery miesiące, więc włodarze korporacji liczą, że do tego czasu sytuacja się uspokoi. Ale będzie o to bardzo trudno.

Cyfrowa rewolucja jest na rękę dużym graczom. Wydawcy do tej pory musieli założyć konto na PlayStation Partners i podpisać umowę wydawniczą (GDPA), która określa warunki sprzedaży. Gotowa kompilacja gry (tzw. Golden Master) była wysyłana do wewnętrznego działu QA Sony, gdzie przechodziła testy, a po zatwierdzeniu builda i otrzymaniu kodu seryjnego Sony odpowiadało za wyprodukowanie nośników. Koszty ponosiło zarówno Sony, jak i wydawca, a teraz droga na rynek będzie i tańsza, i krótsza. Jednak argumenty o oszczędnościach na dystrybucji cyfrowej, co miało rzekomo obniżyć koszty gier, można dziś wsadzić między bajki. Zyska Sony, zyskają wydawcy, ale nie gracze. Wystarczy chwila buszowania po sieci, by dojść do słusznego wniosku, że bez problemu kupimy gry na płytach i w pudełkach w znacznie niższych cenach niż ich cyfrowe odpowiedniki. A miało być taniej, prawda? Zarówno sklepy, jak i osoby prywatne mogą obecnie samodzielnie określać cenę, która jest dla nich odpowiednia, a konsument – mając do wyboru wiele ofert – decyduje, gdzie kupić grę. Po zmianach wprowadzonych przez Sony będzie to już praktycznie niemożliwe.

CYFROWA REWOLUCJA JEST NA RĘKĘ DUŻYM GRACZOM

O ile trudno dyskutować z faktem, że cyfrowa rewolucja wisiała nad branżą gier od kilku lat, a wyrzucenie napędów i nośników z nowych modeli konsol było wyraźnym sygnałem, jak będzie wyglądać kolejna generacja, o tyle gracze mają prawo się obawiać monopolu i kontrowersyjnej kwestii braku własności. Kupując grę w wersji cyfrowej, użytkownik nie nabywa produktu, lecz licencję przypisaną do konta. W regulaminie PS Store jest napisane jasno, że użytkownik nie posiada praw własności do produktów cyfrowych przypisanych do konta. Gry nie może więc odsprzedać ani pożyczyć, bo nie istnieje też opcja przeniesienia licencji na inną osobę. W skrajnych przypadkach dostęp do treści może wręcz zostać ograniczony. Sytuacje usuwania zakupionych materiałów z bibliotek użytkowników czy wyłączanie serwerów starszych gier są już dziś na porządku dziennym – wystarczy wspomnieć świeżą sprawę wygaszania PlayStation Store na PS3 i PS Vita w kolejnych regionach. Nie ma znaczenia, że zapłaciłeś za nabyte w ten sposób gry, bo nie masz do nich praw. W temacie odzywają się również fani archiwizacji gier i mają swoje argumenty. Spróbujcie dziś, nie mając płyty, zagrać w takiego Drivecluba. Nie zagracie, bo nie ma go w cyfrowych sklepach. Ile w przyszłości będzie takich gier, które bezpowrotnie przepadną? Są ludzie, którzy trzymają swoje PS3 z zainstalowanym demem P.T. jako trofeum. Oczywiście istnieje prawdopodobieństwo, że sprawą zainteresują się takie instytucje jak Unia Europejska, która mogłaby wymusić wprowadzenie odpowiedniego prawa pozwalającego np. na odsprzedawanie licencji czy przenoszenie praw do gier na innych graczy, wszak nawet Apple musiało pod naciskiem UE porzucić swój autorski port Lightning i dostosować iPhone'y do standardowego USB-C. Patrząc jednak na takie inicjatywy jak Stop Killing Games (podpisało ją blisko 1,5 miliona osób), próbujące chronić graczy przed ograniczeniami dystrybucji cyfrowej, które niestety nic nie zwojowały w Komisji Europejskiej, można być co do tego sceptycznym.



Ostatni klik napędu

Sony na pewno będzie miało tu ciężką przeprawę, bo dla przykładu na rynku PC gracze mogą wybierać spośród wielu cyfrowych sklepów, takich jak GOG, Steam czy Epic, podczas gdy na PlayStation nie byłoby już żadnej konkurencji – tylko cyfrowy kaganiec zarządzany przez jedną firmę mającą całkowity monopol. Marne są też szanse na to, że Sony pójdzie wzorem GOG-a, którego instalatory offline są całkowicie wolne od zabezpieczeń DRM – dzięki temu gry są w pełni Twoje i możesz je instalować oraz uruchamiać bez konieczności łączenia z internetem. W kontekście decyzji Sony dość śmieszne wydają się nie tak znowu zamierzchłe ataki Japończyków na Microsoft przy okazji kupna Activision Blizzard, oskarżające „Zielonych" o chęć zdobycia monopolistycznej pozycji i utrudnienie równej rywalizacji na rynku konsol. Microsoft po ciągnącej się miesiącami batalii sądowej podpisał wiążącą umowę z Sony, na mocy której zagwarantował wydawanie Call of Duty na konsolach PlayStation przez co najmniej 10 lat. Teraz to Sony założyło skórę wilka i nie pamiętam, kiedy ostatnio było tak równane z błotem zarówno przez graczy, ekspertów, jak i branżowe media. Krytyka w stronę Sony popłynęła też ze strony polityków, branż pokrewnych (Domino's Pizza informujące dla beki o cyfrowych „plackach") i deweloperów – jak posty twórców Baldur's Gate 3, CI Games czy Bethesdy. Pytanie, czy to faktycznie coś zmieni, czy Sony weźmie wszystkich na przeczekanie. Działało w przeszłości, więc zapewne zadziała i teraz. A zapowiadany przez graczy bojkot? Z nieoficjalnych szacunków wynika, że w pierwszych dniach od uruchomienia przedsprzedaży Grand Theft Auto VI złożono ponad 39 mln zamówień. To jeszcze raz - jaki bojkot?

Podsumujmy jednak fakty – cyfrowa rewolucja Sony oznacza koniec prawdziwego posiadania gier, uderzy w pasjonatów i kolekcjonerów oraz wprowadzi pełną zależność od platform i serwerów. Retoryczne pozostaje tylko pytanie – czy płyta z instalatorem – co, jak wspomniałem, zdarza się coraz częściej – jest faktycznie coś warta dla kolekcjonera i czy warto o nią kruszyć kopie? Przecież w przypadku wyłączenia serwerów danej platformy nie będzie skąd pobrać danych po włożeniu płyty, więc z czasem taka gra będzie i tak warta tyle, co podkładka pod piwo. Pomijam już przy tym temat day-one patchy – mój przyjaciel, który przez jakiś czas nie miał internetu, po zakupie PS5 przeklinał na wszelkie możliwe sposoby, gdy musiał grać w niektóre zabugowane na płycie tytuły bez możliwości ich aktualizacji. I tak – natychmiastowy dostęp do gier na dysku, brak konieczności zmiany płyt i integracja z usługami online to oczywiście wielki plus wydań cyfrowych i naturalna kolej rzeczy, ale brak praw do zakupionych pozycji oznacza brak alternatywy i wspomniany już monopol wydawniczy. Jest to decyzja na wskroś antykonsumencka i szkodliwa zwłaszcza w dłuższej perspektywie.

epiasa.pl 6c89514...d4

Dostęp zamiast dziedzictwa

Już teraz wiemy, że przeciwko Sony ruszyły procesy sądowe oskarżające giganta o praktyki monopolistyczne. Oczywiście pudełka gier z kodami w środku nie znikną z dnia na dzień, nadal będą stanowiły część zysków dużych sklepów, ale ich udział w sprzedaży będzie topniał z roku na rok. Detaliści ostrzegają, że decyzja Sony może zagrozić istnieniu mniejszych sklepów z grami (aż mi się przypomniało, jak swego czasu padały masowo wypożyczalnie kaset VHS). Ironią jest fakt, że jeszcze w czasach PS4 Sony wyśmiewało pomysł Microsoftu, gdy Don Mattrick przy okazji premiery Xboksa One planował cyfrowe licencje oraz ograniczenia w dzieleniu się grami. Wtedy w specjalnym nagraniu Shuhei Yoshida z Sony demonstrował ideę pożyczania gier na PS4 – wręczał pudełko z grą koledze i komentował: „Tak właśnie wygląda udostępnianie gier na PS4". Źle się zestarzało, prawda? A przypomnijmy, że już w 2009 r. Sony wprowadziło na rynek PSP Go, gdzie gry kupowało się wyłącznie cyfrowo. Ciągnęło wilka do lasu. Ale to korporacja. Jeśli ktokolwiek się łudzi, że takie firmy jak Sony czy Microsoft przedłożą dobro graczy nad własne zyski, to jest naiwny. Frank Cifaldi z Fundacji Historii Gier Wideo, zajmującej się ochroną gier, uważa wręcz, że w takim przypadku piractwo będzie jedyną formą przyszłej ochrony gier. Czyli co, wracamy do lat 90., torrentów i czekania, aż szara strefa złamie kolejne konsole? Nie trzeba nawet czekać – zaledwie kilka dni po tym, gdy w internecie zaczęły krążyć pierwsze informacje o nowym emulatorze SharpEmu, uruchomiono na PC ekskluzywną produkcję na PS5 z zeszłego roku – Astro Bota.

Jest już raczej pewne, że kolejne PlayStation nie będzie wstecznie kompatybilne z fizycznymi wydaniami, a sporo mówi się o tym, że Microsoft również rozważa rezygnację z płyt, choć gigant z Redmond ma okazję wywrócić stół do góry nogami i odpłacić Sony za prześmiewcze reklamy z czasów PS4. Nie wiadomo jeszcze, czy firma podąży cyfrowym, usłanym pieniędzmi inwestorów dywanem, choć raczej na pewno zrobi ukłon w stronę graczy z kolekcją pudełek. „Zieloni" analizują bowiem rozwiązania pozwalające na konwersję fizycznych kopii do wersji cyfrowych przypisanych do konta użytkownika. Disc2Digital ma umożliwić przekształcenie gry posiadanej na płycie w cyfrową licencję przypisaną do konta użytkownika. Po jednorazowym potwierdzeniu prawa do gry tytuł działałby tak samo jak zakupiony w formie cyfrowej w sklepie Xbox. Takie podejście załatwiałoby przynajmniej temat wstecznej kompatybilności, nie odbierając jednocześnie wartości fizycznym wydaniom gier. Tyle dobrego.



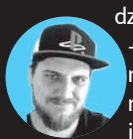
REDAKCYJNYM OKIEM:



Komodo: Pewne technologie po prostu przemijają i koniec płyt jako nośnika danych gier był jedynie kwestią czasu. Zwłaszcza że od lat nie zawierają one kompletu danych potrzebnych do uruchomienia tytułu, służąc bardziej jako launcher niż gotowy produkt. Za samą ideą płyt nie będę więc rozpaczał aż tak bardzo. Czego natomiast kategorycznie nie akceptuję, to arogancko śmiałej próby zmonopolizowania dystrybucji przez tylko jeden kanał sprzedaży. Nie jestem prawnikiem, ale w przypadku lidera rynku w branży bardziej dochodowej od kinematografii pozostawienie konsumentów bez jakiegokolwiek wyboru miejsca zakupu gry śmierdzi łamaniem przepisów. Że na PC tak jest od lat? Ale nawet tam są do wyboru Steam, Epic, GOG, Microsoft Store, Amazon Games, kilkanaście cyfrowych sklepów różnych wydawców (m.in. Ubisoftu, EA, Rockstara, Riot, Blizzarda, Bethesdy, Wargaming) i jeszcze więcej wolnorynkowych sklepów dystrybuujących klucze. Co w przypadku zamkniętego ekosystemu PlayStation? Oby międzynarodowi regulatorzy antymonopolowi stanęli na wysokości zadania.



Graba: Studiuję namiętnie „Grę o tron", więc napiszę, że nadchodzi zima. Trudny czas dla prywatnych sprzedawców, czas pogardy wobec wieloletniej klienteli. Odbieranie wyboru jest dla mnie równoznaczne z brakiem szacunku. Korporacyjna żądza rynkowej monopolizacji nie umknie pod radarem wymówki o czystszą Ziemię. PlayStation towarzyszyło mi od najmłodszych lat. Oni są dla mnie, nigdy odwrotnie. Czas się pożegnać.



Adamus: To, że ten dzień nadejdzie, wiedzieliśmy od lat. To, że tak szybko – okazało się szokiem. Bardziej niż decyzja Sony dziwi mnie jednak tak częste wśród komentujących całą sytuację wzruszanie ramionami bądź – tu już zrozumienia nie mam – dowcipkowanie czy komentowanie w stylu: „Ja i tak kupuję cyfrę". Aż tak nam korpo zryło już berety? Podsumujmy: brak (nawet wewnętrznej) presji cenowej, jaką wywierały przeceniane pudła; brak rynku wtórnego (gdzie są obrońcy korporacji, gdy sprawa tyczy się książek? Może zamknijmy biblioteki i zabrońmy pożyczania sobie literatury); możliwość ewaporowania tekstu kultury (P.T., pamiętamy); ryzyko cenzury czy ingerencji w wizję artystyczną; brak organoleptycznego obcowania z zakupem (nie cieszy nas już ładny projekt okładki?); bycie na krótkiej smyczy cyfrowego feudała, który ma absolutną władzę nad naszym kontem PSN; śmierć sklepów z grami. Teraz plusy: ... no, to by było na tyle.



Koso: Nie chodzi tylko o pożegnanie pudełek i pięknej części kultury gier, takiej jak wymiana tytułów z kolegami czy nocne premiery. Chodzi o pożegnanie konkurencji i wyboru. Oraz przywitanie monopolu, bo teraz już Sony nie będzie się musiało oglądać na sklepy. I bolesny cios w game preservation, zachowanie gier dla przyszłych pokoleń.



Dżujo: Nie jestem psychicznie w stanie kliknąć przycisku „kup", kiedy nowa cyfrowa gra kosztuje 349 zł. Wszystkie nowości kupuję w wersji pudełkowej, a potem sprzedaję. Nie mogę sobie pozwolić na nabywanie nowości w pełnej cenie i odkładanie ich na półkę (czy to cyfrową, czy fizyczną). O tym,

eprasa.pl 6c895147d4

Mario na ratunek?

Część graczy jako zbawiciela branży upatruje Nintendo, ale należy pamiętać, że gigant z Kioto również wprowadził swoje ograniczenia. Game-Key Cardy, czyli nośnik gier na Switcha 2, były i są krytykowane przez społeczność, bo pudełka nie zawierają faktycznej gry, tylko fizyczny klucz aktywacyjny. Po włożeniu karty do konsoli trzeba pobrać grę z cyfrowego sklepu Nintendo, co nie tylko uniemożliwia uruchomienie produkcji offline zaraz po wyjęciu z pudełka, ale też wymusza instalowanie plików w pamięci konsoli. Dla kolekcjonerów „puste" karty to żadne rozwiązanie – bo gdy w przyszłości serwery Nintendo zostaną wyłączone, Game-Key Card stanie się bezużytecznym kawałkiem plastiku. Pozytyw jest taki, że taka gra jest naszą własnością, gdyż karty nie są powiązane na stałe z jednym kontem Nintendo i możemy je odsprzedać czy wymienić.

Na pewno jesteśmy dziś świadkami historycznego momentu – końca fizycznych nośników, z którymi praktycznie od samego początku naszej branży byliśmy mocno związani. W dłuższej perspektywie kolejnym etapem po cyfrowych wersjach gier ściąganych na dyski konsol będzie zapewne pełne przejście na streaming, co również wywoła ogromne kontrowersje. Już dziś bowiem usługi grania w chmurze eliminują konieczność instalacji – użytkownik nie posiada ani płyty, ani plików, ale jedynie dostęp do usługi, co jeszcze mocniej ogranicza prawa do zakupionych gier. Jeśli infrastruktura internetowa będzie się rozwijać, a opóźnienia spadać, model ten może całkowicie zastąpić tradycyjne kupowanie gier, co w przyszłości może nawet zakończyć produkcję fizycznych konsol, przekształcając marki PlayStation czy Xbox całkowicie w usługi.

Decyzje Rockstara i Sony można więc traktować jako punkt zwrotny. GTA VI normalizuje brak fizycznego nośnika przy największej premierze dekady, a Sony instytucjonalizuje tę zmianę na poziomie całej platformy. I choć rozumiem, że rozwój technologii wymaga ofiar, to z perspektywy miłośnika gier od czasu późnych lat 80. i kolekcjonera fizycznych wydań są to zmiany, które odbierają mi dużą część radości z bycia częścią tej jakże bliskiej mi branży. Do tego dochodzi pozytywna reakcja rynków finansowych i rosnące zainteresowanie modelami subskrypcyjnymi oraz chmurowymi, co zupełnie nie jest moją bajką. A że gracze tracą kontrolę nad swoimi zakupami? Branża gier wchodzi w erę, w której produkt przestaje być przedmiotem, a staje się usługą – i wszystko wskazuje na to, że jest to niestety bolesna, ale trwała zmiana.

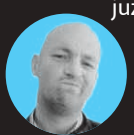
DECYZJE ROCKSTARA I SONY MOŻNA TRAKTOWAĆ JAKO PUNKT ZWROTNY

„Produkcja kończy się w 2028 r., a ja wychowałem się na fizycznych nośnikach, więc uważam to za naprawdę smutne" – Hideo Kojima, rok 2026. ⊗

że wersje pudełkowe umierają, wiedzieliśmy od dawna, ale człowiek się łudził, że to jeszcze potrwa. Nie wiem, ale będę musiał jakoś kombinować w 2028 r. – są sposoby, damy radę, ale w jakimś stopniu czuję się oszukany, zdradzony. Żal mi wszystkich sklepów sprzedających używki. Branża, całościowo, znalazła się w bardzo złym, antykonsumenckim miejscu. Nie można tego mimo wszystko racjonalizować stwierdzeniami: „tak musi być, bo to postęp". Mam w kolekcji pierwszą grę na PSX-a – japońskie wydanie Ridge Racera, numer SLPS-00001. Aż trudno uwierzyć, że kiedyś będę mógł kupić ostatni krążek wydany na platformę PlayStation.



Mazzi: Rezygnacja Sony z płyt to ostateczne przejęcie władzy nad historią medium. Płaczemy nad rynkiem używek, a omija nas sedno: korporacja zostaje absolutnym dyktatorem tego, co w ogóle istnieje. W domkniętym cyfrowym ekosystemie gra z wygasłą licencją czy niewygodną narracją wyparuje w sekundę, bez fizycznego dowodu na półce. Oddajemy im totalną kontrolę nad tym, co, kiedy i na jakich zasadach w ogóle konsumujemy. Ślepo się na to godzimy, płacąc 350 zł za bycie cyfrowym chłopem pańszczyźnianym na łasce serwerów giganta. Sony nie tyle zabija nośniki, ile ostatecznie prywatyzuje naszą kulturę i pamięć.



Majk: Mnie to aż tak nie rusza – gier już dawno nie kolekcjonuję, bo przecież nie zabiorę ich ze sobą do grobu. Nie jestem jednak egoistą i wiem, że dla wielu graczy to całe życie i jego sens. Co więcej, zabranie takiego wyboru sprawi, że wiele sklepów i ich właścicieli pójdzie z torbami. Moim zdaniem czeka nas ponowny rozkwit piractwa, równie wielki, a może i większy niż w latach 90., bo wiele grup hakerskich, obecnie w trybie uśpienia, wróci ze wzmożoną siłą na znak protestu.



Piechota: Obstawiam, że dla wielu osób, które odczuwały coraz większy dystans do branży głównego nurtu, wyłącznie cyfrowa 10. generacja, z wyłącznie „jedną, oficjalną ceną" (a przecież całkiem powszechnie przeczuwamy, że to będzie cena już wyższa niż te panujące obecnie), będzie momentem przełomowym – być może nieprowadzącym do przerwania tej pasji w ogóle, ale jej głębokiej restrukturyzacji. Odpuszczenia (i tak za dużych i zbyt błyszczących się) molochów AAA na rzecz sceny niezależnej, rozpoczęcia przygody retro (emulacyjnej/chipowanej/„legalnej"), zeskoczenia z pędzącej karawany. Xbox nie zwlekał nawet doby, by potwierdzić, że „oni także". Te decyzje zapadły już dawno temu. Nikogo w nich nie obchodziło nasze zdanie.



Konsolite: Konsolowcy doświadczają tego, co pecetowcy mają od lat, tylko w gorszej formie. Na PC od dawna nie ma fizycznych wydań, jednak tam jest o wiele więcej możliwości wyboru oraz lepsze oferty. Sony natomiast nie oferując nic w zamian, chce ograniczyć wybór, podczas gdy gry w wersji cyfrowej w ich sklepie w 99% przypadków są droższe niż fizyczne wydania. Genialne posunięcie, szczególnie po niedawnym usunięciu dostępu do zakupionych filmów w ich usłudze. Niech od razu zrobią model abonamentowy, po co się szczypać? Skoro kupowanie to nie posiadanie, tylko wypożyczanie...

eprasa.pl 6c895147d4

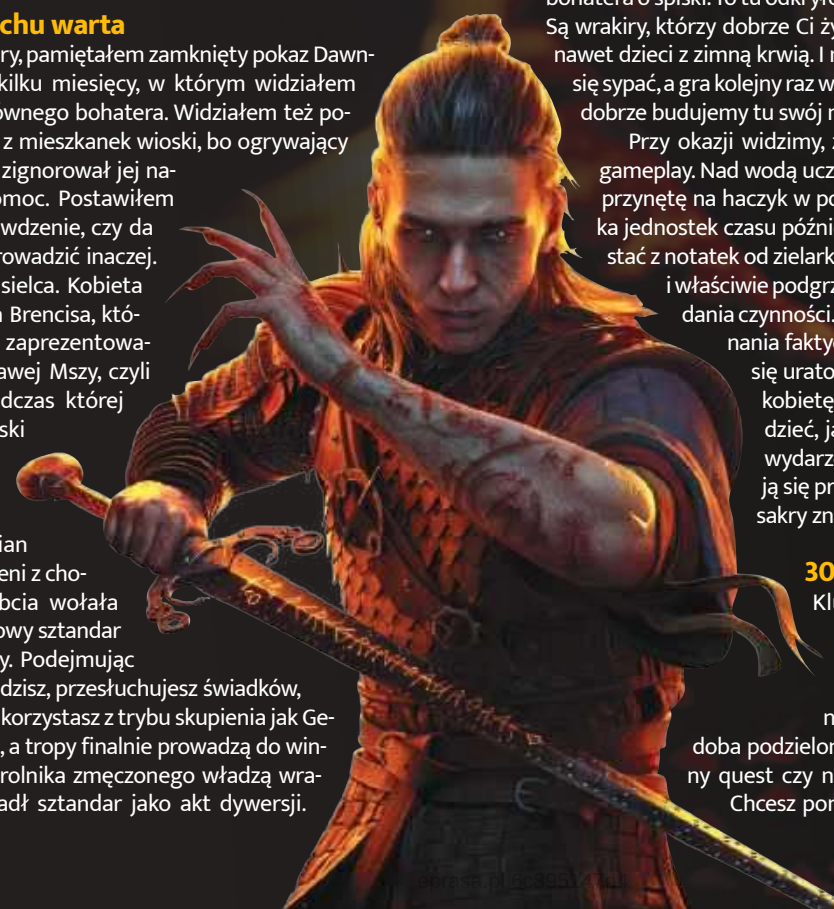
The Blood of Dawnwalker od pierwszych pokazów trafiło na mój radar najbardziej wyczekiwanych gier 2026 r. Produkcja Rebel Wolves – ludzi, którzy kiedyś dłubali przy Wiedźminie 3 – już na starcie pachnie doświadczeniem dopracowanym i przemyślanym, ale też czymś bardziej niepokojącym. To nie jest świat, który chce Ci się przypodobać. To świat, który funkcjonuje mimo Ciebie i który brutalnie sprawdzi Twoje poczucie moralności. A ja miałem okazję spędzić w tym świecie ponad pięć godzin.

TEKST:
ROGER

Zaczynamy w Karpatach, gdzie Coen, pozornie chłopak jakich wielu, mieszka z rodziną w dolinie tak pięknej, że aż podejrzanej. No i słusznie – świat dręczony przez czarną śmierć robi z Europy średniowieczne piekło. Ratunek? Wampiry, a raczej Wrakiry, czyli Brencis i jego ferajna. Brencis, którego głosem notabene mówi Jacek Mikołajczak, doskonale znany fanom Gothica, odcina całą dolinę od świata, a mieszkańcy zostają sprowadzeni do roli chodzących banków krwi. O dziwo system zaczyna działać. Brutalny, chory, nieludzki, ale skoro wampiry zniosły podatki i mogą uzdrowić mieszkańców z chorób, to może jest to mniejsze zło? W grze dość szybko wpadamy w moralne bagno po kolana i nie sposób nie docenić klimatu, w którym każda nasza decyzja może nieść nieodwracalne konsekwencje. Dzieci pytające, czy picie krwi boli, bezpańskie psy jedzące trupy, cmentarzysko wyrzutków, gdzie znajdziesz groby samobójców – to obok dramatów mieszkańców otaczający głównego bohatera krajobraz. Mimo że nie występują tu żadne postaci historyczne, które odgrywałyby istotną rolę w fabule, to w trakcie rozgrywki pojawiają się wzmianki o różnych postaciach, miejscach i wydarzeniach historycznych skutecznie podbijające klimat świata przedstawionego.

Zielarka grzechu warta

Podchodząc do gry, pamiętałem zamknięty pokaz Dawnwalkera sprzed kilku miesięcy, w którym widziałem śmierć matki głównego bohatera. Widziałem też powieszenie jednej z mieszkanek wioski, bo ogrywający tytuł deweloper zignorował jej nawoływanie o pomoc. Postawiłem sobie za cel sprawdzenie, czy da się te wątki poprowadzić inaczej. Zacznijmy od wisielca. Kobieta szyła gobelin dla Brencisa, który miał zostać zaprezentowany podczas Krwawej Mszy, czyli uroczystości, podczas której mieszkańcy wioski składają ofiarę w postaci własnej krwi wampirom, w zamian zostając uzdrowieni z chorób. Wiejska babcia wołała o pomoc, bo gotowy sztandar został skradziony. Podejmując się śledztwa, chodzisz, przesłuchujesz świadków, analizujesz ślady, korzystasz z trybu skupienia jak Geralt na sterydach, a tropy finalnie prowadzą do winnego, lokalnego rolnika zmęczonego władzą wrakirów, który ukradł sztandar jako akt dywersji.



Bluźnierczy obraz miał wszak zawisnąć w kościele. Jeśli przyznamy mu rację i nie odbierzemy sztandaru, kobieta zapłaci za to życiem. Jeśli zabierzemy gobelin i wyjawimy, kto jest złodziejem, może to doprowadzić do jego egzekucji. Gra nie daje Ci „dobrych" wyborów, tylko „twoje", w związku z czym w prologu poczucie winy i świadomość, że mogłeś zrobić coś inaczej, są momentami dołujące.

Chcąc uratować matkę, musiałem poprowadzić inny quest, w którym na scenie zadebiutowała urocza Anca – zielarka, czarownica i... potencjalna partnerka Coena. „Gra ma kilka możliwości romansowania. Każda z nich będzie opcjonalna – decyzja jest po stronie gracza" – zdradzili mi twórcy gry. Dialogi z zielarką są świetne – ciepłe, naturalne, inteligentne i z wyczuwalnym uczuciem tlącym się między wierszami. To właśnie od niej dostajemy przepis na eliksir, który ma postawić na nogi chorą matkę przed wspomnianą mszą z wampirami. Podczas ulewy, która rozpętała się za oknami chałupy zielarki, mogłem zdecydować się zostać u niej nieco dłużej i poćwiczyć łacinę (khem), ale wolałem ratować matkę oraz iść nad wodę (Aniu, przepraszam, będę twój w pełnej wersji), gdzie bawiło się rodzeństwo Coena. Tam z kolei spotkałem żołnierzy Brencisa. którzy oskarżali rodzinę bohatera o spiski. To tu odkryłem, że nie każdy wróg to potwór. Serio. Są wrakiry, którzy dobrze Ci życzą, ale i tacy, którzy zamordowaliby nawet dzieci z zimną krwią. I nagle ten system „my vs. oni" zaczyna się sypać, a gra kolejny raz wzbudza wątpliwości, czy aby na pewno dobrze budujemy tu swój moralny kompas.

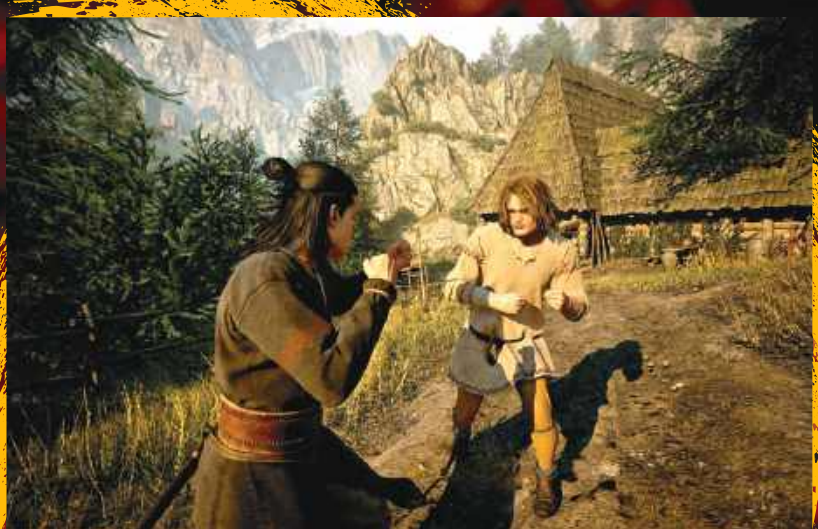
Przy okazji widzimy, że twórcy próbują nieco urozmaicać gameplay. Nad wodą uczymy rodzeństwo łowić ryby, nabijając przynętę na haczyk w postaci minigierki, a przygotowując kilka jednostek czasu później zioła chorej matce, musimy skorzystać z notatek od zielarki, mieszać odpowiednie proporcje ziół i właściwie podgrzać wodę. Proste, ale urozmaicające zadania czynności. Finał prologu pokazał, że moje poczynania faktycznie mają wpływ na świat - udało mi się uratować zarówno matkę, jak i nieszczęsną kobietę od sztandaru, chociaż trudno powiedzieć, jak to będzie się miało do przyszłych wydarzeń. Finalnie mieszkańcy wioski buntują się przeciw wampirom, co prowadzi do masakry znanej mi z poprzedniego pokazu.

30 dni później...

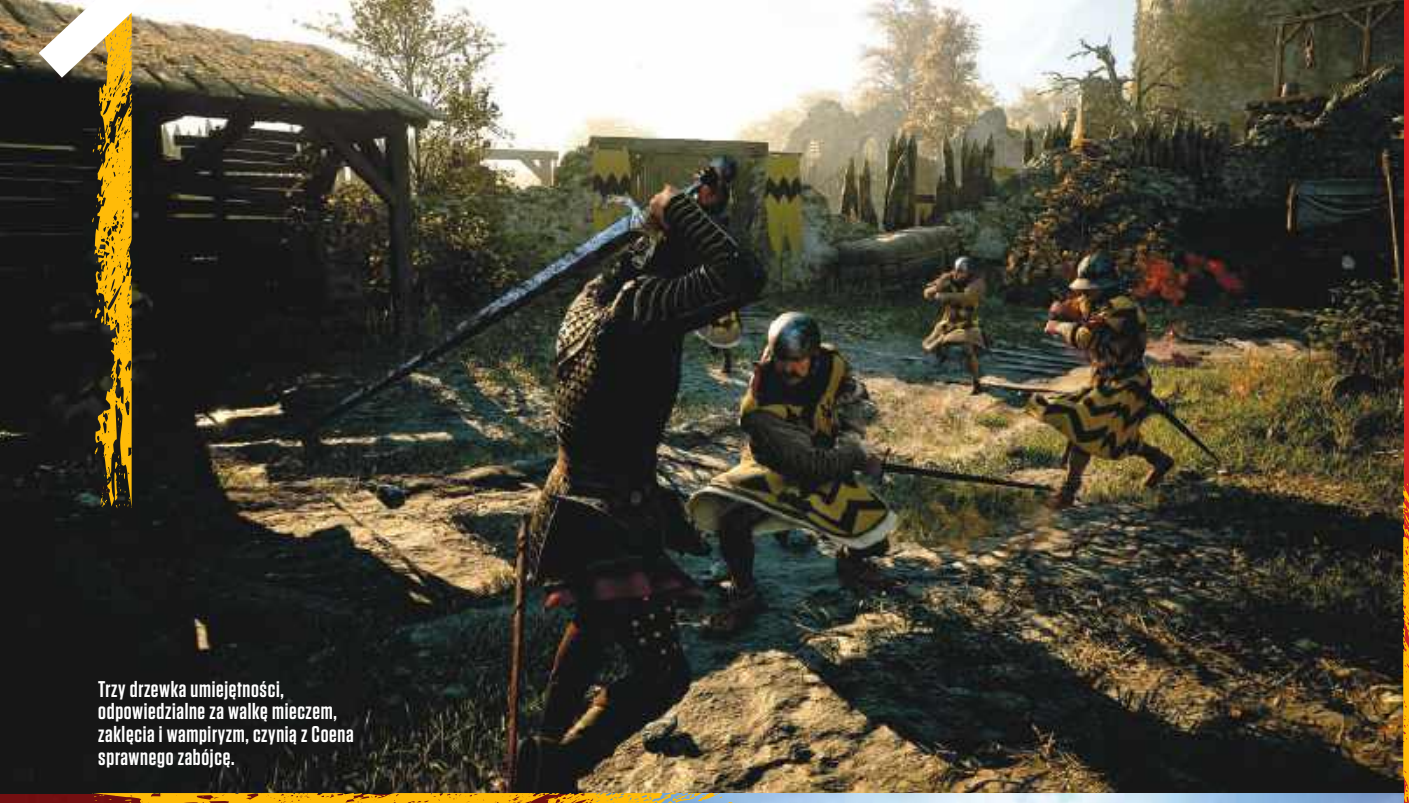
Kluczową mechaniką odróżniającą Dawnwalkera od podobnych gier RPG jest fakt, że po zakończeniu prologu masz 30 dni i 30 nocy, aby pokonać Brencisa i uratować rodzinę. Każda doba podzielona jest na segmenty, a każdy wykonany quest czy nauka nowych umiejętności kosztuje. Chcesz pomóc wszystkim? Powodzenia. Możesz

THE BLOOD OF DAWNWALKER

PS5, XSX, PC | 3 WRZEŚNIA 2026 | REBEL WOLVES



eprasa.pl/6689514704



Trzy drzewka umiejętności, odpowiedzialne za walkę mieczem, zaklęcia i wampiryzm, czynią z Coena sprawnego zabójcę.



Wieże można zdobyć tylko pod postacią wampira, ale podobnie jak w Assassin's Creeed, są to punkty widokowe, które pozwalają odkryć różne aktywności w regionie.

ratować matkę, szukać zaginionych, gonić świnię, rozwijać Coena... ale każda decyzja zamyka inne drzwi, więc z pewnością, chcąc poznać wszystkie wątki i możliwości, grę trzeba będzie ukończyć więcej niż dwa razy. Jeśli NPC potrzebuje pomocy teraz, to jeśli odłożysz sprawę, może się ona rozwiązać bez Ciebie. A przypomnę, że Coen jest wrakirem i jeśli zawczasu nie nakarmisz go krwią, może rzucić się na NPC-a, z którym miałeś pogadać w sprawie questa, co również zmieni sytuację na planszy. Praktycznie wszystkim postaciom napotkanym w kotlinie można zrobić krzywdę. Wszystkim poza dziećmi. W nocy trzeba na bieżąco żywić się krwią, a jeśli nie ma w pobliżu żołnierzy, można polować na zwierzynę. Atakowanie lub zabijanie niewinnych mieszkańców wiąże się z kolei z poważnymi konsekwencjami – schwytanie i uwięzienie też kosztuje segmenty czasu, całe szczęście żołnierzy można zabijać bez groźby zamknięcia w pierdlu. Istnieje także możliwość okradania sklepów i handlarzy, którzy jednak mogą nam już następnym razem towaru nie sprzedać, a w wersji hardkorowej – znowu trafimy do karceru. Jedyne, co budzi moje wątpliwości, to karanie gracza utratą czasu za uczenie się nowych umiejętności. Niby wymusza to strategiczne podejście do rozwoju i przemyślany wybór, niby można też zwiedzać świat, odkrywać dungeony i zdobywać bronie bez utraty czasu, ale nie lubię w kontekście rozwoju postaci takich ograniczników.

Podoba mi się za to prosty, ale jasny system rozwoju Coena. W grze dostępne są trzy drzewka umiejętności – Czarnoksięstwo, Fechtunek oraz Wampiryzm – a każde ma zarówno aktywne, jak i pasywne perki odpowiednio oddzielone, by się w tym nie pogubić. Ale nie dostajesz wszystkiego na tacy, bo każde z drzewek ma własną, unikalną mechanikę rozwoju. Aby ulepszyć czarnoksięstwo, należy odnajdywać w świecie zakazane księgi i notatki pozwalające poznawać nowe runy i tajemną wiedzę magiczną. Dla przykładu „Wrząca krew" zadaje wrogowi cykliczne obrażenia, „Wygłodniałe stado" to atak obszarowy nakładający ogłuszenie na cel, a „Żniwiarz dusz" kradnie zdrowie wrogowi. Co więcej, każdą umiejętność można rozwijać, co zwiększa obrażenia i statystyki. Rozwój wampiryzmu opiera się z kolei na poziomie spaczenia, który wzrasta wraz z piciem krwi przez Coena, a fechtunek wymaga odnajdywania mistrzów szermierki, którzy uczą Coena nowych technik i stylów walki. Dzięki temu eksploracja świata praktycznie cały czas procentuje, otwierając przed nami nowe ścieżki i questy. Poza tym dzień i noc to dwa różne gameplaye. Za dnia – rozmowy i miecz. W nocy – teleporty, chodzenie po ścianach, zjeżdżanie na pazurach, picie krwi czy rekonstruowanie ostatnich chwil zmarłych. Możesz nawet zmieniać się w wilka, by szybciej się poruszać. Do tego dochodzi opcja levelowania postaci i zwiększania statystyk, jak zdrowie czy udźwig, czy umiejętności na wspomnianych drzewkach, które aktywujemy w rozsianych po świecie kapliczkach służących też jako punkty szybkiej podróży. System craftingu w Dawnwalkerze skupia się z kolei głównie na tworzeniu przedmiotów jednorazowych, nalewek i mikstur przydatnych w walce. Poza zakładkami z podziałem ekwipunku na konkretne kategorie możemy sortować przedmioty pod kątem nazwy, rzadkości, wagi, wartości oraz ostatnio podniesionych. Ulepszanie broni i pancerza wymaga natomiast odwiedzenia odpowiednich postaci w miastach, takich jak kowale czy płatnerze, co jest akurat miłym standardem. Przy czym

eprasa.pl 6c895147d4

ekwipunek można ustawić osobno dla dnia i nocy, więc da się zrobić dwa różne buildy – unikalny dla człowieka i wampira. Warto to zrobić z prostego względu – niektóre części uzbrojenia mogą dawać bonusy np. podczas gry po zmroku. To raz. A dwa – w nocy pijemy krew, więc przydadzą się saszetki z osoczem. W dzień krwi nie pijemy, więc lepiej do ekwipunku dorzucić kiełbasę. Byłoby to frustrujące dla gracza nieustająco musieć wymieniać podwawelską na krew i krew na podwawelską, stąd dwa buildy mają jak najbardziej sens. I tak, będą kolorki oznaczające unikalność zebranego lootu, więc fani pomarańczu i purpury będą zadowoleni.

Wstawaj, Coen, mamy wieże do zdobycia

Po ukończeniu prologu mogłem zwiedzić praktycznie cały świat i choć nie jest on przytłaczający, to terenów jest naprawdę sporo. Gra wykorzystuje klasyczny system wież zwiadowczych do odkrywania punktów zainteresowania, doskonale znany z gier Ubisoftu. Problem w tym, że wspinaczka na wieże możliwa jest wyłącznie nocą, w wampirycznej formie. Oznacza to, że napotkane w ciągu dnia wieże pozostają niedostępne, dopóki gracz nie wróci tam nocą, np. ręcznie przyspieszając czas przy kapliczkach. Odbywa się to jednak – znowu – kosztem części 30-dniowego limitu. W trakcie zwiedzania natknąłem się na różne aktywności, co jest w sumie standardem w takich grach, jak specjalne questy w opętanych miejscach dostępne tylko za dnia, w których walczymy z hordami napierających wrogów (za ich ukończenie czekają nagrody w postaci części ekwipunku), bazy bandytów, ludzie potrzebujący pomocy czy żołnierze transportujący zapasy dla wampirów. A z tymi ostatnimi wiąże się dodatkowy system zależności. O co chodzi? Robisz problemy Brencisowi? Rośnie Twoja niesława. Każdy region ma swojego dowódcę – Ambrusa, Xanthe i Bakira. Możesz rozwalać na tych terenach handel, osłabiać władzę, rabować magazyny z zapasami krwi, angażować w walkę frakcje przeciwne wampirom – to Twoja droga. Gdy tylko przekroczysz pewien próg cierpliwości, szef wysyła jednego ze swoich podwładnych, żeby ustawił Cię do pionu. I trzeba przyznać – oglądanie, jak otoczenie przestaje być biernym statystą i zaczyna reagować na Twoje wybryki, jest co najmniej... satysfakcjonujące. To wszystko można zresztą śledzić na specjalnym wykresie w menu, gdzie otwierają się również zupełnie nowe drzewka z questami wpływającymi na nasze nadchodzące starcie z Brencisem. W sumie to twórcy potwierdzili mi, że tuż po prologu możesz spróbować ubić głównego wroga i skończyć grę, jak to drzewiej bywało w Zeldzie, ale będzie to bardzo trudne do zrealizowania. Ba, grę możesz przejść nawet w prologu, w którym mierzysz się z Brencisem, ale nie o to chyba tu chodzi – twórcy potwierdzili obecność wielu zakończeń, które zależą od decyzji gracza, wykonanych questów, liczby zabójstw czy zarządzania ograniczonym czasem. Co więcej, gra tak naprawdę nie kończy się po tych 30 dniach i nocach. Dostajesz czas na wykonanie głównego zadania, natomiast jeżeli Ci się nie uda, rozgrywka się nie skończy. Po 30 dniach zamknie się po prostu pewna furtka, co wpłynie na przyszłe zakończenie.



Gra nie daje Ci „dobrych” wyborów, tylko „twoje”

Otoczenie i oprawa podczas eksploracji prezentowały się znakomicie – czuć dbałość o detale i chęć zbudowania jak najmroczniejszego klimatu. Nie jest to oczywiście poziom Ghost of Yotei, ale głównie dlatego, że gorzej wypada animacja postaci czy mimika twarzy (kulał też lipsync). Ale to i tak świetnie prezentująca się produkcja, która nie ma się czego wstydzić. Czy jest trudno? Niekoniecznie, ale walka wymaga pewnej wprawy i obserwowania poczynań wroga. Gra ma cztery poziomy trudności, można też ustawiać trudność osobno dla elementów RPG i akcji. No właśnie, system walki – to jest najmniej dopracowany element, ale w praniu wygląda znacznie lepiej niż na filmikach. Mamy tu cztery kierunki ataku i celowanie w części ciała. Przeciwnicy robią to samo, więc blokujesz też kierunkowo. Można też na przykład kierunkowo blokować, a atakować normalnie albo na odwrót – mamy wybór. Możemy też całkowicie wyłączyć zabawę z kierunkami, jeśli wolimy mniej wymagające starcia. Grając, czułem się trochę, jakby ktoś połączył styl walki Wiedźmina 3 (ataki fizyczne przeplatasz zaklęciami) z kierunkowym stylem znanym z Kingdom Come. Oznaczone czerwoną poświatą szarże są nie do zablokowania – trzeba ich unikać, a perfekcyjne akcje spowalniają czas. Znamy to. Aby odpalić dostępne skille, gdzie każdy ma inny czas odnowienia, musisz posiadać odpowiednią liczbę ładunków, które z kolei zapełnisz poprzez... udane bloki, parowania i trafienia. Brzmi super? I tak jest, dopóki walczysz 1 na 1. Przy większej liczbie przeciwników robi się chaos. Kamera wariuje, a przełączanie celów trochę kuleje. Do tego dochodzi fakt, że wchodząc w tryb walki, musisz wklepać odpowiedni przycisk i zanim z niego nie wyjdziesz, nie możesz korzystać ze zdolności pozwalających poruszać się po otoczeniu. I czasami zapominałem, że trzeba się między tymi trybami manualnie przełączać. To jednak niewielka rysa na diamencie, jakim było te pięć godzin spędzonych w kotlinie.

The Blood of Dawnwalker nie jest RPG-iem, który chcesz „zaliczyć”. To RPG, które chcesz zrozumieć i doświadczać. A potem wrócić i sprawdzić, jak bardzo mogłeś wszystko zrobić inaczej. Nic nie stoi na przeszkodzie, by całą grę przejść jako pustelnik, z nikim nie rozmawiać, tylko poszukać w ruinach i dungeonach broni i ksiąg poprawiających umiejętności i tak przypakowanym ruszyć na Brencisa. Ale można też czerpać garściami ze świetnie napisanych questów i chłonąć ten świat. Czy to czarny koń 2026 r.? Z 2 mln graczy na wishliście to już nie koń – to byk, który rozjedzie we wrześniu konkurencję. ⊗

Ocena wstępna
9-

WYWIAD Z KONRADEM TOMASZKIEWICZEM

współzałożycielem Rebel Wolves oraz reżyserem gry.



Roger: Naszą rozmowę chciałem zacząć od pytania stricte biznesowego – jak to się stało, że zaczęliście współpracować z Bandai Namco. To były wasze starania, czy to Japończycy wyszli z konkretną inicjatywą?

Konrad: Od samego początku szukaliśmy inwestora. Zanim w ogóle pojawiło się Bandai Namco, rozmawialiśmy z bardzo wieloma firmami i pokazywaliśmy im prolog gry, bo mieliśmy na tym etapie zaimplementowane mechaniki. Zaczęła się nieść po świecie nowina, że mamy coś ciekawego, choć nie wiedzieliśmy jeszcze wtedy, czy chcemy współpracować w modelu inwestycyjnym, czy wydawniczym. Pamiętam, że spotkaliśmy się z przedstawicielami Bandai Namco w San Francisco i wtedy pierwszy raz widzieli grę. Bardzo im się spodobała, ale musieli ją wewnętrznie zewaluować. Gdy w 2022 r. zabezpieczyliśmy fundusze na produkcję Dawnwalkera, wrócili do nas z pozytywną oceną. Byli zainteresowani naszą grą do tego stopnia, że zaproponowali model wydawniczy, widząc w projekcie ogromny potencjał. Wiedzieli, że to będzie coś dużego. Z drugiej strony my z Bandai Namco współpracowaliśmy już wcześniej, gdy pracowaliśmy w CD Projekt, znaliśmy firmę i wiedzieliśmy, jak pracują i że to są bardzo fajni ludzie.

Nie jesteśmy wielcy i nie chcemy być wielką korporacją

Roger: Czyli można powiedzieć, że Rebel Wolves to obecnie studio na skalę, jaką był CD Projekt RED w czasach produkcji trzeciego Wiedźmina?

Konrad: Jesteśmy studiem średniej wielkości. Nie jesteśmy wielcy i nie chcemy być wielką korporacją. Chcemy, żeby skala studia została taka, jak jest, czyli około 170 osób. Nie chcieliśmy rozbudowywać całego pionu wydawniczego, mimo iż mamy ludzi, którzy są w tym doświadczeni. Natomiast stwierdziliśmy, że w naszej pierwszej grze proces związany z logistyką wydania gry globalnie, plus cała lokalizacja, będzie tak duży, że nie porwiemy się na to. Uznaliśmy, że Bandai Namco to jest bardzo fajny partner, któremu warto powierzyć te kwestie.

Roger: Czy poza Bandai Namco korzystacie z pomocy innych podmiotów doświadczonych na rynku gier?

Konrad: Sporo jest firm, z którymi współpracujemy. Jedną z nich jest Matabu, która zajmuje się wsparciem optymalizacyjnym i wspiera nas od samego początku. Pracowali nad optymalizacją w tym czasie, gdy my tworzyliśmy content i bez nich nie dalibyśmy rady. Tych firm jest oczywiście więcej, bo mamy kontraktorów w różnych miejscach. Zresztą gdy spojrzysz na to, że jedno przejście gry zajmuje między 50 a 70 godzin i trzeba zagrać ze trzy razy, żeby wszystko zobaczyć, to jest naprawdę dużo materiału. Masz z 500 czy 600 dialogów, ponad 100 cut-scenek, a to wszystko nagrane w sześciu różnych językach.

Roger: Rozumiem, że przy ewentualnych kolejnych produkcjach chcecie się rozwijać, więc trudno będzie ogarnąć to wszystko w tym samym składzie i ze 170 osób w firmie może się nagle zrobić 250.

Konrad: Z mojego doświadczenia wiem, że przez większość pracy nad Wiedźminem 3 przez ok. 80% czasu zespół liczył 160 osób i pracowało się nam rewelacyjnie, bo w zasadzie wszyscy się znaliśmy i decyzje były szybko podejmowane. Komunikacja działała w taki sposób, że do mnie ludzie przychodzili, ktokolwiek coś chciał, przegadywaliśmy temat i szliśmy dalej. Tak zresztą teraz działa to u nas w firmie. Gdy skala nagle rośnie, to chcąc zarządzać taką firmą, potrzebujesz mieć dużo więcej menedżerów. A większa liczba menedżerów sprawia, że komunikacja niestety jest problematyczna, bo robi się głuchy telefon w wielu aspektach. Firma jest wówczas mniej efektywna i generalnie gorzej to działa. Gdy zakładałem Rebel Wolves, moją ambicją nie było to, żeby budować jakieś imperium. Chcę mieć fajne studio, pracować z fajnymi ludźmi, codziennie się budzić z radością, cieszyć się

eprasa.pl 6c895147d4



tym, że mogę robić fajne rzeczy. Chcę, żebyśmy robili perełki growe i wydawali je na spokojnie i z tego żyli, ale jednocześnie bez pędu, by stać się gamingowym kolosem i robić pięć gier naraz. Chcemy po prostu robić dopracowane gry RPG AAA.

Roger: Z tego, co zdążyłem się zorientować, to stawiacie na markę Dawnwalker i nie zamierzacie tworzyć nowych IP. Rozmawiając z pracownikami Rebel Wolves, odniosłem wrażenie, że to ma być cała saga.

Konrad: Ludzie pracujący długo przy danym projekcie, czy nawet przy całym uniwersum, w pewnym momencie zaczynają się męczyć i wypalać. W Dawnwalkerze na pewno będziemy przesuwali się przez epoki i będziemy nasze kolejne gry osadzali w innych krajach, które mają inne legendy i inną architekturę. Będziemy też dostosowywali mechanikę do tych settingów i zobaczymy, czy to wystarczy, żeby nasza ekipa cały czas czuła w tym świeżość. Jeśli nie będzie, to w pewnym momencie będziemy musieli się zastanowić nad stworzeniem drugiego IP. Ale to jest pieśń przyszłości. Ja powtarzam to i wiem, że ludzie patrzą się na mnie dziwnie, ale gry robią zespoły, a nie firmy. Dlatego jestem dziś tu, gdzie jestem. Zdajemy sobie sprawę z tego, że ludzie, których mamy, to jest najcenniejsza rzecz, jaka nas spotkała. I chcemy, żeby oni z nami pracowali, żebyśmy razem tworzyli przyszłość. Nie chcemy wymieniać zespołu po każdym projekcie, bo to zupełnie nie jest celem. Nasza przyszłość będzie zależała od tego, jak ludzie będą się czuć z tym, że robimy kolejną część, w nowym miejscu, w nowym czasie i czy będzie to wystarczającym wyzwaniem, by dać ten kreatywny płomień.

Roger: Odniosłem takie wrażenie, że idąc z Dawnwalkerem przez kolejne epoki, chcecie pójść trochę szlakiem wytyczonym przez Assassin's Creed od Ubisoftu.

Konrad: Trochę tak, natomiast to jest zupełnie inna gra, zupełnie inne uniwersum i totalnie inny bohater. Co ważne, to będzie cały czas ten sam bohater, który przechodzi przez całą historię. Jeśli chcesz to do czegoś porównywać, to raczej do „Wywiadu z wampirem" niż do gier Ubisoftu. Nasza postać nie stanie się samurajem ani ninją. Chcemy przejść przez te epoki z jedną postacią, z którą się związesz, którą będziesz kształtował na przestrzeni gier, a przenoszone sejwy i wybory będą na nią wpływały.

Roger: Jaki był budżet gry?

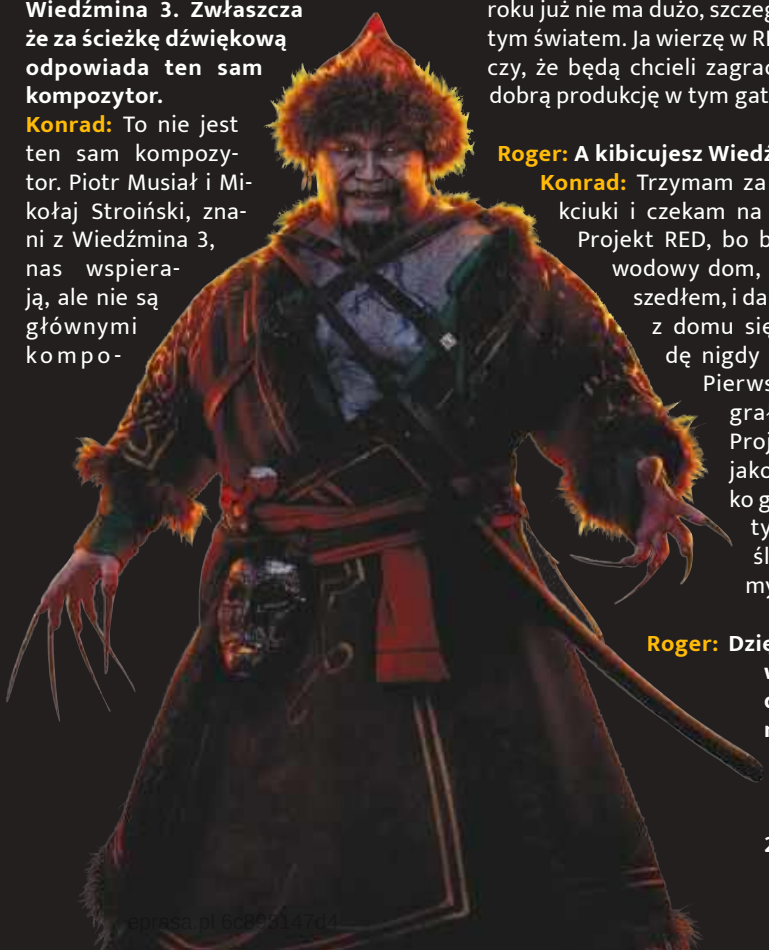
Konrad: Większy niż Wiedźmina 3. To naprawdę duża skala.

Roger: Czy macie w głowie jakiś poziom sprzedaży, żeby uznać grę za sukces? Milion? Dwa?

Konrad: Odpowiem tak – musi się sprzedać tak, żebyśmy mogli robić kolejną część. (śmiech)

Roger: Przejdę teraz do muzyki, bo mam wrażenie, że na tym polu gra jest bardzo podobna do wspomnianego już Wiedźmina 3. Zwłaszcza że za ścieżkę dźwiękową odpowiada ten sam kompozytor.

Konrad: To nie jest ten sam kompozytor. Piotr Musiał i Mikołaj Stroiński, znani z Wiedźmina 3, nas wspierają, ale nie są głównymi kompozytorami. Tutaj na pierwszym planie jest Nikola Kołodziejczyk, który pracuje bezpośrednio u nas w firmie. Muzyka w grze jest bardzo różnorodna, ale gdy stawiasz na rytmy słowiańskie, to one siłą rzeczy będą do siebie podobne. Jak pogadasz z kompozytorami, to ci powiedzą, że zasadniczo ta instrumentacja i ten styl muzyczny były obecne w Polsce czy Rumunii. Robią więc po prostu muzykę, która pasuje do tamtych czasów.



Roger: Czy nie obawiacie się, że okienko wydawnicze jest zbyt mocno napakowane głośnymi produkcjami? Nie zastanawialiście się nad tym, by przesunąć premierę na przyszły rok?

Konrad: A co, gdyby GTA VI przesunęło się na przyszły rok? Zawsze jest ryzyko. Nigdy nie ma dobrego momentu. Pracujemy w branży, która jest intensywna, i tych gier wychodzi sporo. Wrzesień jest intensywny, ale z drugiej strony RPG-ów w tym roku już nie ma dużo, szczególnie z otwartym światem. Ja wierzę w RPG-owych graczy, że będą chcieli zagrać w naprawdę dobrą produkcję w tym gatunku.

Roger: A kibicujesz Wiedźminowi 4?

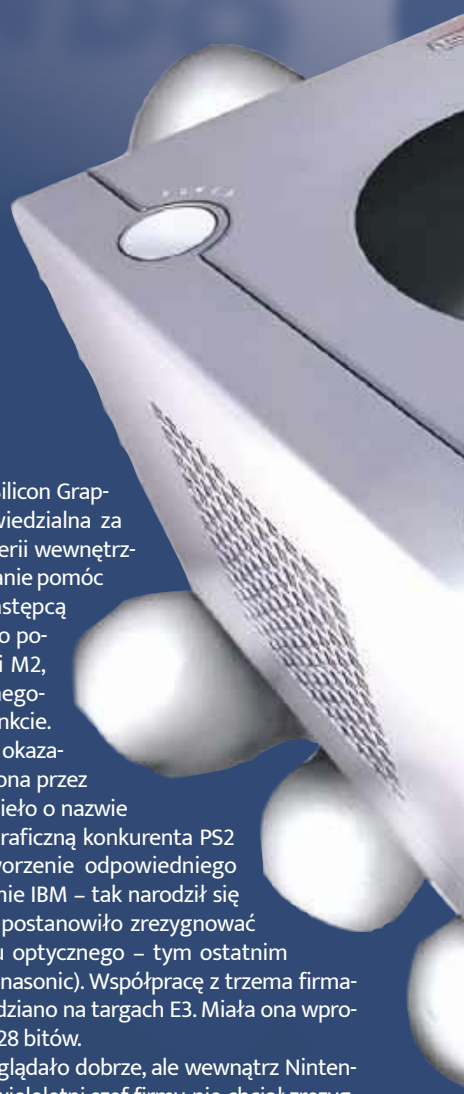
Konrad: Trzymam za niego mocno kciuki i czekam na nowe gry CD Projekt RED, bo był to mój zawodowy dom, z którego wyszedłem, i dalej nim jest, bo z domu się tak naprawdę nigdy nie wychodzi. Pierwszy raz będę grał w gry CD Projekt RED nie jako twórca, tylko gracz. Mega się tym jaram i myślę, że będziemy się wspierać.

Roger: Dzięki za rozmowę i powodzenia z premierą. Czuję w kościach, że to będzie czarny koń 2026 r. ⊗

eprasa.pl 6c6b0147d4

OSTATNIA TAKA KONSOLA NINTENDO

NINTENDO GAMECUBE™



Niektórzy nazywają go największym przegranym szóstej generacji konsol. Dla innych to sprzęt bardziej kultowy niż PS2 i Xbox razem wzięte. We wrześniu GameCube obchodzi 25. urodziny. To dobry moment, aby mu się przyjrzeć.

TEKST: DŻUJO

„Filozofia Nintendo polega na tym, by nigdy nie wybierać łatwej ścieżki; to zawsze rzucanie sobie wyzwań i próba zrobienia czegoś nowego” – tak Shigeru Miyamoto przed premierą GameCube’a (GC) odnosił się do planów firmy. Kilka lat później przyznał jednak, że w czasach Gacka, jak mówiono na tę konsolę w Polsce, „przeciętni gracze prawie w ogóle nie rozmawiali o grach Nintendo”. To rzeczywiście był trudny okres dla ojców Mario, chociaż dzisiaj głównie dominują dobre wspomnienia o tym sprzęcie.

Delfin na ratunek Nintendo

W maju 1999 r. było jasne, że Nintendo 64 przegrało walkę z PlayStation. Nintendo, które od połowy lat 80. dominowało na rynku konsol, zostało pokonane przez innego zawodnika z Japonii. Mimo że N64 miało jeszcze przed sobą kilka hitów, podczas majowych targów E3 Howard Lincoln, szef amerykańskiego oddziału Nintendo, oficjalnie ogłosił, że trwają prace nad konsolą nowej generacji o nazwie kodowej Dolphin. Stwierdził, że sprzęt trafi do sprzedaży pod koniec 2000 r. „Jesteśmy absolutnie pewni, że grafika Dolphina dorówna lub przewyższy wszystko, co nasi przyjaciele z Sony mogą wymyślić dla PS2” – podsumował Lincoln.

Cofnijmy się o dwa lata. Silicon Graphics (SGI), firma współodpowiedzialna za architekturę N64, za sprawą serii wewnętrznych problemów nie była w stanie pomóc Nintendo w pracach nad następcą N64. Początkowo Big N chciało połączyć siły z twórcami konsoli M2, następcy systemu 3DO, ale negocjacje utknęły w martwym punkcie. Potrzebny był nowy partner, a okazała się nim spółka ArtX stworzona przez byłych inżynierów z SGI. Ich dzieło o nazwie Flipper miało być jednostką graficzną konkurenta PS2 od Nintendo. Natomiast stworzenie odpowiedniego procesora zostało zlecone firmie IBM – tak narodził się Gekko. Dodatkowo Nintendo postanowiło zrezygnować z kartridżów na rzecz napędu optycznego – tym ostatnim miała się zająć Matsushita (Panasonic). Współpracę z trzema firmami technologicznymi zapowiedziano na targach E3. Miała ona wprowadzić ojców Mario w epokę 128 bitów.

Na papierze wszystko wyglądało dobrze, ale wewnątrz Nintendo wrzało. Hiroshi Yamauchi, wieloletni szef firmy, nie chciał zrezygnować z autorskich rozwiązań technologicznych. Satoru Iwata miał inne zdanie, ale na tym etapie musiał grać w defensywie. Główny spór dotyczył tego, czy nowa konsola miała wyglądać jak multime-

eprasa.pl 6c895147d4

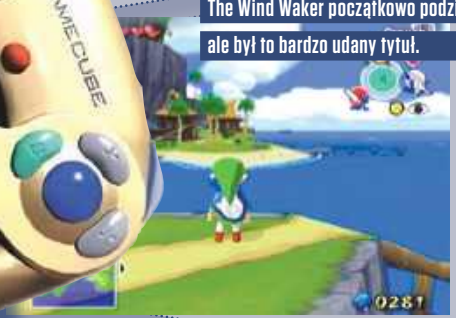




RE4 przez kilka miesięcy był grą, której zazdrościli posiadacze innych konsol..



Metroid Prime okazał się prawdziwym objawieniem i pokazem możliwości GC.



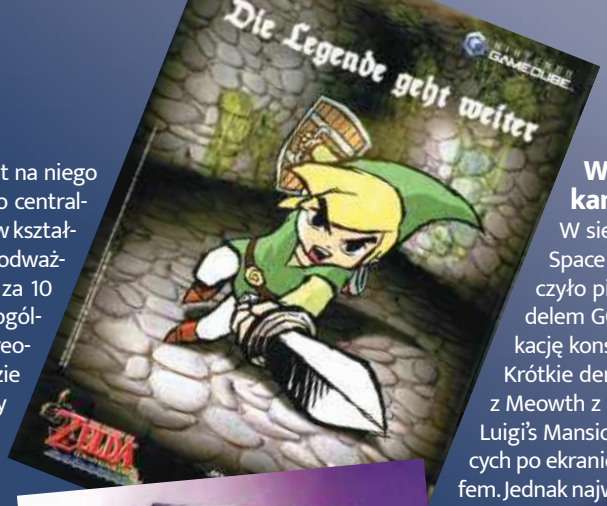
The Wind Waker początkowo podzielił fanów, ale był to bardzo udany tytuł.

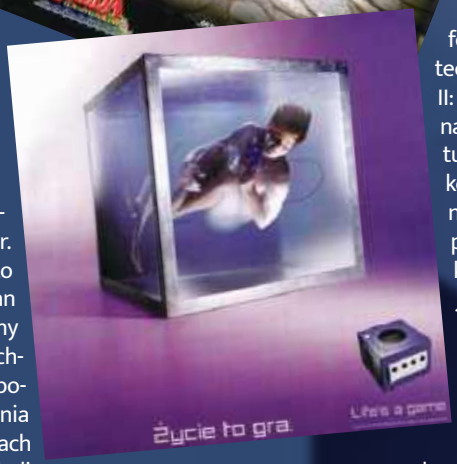
dialny sprzęt dla dorosłych (design PS2), czy jak typowa konsola Nintendo (niektórzy złośliwie napisaliby: jak zabawka). Stanęło na tym, że Nintendo miało zrobić konsolę „w swoim stylu", a nie kopiować konkurencję. Ponadto zamiast napędu DVD, który wydawał się standardem w tym okresie, Matsushita została poproszona o wykorzystanie autorskiego formatu ośmiocentymetrowych dysków optycznych (pojemność 1,5 GB) zamiast standardowych 12-centymetrowych płyt DVD (4,7 GB). W ten sposób Nintendo samo pozbawiło się przewagi polegającej na tym, że debiutująca konsola byłaby zarazem odtwarzaczem DVD.

Zanim zdecydowano się na nazwę GameCube, konsola miała takie określenia jak Star Cube, N2000 czy Nintendo Advance. Miyamoto optował za Dolphinem (zresztą skrót DOL pozostał nazwą fabryczną Gacka). Legendarny projektant był jednym z pomysłodawców rączki do przenoszenia konsoli. On również był zwolennikiem kolorowej obudowy. Dlaczego postawiono na kolor fioletowy jako przewodni? Perrin Kaplan, była wiceprezes ds. korporacyjnych Nintendo, wspomina, że japoński zespół zaprezentował im w salce konferencyjnej całą gamę możliwych kolorów do wyboru (około 20). „Wyszliśmy stamtąd, mówiąc, że naprawdę podoba nam się złoty, srebrny, czarny, chyba nawet czerwony. Powiedzieliśmy: >>Uważamy, że fioletowy jest w porządku, ale nadal nie sądzimy, że powinniście z nim startować<<". Do dzisiaj nie wie, dlaczego wybrano ten kolor.

Wizja Miyamoto zakładała, że dominującym elementem kontrolera będzie duży, centralnie umieszczony, zielony przycisk A. „Nigdy

eprasa.pl 6c895147d4





nie wciśniesz złego przycisku. Nie musisz nawet na niego patrzeć" – tłumaczył. Promieniście wokół tego centralnego punktu rozmieszczono wypukłe przyciski w kształcie fasolki. Przed premierą wypowiadał się on odważnie o swoim pomyśle: „Przyzwyczajcie się, bo za 10 lat to będzie standard". Kolorowe przyciski i ogólny design pada nie pomagały w walce ze stereotypem mówiącym o tym, że konsola Ninny będzie dla dzieci. Ostatecznie rozmiary GC wyniosły 150 na 161 na 110 mm, zatem nie był to perfekcyjny sześcian, ale skojarzenia nasuwały się same. Dzisiaj wiemy, że Nintendo było pod silnym wrażeniem designu Apple'a końca lat 90., a szczególnie modelu Mac G4 Cube. Kluczowym elementem dla Nintendo był jeszcze jeden czynnik – cena. Konsola miała zadebiutować w możliwie najbardziej sprzyjającej portfelom wersji.

Najsprawniej szły działania związane z architekturą konsoli. Co prawda ArtX trafiło w 2000 r. w ręce ATI (dzisiaj część AMD), ale nie wpłynęło to znacznie na opóźnienie w realizacji projektu. Julian Eggebrecht, współzałożyciel i dyrektor kreatywny Factor 5, twórca trzech gier na N64 i doradca techniczny Nintendo w tamtym okresie, nie tylko pomógł w przygotowaniu technologii przetwarzania dźwięku GC, ale również uczestniczył w rozmowach z ArtX na temat aspektów graficznych: „Pojechaliśmy do Doliny Krzemowej, do ArtX, na pierwsze testy graficzne i byliśmy zachwyceni tym, jak niewiele problemów mieliśmy z uzyskaniem z niej świetnej wydajności. Zestaw układów był w 100% przewidywalny i zawsze zapewniał obiecaną wydajność" – podsumował. Nintendo udało się stworzyć sprzęt, który był pod wieloma względami lepszy od PlayStation 2 (więcej informacji w ramce). Niestety prace nad konsolą (dodatkowo Nintendo pracowało równolegle nad Game Boyem Advance) przedłużyły się o rok, przez co GC miał nie tylko zadebiutować po PS2, ale też stanąć w szranki z nowym zawodnikiem na arenie szóstej generacji konsol – Microsoftem i jego Xboksem.

Udało się stworzyć sprzęt, który był pod wieloma względami lepszy od PS2

Walka z dwoma przeciwnikami nowej ery

W sierpniu 2000 r. podczas imprezy Space World w Tokio na scenę wkroczyło pięć Japonek, każda z innym modelem GC – świat poznał pełną specyfikację konsoli, jej nazwę i plany co do gier. Krótkie demo techniczne pokazywało grę z Meowth z Pokémonów (nigdy nie wyszła), Luigi's Mansion, Metroida, 128 Mario biegających po ekranie oraz starcie Linka z Ganondorfem. Jednak największe wrażenie zrobiło demko techniczne autorstwa Factor 5, Rogue Squadron II: Rogue Leader, przedstawiające lot X-Winga nad Gwiazdą Śmierci. Był to dowód, że architektura GC godnie reprezentowała nową generację konsol. Eggebrecht wspomina, że demo zostało napisane w 19 dni i był to jedyny pokaz liczony przez konsolę w czasie rzeczywistym (dodatkowo istniało wtedy grywalne demo dla wtajemniczonych). Przygotowanie tak zaawansowanego dema w tak krótkim czasie tylko potwierdzało, że GC był konsolą sprzyjającą deweloperom.

Pomimo udanej architektury i braku większych problemów z cyklem projektowym konsoli zespoły deweloperskie otrzymały dostęp do GC zbyt późno, aby wyrobić się na przyspieszoną przez Nintendo premierę konsoli w Japonii we wrześniu 2001 r. Dodatkowo, o ile nie sprawiała ona dużych problemów w tworzeniu gier, o tyle nietypowy napęd wymagał więcej zaangażowania związanego z kompresją danych – przyzwyczajeni do pojemności nośnika DVD twórcy musieli zmienić swoje podejście. Dlaczego Nintendo przyspieszyło premierę? Teorie są różne. Jedne mówią o starcie przed sezonem zakupowym, inne o jak najszybszym – jak było to możliwe – wprowadzeniu na rynek konkurenta dla PS2. Nie zmienia to faktu, że 14 września 2001 r. z konsolą do sklepów trafiły tylko trzy gry: Luigi's Mansion, Wave Race: Blue Storm i Super Monkey Ball. Nie było hitu na miarę Mario 64. W październiku dołączył Pikmin, a w listopadzie Super Smash Bros. Melee. Z około 500 tys. konsol, jakie trafiły do sklepów, sprzedano ok. 300 tys. Nie było porównania z szałem przy premierze PS2.

Amerykańska premiera była szykowana na 18 listopada. Firma przygotowała 700 tys. konsol. Sytuacja dla Nintendo w USA nie była łatwa i to nie tylko dlatego, że Ameryka nadal wracała do normalności po atakach z 11 września. Dominacja PS2 w Stanach nie podlegała

ARCHITEKTURA: PLAYSTATION 2 KONTRA GAMECUBE

PS2 wygrało wojnę szóstej generacji, bo sprzedawało się jak szalone. Jednak w czysto technicznym porównaniu debiutujący półtora roku później sprzęt Nintendo wypadał lepiej. Z perspektywy architektury sprzętowej starcie PS2 z GC było pojedynkiem innych wizji inżynieryjnych. Sercem PS2 był Emotion Engine (294 MHz), ale jego architektura stanowiła zmorę programistów (trudności w pisaniu gier, szczególnie w pierwszych miesiącach po premierze). GC wykorzystywał układ Gekko od IBM (485 MHz) pozwalający łatwo wyciągnąć z maszyny jej potencjał. Przewaga Nintendo była też widoczna w układzie graficznym, bo Flipper obsługiwał sprzętowo kompresję tekstur, podczas gdy układ PS2 „dusił się" przez wąskie gardło 4 MB pamięci eDRAM (gorsze tekstury). Również 24 MB nowoczesnego 1T-SRAM w GC gwarantowało mniejsze opóźnienia niż 32 MB RDRAM w sprzęcie Sony. Udaną specyfikację Nintendo ciągnął w dół nośnik. MiniDVD zmuszał do kompresji i cięć. Dla niektórych producentów był to duży minus.

eprasa.pl 6c895147d4

dyskusji. Z końcem października na konsoli Sony pojawiło się GTA III, a gracze czekali na listopadową premierę MGS 2 (odbyła się ona pięć dni przed startem GC). Jednak największym wyzwaniem dla Nintendo w USA okazał się Xbox – konsola trafiła do sklepów trzy dni przed GC. Microsoft dysponował kolosalnym budżetem marketingowym w wysokości 500 mln dol. w porównaniu do 75 mln Nintendo. Gigant z Redmond wytoczył wszystkie możliwe działa. Na korzyść GC działała cena (199 dol. kontra 299 dol.) i inna, częściowo, grupa docelowa. Debiutujący z 12 grami, w tym Rogue Leader, sprzęt, biorąc pod uwagę wszystkie okoliczności, poradził sobie i tak całkiem nieźle. Z końcem miesiąca Xbox sprzedał się w ok. 560 tys. egzemplarzy, a GC w ok. 500 tys. Pod koniec roku przewaga Microsoftu miała się utrzymać – 1,4 mln Xboksów kontra 1,2 mln GC. W Japonii konsola znalazła ok. 600 tys. nabywców do końca roku. Pozostał jeszcze debiut w Europie, na który musieliśmy czekać aż do 3 maja 2002 r.

O ile można dyskutować, czy start GC w Japonii czy USA był sukcesem, o tyle w Europie nie było dyskusji, bo konsola Nintendo poradziła sobie bardzo dobrze. Na majową premierę przygotowano 500 tys. egzemplarzy, które rozeszły się na tyle szybko, że firma wprowadziła do obiegu kolejne pół miliona. Xbox, debiutujący w Europie dwa miesiące wcześniej, był droższy (początkowa cena: 479 euro, szybko zbito ją do 299 euro) i nie towarzyszyła mu tak duża kampania reklamowa jak w Stanach. Europejska cena konsoli w ostatniej chwili została zmieniona na 199 euro. Polska premiera odbyła się wraz z resztą Europy – dystrybutor Lukas Toys wycenił sprzęt na 949 zł. W tym okresie PS2 kosztowało ok. 1199 zł, a Xbox ponad 1300 zł. Była to zatem najtańsza konsola na rynku. Z końcem 2003 r. GC kosztował już 549 zł. Konsola nie miała szans na pokonanie PS2, ale według dystrybutora sprzedawała się na zadowalającym poziomie. W prasie branżowej można było znaleźć reklamy GC, a w Empikach i marketach standy (nieliczne, ale jednak) z konsolami. Bez wątpienia była to skala znacznie większa niż podczas rodzimej premiery N64.

Data europejskiego debiutu była istotna dla Nintendo również z innego powodu – w maju stery firmy przejął Satoru Iwata. Podczas spotkania z akcjonariuszami Nintendo obiecał, że do końca 2005 r. GC rozejdzie się w 50 mln egzemplarzy. Finalnie ledwo przekroczono 21,7 mln konsol. Podobnie jak w przypadku N64, to Amerykanie kupili najwięcej Gacków – prawie 13 mln. Nie ma co porównywać całego wyniku do PS2 (155 mln), natomiast trzeba odnotować, że w starciu na liczbę sprzedanych konsol GC przegrał z Xboksem (24 mln). Dzisiaj wiemy, że to GC, dzięki niższej cenie, był bardziej dochodowym sprzętem. Produkcję konsoli zawieszono w listopadzie 2007 r., trochę ponad pięć lat po premierze. Przez ten czas na GC trafiły jednak gry, które były wyjątkowe.

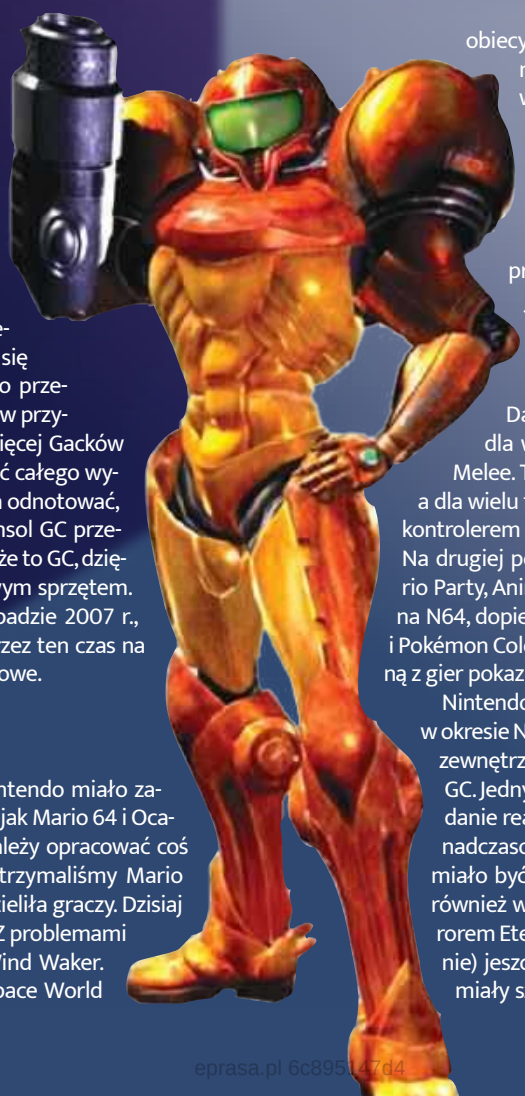


PANASONIC Q

GameCube nie miał wbudowanego napędu DVD, ale na japońskim rynku pojawiła się wersja z nim (urządzenie miało wysuwaną tacę na dwa standardy płyt). W przeciwieństwie do standardowego GC model zrobiony przez Panasonica przypominał konsumencki odtwarzacz multimedialny: obudowa z polerowanej stali, podświetlany wyświetlacz LCD i porty na kontrolery z LED-ami. W środku dało się znaleźć dwa różne układy: jeden był konsolą, a drugi odpowiadał za aspekt odtwarzania filmów. Panasonic Q wspierał Dolby Digital oraz DTS Digital Surround i miał port optyczny. Urządzenie kosztowało ok. 60% więcej niż standardowy GC. Nie odniosło ono zakładanego sukcesu, a jego produkcję zawieszono po dwóch latach.

Szkoła Nintendo w epoce PS2

Projektując tytuły na GameCube'a, Nintendo miało zagwozdkę: jak stworzyć coś tak dobrego jak Mario 64 i Ocarina of Time? Odpowiedź brzmiała: należy opracować coś innego. Dlatego zamiast Mario 128 otrzymaliśmy Mario Sunshine, grę, która po premierze podzieliła graczy. Dzisiaj wspominamy ją lepiej niż po debiucie. Z problemami w odbiorze musiał się też zmierzyć Wind Waker. Pierwsze demo zaprezentowane na Space World obiecywało „realistyczną" Zeldę, ale Eiji Aonuma, któremu powierzono reżyserię kolejnej odsłony, postawił na styl graficzny wykorzystujący cel shading. W wywiadach po latach mówił, że ukrywał ten wybór przed Miyamoto, aż mieli gotowy prototyp. Kiedy twórca Mario zobaczył grę, miał powiedzieć, że „Jeszcze nie jest za późno na zmianę i zrobienie realistycznej Zeldy". Sama gra została przyjęta ciepło przez recenzentów i graczy, trafiając na czwarte miejsce listy najlepiej sprzedających się gier na GC (4,4 mln). Mario Sunshine znalazł się na trzecim (5,9 mln), a na drugim wylądował kolejny Mario – Mario Kart: Double Dash! (6,8 mln). Zwycięzcą, z 7,4 mln kopii, stał się, dla wielu symbol tego systemu, Super Smash Bros. Melee. To właśnie od tej odsłony rozpoczął się kult serii, a dla wielu fanów Smash Bros. pad GC pozostaje najlepszym kontrolerem do grania w dzieło autorstwa Masahiro Sakuraia. Na drugiej połowie listy, oprócz Luigi's Mansion, dwóch Mario Party, Animal Crossing (które pierwotnie wyszło w Japonii na N64, dopiero wersja na GC rozpoczęła manię na ten tytuł) i Pokémon Colosseum, znajdziemy Metroid Prime (2,8 mln), jedną z gier pokazujących, że GC nie był „konsolą dla dzieci".



Nintendo nauczone problemami z wydawcami third-party w okresie N64 wiedziało, że musi zorganizować jak najwięcej zewnętrznych studiów, które pomogą mu tworzyć gry na GC. Jednym z nich było Retro Studios, które otrzymało zadanie reaktywacji Metroida. Jak wiemy, wyszło z tego ponadczasowe dzieło. Kolejnym studiem wspierającym GC miało być wspomniane już Factor 5. Nintendo zacieśniło również więzy z Silicon Knights, które pracowało nad horrorem Eternal Darkness (więcej informacji na osobnej stronie) jeszcze na N64. „Dzieciaki, które grały w Mario, gdy miały sześć lat, mają teraz 28. Nadal chcą grać w Mario,

eprasa.pl 6c895147d4

ale chcą też innych rzeczy. Nasza branża dojrzała. Jesteśmy jak przemysł filmowy. Mamy filmy z kategorią R (dla dorosłych) i gry z kategorią M (od 17 lat)" – tak szefowa marketingu Nintendo w USA odniosła się do premiery Eternal Darkness, przy okazji opisując nową strategię, która od początku zakładała tworzenie i promowanie gier dla starszych.

Najlepszym potwierdzeniem tej taktyki było ogłoszenie dzień przed premierą GC, że Nintendo i Capcom podpisały umowę o grach na wyłączność z serii Resident Evil dla nowej konsoli. Genialny Resident Evil Remake, niezły Resident Evil Zero i Resident Evil 4, który zmienił sposób tworzenia gier akcji TPP – GC miał to wszystko tylko dla siebie. Do czasu, kiedy RE4 trafił na PS2 kilka miesięcy po premierze. RE4 był jedną z gier nazwanych Capcom Five, tytułów mających trafić wyłącznie na GC. Z tej grupy, oprócz RE4, na PS2 wylądowały Viewtiful Joe i Killer7. P.N.03 rzeczywiście nie opuścił GC (więcej o grze na osobnej stronie), a ostatni tytuł, Dead Phoenix, nigdy nie powstał. Nintendo udało się ściągnąć Square (Final Fantasy Crystal Chronicles), po tym gdy przestali go wspierać w epoce N64, a współtworzony przez Silicon Knights MGS: Twin Snakes, remake MGS-a, był kolejnym fantastycznym ukłonem w stronę graczy. GC doczekał się nawet gier Segi, co było symbolicznym momentem w historii firmy. Nintendo wykonało wszystkie właściwe ruchy z wyjątkiem jednego – brytyjskie Rare, będące filarem firmy we wcześniejszych latach, zostało kupione we wrześniu 2002 r. przez Microsoft. Big N posiadało 49% udziałów w studiu, ale nie zdecydowało się na zakup reszty akcji. Tak oto m.in. kolejna część Perfect Dark trafiła na Xboksa 360.

Jednak nawet gdyby Nintendo kupiło Rare, GC i tak zmierzyłoby się z tym samym wyzwaniem – PlayStation 2. Nie dało się zmienić niekorzystnej dla firmy sytuacji – tytuły wydawane na PS2 sprzedawały się znacznie lepiej niż na inne platformy. Dodatkowo, chociaż pisanie gier na GC było łatwiejsze niż na PS2, nietypowy napęd dawał się we znaki. Przed startem konsoli Miyamoto powiedział, że napęd miniDVD sprawi, że „deweloperzy będą umieszczać w swojej grze tylko najważniejsze rzeczy" i stawiać na „jakość zamiast ilości". Chociaż wydawcy tacy jak EA, Acclaim, Ubisoft czy THQ nie zaniedbywali GC, z czasem, patrząc na liczbę sprzedanych egzemplarzy, zaczęli się wycofywać z tworzenia gier na tę konsolę, począwszy od Acclaim w czerwcu 2003 r. Napęd i słaba sprzedaż, a także pewna niechęć niektórych ludzi w Nintendo, sprawiły, że na GC nigdy nie trafiło GTA, chociaż wstępnie były plany takiej konwersji. Z jednej strony konsola miała zatem otrzymać tak spektakularne gry jak RE4 (styczeń 2005 r.), a jednocześnie stawał się sprzętem coraz mniej wartym zakupu.



JAK ZAGRAĆ NA GACKU DZISIAJ?

Granie na GameCubie jest dzisiaj możliwe za pomocą Switcha 2 (po zakupieniu Switch Online + Expansion Pack). W momencie pisania tekstu jest to biblioteka mająca tylko dziewięć tytułów. A gdyby tak cofnąć się do źródła? GC nadal można kupić za ok. 350–500 zł. Na rynku są udane repliki padów i kart pamięci. Niestety ceny gier nie rozpieszczają (np. 150 zł za Super Mario Sunshine, 200 zł za Wind Wakera). Dobra informacja jest taka, że pierwsza generacja Wii (RVL-001) jest kompatybilna z grami na GC (konsola ma nawet wbudowane cztery porty). Wii można kupić za ok. 200 zł z Wiilotem i Nunchakiem. Jednak, aby grać w gry z GC, potrzebny jest pad do Gacka i karta pamięci (do zapisu stanu rozgrywki) – Wii wchodzi w tryb GC i „nie widzi" akcesoriów do Wii. Oczywiście mówimy o oficjalnym wsparciu – zmodyfikowane Wii pozwala na więcej, ale to już inny temat.

Największym wyzwaniem dla Nintendo na premierę w USA okazał się Xbox

W drugiej fazie istnienia GC nie zabrakło unikatowych rozwiązań i akcesoriów, jak opcja połączenia konsoli z GBA, co zaowocowało takimi grami jak Four Swords Adventures (podział akcji pomiędzy TV a GBA w trakcie zabawy) czy Pac Man VS (trzech graczy gra na TV jako duszki, a czwarty ucieka Pac-Manem na GBA). Gra muzyczna Donkey Konga wykorzystująca bongosy (bębny) wyprzedziła Guitar Hero. GC doczekał się adaptera umożliwiającego odpalenie gier z GBA czy adaptera sieciowego wspierającego rozgrywkę online (m.in. dla Phantasy Star Online). To jednak były tylko udane dodatki.

Ostatecznym sygnałem, że Gacek zostanie odstawiony na boczny tor, była zapowiedź nowej konsoli podczas E3 w 2004 r. – wtedy nazwanej Revolution (późniejsze Wii). Nintendo pod rządami Iwaty miało iść w zupełnie innym kierunku. Ostatnią wielką grą wydaną na GC było The Legend of Zelda: Twilight Princess, które pojawiło się na rynku... już po premierze wersji na Wii.

Wypłynięcie na szeroki (błękitny) ocean

„Na mojej wizytówce jestem prezesem korporacji. W moim umyśle jestem twórcą gier. Ale w sercu jestem graczem" – tak zwykł mawiać Iwata, a jego słowa stały się podstawą do czegoś określanego jako „strategia błękitnego oceanu", w której priorytetem stały się nowatorskie doświadczenia z rozgrywki, a nie technologia i moc obliczeniowa. Obrany kierunek trwa do dzisiaj. GameCube miał konkurować z pozostałymi konsolami na rynku – doprowadziło to do porażki Nintendo. Przy Wii nie popełniono już tego błędu. Na szczęście dla graczy GameCube był pięknym błędem. ⊗

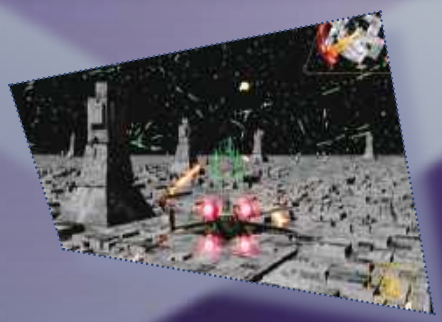
Bibliografia: „A Dolphin's Tale: The Story of GameCube", Emily Roger „GameCube Anthology", Mathieu Manent „The Ultimate History of Video Games, Vol. 2", Steven L. Kent

eprasa.pl 6c895147d4



GRY, KTÓRE UTKNĘŁY NA GAMECUBIE

Z biblioteki ok. 650 gier na GC kilkadziesiąt tytułów utknęło na stałe na tej platformie. Część z tej grupki powoli trafia na Switcha 2 (Wario Ware, Chibi-Robo!, Fire Emblem, F-Zero GX, Pokémon XD: Gale of Darkness, The Wind Waker) itd. Ale jest też lista ciekawych gier, z których pewne pozycje prawdopodobnie – ze względów licencyjnych – nigdy nie opuszczą Gacka.



Rogue Squadron II: Rogue Leader i Rogue Squadron III: Rebel Strike

Dylogia będąca kontynuacją gry z N64 pozostaje jedną z najlepiej prezentujących się produkcji na GC. Rogue Leader, tytuł startowy w USA, charakteryzował się nie tylko świetną mechaniką zabawy, ale również fenomenalną oprawą audio i wideo, dzielnie stając w szranki z rewelacyjnymi grami konkurencji z końca 2001 r. Rebel Strike (2003) nadal trzymał wysoki poziom, dorzucając takie opcje jak dostęp do misji z poprzedniej części w wersji dla dwóch graczy, ale skok jakościowy nie był już tak duży. Najbardziej kulały niepotrzebne misje „z buta". Oba tytuły, szczególnie Rebel Strike, pozostają trudne do emulacji ze względu na masę sztuczek graficznych autorstwa twórców.



Eternal Darkness: Sanity's Requiem

Horror, pierwotnie planowany jeszcze na N64, który przez lata był argumentem w dyskusji, że GC to konsola „dla dorosłych". Połączenie mechaniki typowego survival horroru i lovecraftowych klimatów z możliwościami graficznymi GC. Wcielając się w kilka postaci w różnych epokach historycznych, musieliśmy pokonać pradawne zło. Tkanką narracyjną całości były kolejne odkrycia młodej kobiety w opustoszałej posiadłości na Rhode Island. Charakterystycznym elementem Eternal Darkness stał się wskaźnik poczytalności – jeśli spadł, bohaterka (i gracz) doświadczali różnych dziwnych zdarzeń, z których część burzyła czwartą ścianę, np. symulując problemy z telewizorem (kłania się walka z Psycho Mantisem w MGS). Niestety gra Silicon Knights nie okazała się komercyjnym sukcesem.



Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Remake MGS-a czerpiący z niektórych mechanik MGS2 na PS2. W jego stworzeniu pomagał zespół Silicon Knights i samo Nintendo. Pomijając odbiór gry (nie każdemu pasowały m.in. znaczące zmiany w scenkach przerywnikowych), tytuł w 2004 r. był oceniany pozytywnie – chwalono oprawę i zmiany w mechanice. Na jego potrzeby m.in. nagrano na nowo dialogi, przy okazji chociażby zmieniając akcent Naomi Hunter (celowy zabieg). Nie wiadomo, czy ze względu na kwestie licencyjne i współpracę trzech studiów gra kiedykolwiek wróci na konsole.



P.N.03

Jedyna gra Capcom Five, która nie trafiła na inne konsole. Powodem tej absencji mogła być sama jakość tytułu. Wyreżyserowana przez Mikamiego pozycja powstawała w pośpiechu, zrezygnowano z wielu wstępnych koncepcji. Efektem końcowym była gra z nietypowym systemem walki (albo poruszaliśmy się, albo strzelaliśmy). Standardowa oprawa i niedługi czas zabawy też nie pomogły w dobrym odbiorze całości.



Odama

Coś naprawdę nietypowego prosto od Yoota Saito, twórcy równie oryginalnego Seamana. Odama było połączeniem gry taktycznej z pinballem, a całość osadzono w feudalnej Japonii. Jako młody generał przemierzaliśmy kolejne „pola bitwy", pokonując wrogą armię za pomocą tytułowej wielkiej kuli, Odamy, odbijając ją flipperami. Mikrofon umożliwiał dodatkowo wykrzykiwanie komend żołnierzom. Dziwne i fajne zarazem.



Lost Kingdoms & Lost Kingdoms II

Biblioteka jRPG-ów GC miała pewne interesujące pozycje, ale dylogia od FromSoftware nigdy nie doczekała się wznowienia. Najważniejszym elementem obu odsłon był system walki łączący potyczki w czasie rzeczywistym (a raczej uciekanie i uniki, bohaterka bezpośrednio nie walczyła) z używaniem talii kart do przeprowadzania różnych ataków. Całość wypadła poprawnie, ale to najwyraźniej było za mało, aby FromSoftware powróciło do tej dylogii.

eprasa.pl 6c895147d4



PYTANIE MIESIĄCA:
Jakie gry kupiłeś ostatnio na nośniku fizycznym?

PEREZ
AKTUALNIE: 007 First Light



Wspominałem ostatnio, że pasowałoby odpalić nowego Bonda i ta sztuka się udała, pograłem kilka godzin (jak dla mnie bardzo spoko), po czym... złamałem rękę. Spokojnie, nie od grania na PS5, ale od piłki. Siłą rzeczy granie (i to konsolowe, i na boisku) na razie poszło w odstawkę, bo jak już trochę energii wygospodarują to jest co robić, a z gipsem i to na prawej dłoni to nie takie proste niestety, więc trzeba zarządzać siłami. Oczywiście żeby nie było za prosto to miałem jeszcze po drodze zaplanowany inny zabieg i zrobiła się kumulacja. Plusy? Dochodzenie do siebie potrwa ze 2 miesiące i oba tematy ogarnie się „hurtem". (...) Odchudzanie dowiezione – zakładałem do końca lipca -10 kg, udało się dokładnie -10,5 kg. Tylko teraz ten gips...

Któryś Asasyn, ale to wieki temu...

KOMODO
AKTUALNIE: Splatoon Raiders, Rhythm Heaven Groove



Opracowany przeze mnie w minionym roku format albumowo-książkowy doczekał się już publikacji na temat Silent Hill, Metal Gear Solid i Resident Evil, a już wkrótce poszerzy się o kolejny tom. Widzieć, jak inni autorzy tworzą własne interpretacje tej formy, to dla mnie zupełnie nowy rodzaj satysfakcji, zwłaszcza że kolejne wydania cieszą się wśród Was niesłabnącą popularnością. Dzięki za to! Pora więc na kolejny pomysł, nad którym aktualnie się pocę, i jeżeli wszystko pójdzie zgodnie z ambitnym planem, spodziewajcie się go jeszcze w tym roku! A jeżeli pójdzie niezgodnie z ambitnym planem – w przyszłym! Albo nigdy! Mimo wszystko trzymajcie kciuki!

Avatar: Frontiers of Pandora, Metroid Prime 4: Beyond, Goat Simulator 3: Goat Overload Edition

BUCZYŃSKI
AKTUALNIE: Divinity: Original Sin, Resident Evil: Requiem



We wrześniu miną dwa lata, odkąd wprowadziliśmy się z żoną do własnego domu. Udało mi się spełnić tym samym jedno z marzeń, tj. urządzić na poddaszu bibliotekę. Problem w tym, że po ustawieniu książek zauważyłem, że miejsca na nowe zakupy nie ma wcale tak dużo. Remedium okazały się audiobooki, dzięki którym wkręciłem się w uniwersum Warhammera 40,000. Kolejne historie z okresu Herezji Horusa wchodzą mi podczas odkurzania z taką przyjemnością, że podświadomie odliczam dni do kolejnego sprzątania. Tylko jeśli spojrzeć na liczbę dostępnych pozycji z tego świata, to odkurzacz i mop będą moimi kumplami co najmniej do emerytury.

Split Fiction

ADAMUS
AKTUALNIE: Gothic Remake, No, I'm Not a Human



Niedawno zmarł Sam Neill, a ja poczułem, jakby odszedł ktoś naprawdę mi bliski. Wcześniej takim emocjonalnym sierpowym zaskoczyła mnie śmierć Christophera Lee. „Park Jurajski" to dla mnie jeden z tych filmów, które zmieniają życie – zawsze kochałem prastare jaszczury, ale to po nim zwariowałem na ich punkcie. Chciałem być paleontologiem, jako dzieciak pisałem „książki" o dinozaurach, dziś próbuję zarazić – z sukcesami – tą obsesją córkę. Podobnie jak grana przez Neilla postać i ja noszę przy sobie jako talizman skamielinę (ząb spinozaura, nie pytajcie). Odpoczywaj w pokoju, Sam, zasłużyłeś – dały Ci w kość te przerośnięte gady.

Baldur's Gate III, Gothic Remake, Chicken Police, Jagged Alliance

OSTASZ
AKTUALNIE: 007 First Light



Po ostatnich newsach z branży trudno być optymistą, ale wrodzona natura mimo to każe mi szukać pozytywów. Na horyzoncie majaczą premiery wielu ciekawych tytułów (i wcale nie mówię tu tylko o GTA VI). Następna generacja konsol na razie jest w fazie rozważań (i dobrze). Koszty produkcji gier segmentu AAA są już tak duże, że spodziewam się ucieczki producentów i wydawców w nieco mniejsze tytuły, takie jak Pragmata. Koniec końców będzie dobrze, a przynajmniej tak wydaje mi się z perspektywy hamaka, z którego piszę ten HP. Reset od internetu wśród natury robi mi lepiej niż sesja z ulubionym tytułem. Polecam nie tylko na wakacje!

007 First Light, Death Stranding 2: On the Beach, Metroid Prime 4: Beyond

ROGER
AKTUALNIE: Assassin's Creed Black Flag Resynced



Ciąg dalszy zawijania się firm z polskiego rynku. Mam wrażenie, że o ile gamedev relatywnie rośnie w siłę, o tyle w kwestii wydawniczej cofamy się z roku na rok do ery, gdy niczego w kraju nad Wisłą nie było. Nie będzie już polskiego przedstawicielstwa Xboksa i Bethesdy, które 1 lipca zostały zaorane, kolejne duże nadchodzące gry, jak nowy Control czy A Plague Tale: Innocence, ogarniamy sobie z pominięciem polskich firm, bo nie podpisano na ich obsługę odpowiednich umów, a fakt, że za chwilę znikną fizyczne nośniki, może oznaczać tylko tyle, że cała PR-owa i marketingowa obsługa gier będzie się odbywała przez zagraniczne centrale. Będzie gorzej, niestety nie o wszystkim mogę tu pisać. Przykro się na to patrzy.

007 First Light, Lego Batman: Dziedzictwo Mrocznego Rycerza

PIECHOTA
AKTUALNIE: Mina the Hollower, Guacamelee 2, Cheesy, Star Wars Episode I Racer



Wokół mediów społecznościowych PSX-a obserwujemy większy niż zwykle ruch „kiedyś to było". Kiedyś to było pismo, a dziś popłuczyny i ideologiczna propaganda. Kiedyś to były teksty. Kiedyś była zajawka. Jako osoba, która na potrzeby właśnie tych socjalek wertuje stare numery co tydzień, miesiąc w miesiąc, apeluję, by sobie zrobić rachunek sumienia. To znaczy pobrać PDF-a starego numeru między pierwszym a trzydziestym, gdy pismo rzekomo było „NAJ", i przeczytać go wnikliwie. A potem napisać, jak rzeczywiście „dziś już nie ma" i jak słaba jest zawartość Ekstrima obecnie w zestawieniu z tamtą. Na naszych mediach społecznościowych, oczywiście.

Pragmata, Lost Judgment

MAZZI
AKTUALNIE: Xenoblade Chronicles, Planet of Lana



Szalony semestr wreszcie za mną i, szczerze mówiąc, ledwo łapię oddech. Uczelniane korytarze w końcu opustoszały, a studenci poszli sobie precz na dwa miesiące. Koniec z ciągłym ocenianiem, trzymaniem się sylabusów i akademickim biegiem. Zamiast tego z wielką ulgą pakuję walizki, bo po prawie czterech latach w końcu zmierzam prosto do Polski! Cztery lata to potężny kawał czasu. Lista rzeczy do nadrobienia pęka w szwach – od spotkań z ludźmi, przez rodzinne sprawy, po prozaiczne nacieszenie się miejscami, za którymi zdążyłem mocno zatęsknić. Szykuje się totalny reset. Przewietrzę głowę od wykładów, odpocznę, a wieczorami na spokojnie usiądę do grania i tekstów. Czas porządnie naładować baterie. Do zobaczenia niebawem!

Shin Megami Tensei V: Vengeance

GRABA
AKTUALNIE: God of War (2018)



Powróciłem do nordyckiej historii Ducha Sparty, jakkolwiek lakonicznie to wybrzmiewa. Po Resident Evil 4 to największa przemiana w dziejach growych. Trudno nie odnieść się do zapowiedzianej przez Sony anihilacji fizycznych wydań gier. Skoro lider rynku konsol rusza drogą cyfryzacji, podobne zamiary u reszty producentów są kwestią czasu. Nie porzucę nagle grania, bo to hobby towarzyszy mi od najmłodszych lat, jedynie zaprzestanę kupna wielkich tytułów w dniu premiery (no może poza Residentem, he). Tymczasem trzeba zwiększyć nakład mięśni, bo coś czuję, że Roger wkrótce zacznie organizować walki o kody recenzenckie. Do siego!

Resident Evil: Requiem, Pragmata, Metroid Prime 4: Beyond, Aragami

KONSOLITE
AKTUALNIE: Guilty Gear -Strive- 2.0, Assassin's Creed Black Flag Resynced



Polskie lato w pełni, upały i umierania, deszcze i powrót upałów, choć lżejszych. Wirtualny wypad na Karaiby idealnie wpasował się w pogodę, podobnie jak zamarznięte piekło, niby sezon ogórkowy, a soczystych pomidorów całkiem sporo. Kilka indyków dla balansu i japońszczyzny, aby wypełnić „sterylizowane" wieczory. Jeszcze tylko chwilka oddechu, którą wypełnią Marvel Tokon, Extreme Party, a zaraz po nim – wypad do stolicy Guinnessa. Branżunia nie zwalnia, więc segment This Month in Stupid w najnowszym odcinku podcastu „PoGRAduszki" będzie soczysty. Może dzięki działaniom Sony kupki wstydu się zmniejszą? Niestety przyszło nam żyć w ciekawych czasach...

Ninja Gaiden 4, Resident Evil Requiem, Pragmata

psxextreme.info
eprasa.pl 6c895147d4

Headshot

O gierkach od serca



ANONIM

Dystopia

Można się zastanawiać filozoficznie – czymże jest wola jednostki i jej opór wobec sił pozostających poza naszym wpływem, ale sterujących naszym losem? Lub zapytać wprost: czy tobie chłopie jeden z drugim wydaje się, że gdy się publicznie wysrasz na jaśnie pana Sony PlayStation, to jaśnie pan powie, że jednak głupio wyszło i masz z powrotem te pudełka?

Niby mówią też: kiedy ludzi kupa, to i Herkules dupa. Ale nie wierzę, że facebookowy bojkot „nie kupuję PS6" czy memy o wdeptywaniu w kupę z logo konsolowego brandu są w stanie zainspirować zmianę. Bo to pic na wodę i gdy PS6 wyjdzie, kupujących i tak nie zabraknie. Rozumiem, że sklepikarzom walą się biznesy – trudno się dziwić frustracji, kiedy bez ostrzeżenia zabierają michę i mówią „moimi srebrami nie pohandlujesz". Ale też widząc social media sklepów, które najpierw wściekłe nie uruchamiały preorderu pustych pudełek z kodem zamiast płyty czy podsycały emocje AI-owymi obrazkami z płonącymi ciężarówkami z logo GTA VI, które być może wiozły te puste pudełka do sklepów, by potem radośnie obwieścić, że świetnie, preorder pustego pudełka będzie na premierę i to taniej niż w „cyfrze", to myślę o memie z popularnym nosaczem. Tym, na którym ów nosacz na kanapie wieczorem, po piwku, krzyczy: „Pier…ę, nie idę jutro robić na tego złodzieja!", by rankiem pokornie mówić do kierownika: „Bardzo proszę, panie Rockstar, preorder działa, dziękuję, panie Rockstar".

A w ogóle to gdzie jest ta masa, która głosuje portfelem, kiedy od lat procent sprzedaży cyfra kontra pudełka to ok. 95 do 5 w skali roku. Sam na cyfrę przesiadłem się dawno i wszystko obserwuję nieco z boku, pewnie jak przez chwilę social media team PlayStation, który chyba dostał po feralnym ogłoszeniu kilka dni wolnego, bo konto miało historycznie długi okres milczenia bez postów. Zapostował za to Hideo Kojima, ostrzegając w dystopijnym tonie o świecie, gdzie „dane nie będą własnością jednostek", a niesprecyzowane siły będą odcinać nas od „zmian w kraju, w rządzie, w ideologii". Hideo to wizjoner, więc słuchajcie, co mówi i się szykujcie.



KONSOLITE

No Baiken, no Buyken?

Żarcik z Guilty Gear idealnie pasuje do obecnej sytuacji, a raczej burzy, jaką rozpętało Sony decyzją o zaprzestaniu produkcji fizycznych wersji swoich gier. To, że do pełnej cyfry firmy dążą od dłuższego czasu, nie jest żadnym zaskoczeniem. Gracze zaczęli atakować Sony i wrzucać przykłady cen tytułów używanych oraz przecen wydań fizycznych.

Co nie jest niczym dziwnym, cyfra mimo upływu lat nie tanieje, a jeśli są jakieś promocje – nie licząc tych na Steamie, to i tak taniej wyjdzie pudełko. Zresztą wielokrotnie wydanie fizyczne jest tańsze niż odpowiednik cyfrowy. Natomiast płyta od wielu lat to nic innego jak „kontrola" licencji, czasy grania z płyty już dawno minęły. Jednak sam fakt, że grę można zainstalować z płyty, a następnie odłożyć na półkę, odsprzedać lub nawet pożyczyć znajomym, przeszkadza każdej firmie. Kasa im ucieka, podobnie jak w przypadku piractwa, rynek wtórny nie oznacza, że nabywca kupiłby grę za pełną cenę w wersji cyfrowej. Koniec końców wcześniej czy później pełna cyfryzacja będzie miała miejsce. W przypadku wielu gier, nie licząc kontrowersyjnego Limited Run Games i tym podobnych, nie ma możliwości zakupu wydania pudełkowego. Stąd także te statystyki, które Sony podało jako uzasadnienie, mające na celu udowodnić, że klienci tego oczekują. Technicznie mają rację, ludzie lubią wygodę, jednak nie lubią braku wyboru. Natomiast to, co Sony chce zrobić, to po prostu zablokowanie możliwości wyboru oraz maksymalizację zarobków. Patrząc na ceny gier, które już trochę są na rynku, a ich ceny są trzymane w sklepiku Sony, zresztą nie tylko w nim, to nic dziwnego, że firma chce zarabiać pełną kwotę cały czas. Problem polega na tym, że rynek pecetowy już przeszedł tę metamorfozę, ale tam mamy różne opcje zakupu, promocje oraz otwarty system – nie ograniczenie do jednej platformy, która może dyktować warunki, które do tego będzie regularnie łamać, przepraszam, zmieniać. Jeśli Sony wprowadzi regularne przeceny oraz gry będą tanieć z upływem czasu, to niech sobie rezygnują z wydań fizycznych. Jednak do tego momentu, który zapewne nigdy nie nastąpi, nie jest mi ich nawet szkoda, że odzew jest negatywny. Większość populacji dokona wyboru, którego skutki będą odczuwać wszyscy…



KOSO

Unboxing

Nie wiem, jak czytacie Szmatławca, czy od początku, czy w inny sposób, ale niezależnie od tego, czy większa część lektury przed Wami, czy za Wami, zapewne spora część numeru poświęcona jest potwierdzonej dacie śmierci pudełek. PlayStation – nie bójmy się tego powiedzieć, marka leżąca u fundamentów powstania tego magazynu i tego, że tylu z nas jara się konsolami – postanowiła wyjąć wtyczkę fizycznym edycjom gier. Niby można było się spodziewać, że kiedyś to nastąpi, ale gdy data zostaje niemalże wyryta w kamieniu, to zwyczajnie boli serduszko, co tu więcej gadać.

W tej sytuacji smuci wiele rzeczy, ale chyba najbardziej uderzenie w pewną kulturę związaną z grami i zjawiska związane z naszą pasją od dawna. Pudełka z grami od dłuższego czasu i tak były

POCZUCIE WSPÓLNOTY Z MARKĄ JEST ZŁUDNE

bezduszne, miały płytę i tyle – przez lata zabrano nam instrukcje, plakaty, naklejki czy co tam jeszcze zdołano umieścić w środku. Ale pozostawały nasze, były namacalne. Teraz będziemy mogli zapomnieć o nocnych premierach i czekaniu na upragnione GTA czy Diablo. Małe sklepy z grami będą miały jeszcze trudniej. Rytuał zdzierania folii i wyjmowania gry z pudełka zniknie. Wszystkie te małe rzeczy, na których wyrośliśmy, odejdą w niepamięć.

PlayStation – jak w kultowym cytacie z Batmana – nie umarło jako bohater, ale żyło wystarczająco długo, by stać się złolem. Wiele firm prędzej czy później przestaje się oglądać na swoich klientów, a zaczyna bardziej przejmować się inwestorami, którzy oczywiście na wieść o potencjalnie większych zyskach zareagowali entuzjastycznie. Jako gracze lubimy podchodzić do konsol czy wydawców gier romantycznie, często zapominając, że ich rolą jest przede wszystkim zarabianie pieniędzy; poczucie wspólnoty z marką jest złudne, bo koniec końców jesteśmy jedynie klientami, a nie przyjaciółmi danej marki. Ale przecież gry to emocje, więc trudno się dziwić temu dojmującemu poczuciu zdrady.

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 6c895147d4

Assassin's Creed Black Flag Resynced



Cena: 280 zł Gatunek: przygodowa, akcja Deweloper: Ubisoft Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 18

Nie byłem jedynym, który uznawał Black Flag za najlepsze Assassin's Creed ever. Niejedynym, który przyklasnął stworzeniu remake'u tej kultowej odsłony, chociaż nie jestem fanem remake'ów. Porwałem jednak za ster i zanurzyłem się w jednej z najlepszych gier pirackich z domieszką Asasyna.

Kiedy rum zaszumi w głowie, Cały świat nabiera treści, Wtedy chętnie słucha człowiek, Morskich opowieści

Black Flag już na starcie oszałamia. Tak jakby. Poza główną postacią mamy do wyboru m.in. Naoe i Yasuke z Shadows, Eivora z Valhalli, Aleksiosa i Kassandrę z Odyssey – zasadniczo wszystkie z tych odsłon serii, gdy zmieniła kierunek przy egipskim Origins. To jednak zwodnicze, gdyż stanowi tylko hub do odpalenia trailerów i poprzednich części. Jeżeli masz je wszystkie, i tak nie zmieszczą się na podstawowym dysku PS5. Bardziej zastanawiają DLC, które przenoszą do Black Flag statystyki uzbrojenia, mapę wszystkich skarbów czy skórki, a to wszystko do kupienia za realną kasę do kupienia. OK, potknięcie na wejściu na salę. Na szczęście sama sala jest już ozdobiona wyśmienicie.

Już od pierwszych minut widać oczywiste różnice. Zanim nawet zachwycimy się oprawą, Black Flag Resynced zaskakuje fabułą i questami – idącymi nieco inną drogą niż podstawka i znacznie lepiej obrazującymi przemianę protagonisty z pirata na asasyna. Asasyna – ubić syna, Templariuszy bij za uszy. Bohater na początku ma w poważaniu „odwieczny konflikt uberrangi", dopiero ta opowieść wrzuci go pomiędzy dwa bieguny starcia potężnych stron odwiecznej waśni. Dostajemy ponad sześć godzin nowej zawartości fabularnej, w tym nowego antagonistę. Podróże animusem między wybranym settingiem a rzeczywistością były zawsze kontrowersyjne, dobrze, że tym razem, przy tzw. Dark Animus, ograniczają się do zaliczenia wyzwań, bo bywają na tyle irytujące, że można tylko się cieszyć, że nie ma ich zbyt wielu, choć rezygnacja z wątku współczesnego nie każdemu się spodoba. Całość jednak prezentuje się imponująco, nawet na nasze czasy. Poza podbiciem tekstur i implementacji ray tracingu napotkane osady tętnią życiem i mieszkańcami, a cykl dnia i nocy zakłócają ulewy i sztormy. Niezwykle sugestywne: za każdym razem, gdy uda się przetrwać sztorm na otwartym morzu, któremu nierzadko towarzyszą trąby powietrzne, można odczuć ogromną satysfakcję, wkładając wysiłek w obrócenie steru, by odpowiednio ustawić się do nadchodzącej fali.



Panteon słynnych piratów jest dość liczny. Wśród nich znajduje się Czarnobrody, który w trakcie krótkiej kariery na początku XVIII w. zdążył zdobyć zatrważającą reputację. Co ucieszy, w AC Black Flag Resynced, poza sporymi zmianami w questach, jest więcej zadań związanych z tym słynnym piratem. Do tego zupełną nowością są specjalne zadania trzech nowych oficerów marynarki, których możemy przyjąć do załogi Kawki – Padre, Lucy Baldwin oraz Tobias „Deadman" Smith. Każda z tych postaci ma własny, wyjątkowy wątek fabularny, dzięki któremu możemy lepiej poznać ich skomplikowaną historię. Ich obecność odblokowuje też nowe, potężne zdolności dla okrętu.

Łajba to jest morski statek, Sztorm to wiatr, co dmucha z gestem, Cierpi kraj na niedostatek, Morskich opowieści

Jedną z unikatowych cech Black Flag były podróże na statku. W tej grze pomimo odkrycia większości mapy nigdy nie korzystałem z „fast travel". W nowej odsłonie korzystałem, chociażby z tego względu, że były bardzo rozsądnie rozmieszczone. Dodam jednak, że stosowałem je sporadycznie, bo właśnie za sterem Black Flag kwitnie, tym bardziej przy remake'u. Tutaj postawiono na to nawet bardziej, fundując masę przygód na morzu. Od polowań na większe i groźniejsze ryby i ssaki morskie (no, można też się porwać na kałamarnicę olbrzymią!), przez konwoje handlowe, porty do zdobycia, po przejęcia pirackich statków. W dużej części są one jednak niedostępne na wcześ-

eprasa.pl 6c895147d4

niejszych etapach zabawy – zważ na to! Nieraz naciąłem się na zadania, przy których mój statek nie nadawał się do jakiejkolwiek szarży. Ponownie mamy arsenał (ulepszany) umożliwiający walkę we wszystkich obszarach statku: z rufy możemy zrzucać wybuchowe beczki (detonowane wedle uznania), przed dziób możemy wystrzeliwać pociski łańcuchowe łamiące maszty, by burtami przejść do kanonady i wypruć z siebie, ile tylko fabryka dział dała. Jest tu trochę nowości, co daje więcej opcji podczas walk. Możemy oczywiście zatopić wraże okręty z miejsca albo unieszkodliwić je, by można było dokonać abordażu. Dość chaotycznego. Na wstępie można ostrzelać wroga z mniejszych dział pokładowych, by następnie na linie przeskoczyć na wrogi statek i wdać się w dość chaotyczną walkę, po której zdecydujemy o losie załogi: czy grabimy, czy przeznaczamy na naprawę własnej łajby, czy też może wyślemy, by okręt wzmocnił naszą flotę. Której, swoją drogą, wyznaczamy odrębne misje w kapitańskiej kajucie: handlowe, zwiadowcze, patrolowe czy też czysto rabunkowe, w zależności od klasy dostępnych statków i szacowanego poziomu ryzyka powodzenia zadania.

Mimo że nie w wykonaniu obsady „The Office" ze Steve'em Carellem, Black Flag Resynced prezentuje najlepszy parkour w całej serii. Bardzo precyzyjny i elastyczny, choć i tak zdarzyło mi się kilka razy polecieć przy Leap of Faith, bynajmniej nie w upragniony stos siana/liści palmowych, tylko na główkę na nieubity grunt, kończący się natychmiastowym game over. Cieszy, że checkpointy są jednak zawsze bliskie, także przy porażkach przy innych misjach. Te bowiem możemy przechodzić na więcej sposobów niż poprzednio, np. przeprowadzając kieszonkową kradzież, zamiast zabijać lokalnego oficera. Co więcej, niby mało istotny szczegół, ale jakże ważny – tym razem mamy dostępny przycisk kucnięcia (wprowadzony dopiero w AC Unity), pozwalający się schować w krzakach itp. Do tego mamy wygodny system zasłon, pomiędzy którymi możemy się przemieszczać niezauważonym, kończąc znane misje inaczej niż kiedyś. To wszystko działa na ogólne poczucie stealth, niezależnie od wyzwania. Jakkolwiek zdolni bylibyśmy w walce, przeciwnicy po podniesieniu alarmu (sznur z dzwonem, który można sabotować zawczasu) potrafią napsuć krwi. Sam system walki doczekał się nowości w postaci nowych możliwości parowań tworzących łańcuchy efektownych zabójstw, aczkolwiek nigdy nie zaszkodzi wynająć grupy kurtyzan do zasłony tudzież bandy pijaków biorących na siebie pierwsze cepy od straży. Czasami warto też obić parę pysków wręcz, by odblokować usługi lokalnej tawerny.





Opowiadając o Black Flag w kontekście Assassin's Creed, trzeba wspomnieć, że tu rozgrywka toczy się nieco innym torem. Poza żeglugą eksploracja wymyka się standardom serii. Tu nie ma imponujących metropolii z wieżami i strzelistymi budynkami. Kolonie na Morzu Karaibskim to ledwie osady, a punkt widokowy do synchronizacji, która odblokowuje dodatkowe misje na danym obszarze, to najwyżej szczyt lokalnego kościoła czy też maszt rozbitego przy nadbrzeżu wraku. Atrakcje mają zdecydowanie mniejszą skalę, ale nie brak im zalet. Wszystko jest bardziej zwarte, nie ma większego problemu z upolowaniem lokalnej zwierzyny, aczkolwiek nie jest zbyt różowo – zdarzają się forty czy też ufortyfikowane posiadłości, do których niełatwo się dostać. System rozwoju postaci opiera się z kolei na prostych mechanikach polowania i craftingu, gdzie trzeba śledzić dzikie zwierzęta na wyspach i zdobywać ich skóry, by z nabytych surowców zwiększyć poziom zdrowia czy powiększyć pojemność sakw na amunicję. Brakuje bardziej angażujących elementów RPG, ale to dobrze.

POLECAM NIEZALEŻNIE OD TEGO, CZY GRALIŚCIE W ORYGINALNĄ WERSJĘ

Pływał raz marynarz, który żywił się wyłącznie pieprzem, Sypał pieprz do konfitury, I do zupy mlecznej

Gra zawiera bugi charakterystyczne dla tytułów open world, chociaż nie ma ich zbyt wiele i nie wpływają na rozgrywkę. Jedyne, co mnie irytowało, to pop-upy na morzu. Nieraz zdarzyło się, że widzę wraże statki na mapie, ale nie są w zasięgu lunety. Przełączenie się na mapę, powrót – o! Jest cała flota! Są też tak zabawne sytuacje jak pewien asasyn komentujący Twój wygląd, że „ubierasz się jak asasyn", podczas gdy rozmowę prowadzimy w rynsztunku, w którym brakuje tylko drewnianej nogi, opaski na oku, haka zamiast ręki i papugi na ramieniu, by pomylić Cię z Long Johnem Silverem. Nie zmienia to faktu, że gier w klimatach pirackich brakuje, poza Sea of Thieves nie ma nic istotnego na rynku. I tutaj przypomina o sobie Black Flag. Niby Assassin, ale przede wszystkim kapitalna piracka przygoda!

O tym trzeba pamiętać, interesując się Black Flag. To bardziej piracka przygoda na kanwie AC niż na odwrót – w odróżnieniu do ostatnich odsłon serii, dla których setting był tylko przykrywką dla wyświechtanych standardów. Abordaże przy zachodzie słońca, wściekłe sztormy wyrywające ster z rąk, atak na fortyfikacje przy wschodzącym słońcu – to wszystko, a nawet więcej, zapewnia nowy Black Flag! Polecam niezależnie od tego, czy graliście w oryginalną wersję. To wciąż jeden z najbardziej unikatowych i najlepszych Asasynów ever! ⊗ **Kali**



PS5, XSX, PC

+ usprawnienia i zmiany w rozgrywce
− można było coś więcej, porażka z DLC i unlockami

Jeden z najlepszych AC w historii doczekał się remastera. Zapomnij o Valhalli czy Odyssey, łap za ster w Black Flag!

8+

eprasa.pl 6c895147d4



Cena: 49 zł Gatunek: strategia, survival Deweloper: 11 bit studios Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

Mimo że The Alters aspirowało do miana następcy This War of Mine, tyle że z ciekawym, futurystycznym twistem, nie zawładnęło moim serduchem. Relacje z klonami były banalne i naiwne, a gra pełna nielogiczności. Nadrabiała za to oprawą i ciekawą eksploracją, która jednak na dłuższą metę stawała się monotonna. Nowe DLC poniekąd powiela ten schemat, ale autorzy postawili bardziej na to, co zagrało, czyli odkrywanie świata, w tym przypadku bujnej i żywej Oazy, która w nieprzychylnych warunkach planety Gliese 3804 A b (serio, podobno tak się ona nazywa) nie powinna w ogóle istnieć, oraz rozbudowywanie bazy. Alterzy zeszli natomiast na dalszy plan, co mnie cieszy, bo w głównej kampanii przewracałem oczyma, ilekroć słuchałem ich wynurzeń czy roszczeń. Tu mamy tych delikwentów zaledwie czterech i znacznie mniej kłapią swoimi dziobami. Ale ulga!

Docenić też trzeba rozmiary nowej opowieści, która w zasadzie mogłaby być minisequelem, ponieważ jej zaliczenie potrafi zjeść dobrych kilkanaście godzin życia, o ile nie więcej. Oprócz nowej, fascynującej i zmieniającej się wskutek terraformacji lokacji doszły nowe zasoby, konstrukcje, laboratoria terenowe, możliwość przetwarzania materiałów, a także całkiem niezła fabuła, której zwroty akcji są znacznie bardziej zaskakujące i sensowne niż w podstawce. Wadą może natomiast być poziom trudności, który jest umowny, gdyż presji czasu zasadniczo nie ma. Ale że każdy kij ma dwa końce, dla niektórych będzie to atut, bo można spokojniej planować swoje działania, organizować łańcuchy dostaw oraz rozwijać bazę, co w dużej mierze stanowi clou rozgrywki.

Klony, jak już zaznaczyłem, są obecne, ale ich rola sprowadza się przede wszystkim do obsługi stanowisk, a nie ciągłego mendzenia i trucia nam dupy. Od nich znacznie ważniejsza jest Oaza oraz zrozumienie, czym jest i skąd się wzięła, nawet jeśli rozwikłanie tej tajemnicy okaże się niezbyt satysfakcjonujące. Mimo iż Last Variable jest swoistym miksem plusów i minusów, te pierwsze przeważają. Zawartości jest sporo, cena jest bardzo rozsądna, a zabawa koncentruje się głównie na tym, co zagrało. Pokrzywdzeni mogą się czuć tylko ci, których pasjonowały bzdety w postaci historii alterów, ich opowieści o kaczuszce czy o tym, jak fajna była nauczycielka matmy czy co to tam było, ale sądzę, że amatorzy tych cringowych dywagacji są jednak w mniejszości. Gdyby The Alters od początku rozłożyło akcenty tak jak w omawianym dodatku, znacznie wyżej ceniłbym tę produkcję. ⊗ **Ural**



PS5, XSX, PC

+ ciekawy setting, mniej alterów, większy focus na aspekty zarządzania i eksploracji
– brak wyzwania, drobne błędy

Dla mnie znacznie ciekawsza strawa niż podstawka.

7+

Cena: 45,49 zł Gatunek: strategia Deweloper: 11 bit studios Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 18

Są dodatki tak świetne, że głowa mała. Wystarczy wspomnieć o rozszerzeniach do gier z serii GTA czy Wiedźmina 3. Ale są też takie, które albo niewiele wnoszą, albo po prostu są mocno średnie. Do tej drugiej kategorii zalicza się Breach of Trust od 11 bit studios. Frostpunk 2 nie wyczyścił mną podłogi, był to dla mnie generalnie zawód. Tym bardziej liczyłem na nowe DLC: z ciekawym scenariuszem, niezależną od nas kolonią Aurorą, no i zmianą zasad gry. Teraz bowiem martwimy się nie o to, że jajca nam odpadną z zimna, tylko że zrobią się z nich sadzone. Oto bojąc się majestatycznego wulkanu, walczymy z gorącem, trzęsieniami ziemi i robimy co w naszej mocy, by nie zamienić się w drugie Pompeje. Nasi pobratymcy rzecz jasna rzucają nam co rusz kłody pod nogi, a że społeczności i frakcji jest aż pięć, to powinno dziać się wiele. Ale teoria to jedno, a przerzucenie tego do realiów praktycznych to drugie. Wojna to jakiś żart, klepanie jednostek na pałę i porównywanie ich statsów w poszczególnych starciach: produkujemy plutony i ciężkie uzbrojenie, a następnie patrzymy, czy zgromadzone przez nas cyferki wystarczą do zwycięstwa w kolejnych walkach. Brakuje w tym większej głębi, a gra pozwala nawet prowadzić wymianę handlową z Aurorą pomimo podejmowania przeciwko niej agresywnych działań. Wulkan może nie jest kompletnym kapiszonem, bo srodze burczy i prycha niczym naburmuszony Październioch, ale związane z nim zagrożenie sprowadza się głównie do wstrząsów, negatywnych efektów i uruchamiania kolejnych liczników. Żadnych wzniosłych dylematów, spektakularnego zakończenia, erupcji godnej Rona Jeremy'ego.

Z Aurorą, czyli dawną kolonią Nowego Edynburga, która uzyskała niezależność, możemy również próbować współpracować po przyjacielsku poprzez negocjacje. Także ta droga nie wywołuje jednak wypieków na twarzy. Nawet niewolnictwo, które mogłoby rozgrzać emocje do czerwoności, potraktowano po macoszemu. Nie uświadczyłem żadnych sensownych konsekwencji moralnych, a z nich przecież seria ponoć słynie.

Domyślam się, że trudno upichcić coś wspaniałego, jeśli podstawowa gra nie spotkała się z entuzjastycznym odbiorem części społeczności i co najwyżej spała w nogach jedynki. Marne to jednak usprawiedliwienie, bo wiele firm, w tym nasze rodzime CD Projekt RED, potrafiło szlifować potworka do upadłego. Weźmy za przykład Cyberpunka 2077, którego ostatecznie wypolerowano tak mocno, że dziś błyszczy niczym diament. Niestety sam Frostpunk 2, choć nie jest zły, nie jest też grą wybitną. ⊗ **Ural**



PS5, XSX, PC

+ ciekawy koncept wulkanu, niezależna kolonia, nowa historia
– słaba realizacja, nuda, brak logiki

Niewiele wnosi do świata Frostpunka. Szkoda.

5+

eprasa.pl 6c895147d4



Cena: 340 zł Gatunek: symulator lotu Deweloper: 1C Game Studios Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 12

Pierwsze wrażenie Korea: IL-2 Series robi doskonałe. Autorzy prezentują w hangarze osiem pięknie wykonanych, grywalnych samolotów produkcji rosyjskiej i amerykańskiej, które walczyły w krwawej wojnie koreańskiej. Projekt zapewnia też wzorowy system mapowania przycisków akcesoriów, co jest sprawą arcyważną w lotniczych symulatorach.



Wbrew deklaracjom studia 1C nowy IL-2 nie jest jednak zbyt przyjazny dla żółtodziobów. Co prawda zadziwiająco dobrze dobrano tutaj domyślną klawiszologię dla kontrolera Xbox czy PS5, ale niestety twórcy zapomnieli o wstępnym ustawieniu dead zones. Samolotem miota więc jak szatan, gdy tylko puścimy gałkę analogową, i trzeba poprawić to samodzielnie w ustawieniach. Z kolei samouczki prawie niczego nie tłumaczą. Gra nakazuje wystartować MiG-15bis, ale nie wyjaśnia, jak jechać prosto na rozbiegu (bez odpowiedniego użycia hamulca samolot stale skręca w lewo). Studio 1C nie informuje też, jak prawidłowo korzystać z bomb i rakiet lub z jakiej odległości otwierać ogień, by kule miały szansę cokolwiek uszkodzić. Początkujący w gatunku lotniczych symulatorów mają zatem pod górkę.

SAMOLOTEM MIOTA WIĘC JAK SZATAN, GDY TYLKO PUŚCIMY GAŁKĘ ANALOGOWĄ

Wybitna fizyka

Co z doświadczonymi wyjadaczami lotniczego gatunku? Tutaj cieszy przede wszystkim świetna obsługa akcesoriów z Force Feedback i rzadko spotykany realizm lotniczej fizyki. Doskonale odwzorowano w Korei: IL-2 Series nie tylko korkociągi po przeciągnięciach, ale też chociażby niebezpieczne zjawisko Mach tuck. Ekstremalnie gwałtowne manewry przy dużych prędkościach są – zgodnie z rzeczywistością – zagrożone urwaniem skrzydeł myśliwca, a wibracje kokpitu przy zbliżaniu się do granic bezpieczeństwa dodatkowo potęgują immersję. To jest po prostu najwyższy poziom realizmu powietrznego, szczególnie odczuwalny w doskonale wykonanych MiG-15bis i F-86A Sabre.

Imponujący jest też system destrukcji. Eksplodujące rakiety i bomby tworzą w ziemi leje, rażąc odłamkami znajdujące się w pobliżu pojazdy. Pociski wystrzeliwane z działek uszkadzają natomiast tylko punkty, w które rzeczywiście trafiają, dzięki czemu można np. odstrzelić adwersarzowi sam statecznik lub samemu próbować wrócić do bazy z uszkodzonym silnikiem, podwoziem czy układem paliwowym.

Harce w kokpicie

W Korei: IL-2 Series nie ma „klikalnych" kokpitów jak w MSFS 2024, które można by obsługiwać myszką. Nie uważam tego jednak za wadę w grze, która oferuje tak intensywną, bitewną akcję. W trybie singleplayer dostajemy zaraz po starcie możliwość skorzystania z opcji „fast travel", dzięki czemu możemy pominąć fazę wznoszenia i lotu do celu. I właśnie to jest w Korei piękne. Gra zapewnia błyskawiczny dostęp do bitewnych emocji na ogromnej mapie, ale z zachowaniem pełnego realizmu, bez arcade'owej tandety (choć jeśli ktoś ma taką fantazję, może włączyć np. nieskończoną amunicję czy paliwo).

Pod względem graficznym tytuł wypada dobrze, chociaż ponarzekam trochę na LOD terenu. Gdy znajdujemy się na dużym pułapie, w oczy kłują rozmazane tekstury ziemi i wypadałoby to poprawić, szczególnie że na niższych wysokościach Korea: IL-2 Series oferuje imponującą jakość terenu, kojarzącą się z MSFS 2020. To wszystko przy zaskakująco dobrej wydajności na komputerze w rozsądnej cenie. Mój sprzęt z RTX 5060 Ti 16 GB, Ryzen 7700X i 32 GB nie ma problemów z utrzymaniem 60 FPS-ów w 4K (z DLSS Performance). Jedynie w misji z kolosalną formacją bombowców B29 framerate nurkuje w nowym IL-2 w okolice 40 klatek.

Lotnicze gamonie

Największych poprawek wymaga obecnie sztuczna inteligencja oponentów. Tak jak w poprzednich odsłonach serii IL-2 wrogie maszyny reagują zbyt przewidywalnie, prawie zawsze wybierając walkę kołową (ze skrętem w lewo), nie wykorzystując mądrze przewagi wysokości i prędkości. Wypadałoby też poprawić komunikaty radiowe, które brzmią bardzo syntetycznie.

Piętą achillesową Korei: IL-2 Series jest obecnie bardzo mała ilość zawartości. W singlu gra oferuje tylko dwa oskryptowane zadania, rudymentarny edytor misji i kilka wyzwań treningowych. Autorzy obiecali, że w sierpniu dodadzą do tego dynamiczny tryb kariery, w którym będziemy zarządzać zasobami własnej eskadry, biorąc udział w automatycznie generowanych zadaniach. Cóż, poczekamy, zobaczymy.

Na tym etapie grę warto kupić dla dobrze działającego trybu multiplayer, ośmiu wybornie zrealizowanych samolotów i znakomitej fizyki lotu. Zabawa singleplayer wymaga natomiast pilnych poprawek SI oraz wzbogacenia liczby oskryptowanych misji. ⊗ Zax



PC

➕ realizm, multiplayer, grafika, interfejs, mapowanie przycisków, FFB
➖ mało zawartości w singlu, komunikaty audio, SI oponentów, słabe tutoriale

Solidna baza pod mocny symulator. Trzeba tylko poprawić SI i wzbogacić singla.

7

eprasa.pl 6c895147d4



Cena: 129 zł Gatunek: przygodowa, horror Deweloper: ACE Team Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 18

Gry wideo lubią się z mitologią Cthulhu nie od dziś. Właściwie to do tego stopnia, że deweloperom powoli kończy się pole manewru w kwestii jakiejkolwiek gatunkowej unikatowości tytułów na tej kanwie. Stąd chilijskie studio ACE Team wraz z The Mound: Omen of Cthulhu podejmuje próbę przekucia psychodelicznego horroru lovecraftowskiego w formę kooperacyjnego looter shootera, choć ze względu na siedemnastowieczną otoczkę siłą rzeczy więcej tutaj szpady niż muszkietu. Po kolei jednak.

Do spółki z trzema innymi graczami albo na upartego w pojedynkę, jedynie w towarzystwie bota sterowanego przez konsolę, wcielisz się w konkwistadorów plądrujących tereny nowego świata w poszukiwaniu skarbów. Klimat ekspedycji jest, jak należy – zarośla są gęste i w kontakcie z postacią stawiają opór, do przedzierania się przez dżunglę przyda się więc maczeta lub inna broń sieczna. Przyda się ona zresztą także do walki z opętanymi ludźmi i całym szeregiem innych koszmarów z piekła rodem, choć jeszcze skuteczniejsze okazuje się zachowanie ostrożności i ciszy. Za grupą ciągnie się powóz, na którym można składować splądrowane dobra, powracając na zacumowany statek dopiero po osiągnięciu zakładanego celu. Albo nogami do przodu, jeśli nie pójdzie Wam najlepiej. I tak w kółko, coraz dalej w głąb dżungli oraz szaleństwa ogarniającego zmysły bohaterów. Raz wszak może się okazać, że zamiast czwórki nagle będzie Was piątka, innym razem kompan, z którym wyruszyłeś na eksplorację nowej ścieżki, niespodziewanie rozpłynie się w powietrzu. Dynamicznie działający system płata w tej kwestii figle i potrafi w jednej chwili pozbawić wrażenia kontroli nad sytuacją.



Zgoda, brzmi to całkiem pociągająco, niestety jednak całe doświadczenie w praktyce boleśnie rozbija się o ścianę budżetowości. Kierowanie bohaterem jest nieprecyzyjne, charakteryzuje się sporym opóźnieniem i problemami z detekcją kolizji. Kiepsko wypadają również ślamazarny system walki, fatalnie wyważony, miejscami diaboliczny wręcz poziom trudności oraz obłożenie kontrolera pozwalające na przypadkowe wypuszczenie z rąk dzierżonej broni. Działa to wszystko przy tym bardzo przeciętnie, dławiąc się okrutnie przy nieszczególnie przecież imponującej jakości oprawy. Gra się więc w to siermiężnie, ciężko, po prostu źle. Zwłaszcza w przypadku kooperacji z botem. Boli zmarnowany potencjał ciekawych założeń, ale to jeszcze nie powód, byś czuł się winny z powodu odpuszczenia sobie tej wątpliwej przyjemności. ⊗ **Komodo**



PS5, XSX, PC

+ atmosfera survivalu, fajne motywy straszące
– drakoński poziom trudności, bugi, generalne niedopracowanie

Świetny potencjał na kooperacyjny horror, zmarnowany przez brak umiejętności i środków.

5



Cena: 36 zł Gatunek: strzelanina, roguelike Deweloper: SIDRALGAMES Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 7

Indyki pozwalają sprawdzić autorom swoje pomysły niskim kosztem. Czasami to owocuje hitami, na których punkcie gracze oszaleją, po czym dostajemy masę „inspiracji", a czasami coś, co może i ma potencjał, jednak po prostu nie sprawdza się, jak powinno. Hyperwired to połączenie strzelanki ze swoistą grą logiczno-zręcznościową w sosie rogalowym. W praktyce latamy, łączymy się kabelkiem z bateriami i ładujemy je w specjalnych portach, aby odblokować wyjście. Przeszkadzają nam w tym wrogie statki, lasery itp. Idea, aby ładować cztery baterie na każdym, generowanym losowo poziomie, jest początkowo intrygująca, daje dodatkową warstwę rozgrywki i planowania. Niestety samo strzelanie nie jest zbyt dobre, precyzyjne czy po prostu dające frajdę. To raczej dodatek do latania, szukania baterii oraz przetrwania. Gdy mamy wszystkie ładunki, szukamy głównej baterii, przytrzymujemy przycisk i jeszcze raz to samo. Nasz pojazd ma strzelanie, bombę, tarczę oraz kilka innych elementów tymczasowych po zebraniu ulepszaczy. Jest jeszcze kilka innych mechanik, ale nie odczułem, aby były warte zachodu.

Jednak sama rozgrywka jest bardziej irytująca niż satysfakcjonująca. Wiele etapów kończy się i tyle, zaliczamy, zaliczamy, giniemy, powtarzamy i tak cały czas. Mechanika uwiązania podczas ładowania baterii ma sens, ale często jest problemem przy manewrowaniu, gdy mamy chmarę wrogów, albo jest ono tak umiejscowione, że laser do nas ciągle strzela i jesteśmy zmuszeni latać wokoło. Gdyby poziomy były ręcznie zrobione i miały stopniowy wzrost poziomu trudności, to może miałoby to sens. Jako że to rogalik, w dodatku z generatorem poziomów, możemy trafić na sekwencje, gdzie wiele się zdziałać nie da lub po prostu przelecimy przez całość, nie oddając nawet jednego strzału. Samo sterowanie, jak i mechanika wymagają zaliczenia samouczka, gdyż nie są oczywiste, co nie ułatwia rozgrywki. Niby jest tutaj nieskończona masa zabawy, tylko problemem jest to, że nie ma tu tak naprawdę zabawy. Przez wiele etapów starałem się odnaleźć coś, co sprawiłoby, że chcę grać dalej, ale nie znalazłem. Żadnej satysfakcji czy prawdziwego wyzwania, tylko nieregularność generatora. W połączeniu z oszczędnym i czytelnym pixel artem oraz dość pływającym poruszaniem się stateczka jedyne, co zapamiętałem, to muzykę. Nic wyjątkowego, takie generyczne plumkanie, ale po kilku minutach jest całkiem przyjemne. Nawet niska cena nie sprawia, że poleciłbym zakup tej gry. Szczególnie że jest demo, które moim zdaniem w zupełności wystarczy jako kontakt z Hyperwired. ⊗ **Konsolite**



PS5, XSX, PC

+ muzyka, pomysł, wyzwania
– mechanika, kolizje, proceduralność

Ciekawy pomysł, który średnio się sprawdza.

5

eprasa.pl 6c895147d4



Cena: 134 zł/259 zł Gatunek: RPG Deweloper: Cygames, Inc. Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 12

Granblue Fantasy: Relink był znakomitym jRPG-iem nastawionym na akcję, ze świetną oprawą wizualną, której nadal wiele gier może pozazdrościć. System walki był zbliżony do serii Tales oraz tego, co Square starało się zrobić w remake'u Fajnala. Fabuła, mimo iż nienajwyższych lotów, od razu wrzucała nas w wir wydarzeń, bez typowego „po X godzinach się rozkręca", co było miłą odmianą, choć nawał informacji nie pomagał w poznaniu świata. Mimo to głównymi ideami Granblue były walka oraz farmowanie. Wątek fabularny był w zasadzie niezbędnym samouczkiem, aby przyswoić sobie system, poznać postacie, odblokować wszystkie opcje, żeby w pełni rozwinąć ekipę oraz przygotować się na potyczki z prawdziwymi bossami. Miało to swój urok, choć nie było dla każdego. Ci, którzy chcieli po prostu zaliczyć fabułę, mieli umiarkowane wyzwanie, natomiast ci, którzy chcieli „wyczyścić" to,

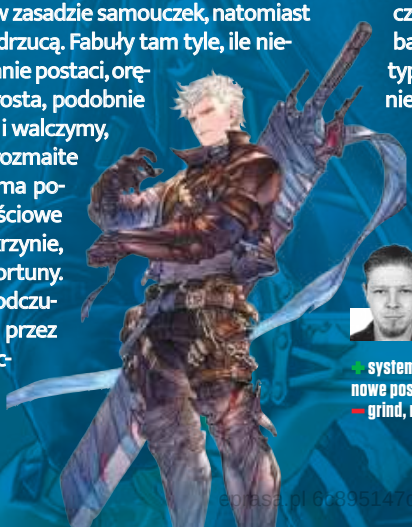


FANTASTYCZNA ZABAWA DLA FANÓW GRANBLUE FANTASY

co oferowała gra, mieli sporo godzin zabawy oraz liczenia, że bogowie losowości będą łaskawi. Dodatek Endless Ragnarok zaczyna się po ostatecznej bitwie w podstawce i po odnalezieniu NPC-a w mieście. Wkraczamy do tajemniczego portalu, gdzie czeka na nas kontynuacja historii z obowiązkowym, jeszcze bardziej pierwotnym złem oraz kolejne godziny farmowania i ulepszania statystyk, abyśmy mogli pokonać kolejne zastępy bossów.

Pętla potyczek

Endless Ragnarok zajmie od kilku do kilkudziesięciu godzin, jednak zależy to od tego, jak będziemy grać. Nowy wymiar The Conflux składa się z trzech faz, z czego pierwsza to w zasadzie samouczek, natomiast pozostałe albo Was wciągną, albo odrzucą. Fabuły tam tyle, ile niezbędne, 99% to walka, walka, ulepszanie postaci, oręża oraz walka. Idea jest banalnie prosta, podobnie jak w rogalikach wybieramy portale i walczymy, wykonujemy zadania i dostajemy rozmaite przedmioty. Niektóre portale to sama potyczka, ale są także pościgi, zręcznościowe oraz skarbce, gdzie czekają na nas skrzynie, i jeszcze możemy zakręcić kołem fortuny. Rozgrywka jest powtarzalna, ale nie odczuwa się jej tak bardzo, przynajmniej przez pierwsze godziny. Im dalej, tym mocniej to czuć, szczególnie gdy zbieramy walutę na kolejne ulepszenia.



Głównie rozwijamy postacie, aby stawić czoło kolejnym wyzwaniom. Szkopuł polega na tym, że to jest typowa „końcówka gry", czyli mimo iż mamy zalążki fabuły, to raczej będziemy się skupiać na farmowaniu. Im dalej, tym trudniej i za to Granblue się kocha albo nienawidzi. Nie każdego będzie bawić powtarzanie potyczek i wyzwań, aby zebrać odpowiednią ilość tego, co potrzeba, by mieć „+1" do ataku ekstra.

Nowe waifu

Mnie to kręci, szczególnie że doszło sześć nowych postaci do zwerbowania. Wojowniczka Beatrix ma ciekawy styl łączenia ataków i wsparcia, kotowaty Eustace to postać zasięgowa, ale bardzo mobilna, co jest ciekawą odmianą. Fraux preferuje walkę w kontakcie za pomocą pięści i kopniaków. Fediel teleportuje się, skracając dystans oraz unikając ataków wrogów. Jeden z bossów, czyli Gallanza, to po prostu powolny, ale cholernie potężny czołg, który wali mało, ale mocno. Jego przeciwieństwem jest Maglielle, która ciska taką ilością magicznych ataków i tak często przywołuje broń, że czasami nie wiadomo, kiedy zaczyna, a kiedy kończy. Warto pamiętać, że mamy jeszcze przeszło 20 postaci z podstawki, więc jest w czym wybierać. Do tego warto wspomnieć o całej masie drobnych, ale uprzyjemniających zabawę zmian. Losowość przedmiotów już nie jest tak bolesna jak wcześniej, możemy omijać większość animacji, oraz co najważniejsze – dodano crossplay, dzięki czemu możemy teraz grać z fanami gry, niezależnie od platformy. Dodano też Summony, które pustoszą zasoby energii wrogów oraz wprowadzają kolejną warstwę strategiczną podczas potyczek.

Więcej tego samego

Dodatek Endless Ragnarok to fantastyczna zabawa dla fanów Granblue Fantasy, który jest nastawiony na to, co ludzi bawiło najbardziej, czyli walczenie z coraz poważniejszymi wrogami godziny po zobaczeniu zakończenia historii. Kwestia, czy jesteście fanami tego typu rozgrywki, czy preferujecie historię nad mechaniki i rozwijanie postaci do granic absurdu. Sam fakt, że dodatek jest dostępny dopiero po zobaczeniu zakończenia, sprawia, że ci, którzy nie grali, mogą teraz w niższej cenie mieć dziesiątki, jeśli nie setki godzin zabawy. Pytanie, czy system Wam podejdzie, co pozwoli sprawdzić demko. ⊗ **Konsolito**



PS5, XSX, SWITCH 2, PC

\+ system, nowe wyzwania, nowe postacie, crossplay
\- grind, roguelike

Świetny dodatek i poprawki, szczególnie dla fanów farmowania.

7+

egmasa.pl 6089147d4



Cena: 89,99 zł Gatunek: strzelanina Deweloper: id Software Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 18

Dark Ages w porównaniu z fenomenalnym Eternalem było pod pewnymi względami krokiem wstecz. Mechanika parowania ataków za pomocą tarczy oraz uziemiony styl walki wymuszały inne podejście. Byliśmy czołgiem, który powoli, ale skutecznie eksterminował wrogów, a stanie w miejscu było nagradzane, natomiast mobilność karcona. Miało to swój urok i po kilku godzinach wsiąkało się w ten nowy rytm mordowania demonów.

Revelations w pierwszych chwilach sugeruje, że dostaniemy więcej tego samego, by szybko pokazać, że nie mamy pojęcia, co nas czeka. Po prologu DOOM Slayer traci swoją tarczę, której miejsce zastępuje łańcuchowa włócznia, która zupełnie zmienia styl rozgrywki. Dzięki niej jesteśmy o wiele mobilniejsi. Można nią rzucić we wroga oraz pewne elementy i się przyciągnąć, skracając dystans w ułamku sekundy. Odpowiednio wyczekane machnięcie nią sparuje oraz odbije zielone pociski lecące w naszym kierunku. Jakby tego było mało, dostajemy jeszcze podwójny dash w powietrzu, który sprawia, że nie jesteśmy już powolnym czołgiem, tylko dosłownie siłą nie do powstrzymania, która nie napotyka obiektów nie do poruszenia. Walka nią wymaga więcej finezji oraz przemyślenia.



Włócznia w dłoń

Pierwszy rozdział brutalnie nauczy nas, jak z niej korzystać. Tarcza dawała nam prawie nieśmiertelność, natomiast włócznia to definicja ryzyka i nagrody. Jednak to nie tak, że dostajemy nową zabawkę i tyle, tarcza szybko powraca do naszego arsenału, choć osłabiona. W praktyce więc możemy grać po staremu, ale zaznajomienie się z włócznią jest wymagane. W wielu sytuacjach jest potrzebna – zarówno w zagadkach w lokacjach, jak i w trakcie walki. Rytm rzeźni jest w Revelations zbliżony do tego z Eternala, bez potrzeby stosowania konkretnej broni na określonych przeciwnikach. Tu mamy mobilność, szybkość i chaos Eternala z resztą mechanik Dark Ages. Zdobywanie odpowiedniej waluty pozwala rozbudować włócznie za sprawą modyfikatorów, które umożliwiają w pełni spersonalizowane podejście do potyczek. Jedynymi minusami tego rozwiązania są czas potrzebny na rozwinięcie wszystkich możliwości oraz powroty w celu szukania waluty i znajdziek. Podobnie jest z pewnymi wrotami, które możemy otworzyć dopiero po ukończeniu gry. Jako że nie ma tutaj standardowych poziomów, tylko główna lokacja, z której dostajemy się do kolejnych segmentów czyśćca, początkowo mamy masę przedmiotów czekających na nasz postęp.

WALKA JEST DYNAMICZNA I WYMAGA WIĘKSZEJ FINEZJI

Rewizja

Praktycznie każdy aspekt Dark Ages, który nie był zbyt dobrze przyjęty, w Revelations został poprawiony. Walka jest dynamiczna i wymaga większej finezji, zagadki są o wiele ciekawiej skonstruowane, muzyka – mimo iż nadal nie umywa się do twórczości Gordona – jest wystarczająco mięsista i znakomicie tworzy tło dla rzeźni. Pod względem fabuły fani będą zadowoleni z tego, w jakim kierunku wszystko idzie oraz jak się kończy. Do tego mamy mnóstwo smaczków jak etapy inspirowane oryginalnymi poziomami z pierwszych DOOM-ów, a nawet swoisty przykład, jak mógł wyglądać skasowany DOOM 2016. Jest tego masa, a co ważniejsze, tempo oraz podział rozgrywki i opowieści jest w Revelations o wiele lepiej wyważony. Do tego ukończenie dodatku nie oznacza końca zabawy. Po zobaczeniu napisów czeka na nas jeszcze dużo dodatkowej zawartości, wyzwania, zablokowane wcześniej bramy oraz kilka innych niespodzianek. Za tę cenę dostajemy coś, czego nie oferują niektóre pełne gry. Kampania zapewnia kilka dobrych godzin grania w zależności od tego, czy będziemy szukać znajdziek, czy atakować kolejne lokacje bez opamiętania. Do tego jeszcze dostajemy Rozrywarium w wersji 3.0, które dostarczy dodatkowych kilka(naście) godzin rozrywki. Nowi przeciwnicy, w szczególności Archfiend, będą stanowić spore wyzwanie, natomiast bossowie to kwintesencja tego, czego powinno się oczekiwać od testu umiejętności.

Revelations to w zasadzie kulminacja tego, co id Software zrobiło przez ostatnią dekadę. To znakomite zwieńczenie, które da fanom więcej, niż oczekują i jeszcze trochę. Liczba smaczków i nawiązań jest tu ogromna. Natomiast ci, którzy po prostu chcą dobrej rzeźni na ekranie i satysfakcji z wypruwania flaków oraz masakrowania demonów przy akompaniamencie gitarowych riffów, się nie zawiodą. System wymaga nauki od nowa, co i jak działa, a gdy już wpadniemy w rytm, to czysta poezja. Porażka motywuje, a nie irytuje, natomiast satysfakcja z pokonania wielu wyzwań jest niesamowita. Po prostu po raz kolejny „Rip and tear, until it is done...” ⊗ Konsolito



PS5, XSX, PC

+ kampania, akcja, smaczki dla fanów, rozpierducha
– brak New Game+

Znakomite połączenie Dark Ages i Eternala oraz fantastyczne zwieńczenie trylogii.

9–

WUTHERING WAVES

Cena: za darmo Gatunek: RPG akcji Deweloper: Kuro Games Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 12

Studio Kuro zasuwa od dwóch lat jak torpeda. Wuthering Waves zwyciężyło na The Game Awards 2025 w arcyważnej kategorii głosów graczy, a następnie, dzięki współpracy z CD Projektem, w grze pojawiły się postacie i motywy z anime „Cyberpunk: Edgerunners". Finalnie to RPG akcji trafiło też na konsole Xbox. A ja zostałem z dylematem, jak to teraz wszystko ocenić.

Czasami aż trudno uwierzyć, że Wuthering Waves jest darmowym tytułem. Na pecetach Kuro oferuje bowiem najładniejszą grafikę w dziejach gier ze stylistyką anime – to poziom tuzów AAA. I tutaj niemiła siurpryza: po sprawdzeniu dopiero co wydanej wersji xboksowej złapałem się za głowę. Ten wielki, otwarty świat, łączący motywy sci-fi z fantasy, po prostu słabo wygląda na XSX. Mam wrażenie, że gorzej niż w wydanej na początku ubiegłego roku edycji PS5. Kuro najwyraźniej żywcem przeniosło na Series X parametry ze słabszego Series S. W związku z tym na ekranie oglądamy rozmazane tekstury, brzydką roślinność, strasznie ubogie cieniowanie i prymitywny LOD, z masą pop-inu. Na domiar złego projekt



NA SOLARIS-3 MOŻNA SIĘ POCZUĆ JAK W „SEKSMISJI" MACHULSKIEGO

już w pierwszym regionie ma problemy z utrzymaniem 60 FPS-ów, a w skomplikowanym wizualnie obszarze Lahai-Roi animacja regularnie nurkuje w okolice 30 klatek, serwując „na deser" sporadyczne zawieszanie software'u.

Iron Man na Solaris

Niechlujne wykonanie konsolowych portów boli tym bardziej, że WuWa to kawał mocnego RPG-a akcji. Chiński szpil wyprzedził już w jakości rozgrywki i fabuły nie tylko swoich darmowych rywali, ale nawet większość klasycznych przedstawicieli gatunku jRPG. Ten projekt live-service, skoncentrowany na zabawie singleplayer (opcja kooperacji to tylko ciekawostka), przyciąga do siebie nie tylko graficznym pięknem na PC, ale również niezrównaną swobodą eksploracji. Można tutaj nie tylko biegać po stromych urwiskach czy ścianach, ale też latać w przestworzach niczym Iron Man. W Lahai-Roi śmigamy natomiast motocyklem, który jest skoczny jak redemptorysta otrzymujący Maybacha od bezdomnego.

Gdy już przestaniemy pędzić na złamanie karku, możemy przystąpić do batalii z przyjemną mechaniką, która usprawnia schemat znany z Genshin Impact. WuWa wzbogaca ten model walki o możliwość odparcia wybranych ataków, a także o sensownie zrealizowane i skuteczne uniki. W recenzowanej produkcji fascynuje też motyw quasi-Pokémonów, czyli system absorbowania pokonanych wrogów (nawet bossów!), których jest już w WuWa do zebrania ponad 700. Takich skaptowanych adwersarzy można później przyzywać na pole walki i wspomagać się ich statystykami niczym tradycyjnym rynsztunkiem RPG.

Kopernik była Chinką!

Duże wrażenie robi też dramatyczna fabuła, okraszona niezłą muzyką z piosenkami jak z „Macrossa" i przyzwoitym angielskim dubbingiem. Zamiast celować w humor, scenarzyści WuWa koncentrują się na dramatach mieszkańców planety Solaris-3, walczących z kosmicznym kryzysem. Nie brakuje tutaj śmierci, tragedii i autentycznie wzruszających historii, a perełką tego scenariusza są dzieje Phrolovy, skomplikowanej antagonistki, noszącej w swoim sercu bolesną zadrę.

Fabuła wypadłaby pewnie jeszcze lepiej, gdyby w grze występowało więcej mężczyzn. Obecnie na Solaris-3 można się poczuć jak w „Seksmisji" Machulskiego, bo wszystkim rządzą kobiety, a nieliczni grywalni panowie snują się w tle. Cóż, to chyba pokłosie systemu monetyzacji gacha. Dobrze odżywione zawodniczki, takie jak potężna Cantarella, sprzedają się ponoć znacznie lepiej od chłopów. Tutaj jednak ważna uwaga – nawet dysponując podstawowym, darmowym zestawem postaci, można w WuWa rozwalić każdego bossa związanego z głównymi i pobocznymi misjami. Gracze bawiący się za darmo nie są więc odcinani od fabularnej zawartości i nie zderzają się ze ścianą perfidnie wyżyłowanego poziomu trudności.

Wisienką na tym fabularnym torcie jest misja związana z anime „Cyberpunk: Edgerunners". Jakimś cudem Kuro udało się spleść w sensowny sposób brutalne i surowe uniwersum Cyberpunka z typową dla siebie emocjonalną wrażliwością świata Solaris-3. Dostaliśmy opowieść tak dobrą, tak naładowaną emocjami, które wzbudził smutny finał animowanego serialu CD Projektu, że całość mogłaby uchodzić za nowy odcinek „Edgerunnersów". Wykonanie grywalnych bohaterek, Lucy i Rebeki, to przy tym wizualny majstersztyk. Szczególnie w walkach ruchy postaci z Cyberpunka wyglądają fenomenalnie płynnie – jakbyśmy faktycznie oglądali kolejny epizod anime narysowany przez Studio Trigger. ⊗ Zax



PS5, XSX, PC

➕ fabuła, system walki, rozmach świata, collab z Cyberpunkiem 2077
➖ grafika i optymalizacja konsolowa, zagracony interfejs, monetyzacja gacha

8+/10 dla wersji PC i tylko 7/10 na XSX i PS5. Kuro wciąż nie ogarnia konsolowej specyfiki.

8+

eprasa.pl 6c895147d4



Cena: 89 zł Gatunek: survival horro Deweloper: Tainted Pact Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 18

W latach 1999/2000 napisałbym, że mam dość „klonów Residenta" – przemysł gonił za ewolucją. Ćwierć wieku później mój apetyt na tytuły inspirowane trylogią Resident Evil tylko rośnie. W dobie popularyzacji wszystkiego, co nawiązuje do retro, przykłady gier bazujących na starych, sprawdzonych mechanikach tylko się mnożą. Nie wszystkie są udane. Flesh Made Fear jest dziełem solisty, Michaela Cosio, przynajmniej tak wynika z informacji na stronie dewelopera. Rzeczywistość często wygląda inaczej. Niezależnie od prawdy Flesh Made Fear pachnie fanowskim podejściem do tematu. Dwójka grywalnych postaci? Check. Szalony naukowiec? Check. Nieumarłe monstra? Check. Oddział specjalny? Check. Wszystko się zgadza, to tytuł złożony w hołdzie Resident Evil.

Victor Ripper, dawniej naukowiec na usługach CIA, współcześnie obłąkany badacz prowadzący okrutne eksperymenty zaszył się gdzieś w opuszczonym mieście. Wkrótce cała okolica staje się śmiertelnie niebezpieczna, więc władze postanawiają zaprowadzić porządek. W tym celu wysyłają pluton interwencyjny, R.I.P. (Reaper Intervention Platoon). Jako Jack lub Natalie rozpoczynamy śledztwo. Sprawy komplikują się, gdy z głębi okolicznych lasów wyłaniają się potworności, dzieło szalonego naukowca, które wymknęły się spod kontroli. Akcja koncentruje się w mieście Rotwood w 1992 r. Poza prologiem dialogów tutaj jak na lekarstwo, a jeśli już są, to trzymają kiczowaty poziom oryginalnego Residenta. Trochę tu i „Piątku trzynastego", i „Evil Dead". Co się zaś tyczy rozgrywki, jest wszystko, co musi być. Kamera czasem bywa statyczna, czasem podąża za ruchem postaci, mamy też interfejs o ograniczonej zasobności. Jack jest odporniejszy na obrażenia, za to Natalie, choć słabsza, ma więcej miejsca na przedmioty. W zależności od wyboru częściowo różnią się odwiedzane lokacje, więc gra niejako próbuje zachęcić do jej ponownego ukończenia. Sama opowieść pozostaje jednak niezmienna. Głównym zagrożeniem w świecie Flesh Made Fear są zombie, powolne, atakujące częściej pojedynczo niż jako horda. W kilku sytuacjach gra miała kłopoty z poprawną detekcją kolizji. Wplecione zostały nietrudne łamigłówki, w większości oparte na dopasowaniu kształtów przedmiotów i odczytywaniu wskazówek zawartych we fragmentach poematów. Wizualnie gra trzyma fason retro, postacie nie poruszają ustami w trakcie rozmów, tekstury są niskiej jakości, a muzyka przygrywa w wybranych fragmentach. Flesh Made Fear to jedna z najtańszych wycieczek w złotą przeszłość gatunku. Polecam. ⊗ **Graba**



PS5, PC

+ klimat, sterowanie, echa ery PSX
– kopiowanie 1:1 wszystkiego, co już kiedyś było, brak polskiej wersji językowej, spartolone hitboksy

Solidna i ostrożna inspiracja dziedzictwem Resident Evil.

7



Cena: 69 zł Gatunek: strzelanina, akcja Deweloper: CIRCLEfromDOT Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 7

Wiele osób nie pojmuje, dlaczego nigdy nie powstało Hotline Miami 3. Dla Dennaton Games to zamknięty rozdział, ale inne studia wykorzystują ten fakt do tworzenia mniej lub bardziej udanych klonów. Najnowszy twór od CIRCLEfromDOT inspiruje się zwierzęcymi maskami, ba! – ekipa poszła o krok dalej i osadziła antropomorficzne postacie w komiksowym, przeżartym korupcją świecie. Fabuła jest nudna i szkoda na nią strzępić ryja, ale w takie tytuły nie gra się dla opowieści.

Jeśli graliście w Hotline Miami, to z Kusan: City of Wolves poczujecie się jak w domu. Czekają na Was liniowe etapy wypełnione po brzegi skrupulatnie rozmieszczonymi wrogami, a dzieło wymaga od graczy ciągłego planowania i strategii w locie. W rękach wymiatacza poziomy można zaliczyć w kilkanaście sekund, nabijając licznik combo krwawym tańcem, ale dla nowicjuszy będzie to jednak surowa lekcja cierpliwości. Główny bohater ginie bowiem od jednego trafienia. To brutalny, ale genialny w swojej prostocie zabieg, który buduje ponury realizm. Etapów jest niby tylko 16, ale wierzcie mi – ich zaliczenie może zająć wiele godzin okupionych seryjnymi zgonami, gdzie za każdym razem mówicie sobie „jeszcze tylko raz i koniec", a potem kończycie zabawę nad ranem, zwłaszcza że nie przeszkadzają restarty, które odbywają się bez loadingów. Denerwuje za to ograniczone pole widzenia bez możliwości scrollowania. Spędzony czas umila muzyka serwująca zapętlone, jazzowe kawałki. Mimo że wyraźnie ustępują one genialnemu soundtrackowi z Hotline Miami, to mają swój niepowtarzalny, melancholijny klimat.

Główną różnicą dzielącą Kusan od HM jest obecność sklepiku między levelami. Za zgromadzone środki możemy kupić liczne skille (np. odbijanie pocisków, kumulowany atak z piąchy czy nóż powracający jak bumerang) oraz bronie. Niestety są ich ledwie cztery rodzaje (pistolet, strzelba, kusza i rewolwer) i możemy dzierżyć tylko jedną. Co więcej, dopałki i giwery układamy w formie tetrisowych klocków (znany patent chociażby z Ghostrunnera), więc nie da się mieć na sobie wszystkiego i trzeba kombinować. Najbardziej rozczarowuje, że nie da się podnosić uzbrojenia wroga, a ten element w HM błyszczał, gdy dawaliśmy typowi w mordę, a ten upuszczał swój kij baseballowy, którym go potem okładaliśmy i rzucaliśmy w atakującego sąsiada. Twórcy próbują urozmaicić zabawę w inny sposób, a to serwując np. poziomy na ulicy w godzinach szczytu, a to pojedynki z bossem, gdzie trzeba się nauczyć jego zachowań na pamięć. To jednak za mało na hicior, ale jest całkiem nieźle. ⊗ **Majk**



PS5, XSX, SWITCH, PC

+ syndrom jeszcze tylko jednej partyjki, sklepik z dopałkami
– ograniczone pole widzenia, mało broni i brak opcji podnoszenia

Niezły klon Hotline Miami.

7

eprasa.pl 6c895147d4



Cena: 42 zł Gatunek: platformowa Deweloper: Fabraz Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 7

Scena niezależna rządzi się własnymi prawami, do których trudno przywyknąć (przywyknąć z powrotem?) w czasach ośmioletniej produkcji każdego następnego uberprzeboju. Dlatego zanim konsolowcy doczekają się konsolowego portu Demon Tides, studio Fabraz wydaje DRUGIEGO trójwymiarowego platformera w tym samym roku. Tym razem ze wsparciem Atari, podpiętego pod znaną markę, dostępnego od razu na wszystkich platformach. I tak, dużo bardziej ciekawi mnie sensowność autokanibalizmu niż fakt, że Bubsy wraca. Niepierwszy raz w ostatniej dekadzie wraca przecież. Z wcieleniem trójwymiarowym nie ryzykował nikt od 30 lat i wiadomej „antylegendy" z PlayStation (odsyłam do naszego niedawnego wydawnictwa specjalnego, bo wystuprocentowałem Bubsy 3D!), ale Atari podjęło bardzo dobrą decyzję, by rzekomą kontynuację „najgorszej gry wszech czasów" (istnieją gorsze, nawet



w tym samym gatunku) zlecić mniejszemu, szalenie zaprawionemu w bojach studiu. Choćby po to, by większość tekstów krytycznych dało się skrócić do „czyli można z Bubsy zrobić dobrą grę". Można, tylko trzeba zatrudniać dobrych deweloperów. Na tym polega wydawnicza odpowiedzialność.

DLA KONSOLOWCA BUBSY 4D BĘDZIE WSZECHSTRONNYM ZASKOCZENIEM

Co mogłoby pójść źle?

Bubsy 4D w pewnym sensie było skazane na „jakieś" powodzenie. Wiedzieliśmy o tym od pierwszej zapowiedzi, gdy stało się raczej oczywiste, że zbudowane będzie na silniku Demon Turf/Tides, że skorzysta z większości dotychczasowych osiągnięć Fabraz, że zamiast znienawidzonego rysia mogłoby bez problemu obsadzić Beebz i żółtodzioby nie odróżniłyby jednego od drugiego. Bubsy porusza się trochę inaczej, po swojemu, łącząc umiejętności, którymi szpanował w latach 90. (szybowanie po skoku), z kocim wdziękiem (łapanie się pazurkami pionowych powierzchni) oraz zagrywkami standardowymi dla trójwymiarowych zręcznościówek czasów obecnych (podwójny skok), lecz w gruncie rzeczy reprezentuje tę samą, mocno „schmovementową" ligę – oferuje grę, którą można wręcz „łamać", potężnie skracać całe sekwencje skoków dzięki umiejętnemu łączeniu dostępnych ruchów. Wygląda jak kreskówka, korzysta z cel-shadowanej oprawy wizualnej ożywiającej wspomnienia PlayStation 2 i GameCube'a. A w kosmicznym settingu, w domniemanej „włóczkowej galaktyce", buduje surrealistyczne, dziwaczne, ciekawe poziomy bez odgórnej zasady stylistycznej. Przypomina trochę gotowy wzorzec sprawnej zręcznościówki. Sprzedawany w ten sposób wydawcom pragnącym uszczknąć kawałek tortu Astro Botowi, rozwiązałby kryzys trójwymiarowych platformerów. Gdyby ten istniał naprawdę.

Nie sposób uniknąć wrażenia, że był to projekt poboczny dla jego autorów. Że wlali swe serca we własną markę, zbudowali w niej niesamowity, spójniejszy świat, opowiedzieli ważniejszą historię, a Bubsy 4D pozwalało na finansowe bezpieczeństwo. Grę przebiega się w cztery godziny (drugie tyle, by zebrać wszystko oraz zaliczyć naprawdę wymagające czasówki), każda z trzech planet oferuje pięć w miarę liniowych poziomów, a fabularnie to w zasadzie kanonada żartów z gatunku meta (dużo ciekawego „cytowania" Bubsy 3D, wliczając opcjonalne sterowanie a la czołg). Rzecz jest przemiła dla oka, niesamowita dla ucha – Fat Bard postawił na jazzowe, fusionowe kompozycje, które odnalazłyby się na jakimś alternatywnym festiwalu muzycznym – przyjemna od początku do końca, ale nic ponadto. Czy rzeczywiście mam problem z tym, że recenzowana gra jest dobra? Niezupełnie; wiem po prostu, że jej autorzy potrafią wskoczyć wyżej. Ba, że zrobili to w tym samym roku.

Miau być paździerz

Być może należało jakoś odwrócić cykl wydawniczy i najpierw puścić tę „tylko dobrą" grę, a potem dopiero zachwycić? Szczęśliwie z perspektywy konsolowca jest właśnie tak. Dla niego Bubsy 4D będzie wszechstronnym zaskoczeniem, począwszy od zastanawiająco niskiej ceny, przez to, jak gra działa i wygląda (wszystkie sprzęty obecnej generacji zachwycają płynnością), po kompetencję na płaszczyźnie samego hycania między przeszkodami. Szczególnie że Fabraz zostawia lepsze poziomy na drugi i trzeci akt krótkiej przygody, więc im dalej w las, tym ciekawiej. Niedosyt, który poczujecie po napisach końcowych, możecie wykorzystać albo jako paliwo do wyzwań czasowych, albo do wyczekiwania na informacje o porcie Demon Tides. Mam nadzieję, że Atari zrozumie, co dostało w ramach tej transakcji i że większe, odważniejsze Bubsy 5D od tych samych autorów to zaledwie kwestia czasu. Zatem niech będzie, polećmy przewidywanym: JESTEM W SZOKU, ŻE POLECAM WAM BUBSY. ⊗ **Plochota**





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

✚ świetny zestaw ruchów, ciekawe poziomy, rewelacyjna muzyka
➖ niewiele zawartości, bardzo prosta konstrukcja

Serio, serio!

7

Splatoon Raiders

Cena: 212,80 zł Gatunek: strzelanina Deweloper: Nintendo Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 7









Nie będę udawał, że co do Splatoon Raiders miałem kiepskie przeczucia już od czasu pierwszego teasera, ujawnionego nawet nie w ramach samodzielnej zapowiedzi, tylko zestawu świeżych doniesień na temat Splatoon 3, dystrybuowanych poprzez aplikację Nintendo Today! Wiekowy silnik graficzny, modele żywcem wyjęte z poprzednich gier czy ubogi design lokacji miały z tym wrażeniem wiele wspólnego, całość wyglądała wszak jak zorientowana na łatwy zarobek robota po łebkach, a nie pozycja godna odrębnego wydania, nawet jeżeli tylko w ramach spin-offu. Pozory mylą – mówi słynne porzekadło. Jednak nie w tym przypadku.

Clip show

Grając w Splatoon Raiders, nie sposób pozbyć się wrażenia, że mamy do czynienia z czymś na kształt tzw. clip show, czyli charakterystycznym dla leciwych seriali telewizyjnych odcinkiem specjalnym, w znakomitej większości złożonym z dawno już wyemitowanych fragmentów, z minimalną jedynie dawką świeżej treści. Taki budżetowy zapychacz, niby mający na celu przypomnieć najlepsze kawałki danego show, a w rzeczywistości sprawiający zawód widzom oczekujących dawki świeżych wrażeń. W przypadku omawianej pozycji mówimy jednak nawet nie o wariacji na temat sedna serii, którym pozostają zawody w pokrywanie pola bitwy kolorowym atramentem, ale pobocznego trybu znanego jako Salmon Run. Tego, w którym czterech śmiałków w kooperacji walczy na niewielkich arenach przeciwko narastającym falom Salmonidów, łososiowatych stworów znoszących drogocenne jaja. Wyobraź więc sobie, że niewielkie areny zastąpiono nieco większymi lub czymś na kształt krótkich dungeonów i ubrano w stylistykę looter shootera, w którym nadrzędnym celem jest gromadzenie surowców, skarbów i wyposażenia o coraz lepszych parametrach i stopniu rzadkości. I z grubsza masz gotową recepturę na Splatoon Raiders.

Inspektor gadżet

Nie chcę brzmieć jednak niesprawiedliwie i udawać, że nie ma w tutejszym pomyśle na zabawę niczego ponadto, bo owszem, trochę tego jest. Przede wszystkim całość została zaprojektowana jako samotna przygoda, z opcjonalną możliwością przyłączenia trzyosobowej grupy znajomych. Albo nieznajomych, w ramach wywoływanego ręcznie wołania o pomoc. Wciąż opcjonalnego. W związku z tym solowemu graczowi w kolejnych przeprawach towarzyszy zamknięty w maszynie kroczącej towarzysz fabularny, reprezentowany przez znane już trio Shiver, Frye oraz Big Mana. Nie tylko wspierają oni gracza ogniem, w tym ładowanym mozolnie atakiem specjalnym, ale także podsadzają go w niedostępne inaczej miejsca. Stworzona samodzielnie postać, choć operuje zgodnie ze znanymi z trylogii zasadami pokrywa-

eprasa.pl 6c895147d4



nia terenu atramentem, poruszania się po nim w formie kałamarnicy czy posługiwania się wachlarzem broni podzielonym według znajomych kategorii, także dysponuje unikatowymi możliwościami. Przede wszystkim za sprawą rodzajów przytroczonego do pleców zbiornika na atrament. Tym razem do wyboru są bowiem trzy różne, każdy sprzyjający innym cechom – prędkości, mocy lub taktyce. Dokręcane do niego gadżety, występujące w zastępstwie granatów i ataków specjalnych, to po prostu nowe umiejętności, inne dla każdego pojemnika. Od błyskawicznego doskakiwania do wrogów czy wywoływania barwnych wirów, przez rozstawianie autonomicznych działek strzelniczych i rzygających farbą „bączków", aż po otaczanie się wirującymi sondami czy odpychanie całych grup przeciwników czymś na kształt toporka. Jest tego sporo, a na dodatek każdy można rozwijać poprzez przyłączanie kolejnych odznak podbijających statystyki. Podobnie zresztą jak w przypadku wszystkich innych parametrów bohatera gwoli ścisłości – od paska zdrowia po siłę rażenia poszczególnych broni.



„Cztery razy po dwa razy, osiem razy raz po raz"

Wszystko to oczywiście pracuje na rzecz szybko rosnącego poziomu trudności kolejnych raidów, w domyśle tworząc uzależniającą pętlę pogoni za coraz lepszym sprzętem i wyższymi statystykami. Co do szybko rosnącego poziomu trudności pełna zgoda, z tą uzależniającą pętlą pogoni byłbym jednak ostrożniejszy, bo zamiast wrażenia głębszego uwikłania w zabawę z czasem odczuwałem coraz bardziej dojmującą nudę, sponsorowaną przez mało skomplikowany rdzeń zabawy i bolesną powtarzalność. Wprawdzie raidy dzielą się na wiele różnych rodzajów – mamy wszak podążanie za znacznikami, czasowe przedzieranie się przez kolejne poziomy kopalni, bitwę z olbrzymią armią nieprzyjaciół zwieńczoną pojedynkiem z bossem, a nawet bardziej logiczne czy zręcznościowe etapy skupione na umiejętnym wykorzystywaniu narzuconego gadżetu – wszystkie one na dobrą sprawę kręcą się jednak wokół masakrowania coraz bardziej wymyślnych fal łososiowatych. Chociaż wróć, z tymi coraz bardziej wymyślnymi to też nie do końca prawda, bo niemal komplet wrogów jest żywcem przeniesiony ze wspomnianego trybu Salmon Run i mowa tu nie tylko o podstawowych piechurach,

GRA BŁYSKAWICZNIE POPADA W MONOTONNE SCHEMATY

ale także licznych subbossach. Namierzysz wprawdzie kilka zupełnie nowych typów, część starych także dorobiła się alternatywnych wariantów, a z czasem pojawią się nawet wersje przyprawione – tym okrutniejsze, im lepiej zamarynowane w soli – jednak to kropla w morzu potrzeb gry z siłącej się na wrażenie autonomiczności uzasadniającej odrębność wydawniczą i pełną cenę. W rezultacie pomimo relatywnie krótkiego czasu potrzebnego na dobrnięcie do napisów końcowych, co w moim przypadku nastąpiło po niespełna 10 godzinach, gra błyskawicznie popada w monotonne schematy, przez co trudno wykrzesać w sobie ochotę na poświęcenie nawet takiej ilości czasu.

Gospodarka w obiegu zamkniętym

A przecież wspomniane na początku wrażenie uczestnictwa w clip show wzmaga wykorzystanie silnika graficznego pamiętającego najprawdopodobniej jeszcze czasy Wii U. Owszem, przy wznawianiu danej serii Nintendo ma zwyczaj uwspółcześniania napędzających ją narzędzi, jednak nie w stopniu pozwalającym na wskazanie istotnych różnic. W efekcie poza wysoką rozdzielczością obrazu, cieszącą oko zwłaszcza przy zabawie na telewizorze, Splatoon Raiders wygląda po prostu jak Splatoon 3. Nie sposób choćby przez moment pomyśleć, że to gra wydana na wyłączność na drugiego Switcha. Wrażenie rozczarowującego recyklingu wzmaga zresztą powtórne wykorzystanie nie tylko modeli przeciwników, ale także elementów otoczenia, które składają się na mapy wiejące pustką i powtarzalnością, jak gdyby za ich design odpowiadał algorytm, a nie człowiek z działu projektowania poziomów. A że wspomniany, szybko wzrastający stopień wyzwania zderzy Cię prędzej czy później ze ścianą, w ramach grindu punktów doświadczenia oraz lepszego ekwipunku, przyjdzie Ci regularnie powtarzać zaliczone już raz raidy albo brać udział w ich podkręconych pod kątem poziomu, „pikantnych" wariantach. Można się znudzić. A chyba nawet trzeba.

Dmuchając balon

Szczerze mówiąc, nie znajduję logicznych przesłanek do zakwalifikowania Splatoon Raiders w poczet produkcji zdolnych uzasadnić wydatek tego rzędu. Realnej zawartości wystarczyłoby tu na góra trzy godziny angażującej zabawy, a skrajne wyciągnięcie jej za uszy, aż do formy wielokrotnie większej, niż wskazuje jej wyjściowy potencjał, nie spowoduje nagle, że dam się nabrać na iluzję dużej, samodzielnej gry. Sam pomysł na zabawę w gruncie rzeczy nie jest zresztą zły, a podstawowe mechaniki serii wciąż pozostają grywalne, widziałbym więc całość bardziej jako fajny pomysł na nowy tryb zabawy w potencjalnym Splatoon 4. Albo duży, płatny dodatek do Splatoon 3. O, albo najlepiej – nową zawartość dla hipotetycznego wznowienia trzeciej odsłony z myślą o Switchu 2. Tak jak wcześniej w przypadku Kirby and the Forgotten Land + Star-Crossed World, Super Mario Party Jamboree + Jamboree TV czy Super Mario Bros. Wonder + Meetup in Bellabel Park. Czyli z powodzeniem mogłoby to być Splatoon 3 + Splatoon Raiders. Tak byłoby i logiczniej, i uczciwiej, i z pewnością z wyższą oceną końcową. W Kioto zdecydowali jednak inaczej. Niechaj będzie i tak. ⊗ **Komodo**



SWITCH 2

+ wciąż grywalne mechaniki, system gadżetów, garść nowych przeciwników
– potężny recykling znanej zawartości, powtarzalność i monotonia

Jak z pobocznego trybu gry ulepić jeszcze inny, a potem sprzedać go jako pełnoprawną nowość? Właśnie tak.

6

eprasa.pl 6c895147d4



Cena: 130 zł Gatunek: symulator Deweloper: Little Chicken Game Company Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 12

Rynek przytulnych symulatorów farmera to dziś w dużej mierze śmietnik. Po ogromnym sukcesie Stardew Valley niemal każde studio próbuje wcisnąć nam łopatę do ręki, licząc na łatwą kasę i żerując na nostalgii.

Kiedy usłyszałem o Moonlight Peaks, pomyślałem od razu: ot, kolejna nudna gra o podlewaniu rzepy z tanim, doklejonym na siłę motywem Halloween. Muszę jednak uderzyć się w pierś – ta produkcja faktycznie ma kły i potrafi bezlitośnie wgryźć się w nasz wolny czas. Wcielamy się tu w zbuntowane dziecko samego Drakuli. Zamiast gnić w zamczysku, chwytamy pod pachę trójokiego kocura i zwiewamy do tytułowego miasteczka. Zaczynamy tam całkowicie od zera: karczujemy chwasty, doglądamy upraw i pokazujemy ojcu środkowy palec. Brzmi jak sztampa, ale Moonlight Peaks zaskakująco zręcznie bawi się tą zgraną do cna formułą.

Przede wszystkim ktoś wreszcie zrozumiał, że mozolne podlewanie grządek to przeżytek. Gra szybko oddaje w nasze ręce magię – zamiast harować z ciężką konewką jak chłop na pańszczyźnie, rzucasz zaklęcie, a woda sama nawadnia mroczne uprawy. Zbierasz dziwaczne rośliny, pędzisz „krwawe wino" i wrzucasz towar do ożywionej skrzyni-mimika, żeby zgarnąć czysty zysk. Całą tę rolniczą rutynę świetnie odświeża odwrócony cykl dobowy: gdy słońce zachodzi, Ty dopiero wstajesz z trumny. Samo miasteczko wręcz tętni życiem, a właściwie... nieżyciem. Frakcje wampirów, wilkołaków i wiedźm nieustannie drą ze sobą koty, a my lądujemy w samym środku tego nadnaturalnego kotła. Mieszkańcy to żadne wydmuszki – spotkamy tu chociażby Śmierć na urlopie (odzianą w hawajską koszulę!), a zmysłowe portrety postaci w dialogach komicznie kontrastują z uroczymi, trójwymiarowymi modelami rodem z Animal Crossing. Są jednak bolesne zgrzyty. System wytrzymałości to absolutny dramat – pasek wyczerpuje się tak, jakby nasz potężny wampir miał ciężką astmę. Nawet machnięcie siatką na robaki zżera energię, a jedzenie jest irytująco drogie. Do tego dochodzą teleportujące się postaci. Widzisz kogoś na mapie, biegniesz tam, a gość dosłownie wyparowuje, bo gra nagle przerzuciła go w inny rejon. To potrafi wyprowadzić z równowagi. Na koniec kwestia technikaliów. Na Switchu 2 gra śmiga aż miło i spędziłem wiele godzin bez większych zgrzytów. Moonlight Peaks to żaden tani skok na kasę. To wciągający i dopracowany symulator, który świetnie udowadnia, że w tym wyeksploatowanym do bólu gatunku wciąż tli się życie. Albo raczej – życie po życiu. ⊗ **Mazzi**



SWITCH 2, PC

+ uroczy wampirzy klimat, odwrócony cykl dobowy, magia ułatwiająca harówkę
– krótki pasek wytrzymałości, zaporowe ceny jedzenia

Wciągający symulator wampirzej farmy, który udowadnia, że w tym wyeksploatowanym gatunku wciąż jest miejsce na świeżą krew.

8



Cena: 161,99 zł Gatunek: strzelanina Deweloper: Implicit Conversions Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 16

Pierwotnie 70s-style Robot Anime Geppy-X było wydane na PlayStation tylko w Japonii. Cztery płyty wypchane pełnoprawnym anime, będącym swoistą parodią serii z lat 70. Autorzy nabijali się z „Grendizera", „Mazingera Z" oraz „Getter Robo". Parodia była urocza, ale pełna miłości do materiału źródłowego. Do tego wszystkiego była jeszcze gra, konkretnie nietypowy shmup, w którym mimo iż leciało się w prawo, to można było zmieniać kierunek oraz pozycję naszego mecha. Przed każdym poziomem wyświetlało się intro z obowiązkową piosenką. Natomiast po zaliczeniu etapu widzieliśmy napisy końcowe i przerwę reklamową, tak – były reklamy. To był jeden z tych importów, o których mało kto słyszał, a jeszcze mniej osób posiadało. Teraz, po 25 latach z groszami, można doświadczyć tego specyficznego tytułu. Napisałem „doświadczyć" z pełną premedytacją, gdyż sama rozgrywka to tylko dodatek do oglądania, wyłapywania nawiązań, żarcików i prób pozbycia się z głowy tytułowej piosenki.

Konstrukcja 70s-style Robot Anime Geppy-X to dosłownie interaktywne odcinki anime, z elementarną mechaniką strzelania. Mamy dwa ataki, podstawowy i dodatkowy, które możemy zamienić na swoiste ataki specjalne po przytrzymaniu danego przycisku, oraz obowiązkowy superatak i transformacje. Jak na strzelankę z Japonii wielkiego wyzwania nie ma. Tarczy jest sporo, natomiast ataki i pociski wrogów chyba nikomu nie sprawią problemów. Gra jest prosta, a nasz mech – a nawet mechy, bo czasami walczymy w zespole – jest niemalże niezniszczalny. Lecimy, strzelamy, obserwujemy nawiązania oraz czasami przerywniki i walczymy z bossami. Nic wyjątkowego, choć miło, że można zmienić pozycję i strzelać do bossa oraz przeciwników, gdy są po lewej stronie ekranu, zamiast omijać i czekać na zmianę fazy. Czasami zanim walka się zacznie, musimy zobaczyć sekwencję, która choć zabawna, to się przeciąga. Dlatego 70s-style Robot Anime Geppy-X to nie tyle gra, ile doświadczenie. Konkretnie poznanie tego specyficznego tytułu, teraz w wersji przetłumaczonej i odświeżonej pod względem jakości wstawek wideo. Jest tego masa, w końcu oryginalne cztery płyty w 99,9% zajmowały animacje. Natomiast sekwencje grywalne to raczej dodatek do całości. Ponowne granie – czy normalnie, czy w trybie extra – wiele frajdy nie da. Tryb „kinowy" symulujący pełnoprawny film jest ciekawy, natomiast pozostałe dwa roboty nie zmienią wiele w rozgrywce. Gdy cena spadnie, w ramach ciekawostki można sprawdzić, na razie to pozycja tylko dla fanatyków importów. ⊗ **Konsolite**



PS5, XSX, SWITCH, PC

+ wstawki anime, reklamy, klasyczne mechy
– prosta, więcej oglądania niż grania

Urocze anime z dodatkiem gry.

6

eprasa.pl 6c895147d4



Cena: 299 zł Gatunek: jRPG akcji Deweloper: Game Studio Inc. Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 12

Uniwersum Sword Art Online obejmuje szeroki segment przemysłu rozrywkowego – od light novelek i mangi po anime i gry – i od już 27 lat się rozwija. To szmat czasu, więc wielu młodych graczy nie wie, jak to się zaczęło. Bandai Namco postanowiło wyjść im naprzeciw i ponownie opowiedzieć całą historię stojącą za początkiem serii w formie gry Sword Art Online: Echoes of Aincrad, wydanej między innymi na PlayStation 5.



Dla niewtajemniczonych: seria SAO u swoich początków kręciła się wokół fikcyjnej gry Sword Art Online. W anime, nowelkach oraz pierwotnej grze gracze łączą się z SAO za pomocą NerveGear, fikcyjnego połączenia neuronowego, które pozwala im w pełni zanurzyć się w MMORPG-u wirtualnej rzeczywistości. Akcja Sword Art Online:

SAMA ROZGRYWKA WBREW POZOROM JEST DOSYĆ PŁYTKA

Echoes of Aincrad ponownie zabiera nas w tamte czasy, ale tym razem nie sterujemy Kirito czy Asuną, ale własnym awatarem. Jest 2022 r. i podobnie jak znani protagoniści utykamy w fikcyjnej grze, gdzie jednak śmierć oznacza zgon w realnej rzeczywistości. By się uwolnić, musimy dotrzeć na 100. piętro świata gry, który tworzy zamek Aincrad.

Nowe zagrożenia

Niestety nie zwiedzimy go całego, bo fabuła obejmuje tylko dwa pierwsze, a szkoda. Wprawdzie szykowane są kolejne, ale niestety przyjdzie nam za nie zapłacić realne pieniądze. Opowiedziana historia jest całkiem dobra, nie licząc pierwszych nudnych godzin spędzonych w beta-testach uczących nas podstaw rozgrywki. Również późniejszy wybór awatarów rozczarowuje i właściwie najlepsze wrażenie robi ten początkowy, czyli młody chłopak, najlepiej zresztą pasujący do klimatu gry. Na szczęście opowieść wynagradza te niedogodności, gdzie oprócz przetrwania my i nasi wirtualni towarzysze musimy zapobiec innego rodzaju tragedii niż w kanonicznym scenariuszu, wykonując zlecone zadania, bo inaczej wszyscy gracze i tak zginą. Ponadto stale przeszkadzać nam będą dwie dziewczyny lubujące się w sadystycznym zabijaniu graczy. Znakomicie odwzorowano charaktery bohaterów pobocznych i relacje pomiędzy nimi, które ciągle chce się poznawać. Co ciekawe, Namco wydało również specjalny, dwugodzinny odcinek anime uzupełniający fabułę nowego SAO, który oczywiście jest płatny.



Sama rozgrywka wbrew pozorom jest dosyć płytka i składa się z szeregu misji głównych i pobocznych. Żadnego zwiedzania świata gry na własną rękę – bez wyboru zadania nie opuścimy Miasta Początkowego. Ono też nie oferuje cudów, pozwala tylko rozwinąć posiadane statystyki, założyć/stworzyć nowy ekwipunek, kupić potrzebne przedmioty i porozmawiać z towarzyszami. Żadnych innych dodatkowych atrakcji czy interakcji, co jest rozczarowaniem. Po przyklepaniu questa i wyborze drużyny jesteśmy rzucani na wyznaczony obszar bądź loch, gdzie przebijając się przez hordy potworów, a po drodze aktywując bezpieczne strefy, docieramy do punktu docelowego oraz czekającego tam na nas bossa do pokonania. Nic szczególnego, więc eksploracja szybko się nudzi. Owszem, po drodze można się podjąć dodatkowych wyzwań, by odblokować skróty i ukryte lokacje, lecz często bywa to nużące i nie przynosi większych korzyści.

SAO i soulslike

Walki w pierwszym SAO były oparte na systemie znanym z tradycyjnych gier MMO, czyli łączeniu różnych umiejętności, teraz mamy system mieszający elementy soulslike i RPG akcji w stylu znanym chociażby z Code Vein II. Tytuł oferuje skromny zestaw broni białej, wymuszając agresywną walkę w zwarciu. W sumie standard: ataki fizyczne, umiejętności specjalne, bloki, uniki i tak dalej. Walczy się całkiem przyjemnie, ale starcia nie oferują większego wyzwania, nawet z gigantycznymi bossami, chyba że wybraliśmy tryb death mode, gdzie porażka równa się utracie sejwa. Z CV II zaczerpnięto też pomysł partnera, który wesprze nas swoimi umiejętnościami bądź odciągnie uwagę wroga. Nic nadzwyczajnego i tęskno mi było do rozwiązania z przeszłości.

Pochwalić za to należy grafikę w stylu anime, która robi świetne wrażenie, oraz angielski dubbing postaci. Odwiedzane lokacje są ogromne i zaprojektowane w staroszkolnym, ale miłym dla oczu stylu. Niestety układ terenu nie pozwala hasać po nich swobodnie, wymuszając korzystanie z wyznaczonych dróg, co jest krokiem wstecz w stosunku do wcześniejszych odsłon. Ostatecznie SAO: Echoes of Aincrad pomimo pewnych ambicji okazało się grą przeciętną. Wielbiciele cyklu znajdą wprawdzie tu coś dla siebie, ale reszta miłośników jRPG-ów może sobie ten tytuł spokojnie odpuścić. ⊗ **Aysael**



PS5, XSX, PC

✚ znośna fabuła, oprawa wizualna, duże mapy
➖ mało rozbudowana rozgrywka, kreator postaci, płatna dodatkowa zawartość

Niemrawy powrót do korzeni Sword Art Online.

5+



Cena: 169,80 zł Gatunek: zręcznościowa, rytmiczna Deweloper: TNX Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 7

Skrajnie końcowa faza żywota pierwszego Switcha sprzyja wskrzeszaniu dawno zapomnianych marek własnych Nintendo. I to najbardziej niszowych, mało wymagających technologicznie i z pewnością niedrogich w produkcji, wciąż jednak zdolnych do zapewnienia frajdy bazie blisko 155 mln użytkowników sprzętu. Obok osobliwego Tomodachi Life: Living the Dream tegoroczną bibliotekę tytułów tego rodzaju niniejszym zasila Rhythm Paradise Groove. To pierwszy od czasów Beat the Beat: Rhythm Paradise (2012, Wii) całkiem nowy odcinek rytmicznego dziwoląga od zespołu TNX zawiadywanego przez słynnego japońskiego muzyka i wokalistę Mitsuo „Tsunku" Teradę. I tak, nadal jest tutaj dziwnie w ten typowo japoński sposób, wciąż jednak niesamowicie pomysłowo i wyjątkowo grywalnie!



I tak wiem, że nie masz kolegów, beep!

Jeżeli w przeszłości ominęły Cię odsłony z DS-a i Wii, a także zremiksowana składanka typu „the best of" wydana w 2016 r. na 3DS-a, spieszę wyjaśnić, z czym właściwie mamy tutaj do czynienia. Rhythm Paradise Groove to zręcznościowa gra złożona z całej wywrotki dynamicznych mikrogierek o umownej formie graficznej, na wzór serii WarioWare, z tą różnicą, że w przeciwieństwie do niej komponent imprezowy znajduje się tutaj w mniejszości, większa część treści jest więc ukryta w trybie jednoosobowym. Zabawna, insektopodobna narratorka wysławiająca się syntezatorem mowy (beep!) przeprowadzi Cię przez zaskakująco opasłą kampanię podzieloną na zestawy coraz bardziej wymagających mikrogierek, każdorazowo podsumowywanych przez remiks dynamicznie przeplatający ich fragmenty. Jak jeden mąż są oparte na wyczuciu rytmu i obsłudze raptem dwóch przycisków. Pomimo po-

ZRĘCZNOŚCIOWA GRA ZŁOŻONA Z CAŁEJ WYWROTKI DYNAMICZNYCH MIKROGIEREK

zornej prostoty wciąż jednak zaskakują one oryginalnością, nietuzinkowym poczuciem humoru i wyczuciem stylu. W rytm bitu trzeba będzie więc przykładowo przygotowywać sałatkę, łapać frisbee jako pocieszny psiak, kręcić klip reklamowy dla salonu samochodowego, odbijać owoce bicepsami mięśniaka albo unikać kichnięć zakatarzonego księżyca. Jednego razu NPC-e pomogą Ci w utrzymaniu rytmu, innym razem będziesz musiał zdać się na własne wyczucie taktu. Im dalej w las, tym gra będzie dokładać większych starań, aby Cię z tego rytmu wytrącić, a to zasłaniając część ekranu, a to jego całość, a to znów oddalając obiektyw tak daleko od wydarzeń, że nie tylko niczego nie zobaczysz, ale i nie usłyszysz. A w przyciski nadal trzeba tarabanić i to nie zawsze do jednego rytmu, bowiem ten także lubi cyklicznie zrobić fikołka. Bywa więc intensywnie, zwłaszcza jeżeli słoń nadepnął Ci na ucho. Dostępnych wariantów zabawy, nie licząc remiksów, jest tutaj 80, podzielonych pomiędzy tryb główny oraz kilka pobocznych, pojedyncze zaliczenie wszystkich to więc robota na dobre siedem–osiem godzin. Całkiem uczciwie jak na premierową cenę wyznaczoną na 169 zł.

Wyobraź sobie, że jednak masz kolegów, beep!

A przecież jest tutaj także komponent multiplayer, po raz pierwszy pozwalający na lokalną zabawę jednocześnie aż czterem osobom. Tutaj rdzeń rozgrywki opiera się na 30 zaprojektowanych z myślą o grupie mikrogierkach, choć w gruncie rzeczy jedynie 10 z nich jest unikatowych, cała reszta to ich coraz bardziej skomplikowane i trudniejsze warianty. A że te bywają chyba nawet bardziej absurdalne niż singlowe, kanapowa kooperacja lub rywalizacja obfituje w ekranowy chaos i salwy śmiechu. Przekonasz się o tym w trakcie zabawy w testowanie cierpliwości nad talerzem z ciastem, gdzie uczestnicy muszą spróbować chwycić je dokładnie w wyznaczonym momencie, a o wygranej przesądzą różnice setnych sekundy. Albo kiedy wspólnie będziecie przeganiać zapaśników przez tor przeszkód, polować pod mikroskopem na wirusy lub tłuc piłeczkami tenisowymi w oddziały stworów rodem z produkcji fantasy. To naprawdę świetny dodatek pozwalający wyciągnąć z gry bonusowe kilka godzin i pozostaje żałować, że nie został wyeksponowany w równym stopniu co tryb dla samotnego gracza. Jak na moje oko ma bowiem potencjał, by dźwignąć na swoich barkach całą produkcję, a nie tylko jej drobny wycinek.

Niby zapchajdziura, a jednak dobra robota, beep!

Zakładam, że na Rhythm Paradise Groove nie czekałeś jakoś szczególnie i pomimo mojej rekomendacji zapewne dalej nie weźmiesz go na celownik, ale jeżeli zrządzeniem losu należysz do grupy miłośników osobliwej japońszczyzny oraz marek takich jak Taiko no Tatsujin, Elite Beat Agents czy PaRappa the Rapper, sądzę, że powinieneś spróbować. Nawet jeżeli nie masz kolegów. A może nawet zwłaszcza wtedy, beep! ⊗ Komodo



SWITCH

+ dużo zawartości, wysoka żywotność, pomysłowość, humor
– marginalizacja trybu wieloosobowego, mimo wszystko gra typu „pierdoła"

Świetna rzecz dla fanów rytmicznych zręcznościówek. Takie rzeczy tylko u Nintendo.

8

eprasa.pl/6ca95147d4



Cena: 69,99 zł Gatunek: sportowa Deweloper: Undercoders Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 12

Nostalgia stała się integralną częścią tworzenia gier. Można na niej żerować albo wyciągnąć to, co najlepsze. Bomb Rush Cyberfunk i Hi-Fi Rush były grami, które zrobiły to umiejętnie. Poznaj kolejny tytuł pasujący do tego grona – Denshattack!



Zaginiona gra Segi

Co, gdyby Jet Set Radio miało romans z Tony Hawk's Pro Skater, a owocem ich miłości byłby... pociąg? Pociąg, którym można wykonywać triki, przemierzając kolejne regiony Japonii przyszłości, a całość miałaby grafikę korzystającą z cel shadingu i muzykę godną przełomu milenium. Tym właśnie jest szalenie pozytywny, przenoszący graczy wspomnieniami do okolic 2000 r., Denshattack!

Fabuła? Emi, utalentowana maszynistka, która korzystając ze swojego pociągu, dostarcza jedzenie, staje się częścią podziemnego światka polegającego na współzawodnictwie najlepszych maszynistów robiących swoimi pociągami popisy niczym młody Tony Hawk. W tle mamy Japonię po katastrofie ekologicznej, wielkie kopuły-miasta i dziesiątki innych elementów, jak cmentarzyska samolotów, wulkany, metropolie, wioski, lasy, wielkie mechy powstające z transformujących się pociągów operowanych przez nastolatki, gangi baseballistów i tak dalej. Wiecie, typowy scenariusz kolejnej gry wideo... gdyby lata temu zrobiła ją Sega w najlepszych czasach Dreamcasta czy PS2. Hiszpanie (!) tworzący Denshattack! mieli jasną wizję i rozumieli, kto będzie ich odbiorcą. Dali radę.

O pociągu, który grindował koleją

Jasne, ale jak w to się gra? Można to określić jako uproszczoną kopię wspomnianych Jet Set Radio i Tony'ego Hawka. Przemieszczamy się, dosłownie, po szynach, chociaż to uproszczenie, bo nieustannie musimy przeskakiwać z toru na tor, unikać przeszkód, kombinować, jak przedostać się do końca trasy, a nawet czasami musimy z niej zboczyć, aby np. jechać po ścianie lub zanurkować pod wodę. To już samo w sobie mogłoby być zabawne, ale mechanika zawiera system trików. Możemy zaliczyć naszym pociągiem kickflipy, ollie, grindy i kilkanaście „typowych" trików (do większości wykorzystujemy gałkę analoga). Niektóre etapy wymagają wykręcenia określonej liczby punktów za triki, ale większość poziomów polega na dotarciu do końca, po drodze wykonując poboczne wyzwania. Do ogólnej punktacji wlicza się jeszcze czas potrzebny na zaliczenie planszy, liczbę zdobytych punktów za triki i odkryte znajdźki.

Etapów jest w sumie ponad 50 i są zróżnicowane (niech część zostanie niespodzianką), niektóre kończą się potyczkami z bossami, a całość została połączona dialogami i scenkami przerywnikowymi. Do tego dochodzi możliwość modyfikacji wizualnej naszego pociągu i zakup kolejnych pociągów (każdy ma mocne i słabe strony). Aż chce się grać, szczególnie że twórcy zadbali o to, aby mniej zręczni zawodnicy, dzięki punktom kontrolnym, po kolejnych próbach, przebrnęli przez etap (ze słabszą punktacją) i grali dalej. Lepsi mogą żyłować wyniki. Całość zabawy jest bardzo płynna i ma ten, jakże istotny, aspekt, który mówi graczowi: „Jeszcze jeden etap i koniec", a potem i tak gramy dalej. Nie wszystko jest perfekcyjne – wiele tras trzeba najpierw poznać metodą prób i błędów, zdarzają się drobne wpadki techniczne, mechanika sporadycznie zawodzi. Pod koniec gry pojawia się drobny schemat.

KROPKĄ NAD „I" POZOSTAJE ŚCIEŻKA DŹWIĘKOWA

Natomiast kropką nad i pozostaje ścieżka dźwiękowa. Różnorodne kawałki skomponowali Tee Lopes (m.in. Sonic Mania, TMNT: Shredder's Revenge), a pomagali mu Ryo Nagamatsu (serie Splatoon i Mario Kart), legendarny Richard Jacques (Sonic R, Metropolis Street Racer i współpraca przy Jet Set Radio), a także sam Takenobu Mitsuyoshi (mistrz Segi z lat 90., m.in. znany dzięki Daytona USA i Sega Rally Championship). Piękną ekipę audio zmontowali autorzy, po raz kolejny wiedząc, że także muzycznie chcą oni zabrać gracza do czasów, kiedy granie na konsolach miało inną magię. Denshattack! jest tym typem gry, w którą na PS2 czy DC zagrałby każdy, chociażby po to, aby ją spróbować. Skuście się i dzisiaj na coś takiego. ⊗ **Dzujo**



PS5, XSX, SWITCH 2, PC

+ styl, pomysł, muzyka, humor, mechanika, płynność
– niektóre trasy trzeba zapamiętać, drobne kwestie techniczne

Pociąg do epoki Y2K i złotych lat konsol. Piękna i nostalgiczna fuzja Jet Set Radio z Tonym Hawkiem.

8

eprasa.pl 6c895147d4



HALO
CAMPAIGN EVOLVED

Cena: 249 zł Gatunek: strzelanina FPP Deweloper: Halo Studios Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 16

W 2001 r. byłem tuż po przesiadce z PSX-a na PS2 i do szczęścia nie potrzebowałem niczego więcej. No, może poza Halo: Combat Evolved, które rządziło właśnie na Xboksie. Od czego są przyjaciele? Pożyczyłem konsolę z grą od kumpla i przekonałem się, jak powinien działać FPS na padzie. Niesamowita kampania, genialna SI, gunplay, rozmach lokacji – to była nowa jakość (o split-screenie i LAN parties nie wspominając). Dwadzieścia pięć lat później Master Chief szokuje ponownie – debiutem na PlayStation. Bo szlak przetarło już Gears of War: Reloaded, a Microsoft odkrył, że dolary od Sony są tak samo zielone.



Halo: Campaign Evolved to remake kampanii z 2001 r., zbudowany na Unrealu 5 z zachowaniem klasycznego kręgosłupa rozgrywki. Halo Studios nie przepisało legendy od zera. To drogi lifting połączony z mechanikami wyciągniętymi z kolejnych odsłon serii. Efekt? Gra wygląda jak produkcja z 2026 r., strzela się bosko, a jednocześnie co chwilę czuć pod pancerzem stare kości.

Finish the fight. Again

Fabuła jest praktycznie nietknięta. Statek UNSC „Pillar of Autumn" ucieka przed Przymierzem i trafia w pobliże gigantycznego pierścienia. Wybudzony z kriogenicznego snu Master Chief zabiera SI Cortanę i rusza ratować rozbitków, wyrzynać obcych oraz odkrywać przeznaczenie Halo. Militarne sci-fi i strzelanka wraz z pojawieniem się Flood skręca w stronę horroru. Historia wciąż działa: jest prosta, dobrze stopniuje zagrożenie, a nowe cut-scenki i nagrane ponownie dialogi lepiej łączą pierwszą część z późniejszym kanonem. Chief dostaje więcej człowieczeństwa, Cortana ekspresji, choć część rozmów pachnie wojskowymi sucharami. Największy bonus to Operacja: Meteorite, trzy misje rozgrywające się rok przed Combat Evolved. Chief i sierżant Johnson infiltrują okręt Przymierza, a ich relacja lepiej przybliża nam Johna-117 jako człowieka. Nowe lokacje, giwery i fragment w kosmosie zapewniają świeżość. Niestety historyjka nie urywa hełmu, nowe postacie są papierowe, a całość chwilami wygląda jak demko przyszłych odsłon. To miły bonus, ale nie drugie Reach.

Czy Halo: CE wciąż daje radochę? Bez dwóch zdań. Fundamentem pozostaje święta trójca: broń, granaty i atak wręcz. Dwie giwery wymuszają decyzje, tarcza zachęca do agresji i odwrotu, a przepastne areny pozwalają improwizować. Jedno starcie zaczynasz od zdjęcia snajpera, drugie od przyklejenia granatu Elitarnemu, trzecie kończysz, taranując Gruntów Warthogiem. Ten chaos nigdy się nie nudzi, a SI przeciwników nadal zawstydza część współczesnych shooterów. Elitarni flankują i cofają się po utracie osłony, Jackale chowają za tarczami, Grunty wpadają w panikę, a Flood naciera masą. Nie walczysz z mięsem armatnim, tylko z grupą mającą role, charakter i talent (do wysadzania samej siebie). Halo od początku rozumiało, że dobra strzelanina nie polega wyłącznie na jakości broni, lecz na reakcji całego pola walki.

Arsenał z głową korzysta z bogactwa serii, dając nowe zabawki tam, gdzie mogą stworzyć nową sytuację bojową. Doszły sprint, dokładniejsze celowanie czy możliwość zachowania kamuflażu lub Overshielda na właściwy moment. To nie gwałt na klasyku, bo większość nowości wkomponowano rozsądnie, aby nie zabijać magii kultowego pistoletu czy Needlera. Niektóre zmiany rozwadniają jednak balans. Przez sprint część starć z Floodem traci klaustrofobiczny charakter, skuteczny karabin zbyt rzadko zmusza do eksperymentowania, a wygodniejsze sterowanie Warthogiem odbiera finałowej ucieczce część dawnego szaleństwa. Znaczniki prowadzą za rękę po poziomach, które wcześniej wskazywały kierunek światłem i architekturą. Ale to w sumie dobrze, bo bolesny backtracking wciąż daje w kość (sam się gubiłem, choć przechodziłem to już ze cztery razy). Ale te ikonki leżących broni to bym z chęcią wyłączył...

TEN REMAKE NAJLEPIEJ DZIAŁA WTEDY, GDY POZWALA PRZEMÓWIĆ POMYSŁOM BUNGIE

Biblioteka po remoncie

Największe remonty przeprowadzono w drugiej połowie kampanii, gdzie Bungie przed laty zaczynało wyraźnie oszczędzać na korytarzach. Lokacje nie zmieniły się w otwarte place zabaw, zyskały za to dodatkowe przejścia, czytelniejsze punkty orientacyjne, dodano prze-

strzenie i starcia defensywne, dzięki czemu tempo rzadziej siada. Biblioteka nadal jest Biblioteką – Flood wciąż wypada z każdego otworu, a metalowe ściany po pewnym czasie zaczynają wyglądać identycznie – lecz wyprawa nie przypomina już kary za grzechy. Jednak metryki nie ukryjesz i szósta generacja wyziera tu zza rogów: idziesz, strzelasz, wciskasz przycisk, wracasz po swoich śladach i znów strzelasz. Nie ma drzewek rozwoju, zleceń, pytajników ani craftowania onuc bojowych. I bardzo dobrze. Dziesięć godzin konkretnej akcji bez otwartego świata nadmuchanego watą to dziś unikat. Gorzej, gdy prostota zmienia się w powtarzalność, a metalowe korytarze zlewają w jedno.

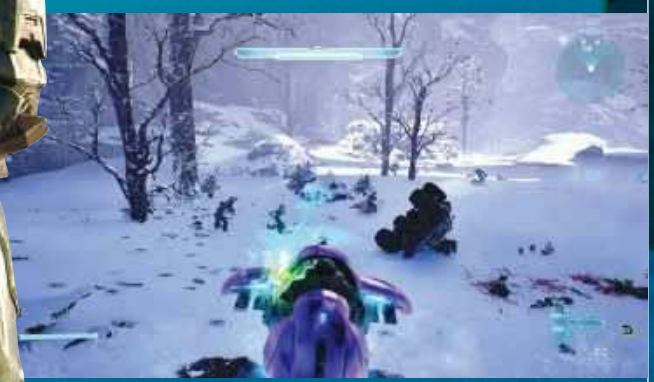
Unreal nie zawsze real

Pierwsze wyjście na powierzchnię Halo nadal robi wrażenie. Góry, wodospady, obca roślinność, konstrukcje Forerunnerów i pierścień przecinający niebo wyglądają spektakularnie. Modele, animacje i eksplozje są o kilka galaktyk przed wersją Anniversary i aż proszą się o oglądanie w trybie fotograficznym (którego zabrakło). Muzyka ponownie udowadnia, że chóralny motyw Halo jest jednym z najbardziej rozpoznawalnych w historii gier. Gdy wchodzi orkiestra, masz ciary na plecach, a dłonie mocniej zaciskają się na padzie. Jednocześnie mnogość efektów cząsteczkowych, iskier i świecących powierzchni potrafi zrobić na ekranie dyskotekę. W ogniu walki nie zawsze od razu widzisz, co do Ciebie strzela i gdzie właśnie wylądował granat. Stare Halo było uboższe, lecz bardziej klimatyczne: mocne kolory, geometryczne konstrukcje i ogromne, niemal puste przestrzenie budowały poczucie kontaktu z czymś naprawdę obcym. Remake częściej próbuje pokazać Ci każdy nit, kamień i kabel. Efekt jest imponujący, ale tajemnica czasami ginie pod warstwą cyfrowego lakieru. Tryb wydajności celuje w 60 klatek i zwykle je dowozi, choć większe bitwy wywołują spadki. Tryb jakości podkręca wizualia, ale 30 FPS-ów boli momentalnie.

Kampanię przejdziesz solo, w lokalnym co-opie dla dwóch osób lub czterech online (jest crossplay). I każdy wie, że w trybie współpracy chaos Halo osiąga apogeum – także geniuszu. Jeden prowadzi Warthoga, drugi obsługuje działko, trzeci wypada na zakręcie, a czwarty przykleja granat do własnego pojazdu. Tak rodzą się wspomnienia i nie ma się co rozpisywać. Nie uświadczysz tu niestety typowego multiplayera, który od czasu Halo Infinite jest samodzielnym bytem do pobrania z sieci. Słowo „Campaign" w tytule uczciwie ostrzega, co dostajesz. Długowieczność ratuje Campaign Remix i ponad 40 czaszek zmieniających rozmieszczenie broni, przeciwników i zasady walki. To dobry generator kolejnych podejść i argument dla fanów co-opa. Skórki powiązano głównie z droższą edycją, zamiast nagradzać nimi osiągnięcia. Płacisz, więc wyglądasz. Achievementy są dla romantyków.

Cena nie jest może absurdalna, ale gdy zdejmiesz okulary nostalgii, trudno nazwać ją okazją. Zwłaszcza że obok stoi The Master Chief Collection – wizualnie starsza, lecz wypakowana zawartością jak walizka rodaka wracającego z all inclusive. Campaign Evolved sprzedaje Ci jakość wykonania, nie liczbę godzin. Dla posiadacza Game Passa rachunek nie ma znaczenia. Na PS5 musisz odpowiedzieć sobie na pytanie, ile dasz za nadrobienie gamingowej historii w najbardziej błyszczącej wersji. Ten remake najlepiej działa wtedy, gdy pozwala przemówić pomysłom Bungie: inteligentnym przeciwnikom, otwartym arenom, pojazdom i prostemu systemowi walki generującemu niepowtarzalne sytuacje. Słabiej wypada, kiedy współczesne przyzwyczajenia wygładzają kanty, dzięki którym oryginał miał swój charakter. Nowi gracze dostają świetnego FPS-a, który pomimo wieku wciąż potrafi zawstydzić konkurencję. Weterani gatunku będą rozdarci między zachwytem a dylematem, czy kolejna wersja była potrzebna. Bawiłem się świetnie, ale zamiast ponownie wracać na stare śmieci, wolałbym zobaczyć nowe podboje Master Chiefa. Odnawianie legend jest bezpieczne. Tworzenie nowych – znacznie ciekawsze. ⊗ **Butcher**









PS5, XSX, PC

+ gunplay i ponadczasowy model walki, SI, oprawa AV, co-op, Remix
– backtracking, powtarzalność lokacji, ułatwienia vs. balans, cena

Efektowny i bardzo grywalny remont legendy, świetnie ukazujący ponadczasowość Halo. To kiedy nowa część?

8+

Cortana wróć

MOJE 3 GROSZE



HIV: Oczy łzawią, serce pompuje szybciej. Owszem, gra bywa drewniana (animacje, mechaniki, narracja), lecz sentyment triumfuje nad nowoczesnością. Dwadzieścia lat na karku i nadal nie mogę się oderwać od joypada. Trochę to remaster (oprawa), trochę remake (przemodelowane poziomy), a i sypnięto garścią nowości (bonusowe etapy, wariacki tryb Remix). Nie mogę przeżyć odebrania Cortanie urody, śmiałem się pod nosem na widok protoplasty Ducha z Destiny, no i szukam zawzięcie czaszek (kamera TPP!) oraz terminali. Kapitalny gunplay, niesamowity klimat przyrastający wykładniczo, meandrująca fabuła, kozacka inteligencja przeciwników – najlepiej smakuje w kooperacji na najwyższym poziomie trudności. Niby się nie opłaca, ale warto. Wspaniały kazus mimo wycięcia kultowych potyczek online (PvP).

8



Cena: 200 zł Gatunek: sportowa, rytmiczna Deweloper: Imagineer Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

Jeśli czytujecie PSX Extreme dłużej niż pięć lat, powinniście znać mój bazowy nawyk: siłownię i fitness, choć to drugie nieco zaniedbałem na rzecz zwiększania siły w mięśniach. Roger chyba spojrzał na moje ostatnie foty z Hyde Parku i uznał, że przydałoby mi się nieco więcej ruchu. Ha, skubany wiedział, co robi. Przy Fitness Boxing 3: Your Personal Trainer spaliłem więcej kalorii niż zwykle. Gra właśnie wylądowała w ulepszonej wersji na konsoli Nintendo Switch 2 i jest to bezpieczny sequel z punktu widzenia modelu rozgrywki. Cieszą zwiększona wydajność (lock na 60 FPS-ach) i poprawiona graficzka, do tego wykorzystanie kamerki, jeśli akurat takową posiadacie. Gotowi na trening? Spodenki, laczki i ciśniemy. Aha, zalecam rozgrywkę w trybie konsoli zadokowanej do telewizora.

Aby była jasność – Fitness Boxing 3: Your Personal Trainer nie sprawi, że będziecie nagle boksować z gracją Mayweathera Jr. I staniecie się niebezpiecznymi rywalami. Ta aplikacja stanowi dobrą rozgrzewkę dla osób powracających po dłuższej przerwie lub przymierzających się do regularnych ćwiczeń. Nintendo od czasów Wii Sports doskonale rozumie znaczenie takich aktywności podawanych w formie gry. Ze wszystkich obecnych konsol to właśnie Switch 2 gwarantuje rozgrywkę z wykorzystaniem sensorów ruchu. Wybieramy trenera i interesujący nasz zakres ćwiczeń. Od poziomu podstawowego po zaawansowany (tutaj jest hardkor!). Tak, wciąż uderzamy w powietrze. Wszystkie lewe i prawe sierpowe, haki, ciosy z góry są liczone poprzez odpowiednie ruchy Joy-Conami. Gra nie ma problemów z rejestrowaniem naszych ruchów. W tle słychać też motywujące nuty, choć zakres utworów mógłby być większy. Wyprowadzenie ciosów, nawet w powietrze, nie jest łatwe i wymaga szlifowania odpowiedniej techniki. Fitness Boxing 3: Your Personal Trainer nie wyłapie Waszych błędów, jeśli nie podłączycie kamery przez port USB-C. Wtedy rozgrywka wchodzi na zupełnie nowy poziom. W mniejszym oknie obok naszego wirtualnego trenera pojawiamy się my. Ta gra sprawdza się jako wdrożenie do aktywności fizycznej lub zapełniacz, gdy w danym dniu odpuścimy siłownię, bo np. musimy akurat pozostać w domu. Nowością jest tryb Advanced Scoring, w którym gra czyta każdy najmniejszy nasz błąd i nie zalicza byle machania Joy-Conami. Ukończenie każdego programu daje dostęp do nowej gamy kosmetyków, instruktorów oraz kostiumów. Słowem, jest tutaj co robić i na czym trenować. To jednak tylko aplikacja, która nigdy nie zastąpi prawdziwego sparingu czy wyciskania sztangi. Warto o tym pamiętać. ⊗ **Graba**



SWITCH 2

+ płynne 60 klatek, satysfakcjonująca progresja rozgrywki
− słaba licencja muzyczna, bezpieczny sequel bez rewolucji

Bić nie nauczy, ale wspomoże w motywacji. Leci polecajka.

7



Cena: 134 zł Gatunek: bijatyka Deweloper: Gameplay Group International Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 12

To, że dopiero teraz marka Avatar doczekała się pełnoprawnej bijatyki, to dziwne niedopatrzenie. Ten świat oraz jego zasady, gdzie prawie każdy ma jakieś moce i zdolności kontrolowania żywiołów, to perfekcyjny materiał, który w Avatar Legends sprawdza się znakomicie. System walki opiera się na słabym, średnim oraz mocnym ataku i „ćwierćkółkach". Jednak czwarty przycisk, który tutaj ma nazwę Flow, działa inaczej w zależności od wybranej postaci. Najprościej mówiąc, jest odpowiedzialny za specjalne, unikalne umiejętności. Jedna postać będzie dzięki niemu latać po ekranie i przyciągać wrogów, inna zostawiać pułapki, a jeszcze inna ciskać kamieniami lub zamrażać powierzchnię oraz wrogów. W efekcie każdym wojownikiem trzeba się nauczyć grać. Owszem, są podstawowe zasady jak konstrukcja combo i ataki specjalne, ale każda postać niesie ze sobą zupełnie inną filozofię rozgrywki.

Kora jest najbardziej zwyczajną zawodniczką, z dość czytelnymi atakami oraz typowymi pociskami i przebiciami. Aang z kolei to zupełnie inna para kaloszy i dość trudna postać do ogarnięcia na początku. Zresztą sam system mimo pozornej prostoty jest dość złożony. Samouczek i zadania pozwolą go poznać, ale aby go w pełni zrozumieć, trzeba będzie poświęcić kilka dobrych godzin. Jest tutaj mnóstwo mechanik oraz swoiście zepsuty balans, który pozwala na bolesne okładanie wroga w niemalże nieskończoność. Trzeba mocno się wgryźć w to, co autorzy przygotowali, gdyż wiele mechanik nie jest oczywistych, podobnie jak zasady funkcjonowania tego, co i jak działa albo od czego jest zależne. W przypadku niektórych postaci musimy uważnie kontrolować to, co się dzieje. Na starcie mamy ich 12, a przez kolejne miesiące ma dojść kolejnych pięć. Obecnie jedynie kilka z nich jest do siebie podobnych, ale tylko pozornie, bo praktycznie każdą gra się inaczej. Balans jest chwilowo umowny, podobnie jak niektóre hit boksy. Tryb online działa bez zarzutu, rollback jest funkcjonalny, ale miałem kilka problemów z płynnością, raczej ze względu na szybkość rozgrywki. Lobby i niektóre opcje są ograniczone.

Tryb fabularny jest trochę biedny, fani serii wiele tu nie znajdą. To alternatywna rzeczywistość pozwalająca na wrzucenie na arenę postaci z różnych okresów bez większego znaczenia ani sensu. Reszta trybów dla samotnego gracza jest i tyle, nie poświęcimy na nie sporo czasu. Walka jest szybka i nieco chaotyczna, zwłaszcza na początku. Gdy już ogarniemy, co się dzieje, to potyczki dają sporo frajdy. Niższa cena jest dobrą zachętą, ale trudno ocenić, jak będzie z żywotnością tego tytułu w sieci. Fanom świata i postaci jak najbardziej można tę grę polecić, reszta może się wstrzymać. ⊗ **Konsolite**



PS5, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC

+ oprawa, system, rollback, cena
− biedalobby, słaby tryb treningowy, mało postaci

Świetna, złożona bijatyka nie tylko dla fanów serii.

7

eprasa.pl 6c895147d4



Cena: 229 zł Gatunek: RPG akcji Deweloper: Project Cloud Games Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

Popularność soulslike'ów zauważalnie wyhamowała. Ostatnią mocną grą, z którą mógłbym kojarzyć studio FromSoftware i wynalezioną przez dewelopera formułę, był Black Myth: Wukong. Wieść o tym, że koreańskie Project Cloud Games zabiera się za autorską interpretację gatunku, ani nie wywołała we mnie entuzjazmu, ani nie zniechęciła. Cenię wszelkie próby naśladownictwa liderów w danej dziedzinie. Relic: The First Guardian łączy wszystkie najważniejsze schematy, jakie zostały utrwalone od 2009 r., gdy na świat przyszło Demon's Souls. Zawiera również błędy, których nie pozbędzie się żadna aktualizacja, bo powstały one już na etapie projektowania rozgrywki.

Gdy patrzę na Relic: The First Guardian, chciałbym móc o nim pochlebnie pisać jak o krzyżówce klasycznego Wiedźmina z typową grą soulslike. Tak niestety nie jest. Project Cloud Games, w odróżnieniu od innych koreańskich deweloperów, średnio się przyłożyło i do kwestii technicznych, i wizualiów. Jasne, dominuje tutaj mroczne fantasy, choć na sam obraz nałożono grubą warstwę przeróżnych filtrów graficznych, które szczerze polecam wyłączyć. Nie kupuję dynamicznej kamery w trakcie starć. Fabularnie trochę to wszystko przypomina Elden Ring. W świecie Arsilthus zapanowały ciemność, lęk i śmierć. Wszystko przez roztrzaskanie potężnego reliktu. Jako ostatni strażnik przyjdzie nam zebrać jego kawałki, aby przywrócić porządek. To scenariusz bardzo typowy w gatunku, pretekstowy do szlachtowania wszystkiego, co stanie na naszej drodze. I tak gra dzieli się na lokacje, subbossów i bossów wyjętych z przewałkowanych koncepcji (szkielety, potężni rycerze, magowie, wiedźmy itd.). Każda z dostępnych broni ma ciąg ataków sekwencyjnych, co przypomniało mi oryginalną przygodę Geralta. Niestety nie sprawdza się to w Relic: The First Guardian zbyt dobrze. Ataki nie zużywają staminy (za to bieg i uniki już tak), lecz nie można ich przerywać, a gdy już to nastąpi wskutek uników, całą sekwencję rozpoczynamy od zera. Grafika jest nierówna, miejscami tytuł wygląda przyzwoicie, innym razem tekstury pamiętają czasy PlayStation 3. W tym gatunku rzadko zwraca się uwagę na oprawę, ale w Relic: The First Guardian te ubytki są zbyt widoczne. Gra należy do trudnych, ale z powodu niektórych błędnych decyzji twórców. Spodziewałem się jednak pozycji słabszej, a dostałem ciekawą, choć nie bezbłędną przygodę. To zaleta samej formuły, która po prostu umie mnie zaangażować. I to uratowało ten projekt. Polecam jednak odczekać do promocji, która zapewne pojawi się niebawem. ⊗ **Graba**



PS5, XSX, PC

+ mroczny świat, wciąga, muzyka
− skromna liczba ataków, zbyt trudni bossowie, zbędne filtry obrazu, kombinowanie ze staminą

Wiedźmin spotyka soulslike'a. Ambitnie i ryzykownie.

7



Cena: 229 zł Gatunek: jRPG Deweloper: Gust Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 16

Badania naukowe i empiryczne wykazały, że niestabilne emocjonalnie licealistki sprowadzają do naszego świata potwory grożące jego zagładą. Jako że ogień należy zwalczać ogniem, szalejące hormony mogą ugasić tylko magiczne wojowniczki zwane Reflektorkami. Oto kilka opowieści o nich wydanych pod wspólnym szyldem Blue Reflection Quartet. Wspomniana składanka zawiera trzy jRPG-i od twórców serii Atelier (w tym jedna mobilka) oraz należące do cyklu anime, które poddano egranizacji. Motywem przewodnim są dziewczęce uczucia i licealne życie wzbogacone o motyw magicznych wojowniczek. Ot, takie współczesne „Czarodziejki z Księżyca". Część zawartości do tej pory nie została wydana poza Japonią, co tym bardziej czyni cały zestaw wart pożądania.

Fabularnie każda część składanki przedstawia osobną historię, które jednak w całość wiążą pewne motywy oraz część wspólnych bohaterek. Wspólne uniwersum w kupę zbiera nowo dodany flowchart, dzięki czemu szybko zrozumiemy zachodzące zależności. Każda z opowieści ma lekko postapokaliptyczne zabarwienie, gdzie grupa dziewczyn transformuje się w magiczne wojowniczki, czyli Reflektorki. Próbują one uchronić świat przed zniszczeniem przez potwory, epidemię i powiązane z nimi zjawisko zwane Popiołem. Oczywiście sporą rolę odgrywają tu szkolne życie, uczucia i relacje pomiędzy dziewczynami, co ma wpływ na ich skuteczność w walce. Pełna ciepła fabuła gra w składance pierwsze skrzypce i warto się w nią zaangażować.



W grach prowadzimy skromną eksplorację i mamy system alchemii, ale to turowo-fazowa walka stanowi drugi filar zabawy. Każda Reflektorka ma wyjątkowe umiejętności, którymi kosi wrogów. Starcia są bardzo wciągające dzięki paskowi ATB, co powoduje, że wojowniczki w różnym czasie wchodzą do boju, jednak problem stanowią niski lvl cap i możliwość bardzo szybkiego „przekoksowania" panien, co zaburza balans rozgrywki i odziera ją z wyzwania. Tytuły wchodzące w skład kompilacji są pod względem technicznym prostymi remasterami – zwiększono rozdzielczość i szybkość animacji w stosunku do oryginalnych platform. Są jednak momenty, kiedy tych zmian nie widać, ponadto pozostała część dawnych błędów. Na pocieszenie dorzucono kilka ułatwiaczy życia jak autosave czy przyspieszanie bitew oraz dodatkowe postacie. Mimo wszystko Blue Reflection Quartet to bardzo dobra produkcja, którą fani jRPG-ów na pewno polubią. ⊗ **Aysnel**



PS5, XSX SWITCH 2, SWITCH, PC

+ cztery gry w jednym wydaniu, fabuła, oprawa wizualna
− niski poziom trudności, drobne błędy techniczne, zbyt szybki rozwój postaci

Pełna humoru, muzyczna wyprawa ku szczytom list przebojów.

8−

eprasa.pl 6c895147d4



Cena: 85 zł Gatunek: przygodowa point & click Deweloper: Powerhoof Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 16



The Drifter to interaktywny odpowiednik kupionej na dworcu kolejowym książki nieznanego Wam autora lub filmu, o którym wcześniej nie słyszeliście, ale natrafiliście na niego zupełnym przypadkiem późną nocą na zwykle nieoglądanym kanale. Kilka pierwszych stron, otwierające 10 minut i już wiecie, że musicie poznać zakończenie. Gra australijskiego studia Powerhoof to jedna z najmilszych niespodzianek, jakie można sobie zafundować, zwłaszcza jeśli jesteście fanami gatunku przygodówek point & click.

Włóczęga Mick Carter postanawia wrócić do swojego rodzinnego miasteczka. Jednak przejażdżka na gapę w wagonie towarowym nie kończy się mandatem, tylko strzelaniną, w której ginie współpasażer głównego bohatera. To zaledwie pierwsze dwie minuty gry, a z każdą kolejną intryga gęstnieje. Do The Drifter najlepiej jest podchodzić w ciemno. Zdradzę tylko tyle, że gra bardzo zgrabnie łączy wątki osobiste, sensacyjne oraz... science fiction, a tajemniczy spisek, w który wplątuje się Mick zaraz na początku przygody, wcale nie jest „sufitem" możliwości scenarzysty. Twórcy, a w szczególności zdolniacha Dave Lloyd, który cały ten tytuł wyreżyserował, zaprogramował i nadzorował produkcję, nie ukrywali swoich inspiracji. Wśród nich są m.in. książki Stephena Kinga i Michaela Crichtona oraz filmy Johna Carpentera. A wszystko to podane w formie klasycznej przygodówki, jaką w latach 90. wyplułoby LucasArts. „Monkey Island, ale mroczniej i na poważnie" to chyba najlepsze określenie tejże produkcji.

ODWAŻYCIE SIĘ SPRAWDZIĆ, CZYM – LUB KIM – TAK NAPRAWDĘ JEST MULINJI?

Nie koniec niespodzianek

Australijczycy do sprawdzonej formuły dorzucają jednak coś od siebie, mianowicie podkręcone tempo rozgrywki. The Drifter jest grą na dobrych kilka godzin, ale dosłownie co chwila scenariusz skręca w bardzo nieoczywistą stronę, a niektóre zagadki wymagają od nas refleksu godnego gry akcji. Co się stanie, jeśli nam się nie uda? Staram się trzymać język za zębami, wspomnę tylko, że to kolejny powód, aby sięgnąć po tę świetnie wyglądającą i jeszcze lepiej udźwiękowioną produkcję. Twórcy postawili na klasyczny, niemniej bardzo stylowy i czytelny pixel art, któremu akompaniuje – i to dosłownie – narracja prowadzona przez Micka. Właściwie każde nasze kliknięcie powoduje, że słyszymy monolog lub komentarz protagonisty. Zabieg ten byłby męczący, gdyby nie rewelacyjny voice acting i równie dobre kwestie, które włożono w usta tytułowego włóczęgi. Carter, mimo że będący tylko zlepkiem pikseli, to bohater nie tyle z krwi i kości, ile z cynizmu, życiowego doświadczenia i straty.



Przyczepić mogę się tylko do jednego, czyli sterowania. Na Switchu 2 w trybie handheld grę kontrolujemy za pomocą dwóch gałek analogowych, co koniec końców staje się intuicyjne, ale do czego trudno się przyzwyczaić. Można też wykorzystać Joy-Cona jako mysz, niemniej zabrakło zwyczajnej obsługi ekranu dotykowego.

Klasycznie, ale współcześnie

Tym, co uznaję z kolei za jedną z największych zalet The Drifter, jest jego „kompaktowość". Rozgrywka nie ustępuje tempem kolejnym zwrotom akcji. Zapomnijcie o żmudnym przeczesywaniu lokacji w poszukiwaniu przydatnych przedmiotów i trzymaniu ich przez pół gry w inwentarzu. Nie oznacza to oczywiście, że szare komórki mogą wziąć wolne. Po prostu problemy i sposoby ich rozwiązania najczęściej znajdują się w jednym pomieszczeniu. Tym samym akcja może wartko mknąć dalej.

O The Drifter, które najpierw ukazało się rok temu na PC, było podejrzanie cicho. Premiera gry na Switchu 2 to świetna okazja, by się przekonać, że w gatunku przygodówek wciąż dzieje się coś ciekawego i to nie tylko za sprawą weteranów. Tylko czy odważycie się sprawdzić, czym – lub kim – tak naprawdę jest Mulinji? ⊗ **Ostasz**



SWITCH 2, SWITCH, PC

+ scenariusz, oprawa audio-wideo, tempo rozrywki, zwroty akcji
– sterowanie, do którego trzeba się przyzwyczaić

Świetny przedstawiciel gatunku, warto spróbować, nawet jeśli nie przepada się za przygodówkami.

9



Cena: darmowa Gatunek: RPG akcji Deweloper: Hotta Studio Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 12

Otwarte miasto w stylu GTA, efektowne cutscenki, szybkie auta i motocykle – NTE wyglądało przed premierą zbyt pięknie, by było prawdziwe. Ale, o dziwo, nie ma tutaj ściemy. Po 50 godzinach spędzonych w tej darmowej grze mam tylko ochotę na więcej.

Najważniejsze na początek: NTE oferuje najlepszy system mikrotransakcji w gatunku gier RPG gacha. W losowaniach postaci nie występuje 50-proc. ryzyko skuchy, co oznacza, że jeśli zgromadziliśmy już 90 czerwonych kostek, to mamy zagwarantowane uzyskanie bohatera z aktualnego baneru. Ta gra po prostu nie ogranicza tak mocno dostępu do nowych zawodników jak Wuthering Waves czy Genshin Impact.



Miasto OnlyFons

Hetherau swoim rozmachem faktycznie przypomina metropolię znaną np. z GTA III. Mamy tutaj spory ruch uliczny, funkcjonalny system transportu miejskiego (autobusy, pociągi), kradzieże pojazdów i nawet mechanikę policyjną Wanted, która może nas w skrajnych przypadkach zaprowadzić do więzienia, gdzie zaczyna się oddzielne wyzwanie polegające na próbie ucieczki z pierdla.

Realizacja graficzna stoi przy tym na bardzo wysokim poziomie. NTE oferuje miejskie krajobrazy rodem z gier AAA, gdy odpalimy tytuł na mocnym PC. Niewiele gorzej prezentuje się wersja na PS5, która utrzymuje bez większych problemów 60 FPS-ów. Chińczycy doskonale wykonali standardowe oświetlenie (z refleksami typu SSR) bez konieczności włączania systemu Lumen, uzyskując tym samym najlepiej zoptymalizowaną grę w dziejach Unreal Engine 5. Czapki z głów!

HETHERAU ROZMACHEM PRZYPOMINA METROPOLIĘ ZNANĄ NP. Z GTA III

Barwne, wypełnione rozgadanymi NPC-ami Hetherau nie oferuje, przy całej swojej urodzie, takiej dynamiki świata jak GTA. Pościgi policyjne są tutaj rudymentarne, jazda samochodami nie wyrywa z kapci (nerwowe sterowanie wymaga zmniejszenia czułości do zera), a starcia z bandytami czy stróżami prawa to tylko tło dla zasadniczej rozgrywki, która została zainspirowana Genshin Impact. Autorzy Tower of Fantasy po prostu woleli pozostać w swojej strefie komfortu RPG. Dlatego zamiast demolować granatnikami i karabinkami miejskie gangi, walczymy tu przede wszystkim z Anomaliami – bajkowymi, demonicznymi stworkami. Te batalie, prowadzone w czasie rzeczywistym, mocno przypominają Wuthering Waves – nawet w kwestii uników czy zbijania wybranych ataków przeciwników. Nie jest to co prawda ten sam stopień wyrafinowania buildów i taktyki, co w grze studia Kuro, ale NTE oferuje w zamian mnóstwo innych działań, których nie ma u konkurencji free-to-play.

Kierowca Crazy Ubera

W ramach opcjonalnych zadań możemy prowadzić w NTE liczne, często całkiem klimatyczne śledztwa, ocierające się klimatem o horror. Gra oferuje na tym polu niezłe łamigłówki, a następnie pozwala odreagować główkowanie jazdą w stylu Crazy Taxi, gdy przewozimy niecierpliwych pasażerów prywatnym autem. Następnie wcielamy się w kierowcę dostawczaka, gdy dorabiamy przy przeprowadzkach, i w wędkarza, gdy moczymy kija w morskiej toni. Mało? W NTE dorabiamy też jako obsługa kolejnych kawiarni, które zresztą sami nabywamy poprzez fajny tryb menedżerski. W recenzowanym szpilu można też wziąć udział w pozorowanym napadzie na bank, pograć w Tetrisa, mahjonga, ponaparzać QTE w rytm muzyki lub wcielić się w fotograficznego influencera na Baglu, czyli na wbudowanej w grę platformie w rodzaju Instagrama.

Problem polega na tym, że prawie wszystkie wymienione wyżej wyzwania są albo naskórkowe, albo niedorobione. Wędkarstwo w NTE to chyba najsłabsza minigieka tego typu, jaką widziałem od dekady, Tetris ma skopane sterowanie, a wyścigi samochodowe irytują nienajlepszą fizyką i dziwnymi kolizjami.

Drobne niedoróbki wykraczają zresztą poza wymienione aktywności. Całe sterowanie w menu za pomocą gamepada wymaga w NTE przebudowania, a chaotycznie wykonana fabuła – choć komediowa i wypełniona uroczymi postaciami – urywa się w zbyt raptowny sposób (trzeba czekać na dalszy ciąg w aktualizacjach). Trudno też powiedzieć, jak długo autorzy wytrzymają bez powielania klisz, bo w aktualizacji 1.2 już wprowadzono nastawiony na grind tryb „dungeon crawlera", w którym przenosimy się z metropolii do średniowiecznego fantasy.

Pomimo tych wątpliwości i drobnych wpadek NTE to porządny szpil, przy którym miło spędza się czas. Miejskie pejzaże, urocze spotkania/randki z postaciami i komediowa fabuła odróżniają ten tytuł od schematycznych rywali. Na tym etapie to solidne 7+/10 i powiew świeżości w swojej kategorii. Z potencjałem na więcej, jeśli tylko autorzy dobrze poprowadzą projekt. ⊗ Zax



PS5, PC

+ grafika, optymalizacja UE5, humor, żywe miasto, niezłe walki, muzyka
– minigierki, nierówne dialogi, sterowanie/interfejs z gamepadem

Solidne RPG w wielkim mieście, z lepszą monetyzacją niż GI czy WuWa. Duży potencjał rozwojowy.

7+

eprasa.pl 6c895147d4

REPLAY

Roger: **Replay wraca jak bumerang rzucony w kiblu – niby wiesz, co tu znajdziesz, a i tak zaglądasz sprawdzić, co wypłynęło. Tym razem w muszli aktualnych wspomnień znaleźliśmy zestaw różnorodny. Mamy więc plastikowego Batmana, obok niego przelatuje Star Fox, a dalej jest jeszcze uczta retro w formie Mina the Hollower i kolejna opinia o zaskakująco dobrym Agencie 007. A Replaced? No cóż, nie jest to złoty tron, a i dla takich gier jest tu miejsce.**

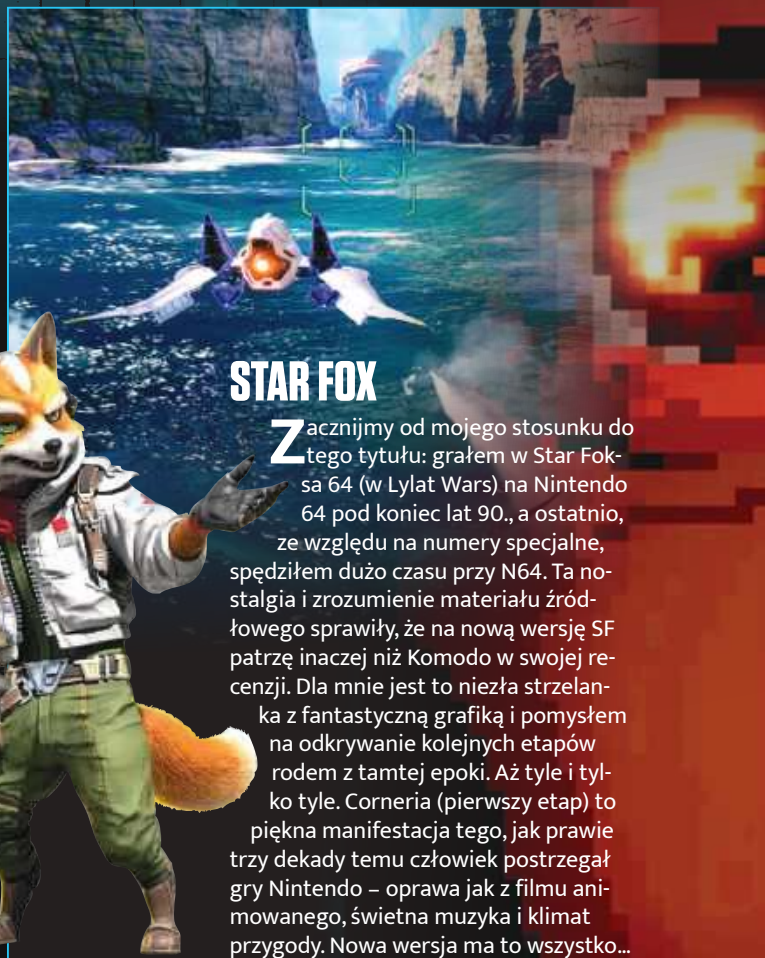
LEGO BATMAN: DZIEDZICTWO MROCZNEGO RYCERZA



LEGO Batman: Dziedzictwo Mrocznego Rycerza udało się zaskakująco dobrze! Zaskakująco, bo spodziewałem się rozgrywki uwięzionej w klocuszkowej, poskładanej z utartych od dekad rozwiązań klatce, a otrzymałem nową jakość. Nową na tyle, na ile to było możliwe, rzecz jasna. Gacek z plastikowymi majtami naciągniętymi na spodnie mocno stawia na fabułę, mieszając przy tym skradanie (uproszczone, ale dające satysfakcję), dość rozbudowaną jak na gry spod szyldu duńskiego giganta walkę, korzystanie z gadżetów oraz śmiganie Batmobilem po całkiem sporej, otwartej i przyjemnej w eksploracji mapie. Z czasem zaczyna się czuć znużenie formułą – tym bardziej że nagrody za zbieractwo nie są szczególnie satysfakcjonujące – ale przychodzi to raczej później niż wcześniej, co w kontekście tytułów o ludzikach z wtryskarki traktuję jako koncepcyjny sukces. Mechaniki są na tyle zróżnicowane, że całość zainteresuje tatę lub mamę, a przy tym na tyle proste, że nie odrzuci syna czy córki. Siwiejącą (niestety, zaczęło się) mordkę ucieszą przy tym setki mniejszych bądź większych smaczków, nawiązań, mrugnięć okiem. Doświadczenie romansuje z obszerną biblioteką filmów o uszatym, odwołuje się do gier, komiksów. Kawał fajnie – to słowo, choć często znaczeniowo puste, akurat tu sprawdza się doskonale – spędzonego czasu! **Adamus**

\+ połączenie oczekiwań różnych grup wiekowych, nawiązania i smaczki
– miejscami monotonna

8



STAR FOX

Zacznijmy od mojego stosunku do tego tytułu: grałem w Star Foksa 64 (w Lylat Wars) na Nintendo 64 pod koniec lat 90., a ostatnio, ze względu na numery specjalne, spędziłem dużo czasu przy N64. Ta nostalgia i zrozumienie materiału źródłowego sprawiły, że na nową wersję SF patrzę inaczej niż Komodo w swojej recenzji. Dla mnie jest to niezła strzelanka z fantastyczną grafiką i pomysłem na odkrywanie kolejnych etapów rodem z tamtej epoki. Aż tyle i tylko tyle. Corneria (pierwszy etap) to piękna manifestacja tego, jak prawie trzy dekady temu człowiek postrzegał gry Nintendo – oprawa jak z filmu animowanego, świetna muzyka i klimat przygody. Nowa wersja ma to wszystko... pod warunkiem że „byłeś tam wtedy", czyli lata temu. A nawet jeżeli „tam byłeś" – a masz trzeźwe spojrzenie na branżę – to wiesz, że SF jest „tylko" niezłą grą. Jeżeli masz Switcha 2, nie miałeś kontaktu z N64, a myślisz o zakupie – najpierw sprawdź demo, potem poczytaj o SF, bo to nie jest nowoczesna gra Big N, mimo boskiej oprawy. A weterani? Mogą kupić, ale najlepiej używkę. Myślę, że będzie ich sporo w obiegu – ja po spędzeniu weekendu z SF sprzedałem swoją kopię. Nie będzie mi potrzebna. **Dżujo**

\+ klimat oryginału, grafika, muzyka, solidne podstawy mechaniki
– momentami zbyt skostniała, za mało nowych treści

7+

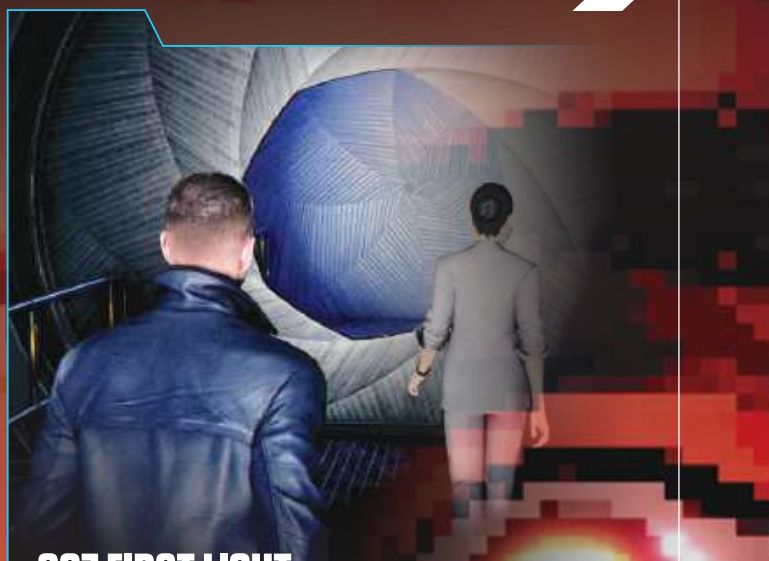


REPLACED

Czekałem na tę grę od pierwszego zwiastuna, jej styl wizualny mnie chwycił. Niestety Replaced to wydmuszka, pod przykrywką znakomicie prezentującej się strony wizualnej kryje się słaby miszmasz kilku mechanik, które nie dość, że średnio ze sobą współgrają, to jeszcze męczą. Doprawdy dawno nie grałem w coś, co chciałem lubić, ale nie mogłem. Sekwencje platformowo-zręcznościowe są poprawne, koślawe, ale poprawne, walka a la Arkham na płaszczyźnie 2D sprawdza się, gdy wszystko działa, jak powinno, jednak cała reszta absolutnie nie. Zagadki, zadania poboczne i bieganie od NPC-a do NPC-a zabija i tak dość słabe tempo rozgrywki. Natomiast podział na sekwencje, gdzie biegamy, skaczemy, walczymy i gramy w pseudoprzygodówkę, wymęczył mnie. Słaba czytelność momentami sprawia, że zatęskniłem za żółtą farbą i znienawidzonym oznaczaniem kluczowych elementów. Całość przypomina zlepek kilku gier, a nie jedną spójną wizję. Dawno nie miałem do czynienia z grą, w którą zmuszam się grać z nadzieją, że się rozkręci. Niestety tak się nie stało. Jest tutaj mnóstwo fajnych elementów, jednak czegoś zabrakło. Replaced zmęczyło mnie, przeżuło i wypluło, a jego największym plusem dla mnie jest to że, ograłem go w ramach Game Passa... **Konsolite**

+ oprawa, klimat
– sterowanie, miszmasz mechanik

6



007 FIRST LIGHT

Uwielbiam skradankowość Hitmana, ale nigdy mnie nie pochłonął przez konieczność mozolnego kombinowania i powtarzalność. Za to Uncharted to jedna z moich ukochanych serii przygodowych. 007 First Light jest idealnym połączeniem ich obu. Świetny tutorial, mocno filmowy klimat, młodziutki 007 z krwi i kości, który nie boi się cynizmu, humoru i ciętego języka. Scenariusz mógłby śmiało napędzać kolejny kinowy film w serii, bo idealnie wpisuje się w sagę i jej zasady. Największą siłą gry jest swoboda realizacji misji. Gadżety, infiltracja i rozmowy z bohaterami tworzą wrażenie uczestnictwa w prawdziwej operacji wywiadowczej. Akcja potrafi przyspieszyć w odpowiednim momencie, ale nigdy nie przytłacza bezmyślną demolką czy fajerwerkami bez celu. To Bond, który więcej myśli, niż naciska spust. Ale gdy już naciska i wchodzi licencja na zabijanie, masz ciary na plecach z sadzenia headshotów, płynnej jatki i rozpierduchy, jaką generujesz. Może i animacje to nie poziom Naughty Dog, SI dużo wybacza, tempo pod koniec siada, a zło wypada słabo na tle serii, ale jak na pierwsze podejście IOI wyszło świetnie. Liczę na jeszcze lepszą kontynuację. **Butcher**

+ postać Bonda, gadżety, wiele ścieżek do celu, filmowy klimat
– momentami sztywne animacje, nierówne tempo, mało wyrazisty zło

9-





MINA THE HOLLOWER

Nowa gra Yacht Club Games – zniewalająco zaprojektowana zeldzioszka 2D, prawdopodobnie najciekawsza propozycja tego typu od CrossCode – udowadnia, że właściwie zaimplementowana formuła soulslike'ów potrafi wzbogacać nawet inne gatunki. Rozlokowanie „zapisujących" norek (tutejszych ognisk), splotów mapy, skrótów, odradzających się wraz z zapisem tabunów przeciwników – wszystko działa tu absolutnie wzorcowo, niesamowicie podbijając satysfakcję z przygody. No i sam fakt inspirowania się FromSoftware nie wymaga od razu koszmarnie trudnej gry. Dzięki temu Mina to nie tylko jedna z najlepszych gier roku (z mojej strony zero wątpliwości), lecz również najlepsze Dark Souls roku. I aż wzruszenie łapie, że estetycznie tak mocno zapatrzona jest w klasyczne Castlevanie – już dawno nie mieliśmy tak cudownie podmalowanych gotykiem lokacji w grze akcji. Grajcie koniecznie! **Piechota**

+ dungeony, lokacje i liczba sekretów, elastyczny poziom trudności, muzyka
– problemy z rozumieniem hit boksów przy lekko izometrycznej perspektywie

9

eprasa.pl 6689514704



Jako że Naczelny lubi zlecać nostalgiczne strzały wprost w serca ukochanych Czytelników, a ja preferuję zagrywki nieco bardziej podkręcone, niejako wakacyjnie odkurzamy markę Burnout, ale z niemałego katalogu jej wcieleń na konsole szóstej generacji wybieramy to najczęściej zapominane, czasem wręcz brutalnie negowane przez arcade'owych purystów. Dominator jest jedyną „kanoniczną" odsłoną serii, za którą nie odpowiadało bezpośrednio studio Criterion Games, ówcześnie kończące wielki, ryzykowny proces gruntownego odświeżenia formuły (oraz – jak się miało okazać – całego świata gier wyścigowych) otwartym, eksperymentalnym wręcz Paradise. Za „ostatniego klasycznego" Burnouta odpowiadała ekipa rzemieślników z EA UK, późniejszego EA Bright Light. Eufemistycznie pisząc: jedna z „drużyn B" wielkiej korporacji, ludzie od rzeczy na licencjach filmowych (średnie Pottery) lub spin-offów (Need for Speed: Shift na PSP), poczciwcy bez iskry własnej inicjatywy. Jednocześnie dostali od swoich zleceniodawców silnik, assety i mechaniki w wersji zasadniczo „gotowej", mogąc bawić się zjawiskowym klockami Takedowna albo Revenge wedle własnego uznania. Cieszy mnie, że wyścigowy dyskurs coraz częściej do ich dzieła wraca i ogląda je nieco sprawiedliwiej: jako „dodatkowego" Burnouta czasów PlayStation 2.

Po części jest to podyktowane nostalgią. W moim przypadku późny schyłek szóstej generacji, jej ostatnie potencjalne premiery, to także końcówka beztroskich czasów szkolnych, powolne pożegnania z młodością, z rodzinnymi stronami, prostotą (tak w życiu, jak w grach wideo, hej). Wytrzymywanie do świtu przed telewizorem, sprawdzanie wszystkiego (ułatwione powszechnym wciąż piractwem), krystalizowanie własnego gustu. Premiera bliska Świąt Wielkanocnych 2007 r. skleiła na zawsze tor w Tuscanii oraz kalifornijski Ocean Drive z przerwą świąteczną w mojej pamięci i dość regularnie odświeżam Dominatora właśnie w tym



okresie. Tym razem na sentymentalnej podróży się nie skończyło – nadrobiłem tę niewielką zaległość absolutnego „wyzerowania" dzieła Bright Light, „wyzłotkowania" wszystkiego. I w końcu umiem rezolutnie napisać, że jest to proces wart wzmożonego wysiłku. Ba, spokojnie wspomógłbym argumentami szaleńca, który próbowałby wykazać dominację (mrug) piątki nad Paradise! Pochodnie rozpalone, widły naostrzone?

Hej, hej, ty, ty!

Jak często bywa z produkcjami „drugiej ligi", do tego tworzonych z myślą o starej generacji za życia generacji nowej, o jej kulisach nie wiemy praktycznie niczego. Przy odrobinie koncentracji oraz umiejętności do fabularyzowania (nie trzeba od razu być redak-

eprasa.pl 6c895147d4



torem Adamusem, ale to na pewno godny ideał!) da się z tej gry co nieco wyłuskać. Zobaczyć próbę powrotu do starego, dobrego systemu Takedowna, bez arcade'owej odklejki Revenge'a związanej z traktowaniem ruchu ulicznego jak pocisków w nieustającej zadymie, ale zagraną w ciekawszej aranżacji zarówno mechanicznej, jak i wizualnej. W efekcie głębokie żółcie i pomarańcze, ostro „trzystaseśćdziesiątkowe" efekty bloomopodobne symptomatyczne dla schyłku szóstej generacji, zdecydowanie „revenge'owe" w swym klimacie, lecz użyte do tras teoretycznie dużo lżejszych, arcade'owych, barwnych i zróżnicowanych. Krok wstecz, w kierunku odczuwalnej beztroski PlayStation 2, ale z uwzględnieniem „najnowszej" technologii. Śmigasz pod kwitnącymi wiśniami w wyimaginowanej Japonii, ale ta błyska od czasu do czasu dwa tysiące siódmym. Dziwne, świeże, swoje własne mimo widocznych na pierwszy rzut oka składowych.

I podobnie działa to na płaszczyźnie najistotniejszej, czysto wyścigowej. Dominator przywrócił utracone status quo – mijane na drodze pojazdy są śmiertelnym zagrożeniem nie tylko podczas jazdy pod prąd. Tryb kariery bardzo szybko przesuwa ukryty przed graczem suwaczek natężenia ruchu ulicznego i po kilku godzinach liczba mijanych ciężarówek często prowadzi do zawrotów głowy. Szczególnie w połączeniu z przywróconą zza grobu, pamiętającą jeszcze czasy Point of Impact mechaniką burnoutów, czyli napełniania paska dopalacza właśnie ryzykowną jazdą na dopalaczu, w odpowiednio zręcznych dłoniach do końca, co od razu uruchamiało drugie „nitro". Perpetuum mobile napędzane czystym szaleństwem. W dwójce, która w konfrontacji z późniejszymi odsłonami przypomina grę z PSX-a, po prostu nieco przyspieszało to rozgrywkę. W Dominatorze jest nocą na amfetaminie na jakimś gigantycznym festiwalu muzycznym pełnym młodzieżowych, nieznanych nam artystów. Ilość bodźców, rozmycia ekranu, iskier, tarć, liczba mijanych przeszkód, nieustanne zwolnienia podczas kasowania oponentów, dodatkowo podbite szczytową oprawą wizualną i frenetyczną ścieżką dźwiękową, sprawiają, że wykręcenie całego okrążenia, czasem całego wyścigu na łańcuchu kolejnych dopaleń, zobaczenie na liczniku ponad 20 pełnych burnoutów odbiera dech. Literalnie. Czasem napięcie jest tak duże, że musisz sobie przypominać o oddychaniu. Imruganiujakbłyskawicabyletylkonieprzypieprzyćwcokolwiek.

Mając do czynienia z takim pandemonium, warto podjąć kilka ryzykowniejszych decyzji. Dlatego Bright Lights usunęło zupełnie kochany tryb Crash i wszystko spięło wokół nieustannego pędu. Zresztą wyścigów czy Road Rage'y też jest tu nieco mniej niż zwykle. W zamian mamy częstsze czasówki oraz kompletnie logiczny Maniac – wydarzenie polegające wyłącznie na kumulacji punktów za ryzykowną jazdę, dodatkowo mnożonych, rzecz jasna, przez coraz potężniejsze sekwencje burnoutów. Dominator w wersji sauté, w sosie własnym, podbity wyłącznie samym sobą, pozbawiony jakiegokolwiek tłuszczu. Do tego nazwany w zgodzie z naturą zabawy. Najlepsze, co ta gra oferuje.

Nie lubię twojego chłopaka!

Brak stuprocentowo autorskiej inicjatywy doprowadził (być może przypadkowo!) do świetnej „pętli" u podstaw rozgrywki, ale równocześnie wadzi w konsumpcji całości. Tryb kariery ciągnie się zbyt długo, a 12 tras (nieco sztucznie zbudowanych na ośmiu mapkach) bardzo szybko zaczyna naginać granice cierpliwości gracza. Paskudnie napięta „gumka recepturka" poziomu trudności w wyścigach, według której nigdy, nawet ciągnąc absurdalnie długi łańcuch dopaleń przez kilka minut (!), nie jest się w stanie zgubić konkurencji, zamienia wszystkie realne wyścigi w loterię dwóch ostatnich zakrętów przed metą. W drugiej połowie zabawy trudno pozbyć się wrażenia, że Dominator działa najlepiej w tych konkurencjach, które są zbudowane wokół, cóż, burnoutowania. Burnoucenia samego dla siebie. Poza nimi jak gdyby tracił rezon, wracał do kategorii „kontynuacji zbudowanej z gotowych wzorców", do łatki, jaką mu pospiesznie przyszyto.

Tymczasem historia miała nas nauczyć, że klasyczny Burnout nie tylko pozostanie na pokładzie szóstej generacji, ale i jego rewolucyjna kontynuacja w postaci Paradise (zmieniająca w kilka lat zasady gier ściganych) nigdy nie doczeka się dalszych rozdziałów. Dziś Dominator jest czymś więcej niż ciekawym kąskiem, który umknął większości w chwili premiery – fascynującą kapsułą czasu. Tym „prawdziwym" Burnoutem z „Girlfriend" Avril Lavigne (w ogóle muzycznie intrygującym, łączącym standardowe przeboje głównych nurtów gitarowych – jak Hot Hot Heat czy Killswitch Engage – z pasującą do piachu pod kołami klasyką na wzór Alice in Chains lub Jane's Addiction). „Takedownem w szatach Revenge'a". Burnoutem nie od Criterion. Przede wszystkim jednak, szczególnie w trybie Maniac, jedną z najintensywniejszych, kosmicznie przesadzonych gier jeżdżonych całej dekady lat zerowych. Nie jest perfekcyjny, ale zdecydowanie nie zasługuje na negację. Prujcie jak szaleni! ⊗ **Plachota**

RETRO WERDYKT

PSX EXTREME

ELECTRONIC ARTS	WYŚCIGI
GRAFIKA:	★★★★★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★★★☆☆
GRYWALNOŚĆ:	★★★★★★★☆☆☆

PLUSY

▲ TO JESZCZE JEDEN BURNOUT!

MINUSY

▼ TYLKO JAK GDYBY ODBĘBNIONY Z PRZYMUSU?

7-



PS2, XBOX, GC, PC

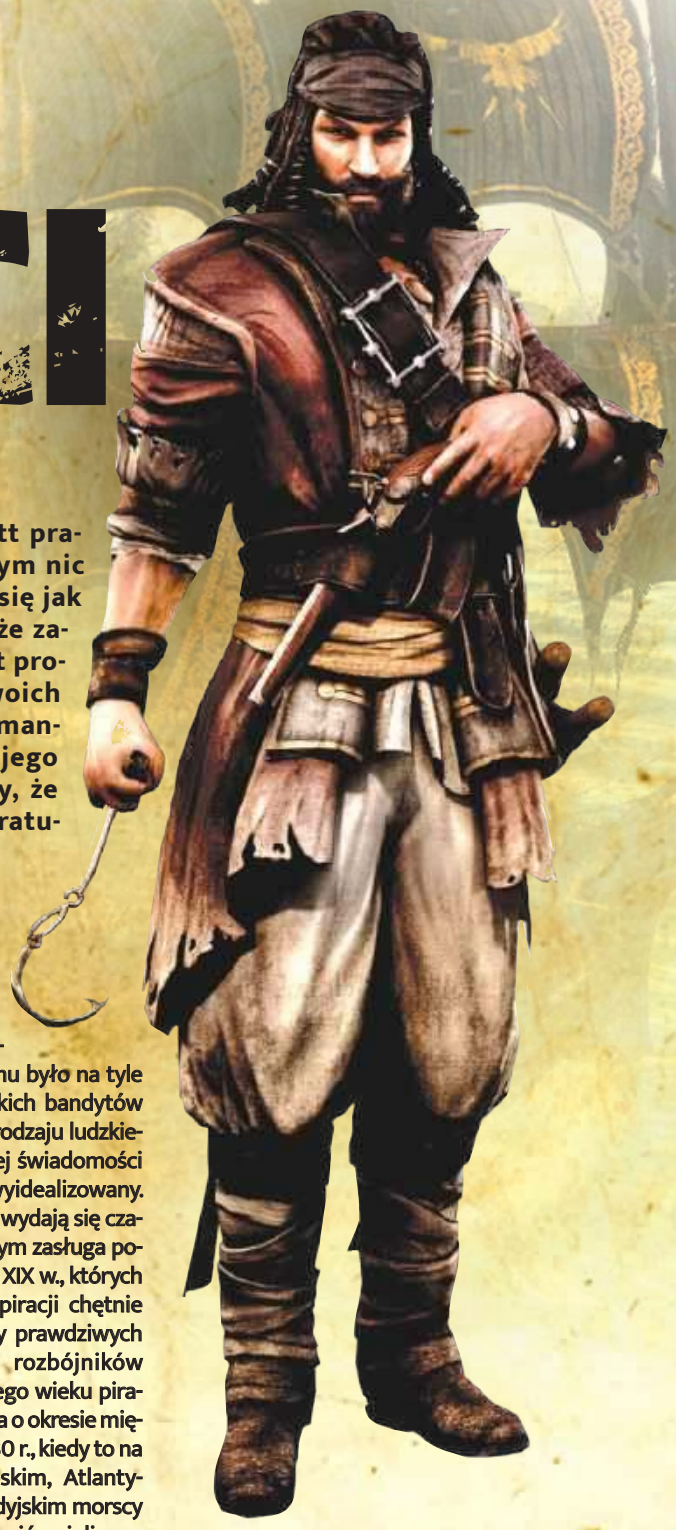
\+ łańcuchy burnoutów wstrzymują oddech, świetna ścieżka dźwiękowa
− poziom trudności wyścigów, niewiele torów i wymuszona przez to powtarzalność

Bardzo ciekawy dopisek do sagi szóstogeneracyjnego arcade!

7+

eprasa.pl 6c895147d4

PIRACI w popkulturze



Nie tak dawno świat obiegła informacja, że Ridley Scott pracuje nad ekranizacją „Wyspy skarbów". Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że książka z 1883 r. doczekała się jak dotąd kilkudziesięciu filmowych adaptacji. Skąd tak duże zainteresowanie akurat tym tytułem? Pierwszy powód jest prozaiczny: powieść opowiada o piratach, a piraci mają swoich fanów. Po drugie, „Wyspa skarbów" spopularyzowała romantyczne wyobrażenie morskiego rozbójnika, kształtując jego popkulturowy wizerunek. Wizerunek na tyle atrakcyjny, że wciąż szeroko wykorzystywany nie tylko w kinie czy literaturze, ale również w grach.

TEKST: BUCZYŃSKI

Uwaga: w artykule sięgam po życiorysy piratów, którzy pojawili się m.in. w grze Assassin's Creed IV: Black Flag. Ponieważ fakty mogą naprowadzać na pewne fabularne rozwiązania, lojalnie uprzedzam wszystkich zainteresowanych ograniem tytułu graczy.

Mimo że w naszej branży piractwo kojarzy się raczej z giełdami komputerowymi, Jarmarkiem Europa albo torrentami, to dziś do tablicy chciałbym wywołać prawdziwych morskich szubrawców. W przeciwieństwie do, dajmy na to, żołnierzy powszechne wyobrażenie na temat piratów wydaje się mocno ustandaryzowane. Mało która osoba słysząc hasło „gra o piratach", wyobraziłaby sobie współczesny shooter FPP, w którym z wyrzutni rakiet strzelamy do przepływających u wybrzeży Somalii tankowców. Istnieje dużo większe prawdopodobieństwo, że wszyscy pomyślimy o sunącym przez karaibskie wody XVII-wiecznym żaglowcu z czarną banderą albo o doświadczonym przez los marynarzu bez oka, któremu do codziennego funkcjonowania, w równym stopniu co drewniana noga, potrzebna jest butelka rumu i wywoływany łupieniem statków dreszczyk emocji. Pomimo że na przestrzeni wieków piractwo mocno dawało się ludziom we znaki, a już w czasach starożytnej Grecji i Rzymu było na tyle dużym problemem, że morskich bandytów określano mianem „wrogów rodzaju ludzkiego", to utrwalony w zbiorowej świadomości obraz piratów jest mocno wyidealizowany. Dlaczego? Wyroki popkultury wydają się czasem niezbadane, ale duża w tym zasługa powieści przygodowych z XVIII i XIX w., których autorzy w poszukiwaniu inspiracji chętnie sięgali po żywoty prawdziwych morskich rozbójników z tzw. złotego wieku piractwa. Mowa o okresie między 1650 a 1730 r., kiedy to na Morzu Karaibskim, Atlantyku i Oceanie Indyjskim morscy rozbójnicy stanowić mieli wyjątkowo duże zagrożenie. Z tym wiekiem to nie do końca prawda, ponieważ nawet w najszerszym ujęciu piraci trzymali w garści morskie szlaki nie 100, ale raptem 80 lat. Dziś często się uważa, że na liście najlepszych zawodów świata piracki fach w rzeczywistości znajdował się znacznie krócej, bo przez okres niecałych dwóch dekad. Występuje tutaj bezpośredni związek z zakończoną w 1714 r. wojną o sukcesję hiszpańską, w trakcie której walczące o dominację państwa europejskie chętnie paraliżowały szlaki transportowe przy pomocy wynajętych do tego celu korsarzy. Dla wielu z Was następnym zdaniem nie odkryję być może Ameryki, ale z kronikarskiego obowiązku nadmienię, że korsarz od pirata różni się tym, że jego działania są sankcjonowanym przez państwo elementem działań wojennych. Korsarz był nie tyle wyjętym spod prawa rzezimieszkiem, ile prywatnym kapitanem wynajętym do łupienia statków pływających pod wrogą względem



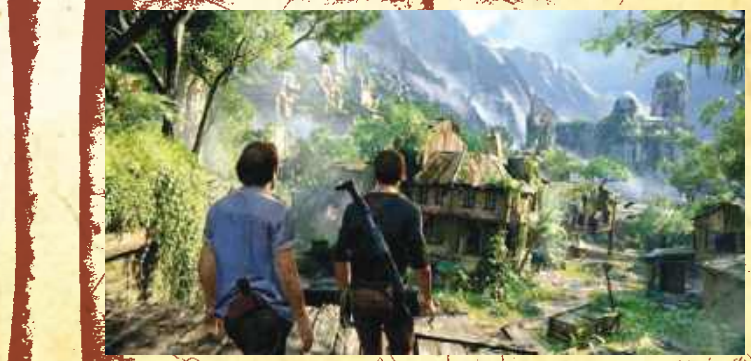
eprasa.pl 6c895147d4

zleceniodawcy banderą. W odróżnieniu od żołnierzy marynarki wojennej źródłem zarobku korsarzy nie był żołd, ale przychody ze złupionego ładunku. Mimo że inaczej umocowana, działalność piratów i korsarzy w istocie sprowadzała się do niezwykle podobnych aktywności. Nic dziwnego, że wielu morskich rozbójników wielokrotnie imało się raz tego, raz tamtego zajęcia. Kiedy po zakończeniu wojny o hiszpańską sukcesję zapotrzebowanie na usługi korsarzy znacznie spadło, ochotników do łupienia na własny rachunek nie brakowało. Schemat nie dotyczył oczywiście wyłącznie tego konfliktu i powtarzał się przy okazji różnych toczonych na morzu wojen.

Niech mnie kule biją

Chociaż piratów trudno uznać za wzór cnót, to dość szybko udało im się przebić do zbiorowej świadomości i rozpalić wyobraźnię postronnych. Co ciekawe, różnica w postrzeganiu pirackiego fachu w dużym stopniu zależała od miejsca w społecznej hierarchii. O ile dla kolonialnego urzędnika morski rozbójnik był bandytą lub kimś na wzór terrorysty, o tyle dla robotników czy niewolników pirat mógł jawić się raczej jako kierujący się swoistym kodeksem buntownik. Romantyczny wizerunek wzmacniały dodatkowo pojawiające się pogłoski o mającej panować wśród piratów demokracji. Dla członka ściśle hierarchicznego społeczeństwa nawet coś tak niepozornego jak możliwość odwołania swojego zwierzchnika musiała przemawiać do wyobraźni. Nic dziwnego, że w pewnym momencie oficerowie marynarki wojennej mieli niemały problem z utrzymaniem w ryzach podległych im marynarzy. Złe traktowanie i niski żołd sprzyjały dezercjom i przechodzeniu na stronę piratów. Dość ciekawa sytuacja miała miejsce w 1718 r. u wybrzeży Bahamów, kiedy to grupa marynarzy zbiegła nocą ze statku HMS Phoenix. Pikanterii sprawie dodaje fakt, że załoga miała dostarczyć piratom królewski akt łaski w zamian za dobrowolne złożenie broni.

Mimo że w kwestii przyprawiania piratom romantycznej gęby ogromną rolę odegrała przywołana we wstępie „Wyspa skarbów", to źródła wskazują, że kamień węgielny wmurowano jeszcze na początku XVIII w. za sprawą datowanej na 1724 r. książki „Historia najsłynniejszych piratów, ich zbrodnicze wyczyny i rabunki". Na okładce widnieje co prawda nazwisko niejakiego Charlesa Johnsona, ale autorstwo książki do dzisiaj stanowi zagadkę. Nie brak głosów, że Johnson to w istocie pseudonim literacki Daniela Defoe. Autor znanych wszystkim „Przypadków Robinsona Crusoe" za życia poświęcał piratom wiele uwagi. Wracając jednak do przywołanej książki z 1724 r., to jest ona dość nietypowym dziełem. Już podczas lektury wstępu można odnieść wrażenie, że choć autor piratów potępia, to jednocześnie między wierszami pojawiają się też wyrazy sympatii. W teorii książka stanowi biografię znanych morskich nikczemników, ale fakty traktowane były tutaj raczej jako przyczynek do tworzenia fabularyzowanych przygód. Potwierdzone informacje mieszają się tutaj z wyobraźnią autora, w dużym stopniu mitologizującego opisywane postacie. Forma gawędy sprawia, że całość odbiera się trochę jak opowieść przy ognisku. W swojej epoce była to pozycja niezwykle popularna. Dla wielu czytelników, którzy reprezentowali zresztą cały przekrój brytyjskiego społeczeństwa, ten mocno fabularyzowany tekst stanowił nierzadko główne źródło wiedzy o piratach. Płynne przeplatanie faktów z fikcją stanie się później typowym zagraniem dla autorów tworzących pirackie opowieści. Nie bez znaczenia dla popularności historii o morskich rozbójnikach jest też sama atrakcyjność scenerii: egzotycznej, niezbadanej, niebezpiecznej. W piracką tematykę dobrze wpisują się także wątki fantastyczne. Za dowód niech posłużą „Piraci z Karaibów" czy takie gry jak Pillars of Eternity II: Deadfire czy Risen 2: Mroczne wody. Ba, Rayman 2: The Great Escape czy filmowa „Planeta skarbów" udowadniają, że piraci do żeglugi wcale nie potrzebują wody.



W trakcie ostatniej (jak dotąd) przygody Nathana Drake'a ruszamy na poszukiwania Libertalii, czyli owianej legendą pirackiej utopii.



Wbrew pozorom wśród piratów były też kobiety. Jedną z najbardziej znanych była Anne Bony, którą Ubisoft uczynił jedną z bohaterek w Assassin's Creed IV: Black Flag.



Ogromny sukces „Piratów z Karaibów" spowodował, że dla wielu Jack Sparrow to synonim pirata. Postać wzorowana była na prawdziwych piratach, m.in. Calico Jacku.

Arrr!

Jednym z najbardziej znanych piratów bez wątpienia był Edward Teach (pisownia nazwiska różni się w zależności od źródła), czyli

słynny Czarnobrody. Głównym narzędziem pracy tego działającego w drugiej dekadzie XVIII w. rozbójnika były nie tylko cztery statki, 60 dział oraz 400 podległych ludzi, ale przede wszystkim reputacja. Obojętne, czy w danym momencie Czarnobrody żeglował po Morzu Karaibskim, czy u wschodniego wybrzeża Ameryki Północnej, umiejętnie grał swoim wizerunkiem. W zastraszaniu ofiar pomocne były wyższy niż u większości żyjących w tamtym okresie mężczyzn wzrost oraz niezwykle długa, często wiązana w warkocze broda. Na miano popisowego numeru zasługuje jednak przede wszystkim podpalanie kapelusza w taki sposób, żeby twarz pirata otaczał dym. Teatralność zachowania obliczona była na nakłonienie przeciwnika do poddania się bez walki, co zresztą stanowiło dla piratów najatrakcyjniejszy scenariusz. Jak podkreślają historycy, piracki modus operandi nie polegał na urządzeniu rzezi, tylko próbie zastraszenia kapitana i szybkiej ucieczce z łupem. W zachowanych przekazach Czarnobrody to postać charyzmatyczna, ale też nieco szalona. Pewnego razu postrzelił w stopę jednego z oficerów tylko po to, żeby pokazać mu miejsce w szeregu. Jego piracka kariera była spektakularna, ale krótka. Po jednej ze swoich najzuchwalszych akcji, czyli sukcesie blokady morskiej miasta Charleston, Teach postanowił nie kusić więcej losu i przejść na emeryturę. Wystarał się o ułaskawienie, wziął ślub z córką plantatora i odwiesił rapier na kołku. Niespokojna natura szybko dała jednak o sobie znać i mężczyzna wrócił do zawodu. Niedługo później dał się zwabić w angielską zasadzkę i poległ (1718). Za sprawą plastycznego wizerunku Czarnobrody jest jednym z najchętniej portretowanych piratów. Pojawił się m.in. w grze Assassin's Creed 4: Black Flag, gdzie w ogólnym zarysie postać oddana jest dość wiernie. Twórcy z Ubisoftu nie zawahali się sięgnąć nawet po motyw planowanej emerytury. Dla kontrastu przywołam film „Piraci z Karaibów: Na nieznanych wodach", którego scenarzyści uczynili z Teacha parającego się czarną magią okrutnika. Takie prawo twórcy, a Czarnobrody rzadko kiedy przedstawiany był w sposób wierny ze swoją biografią.



Zachwycony popularnością pirackiej odsłony cyklu Assassin's Creed Ubisoft postanowił spróbować sukcesu przy okazji Skull & Bones. Skończyło się katastrofą.



Dobrym przykładem tego, że to życie pisze najbardziej zaskakujące scenariusze, są losy Stede'a Bonneta. Pirat Dżentelmen w dojrzałym wieku porzucił dostatnie życie plantatora i zainteresował się piractwem. Zaznaczmy, że nie miał zielonego pojęcia o żegludze.

Piracki mit często zahacza również o motyw utopii. W przypadku morskich rozbójników chodzi tutaj przede wszystkim o istnienie morskiej kolonii, która stanowiłaby bezpieczną przystań. Nie mówimy oczywiście o zwykłej siedzibie gangu, ale niepodległej i wolnej od tyranii nieodwoływalnych królów republice. Pierwszym takim miejscem miała być istniejąca w XVII w. na Madagaskarze legendarna Libertalia. Według przekazów założycielem kolonii był francuski lub angielski żeglarz nazwiskiem Mission, który na pewnym etapie życia zbuntował się przeciw ówczesnym stosunkom społecznym. Wierząc w przyrodzoną równość ludzi, Mission postanowił stworzyć miejsce, w którym wszyscy (niezależnie od koloru skóry) sami wybieraliby władcę i stanowili prawa według demokratycznych reguł. Siedzibą Libertalii miał być górujący nad portowym miasteczkiem fort. Mimo że badacze zgadzają się dziś, że ona nigdy tak naprawdę nie istniała, to legenda dobitnie pokazuje, że pirackie opowieści już u swego zarania nierzadko stanowiły nośnik równościowych postulatów i upuszczały społeczną frustrację. Libertalia doczekała się oczywiście reprezentacji w popkulturze, a wizytę w tej mitycznej republice złożyć możemy chociażby w grze Uncharted 4: Kres złodzieja. Zastrzegam jednak, że Naughty Dog w dużym stopniu przetworzyło źródła, podmieniając chociażby osobę założyciela, którym według twórców zamiast enigmatycznego Missiona był Henry Every.

CZARNOBRODY TO POSTAĆ CHARYZMATYCZNA, ALE TEŻ NIECO SZALONA

O ile Libertalia stanowiła legendę, o tyle Republika Piratów z siedzibą w Nassau to już fakt. Bahamami jako przyczółkiem dla swoich pirackich wypraw interesował się już przywoływany wyżej Henry Every. Znaczenie miało tutaj strategiczne położenie archipelagu niedaleko kupieckich szlaków handlowych oraz to, że obszar był słabo zaludniony. Wisienkę na torcie stanowił fakt, że w początkach XVIII w. ze względu na brak gospodarczego znaczenia obszarem niezbyt interesowała się brytyjska Royal Navy. Lata świetności Republiki Piratów w Nassau przypadają na lata 1713–1718. Funkcjonowanie kolonii regulował swoisty kodeks, który gwarantował m.in. równy podział łupów czy powoływanie kapitanów w ramach powszechnego głosowania. Na

eprasa.pl 6c895147d4

mocy kodeksu kobiety oraz byli niewolnicy mogli uzyskać pozycję pełnoprawnych członków załogi, co w tradycyjnej marynarce byłoby czymś niecodziennym. W teorii brzmi to bardzo atrakcyjnie i stanowi wdzięczny popkulturowy motyw, ale pamiętajmy, że piraci rzadko kiedy kierowali się idealizmem. Chodziło raczej o pragmatyzm i utrzymanie w ryzach zniechęconej do kolonialnego porządku społecznego załogi. Atrakcyjność oferty gwarantowała wysokie morale.

W ramach Republiki Piratów funkcjonowało wielu znanych kapitanów. Warto wspomnieć o kilku z nich, ponieważ piracka brać stanowiła dość ekscentryczną i różnorodną grupę. Zacznijmy od mężczyzny nazwiskiem Stede Bonnet, który do historii przeszedł jako Pirat Dżentelmen. Nie tylko nie był marynarzem, ale zaczynając parać się piractwem, nie posiadał większego doświadczenia w morskiej żegludze. Urodził się na Barbadosie w rodzinie brytyjskiego plantatora i odebrał klasyczne wykształcenie. Cechował się nienagannymi manierami i ustabilizowanym życiem rodzinnym (troje dzieci). Był cenionym członkiem lokalnej społeczności. W 1716 r., na krótko przed rozpoczęciem kariery morskiego rozbójnika, został wybrany na urząd sędziego pokoju. Czemu ktoś taki w ogóle zainteresował się piractwem? Źródła wskazują na dwie przyczyny: kryzys wieku średniego oraz poglądy polityczne (Bonnet był jakobitą, czyli zwolennikiem odsuniętej od władzy w Anglii dynastii Stuartów). Niezależnie jednak od przyczyn mężczyzna gwałtownie zmienił swoją karierę i znalazł się w Nassau. Swój piracki statek kupił, zamiast ukraść, a załodze wypłacał regularną pensję. Specyficzne losy Bonneta stanowiły inspirację m.in. dla serialu komediowego od HBO pt. „Nasza bandera znaczy śmierć".

Prominentną postacią na XVIII-wiecznych Bahamach był także Benjamin Hornigold. Podobnie jak wielu innych kapitanów z tamtego okresu, Hornigold morskim rozbojem parał się pierwotnie jako korsarz. Z lat spędzonych na usługach Anglików kapitanowi pozostała duża lojalność względem korony. Jako pirat Benjamin przywiązywał dużą wagę do bandery łupionych statków, skupiając się na jednostkach hiszpańskich oraz francuskich. Mimo początkowej popularności kapitan szybko zaczął być darzony nieufnością. Życie nie kazało piratom długo czekać na weryfikację tych podejrzeń. Kiedy w 1718 r. Anglicy wysłali do Nassau kapitana Woodesa Rogersa, którego celem było zniszczenie Republiki Piratów, Hornigold szybko przeszedł na jego stronę i pomógł w ściganiu dawnych towarzyszy. Działania piratów stały się na tyle dotkliwe, że brytyjska marynarka nie mogła ich dłużej ignorować. Mimo że część kapitanów uciekła, m.in. Czarnobrody czy znany z wybuchowego charakteru Charles Vane, to działania Rogersa rozgoniły bandę i zakończyły działalność Republiki Piratów. Hornigold pomógł tym samym w zniszczeniu czegoś, co sam zbudował. Kiedy Ubisoft rozpoczynał pracę nad Assassin's Creed IV: Black Flag, Hornigold wydał się twórcom świetnym kandydatem na antagonistę. Mimo że w rzeczywistości pirat (lojalista?) zginął podczas sztormu w katastrofie swojego statku u wybrzeży ówczesnej Nowej Hiszpanii, to scenarzyści serii AC mieli na to inny, wpisany w poetykę serii pomysł.

Piracki fach w zdecydowanej większości zdominowany był przez mężczyzn, ale w przekazach nie brak też wzmianek o ponad setce trudniących się tą profesją kobiet. Pierwsze piratki pojawiły się już w starożytności. Wspomnijmy chociażby o królowej Teucie z Ilirii, Dydonie z Kartaginy czy Artemizji z Halikarnasu, która wzięła udział w wyprawie Kserksesa na Grecję. Przykłady morskich rozbójniczek znajdziemy również wśród wikingów. Chciałbym się jednak skupić przede wszystkim na dwóch postaciach z epoki złotego wieku piractwa: Anne Bonny oraz Mary Read. Zacznijmy od Anne, która miała wyjść za pirata nazwiskiem James Bonny. Para dotarła razem do Nassau, ale dość szybko postanowiła się rozstać. Główną przyczyną był fakt, że Bonny postanowił zmienić front i zacząć na piratów polować. Anne, która kochała zbójeckie życie, taki obrót spraw zupełnie się nie podobał. Odeszła i zaciągnęła się na statek słynnego rozbójnika Calico Jacka, gdzie w 1719 r. poznała Mary Read. Okoliczności spotkania były dość niecodzienne, ponieważ Mary była pasażerką na jednym z plądrowanych przez Jacka statków. Co ciekawe, Mary miała wówczas udawać mężczyznę. Kobiety szybko nawiązały nić porozumienia, a kiedy sekret wyszedł na jaw, załoga Calico Jacka zaakceptowała na pokładzie drugą kobietę. Marynarze mieli też chętnie przyjąć Mary w swoje szeregi. Do historii obie panie przeszły za sprawą sądowego procesu. Schwytane i skazane na karę śmierci obie oznajmiły, co nie było kłamstwem, że są w ciąży. Zgodnie z panującą w angielskim prawie zasadą egzekucja musiała zostać odroczona do czasu narodzin. Obie kobiety zamknięto w więzieniu. O ile Mary umarła wkrótce potem na tyfus, o tyle dalsze losy Anne są mocno niejasne. Nie zachował się żaden dokument potwierdzający jej egzekucję, a najnowsze ustalenia mówią o śmierci na Jamajce w 1731 r. Na przestrzeni lat rozmaici artyści chętnie fantazjowali na temat prawdziwych losów obu pań, dopisując swoje zakończenia. Dla przykładu Uncharted 4 rzucał Anne Bonny w zupełnie inny region świata, czyniąc z niej jedną z 12 osób zakładających mityczną Libertalię.



Czarnobrody pojawił się w wielu tekstach kultury (m.in. „Piratach z Karaibów"), ale mało komu zależało na przedstawianiu tej postaci zgodnie z zachowanymi faktami. Zazwyczaj skupiano się na charakterystycznym wizerunku.



Sprawa z piracką banderą nie jest wcale taka prosta. W rzeczywistości każdy kapitan mógł mieć swoją wersję. Pierwotnie flaga nie zawsze była też czarna, ponieważ kolor ten wywieszano wtedy, gdy piraci byli nastawieni na negocjacje. Istniała też flaga czerwona oznaczająca zapowiedź nieodwoływalnej rzezi, ale szybko wyszła ona z użytku.

Ahoj, szczury lądowe!

Gdy analizowałem losy prawdziwych piratów, wielokrotnie na myśl przychodziło mi jedno słowo – przygoda. Nawet gdyby podzielić wszystkie zachowane informacje na czworo, wyłaniający się obraz pozwala zakładać, że ostatnią rzeczą, na którą mógł umrzeć pirat, była nuda. Poza egzotycznym środowiskiem to właśnie wpisaną w pirackie motywy obietnicę przygody wskazałbym jako główne źródło mocy ich kulturowego przyciągania. Tworzeniu atrakcyjnego wizerunku sprzyja fakt, że luki w pirackich życiorysach od setek lat zapełniane są bujną wyobraźnią kolejnych pokoleń twórców. Prawdy o większości z nich nie poznamy nigdy. ⊗

WOJNY TROJAŃSKIE
POJEDYNEK PRAWD

„I o cóż ten gniew straszny? Dla jednej kobiety!" – napisał Homer w „Iliadzie. W całej kulturze europejskiej nie istniał poeta o tak wątpliwej wiarygodności. Ojciec poezji epickiej, zrodzonej z ustnych podań, legend i sag. O miano miejsca jego pochodzenia ubiegało się wiele miast. Dla jednych autor „Iliady" i „Odysei", dla innych mit stworzony w międzypokoleniowych epikach. Dociekanie prawdy o istnieniu Homera jest niemniej ciekawe niż historia wojny trojańskiej. Według literackiego wzorca utrwalonego przez „Iliadę", opowiadającej o sporze o piękną Helenę Trojańską, starciu Achillesa z Hektorem i podstępie, który przechylił szalę zwycięstwa. Dyskusje historyków o prawdziwości homeryckich opisów są niemniej fascynujące. Pojedynek prawd o wojnie trojańskiej toczy się od wieków, wciąż trwa i pozostaje nierozstrzygnięty.

TEKST: GRABA

Mityczna prawda

„Zawsze patrzono na mitologię jak na jeden z najpiękniejszych tworów wyobraźni greckiej i była ona zbiorem nieśmiertelnych tematów, motywów, symbolów, bez których i dziś sztuka nie umie się obejść i wciąż do nich wraca" – Jan Parandowski, „Mitologia"

Mity przemycają jakąś część prawdy niezależnie od stylu językowego. Homer uwiecznił je poprzez epickie poematy: „Iliadę" i „Odyseję". Pierwszy opowiada o dziejach Achillesa, jego konflikcie ze spartańskim wodzem i starciu z Hektorem. „Odyseja" wieńczy spory Trojan z Achajami. Bez twórczości homeryckiej antyczny świat nie poznałby historii oblężenia Troi, najsłynniejszej waśni w dziejach starożytnych. Według mitologicznej narracji wojnę trojańską rozpoczęło... złote jabłko rzucone przez rozgoryczoną boginię. Olimpijczycy, z Zeusem na czele, zabiegali o względy Tetydy, morskiej władczyni. Według przepowiedni jej syn miał przewyższyć siłą potencjalnego ojca, więc olimpijscy bogowie zadecydowali, aby Tetyda poślubiła śmiertelnika, Peleusa. Na ceremonię ich zaślubin sproszono prawie cały Olimp, z wyjątkiem Eris, bogini niezgody. Rozjuszona tym faktem rzuciła w stronę gości złote jabłko z grawerem „Dla najpiękniejszej". Afrodyta, Hera i Atena rywalizowały o jego posiadanie. Przedstawienie nie umknęło uwadze władcy Olimpu, który rozstrzygnięcie sporu powierzył młodemu pasterzowi Parysowi. Był on synem Priama i Hekabe, królewskiej pary Troi, miasta opasanego potężnymi murami. Jego matkę nawiedził sen o narodzinach płonącej żagwi, zanim Parys przyszedł na świat. Hekabe dostrzegła w tym zły omen, więc gdy ród się powiększył, królowa rozkazała porzucić dziecko na pastwę losu. Odnaleźli je pasterze, przygarnęli i wychowali pośród swoich. Każda z trzech bogiń złożyła Parysowi kuszącą propozycję. Hera zaoferowała władzę i zamożność, Atena dawała mądrość i jasność umysłu. Zwyciężyła obietnica boginki miłości. Ręka najpiękniejszej z niewiast kroczących po ziemskim świecie skusiła młodego pasterza. Złote jabłko (lub jabłko niezgody) przypadło zatem Afrodycie. Wkrótce odbyły się wielkie igrzyska, gdzie rozpoznano Parysa, prawowitego dziedzica Troi. Po powrocie na królewski dwór otrzymał zgodę, aby wyprawić się do Sparty rządzonej przez króla Menelaosa, tego samego, o którym pisał Jan Kochanowski w „Odprawie posłów greckich". Król miał oczywiście żonę, Helenę, najpiękniejszą z kobiet, o której względy zabiegali najmożniejsi i szlachetnie urodzeni wojownicy. Boska obietnica Afrodyty miała jednak większą siłę sprawczą, Parys uwiódł spartańską księżniczkę i wraz z nią powrócił do rodzinnej Troi. Mit ten opisują fragmenty eposu „Cypria" uważanego za preludium homeryckiej „Iliady" i „Odysei". Sam utwór nieomal zaginął w odmętach historii, pozostawiając jedynie skrawki antycznego tekstu.



Sąd Parysa. Tutaj zaczęła się Wojna Trojańska. Od sporu mieszkanek Olimpu. Cenę tego sporu zapłacili Trojanie i Grecy.

Pogwałcenie świętego prawa gościnności i porwanie Heleny rozjuszyło spartańskiego władcę. Wezwał do broni rodzonego brata, Agamemnona, czyniąc go wodzem stutysięcznej armii. Wedle homeryckiej treści Achajowie wypłynęli na 1185 okrętach. Na jednym z nich płynął owoc związku Tetydy i Peleusa. Według mitów spoza „Iliady" Achillesa nie imały się włócznie, strzały, miecze – był niezwyciężonym wojem. Gdy był jeszcze niemowlęciem, matka zanurzyła go w rzece Styks, trzymając za piętę. Przepowiednia głosiła triumf sił achajskich poprzez obecność Achillesa pod sztandarem Sparty i mykeńskiego wodza. „Jeśli pod grodem trojańskim zostanę, by dalej tam walczyć – nie ma stąd dla mnie powrotu, lecz sławę wieczną uzyskam". Achilles wybrał życie krótsze, waleczne, lecz dające mu wieczną chwałę. Wypłynąwszy walczyć z Trojanami, miał zapewnić armii Agamemnona przewagę szybkości i siły. Półczłowiek, półbóg, postać targana ambicjami i emocjami. W greckiej twórczości literackiej nie ma herosa równie rozdartego, bardziej niż z Troją walczącego z własnym ego. Śledzony przez mieszkańców Olimpu, podejmujący autonomiczne, choć nie zawsze słuszne decyzje Achilles pragnął wiecznego rozgłosu. W eposie Homera jest nieludzko sprawny, odporny na ciosy, nieugięty przed żadnym królem. Dlatego poróżnił się z Agamemnonem o Bryzejdę, niewolnicę i zarazem wybraną kochankę. Achilles pozbawił

eprasa.pl 6c895147d4



eprasa.pl 6c89...d4

życia jej męża Mynosa. Wojna o Troję toczyła się w XII w. p.n.e., gdy kształtowała się arystokracja wojskowa. Achilles przewodził Myrmidonom, brutalnym, nieokrzesanym i wiernym wojownikom. W „Iliadzie" bohater jawi się jako ktoś niezwykle śmiały, bezczelny, nawet egoistyczny, a jednocześnie wrażliwy na krzywdę kapłanek Apollina (jak wspomnianej Bryzejdy). Homer nie opisuje trwającego 10 lat oblężenia Troi, „Iliada" stanowi zapis wydarzeń ostatnich 50 dni konfliktu. Porządek ludzki miesza się z boskim. Agamemnon podczas jednej z wypraw wojennych podbił Chryzę, a kapłanowi świątyni Apollina, Chryzesowi porwał córkę Chryzeidę. Zrozpaczony Chryzes przybywa pod Troję z nadzieją, że uda mu się słowami przekonać mykeńskiego wodza, aby ten zwrócił mu jedyną córkę. Agememnon odmawia. Wnet to czyny nakłoniły wodza do zmiany decyzji. Sam Apollo zesłał na obozy Greków straszliwą zarazę, a jedynym, co mogło zatrzymać plagę, była wolność Chryzeidy. Wściekły król ustąpił. Po kłótni z Achillesem, który za jego plecami zwołał naradę, postanowił, że przypomni synowi Tetydy i Peleusa o miejscu w szeregu. Rozkazał odebrać jego brankę Bryzejdę. Achilles nie pozostał mu dłużny, uniósł się honorem i dumą, odmawiając dalszego udziału w niekończącym się podboju Troi.

W obozie trojańskim u boku Priama walczyli wielcy wojownicy, z Hektorem na czele. Pod nieobecność Achillesa morale wojsk zdawało się słabnąć. Achajowie przegrywali, lecz przywódca Myrmidonów pozostawał nieugięty. Wyżalił się swojej matce, a ta posłała modły do samego Zeusa, aby Achajowie uczcili jej syna. W zbroję Achillesa przyodziewa się Patrokles, z którym łączyła go szczególnie mocna więź od czasu dzieciństwa. Ginie z rąk Hektora. Achilles dowiedziawszy się o tej stracie, wpada w furię, powraca do armii Agamemnona, zabija syna króla Priama w wielkim pojedynku wieńczącym „Iliadę" i bezcześci jego zwłoki. Pod osłoną nocy zrozpaczony król Priam udaje się przed jego oblicze, błagając o możliwość godnego pochówku dla syna. Skruszony krzywdą starca wojownik przystaje na jego błagania. Pogrzeb Hektora kończy homeryckę „Iliadę". „Odyseja" przywołuje wspomnienie końca wojny trojańskiej, gdy najwięksi wojownicy używają podstępu, aby przedostać się za mur Troi. Pomysłodawcą okazał się Odyseusz. Achajowie pozostawili drewnianego konia u progu miejskiej bramy i odeszli. Trojanie uznali to za swoje zwycięstwo, a koń miał symbolizować podarek. Wszyscy Trojanie świętowali do nocy. Gdy wreszcie posnęli, z konia wyszli ukryci wojownicy, z Achillesem na czele, i otworzyli bramę od środka. Troja zapłonęła, miasto zostało obalone, a wielki Achilles padł w boju trafiony w stopę, jedyną część ciała niezanurzoną w Styksie. Strzałę posłał Parys, który zmarł niedługo później, ugodzony strzałą innego greckiego herosa, Filokteta.



Podstęp Odyseusza zdecydował o klęsce Troi. Gdyby nie śmierć Patroklesa, bliskiego przyjaciela Achillesa, losy tej wojny mogłyby potoczyć się zupełnie inaczej. Koń Trojański przeszedł do legendy.

Obalić trojański mit

Starożytni Grecy i Rzymianie wierzyli w autentyczność homeryckiego przekazu. Co ciekawe, wielcy antycznego świata przybywali na wzgórze Hisarlik, wzniesienie w północno-zachodniej części Turcji, gdzie miała się znajdować Troja. Perski władca Kserkses po przybyciu do ruin Troi kazał złożyć w ofierze tysiąc wołów ku czci bogini Ateny. Aleksander Wielki sypiał z egzemplarzem „Iliady" pod poduszką. Wojna trojańska stała się ulubioną lekturą koronowanych głów i krzepiła serca wojowników strudzonych wieloletnimi bitwami. Achilles, choć uwieczniony w dziele Homera, a także na obrazach i rzeźbach, nie był posągowym charakterem. Jego ciekawą i trafną interpretację można odnaleźć w „Pieśni o Achillesie" autorstwa Madeline Miller. W jej książce siła i okrucieństwo mieszają się z miłością i poświęceniem.

Homer opisując wojnę trojańską, nie stroni od mitów, lecz nie koloryzuje ludzkiej natury. Bohaterowie ulegają słabościom i emocjom. Jeśli miałbym odsiać z „Iliady" i „Odysei" coś, co stanowi o ich autentyczności, byłyby to właśnie emocje – euforia, żal, gniew, gorycz, zazdrość, pycha i duma. Wszystkie je znajdziemy w homeryckiej wojnie trojańskiej. Dzieje konfliktu Achajów z Trojanami wielokrotnie podawano w wątpliwość. Tukidydes zarzucał Homerowi przesadne fantazjowanie. W swoim dziele „Wojna peloponeska" napisał: „Z tego zaś, co dawne, największą wyprawą była wyprawa pod Troję. Zdaje się jednak, że i ona pod względem liczby okrętów była mniejsza od obec-

eprasa.pl 6c895147d4

nej. Jeśli bowiem wolno wierzyć Homerowi, który jako poeta musiał prawdopodobnie upiększyć swe opowiadanie". Gdzie leżała prawda? Troję opisano jako miasto z wysokim, nieprzebitym murem. Grecy nigdy nie zdołaliby obalić go siłą, więc użyli podstępu z drewnianym koniem. Poza greckim ludem dziejami Agamemnona, Parysa i Priama namiętnie interesowali się XIX-wieczni Europejczycy, choć postrzegali te postaci wyłącznie jako mityczne. Wiele się zmieniło, gdy w 1870 r. na scenę wkroczył niemiecki kupiec Heinrich Schliemann. „Iliada" fascynowała go tak bardzo, że postanowił udać się na wyprawę, aby odnaleźć Troję. Kierował się zapisem Homera i uznał, że ruiny miasta muszą leżeć we wspomnianym wzgórzu Hisarlik. Wykopaliska przyniosły efekty, ponieważ udało się odnaleźć warstwy kilku miast zakładanych jedno po drugim. Ruiny okazały się nader skromne, choć „Iliada" zawierała opisy Troi jako potężnego, rozległego miasta. Tymczasem odnaleziona „Troja" okazała się skromną osadą zdolną pomieścić kilka, może kilkanaście rodzin. Na początku lat 90. niemiecki archeolog, Manfred Korfmann odkrył znacznie większy obszar, z podgrodziem i otaczającym je rowem. Korfmann twierdził, że nie prowadził wykopalisk wzdłuż Hisarliku, lecz efekty jego prac sugerowały inaczej. Większość znalezisk pokrywała się z opisami z „Iliady". Historycy zarzucali archeologom, że sami tworzą swoje znaleziska, mieszając przedmioty z różnych warstw, przez co tworzą iluzję gęsto zabudowanego miasta, jakim miała być homerycka Troja. Sceptycy wskazują również, że nie zachowały się żadne pisma z okresu istnienia miasta, na co obrońcy wykopalisk odpowiadają, że archiwa mogły obrócić się w popiół. Niezależnie od prawdy dzieje wojny trojańskiej są fascynującym okresem historii starożytnej. Niepotwierdzonym i niezaprzeczonym.

ODNALEZIONA „TROJA" OKAZAŁA SIĘ SKROMNĄ OSADĄ ZDOLNĄ POMIEŚCIĆ KILKA, MOŻE KILKANAŚCIE RODZIN



Troja: Dziedzictwo

Opowieści o bohaterach dziesięcioletniej wojny naturalnie przyciągnęły uwagę twórców współczesnej popkultury. Wolfgang Petersen (zm. 2022) kierował produkcją epickiego, kinowego widowiska pt. „Troja". Krytycy zachodzili w głowę, jak można stworzyć ekranizację „Iliady" bez motywu boskiej ingerencji w konflikt. Petersonowi udało się nakręcić wyjątkowy film, choć krytyce nie do końca spodobały się zmiany, których dopuścili się scenarzyści. W filmie Patrokles pozostaje kuzynem Achillesa, a nie bliskim przyjacielem, o którym napisał Homer w „Iliadzie". Reżyser z początku nie był przekonany do Brada Pitta jako Achillesa, lecz gdy aktor przyodział zbroję i zaczął grać, stało się wiadome, że „Troja" bez Pitta nie stałaby się tak kasowym przebojem. Ekipa filmowa zbudowała wielką ścianę, która miała przedstawiać mur Troi, gdzie odbył się epicki pojedynek Achillesa z Hektorem. Trzy dni po zakończeniu prac okolicę miał nawiedzić potężny huragan, więc ekipa filmowa musiała w pośpiechu opuścić plan. Niektórzy widzieli w tym ostrzeżenie, aby nie naginać homeryckiego przekazu poprzez filmowe medium. „Troja" zarobiła niemal pół miliarda dolarów w weekend otwarcia. Film miał wyreżyserować mało znany wówczas filmowiec Christopher Nolan, a Petersen szykował się do przejęcia fotelu reżysera filmu „Batman vs. Superman", lecz projekt anulowano. Nolan zajął się „Batmanem: Początkiem", a fani kina na całym świecie wyczekują jego „Odysei", adaptacji drugiej epiki Homera.

Motyw Troi w medium gier przewijał się kilkukrotnie. Jednym z najbardziej znanych przykładów jest Assassin's Creed: Oddysey, jeden z molochów utworzonych przez Ubisoft, zanim firma popadła w finansowy kolaps. Wątek wojny trojańskiej nie występuje w produkcji, podobnie jak miasto. Akcja rozgrywa się na fundamentach postawionych na ruinach miasta, 800 lat po tym, gdy Achilles padł od „paryskiej" strzały. Trzynaście lat wcześniej studio Creative Assembly stworzyło ciekawą grę akcji Spartan: Total Warrior. Podczas jednej z misji bóg wojny Ares nakazuje głównemu bohaterowi, aby udał się ku ruinom Troi i zdobył włócznię Achillesa. Deweloper lata później opracował Total War Saga: Troy, strategię czasu rzeczywistego. Maya Georgieva, producentka gry, przyznała, że epoka brązu była trudna w realizacji z uwagi na niedostateczną wiedzę historyczną. Twórcy postanowili użyć „Iliady", aby wypełnić wszelkie luki związane ze światem przedstawionym. Na przykład koń trojański w świecie gry może być trzęsieniem ziemi bądź fortyfikacją. Twórcy zastosowali dwa ciekawe warianty rozgrywki. Pierwszym z nich był Historical Mode, nakierowany na realizm. Drugim był Mythos, gdzie jedyną barierę stanowiła wyobraźnia. Wszak każdy mit można nagiąć, bo sam jest dziełem przekazywanym z ust do ust, z pokolenia na pokolenie. Istnieje teoria, że „Iliada" i „Odyseja" mogły być dziełem więcej niż jednego autora. Niezależnie od faktów i mitów wiem jedno. Dziedzictwo Troi istnieje i istnieć będzie. Już po wsze czasy. ⊗

eprasa.pl 6c895147d4

KONBINI

save point japońskiej codzienności



おでん

oden

fish cake stew



サンドイッチ

sandoicchi

sandwich



メロンパン

meron pan

melon bread



おにぎり

onigiri

rice balls



にく

肉まん

nikuman

pork bun

eprasa.pl 6c895147d4

Fenomen konbini najłatwiej zrozumieć nie ze stron przewodnika, ale próbując przeżyć skwarny sierpień w Osace. To doświadczenie graniczne – jak walka z niewidzialnym bossem, który powoli, ale skutecznie zeruje twój pasek życia.

TEKST: **MAZZI**

Wychodzisz z klimatyzowanej stacji metra i przez chwilę łudzisz się jeszcze, że dasz radę. Przecież jesteś dorosłym, rozsądnym człowiekiem. Złudzenia bezpowrotnie kapitulują po kilkudziesięciu metrach. Powietrze przypomina tu gorącą, lepką zawiesinę, którą niemal trzeba odgarniać rękami, a morderczа wilgotność błyskawicznie zamienia koszulkę w ciężki, mokry kompres. Asfalt wibruje od żaru, parząc przez podeszwy butów, a każdy kolejny krok stawia fizyczny opór. I wtedy, w tym betonowym piekle, wyławiasz wzrokiem zbawienny neon: Lawson, FamilyMart, 7-Eleven – szyld nie ma już najmniejszego znaczenia. Jesteś rozbitkiem, dla którego szklane, automatyczne drzwi sklepu to po prostu brama do lodowatego raju.

Wchodzisz do środka i w ułamku sekundy czujesz, jakby ktoś rzucił na ciebie potężny czar leczenia. Dzwonek nad drzwiami wygrywa charakterystyczną melodyjkę, zza lady dobiega rześkie, wyśpiewane „irasshaimase!", cicho mruczą sklepowe chłodziarki, a ekspres do kawy czeka w pełnej gotowości. Łapiesz z półki lodowatą wodę albo mrożoną kawę. Albo po prostu stoisz i udajesz, że z wielkim zaangażowaniem analizujesz asortyment budyniów – bo przecież trochę głupio wejść do środka wyłącznie po to, żeby przez trzy minuty bezczelnie pławić się w darmowym chłodzie. Potem wychodzisz na zewnątrz. Popełniasz ten sam naiwny błąd, co wszyscy. Myślisz, że najgorsze już za Tobą i teraz jakoś to będzie. Złudzenie pryska natychmiast, a dwie przecznice dalej znów jesteś w stanie krytycznym. Nerwowo rozglądasz się za kolejnym szyldem. Betonowa Osaka w sierpniu daje twardą lekcję: topografii tego miasta nie dekoduje się po mapie zabytków, ale po odległościach między klimatyzowanymi punktami regeneracji.

Konbini ratuje też przed wieloma mikroapokalipsami codzienności: deszczem, głodem, pustym portfelem, samotnością i tą chwilą, kiedy wracasz późno i nie masz siły nawet udawać, że coś ugotujesz. Przez lata w Japonii zapamiętuje się takie momenty: wielkie burze, puste ulice, alarmy w telefonie, nawet rakiety z Korei Północnej lecące nad Hokkaido, kiedy człowiek patrzy na ekran z mieszaniną niepokoju i poczucia absurdu, a potem życie i tak każe wyjść po kawę albo coś do jedzenia. W takich chwilach miejsce, w którym od ręki dostaniesz wszystko, co niezbędne do przetrwania dnia, wygląda jak mały cud logistycznej finezji.

System operacyjny japońskiej ulicy



Dla polskiego czytelnika najłatwiejsze porównanie narzuca się samo: Żabka. I jasne, na pierwszym poziomie ma to sens. Mały sklep, szybkie zakupy, napoje, przekąski, coś na ciepło. Im dłużej mieszka się w Japonii, tym bardziej to porównanie zaczyna trzeszczeć w szwach, bo Żabka sprzedaje wygodę, a konbini organizuje codzienność. To wszechstronny mikrokosmos usługowy, kuchnia awaryjna, bankomat, punkt druku, kasa biletowa, miejsce odbioru paczek i schronienie przed pogodą w jednym. To przestrzeń, w której oprócz szybkiego lunchu bez problemu zdobędziesz czystą koszulę na zmianę, awaryjną parasolkę, ładowarkę, kosmetyki i milion innych drobiazgów, których człowiek nie potrzebuje, dopóki nie olśnią go z ekspozycji. W międzyczasie opłacisz rachunki, wydrukujesz dokumenty i odbierzesz bilety na pociąg. Przy wielofunkcyjnej drukarce możesz nawet wydrukować pierwszą stronę jednego z czołowych dzienników z dokładnie tego dnia, w którym się urodziłeś. Taki drobiazg, a stanowi iście rozczulający detal.

Pierwszy kęs japońskiej kanapki jajecznej to osobny rytuał przejścia. Niby żadna filozofia: chleb, jajko, majonez. Ale gdy gryziesz tę podejrzanie delikatną strukturę prosto z chłodziarki, nagle rozumiesz ten fenomen. Rozmywa się szorstka tekstura, znika chaos, nie ma w tym jedzeniu absolutnie żadnej niepotrzebnej agresji. Zostaje uzależniająca kremowość. To, co z perspektywy turysty jest po prostu smaczną przekąską, to w rzeczywistości twardy przejaw japońskiej logiki kulturowej. To kodawari – bezkompromisowe dążenie do perfekcji, całkowicie niezależne od prestiżu zadania. Dokładnie to samo podejście każe inżynierom latami optymalizować punktualność pociągów, tylko w tym wypadku zastosowano je do chleba i jajka. Japonia rzadko wymyśla rzeczy od nowa. Zamiast tego bierze na warsztat coś do bólu trywialnego i tak długo eliminuje błędy w projekcie, aż z banalnej formy wyciśnie esencję krystalicznej perfekcji.

Każda z japońskich sieci ma własny charakter i do każdej z nich mam trochę inny sentyment. Lawson to dla mnie absolutny fundament – klasyczna, niezawodna codzienność. FamilyMart to z kolei strefa szybkiego komfortu pod wezwaniem famichiki – gorącego, smażonego kurczaka prosto z podgrzewacza przy kasie, który po długim dniu smakuje absurdalnie lepiej, niż powinien. Z kolei Seicomart to już zupełnie inna liga i osobna historia. Żyjąc na Hokkaido, błyskawicznie konstatujesz, że ta lokalna sieć ma po prostu duszę. Kojarzy się z niekończącym się śniegiem, szerokimi drogami, doskonałym miejscowym nabiałem i specyficznym poczuciem oddechu oraz przestrzeni, którego tak bardzo brakuje w gęsto upakowanych metropoliach na południu.

Import, który Japonia wymyśliła na nowo



Historia konbini dobrze pokazuje wyjątkową japońską supermoc: wziąć coś z zewnątrz, przepuścić przez kulturowy tygiel i sprawić, by wyglądało na rdzennie lokalne. Amerykański format convenience store przeszedł tu absolutną metamorfozę. Pierwszy 7-Ele-

eprasa.pl 6c895147d4

ven w Tokio z lat 70. miał być po prostu otwarty od siódmej rano do jedenastej wieczorem. Szybko jednak udowodniono, że prawdziwą bronią tego miejsca jest bezbłędny system: mikrozarządzanie dostawami, rotacja i obsesyjna analiza danych. Japonia cyzelowała ten skrypt wielokrotnie. W końcu zagraniczne curry stało się narodowym comfort foodem, a zachodnie mechaniki RPG posłużyły za fundament, na którym serie takie jak Dragon Quest czy Final Fantasy zbudowały nowy język popkultury.

Amerykański pomysł na sklep w ten sam sposób poddano drakońskiej optymalizacji opartej na logistyce i lokalnej kulturze usługi. Sekret tkwi w tym, że konbini traktuje ludzką dobę jako ciąg mikrosytuacji. Rano: szybka kawa i onigiri. W południe: bento łapane w biegu. Zimą ratuje Cię gorąca puszka z automatu albo parujący oden. Latem chłodzi makaron i klimatyzacja, która w tym kraju powinna podlegać wprost pod ministerstwo zdrowia. Na każdą, najdrobniejszą życiową awarię konbini odpowiada krótkim, jarzeniowym: „mamy to".

PRACA NA KASIE TO BYŁA JAZDA BEZ TRZYMANKI

Człowiek po drugiej stronie kasy



Moja studencka fucha w Lawsonie na zawsze zburzyła dla mnie magię konbini. Kiedy wchodzisz z ulicy, kupujesz to gładkie złudzenie, tworzone przez sympatyczną melodyjkę i kolorowe półki, ale wystarczy stanąć za ladą, by ten matrix błyskawicznie się posypał. Doskonale pamiętam swoje pierwsze nocki – pot lejący się po plecach, gdy o absurdalnej porze wjeżdżała dostawa. Masz kilkanaście minut, żeby góry kartonów zamienić w lśniącą wystawę. Z perspektywy klienta towar po prostu tam na Ciebie czeka. Dla mnie była to brutalna mikrogra na czas, w której każda kanapka miała wklepany co do minuty wyrok przydatności i swoje sztywne miejsce na półce. Każdy dzwonek nad drzwiami zwiastował rzut kością. Czasem to zacięty terminal, wstawiony gość z ulicy, a czasem korposzczur trzęsący się z nerwów, jakby od mojego skanowania zależały losy świata.

Praca na kasie to była jazda bez trzymanki. Japońskie formułki wbijały się do głowy mocniej niż na jakichkolwiek zajęciach, choć nie bez bolesnych wpadek – do dziś pamiętam chichoczące w dłonie licealistki, gdy ze stresu pomyliłem powitanie z pytaniem, czy podgrzać im obiad. W tym sztywnym uniformie czułem się jak zapętlony NPC w jRPG-u. Miałem po prostu odklepać swoje kwestie, żeby ten wyśrubowany ekosystem się nie posypał. Dostałem tam Japonię w pigułce – do bólu systemową. Dla klienta liczy się tylko lśniąca obudowa tej maszyny. Ty jednak znasz brutalną prawdę o tym, co pracuje pod maską: zmęczenie, rutyna, wieczne sprzątanie i nakaz uśmiechania się, nawet gdy padasz na twarz. O ile więc dla zmęczonego upałem przechodnia sklep faktycznie bywa klimatyzowaną oazą na betonowej pustyni, o tyle dla kolesia po drugiej stronie kasy to często duszny, niekończący się tutorial z przetrwania w japońskim społeczeństwie.

Popkulturowa świątynia normalności



To właśnie dlatego konbini stanowi tak fascynujący fenomen kulturowy. Nie mówimy tu o zwykłym sklepie, ale o miejscu, w którym o różnych porach dnia przecinają się zupełnie inne wersje Japonii. Rano po napój i kanapkę wpada spieszący się uczeń. W południe po bento na lunch wbiegają pracownicy biurowi. Popołudnie należy do studentów polujących na mrożoną kawę i coś słodkiego. Z kolei wieczorem przez drzwi wlecze się wyeksploatowany po nadgodzinach pracownik z wygaszonym spojrzeniem. Zgarnia z półki gotowe curry albo bento do odgrzania, bo na samą myśl o staniu nad kuchenką i krojeniu czegokolwiek od zera we własnym mieszkaniu robi mu się po prostu słabo. W nocy stery przejmują wstawiony salaryman, nocny taksówkarz, bezsenna samotna dusza albo zagubiony turysta, który nie zdołał jeszcze rozszyfrować połowy przycisków na terminalu, ale zdążył już zrozumieć, że półka z onigiri to jego najlepszy sprzymierzeniec. Konbini jest w tej swojej codzienności skrajnie demokratyczne. Nie ocenia i nie pyta o Twoją historię. Po prostu wpuszcza Cię do środka.

Nieprzypadkowo format ten z taką siłą przebija się do popkultury. W anime, mangach czy japońskich dramach konbini praktycznie nigdy nie jest główną atrakcją. Pełni za to funkcję uniwersalnego symbolu normalności. Główny bohater po prostu wychodzi po napój, dziewczyna z sąsiedztwa dorabia na nocnej zmianie, a para znajomych wpada na siebie przypadkiem w alejce z deserami. Najmocniejszym literackim pomnikiem tego zjawiska pozostaje świetna powieść Sayaki Muraty, „Dziewczyna z konbini". To opowieść o kobiecie, która przez lata pracując w sklepie, właśnie w jego sterylnym wnętrzu odnajduje żelazne reguły, swoją społeczną rolę, język i tak potrzebną do życia przewidywalność. To, co dla klienta jest tylko wygodą, dla głównej bohaterki staje się w zasadzie sposobem na istnienie.

Konbini jednak nie tylko gra w popkulturze, ale na co dzień agresywnie ją sprzedaje. Duże sieci z regularnością szwajcarskiego zegarka przepoczwarzają się w małe świątynie fanowskich polowań. Kuszą limitowanymi napojami z wizerunkami bohaterów gier, rozdają teczki, naklejki, organizują głośne loterie z gadżetami i pompują kampanie promujące największe gry, serie mang czy muzycznych idoli. Ten sam bohater, którego widzisz w wieczornym bloku reklamowym, dzień później patrzy na Ciebie z kubka, plakatu przy kasie albo plastikowej teczki, którą można zgarnąć tylko tutaj. Konbini z pragmatyczną gracją pakuje fanowskie marzenia w lśniący plastik i kładzie je tuż obok kasy.

Sklep, save point, praca dorywcza

Nic dziwnego, że gry wideo tak szybko podchwyciły ten potencjał. Konbini to gotowa mechanika. Od lat uczymy się czytać wirtualne światy przez ich funkcje: karczma leczy, sklep sprzedaje, a save point daje poczucie bezpieczeństwa. Japońskie konbini bezbłędnie łączy te wszystkie elementy i robi to bez cienia onirycznej przesady. Nie trzeba tłumaczyć, po co istnieje – wystarczy rozświetlony szyld i automatyczne drzwi. Gracz od

eprasa.pl 6c895147d4



inKONBINI: One Store

razu wie, że w tym miejscu świat na moment zmienia skalę z epickiej na ludzką. Absolutnym klasykiem pod tym względem pozostaje Shenmue. Dziś łatwo zapomnieć, jak szaloną i ambitną grą było dzieło Yu Suzukiego na Dreamcasta. Opowieść o zemście Ryo Hazukiego znakomicie symuluje codzienność: mijający czas, pogodę i sieciówkę Tomato Convenience Store. Ryo szuka zabójcy ojca, ale po drodze musi wejść do konbini po zakupy. Ten z pozoru zbędny detal oddaje duszę całego świata.

Zupełnie inaczej ogrywa to seria Persona, która zawsze wiedziała, że nastoletnie życie to nie tylko epickie starcia, ale też bezlitosny kalendarz: szkoła, egzaminy i praca. Persona 5 jest w tym wręcz bezczelnie dobra. Joker nocami kradnie serca w Metaverse, ale w ciągu dnia po prostu dorabia na kasie w Triple Seven w Shibuyi. Przestaje być symbolem buntu, a staje się zwykłym chłopakiem na zmianie. W innym wymiarze zakłada maskę superbohatera, a w konbini maskę potulnego pracownika. Tak bywa! Jeszcze inną drogą idzie seria Like a Dragon. Tam sklep to krwiobieg miasta. Kamurocho czy Sotenbori tętnią życiem dlatego, że oddają naturalny rytm japońskiej dzielnicy rozrywkowej, gdzie bohaterowie między jedną absurdalną bójką a drugą muszą czasem coś zjeść. W Like a Dragon konbini jest do bólu praktyczne: wchodzisz, kupujesz, wracasz na ulicę. I właśnie dlatego spełnia swoje zadanie z nawiązką. Kamurocho bez tych charakterystycznych witryn byłoby tylko ładną makietą. Z nimi staje się miejscem, w którym wirtualny człowiek naprawdę je, pije, leczy kaca i kupuje przekąski, by się zregenerować.

Gdy sklep sam staje się grą

Są też produkcje, w których konbini nie służy już za tło, ale staje się całym światem. Tu na scenę wkracza seria The Conveni. Dla zachodniego odbiorcy symulator osiedlowego sklepu może brzmieć jak gatunkowe dziwactwo, ale z perspektywy projektanta to doskonały fundament pod grę ekonomiczną. Lokalizacja, przepływ klientów, układ półek, godziny szczytu czy wreszcie same dostawy – to, co dla kupującego jest po prostu odruchowym chwyceniem onigiri, dla właściciela stanowi złożoną łamigłówkę logistyczną. Gdy niedawno przy okazji prac nad wydaniem specjalnym PlayStation Extreme zamajaczyła mi przed oczami okładka The Conveni 4, od razu wrócił ten specyficzny vibe z czasów PS2. Wtedy na Zachodzie zarządzaliśmy galaktycznymi imperiami i cywilizacjami, a Japończycy wzięli na warsztat boleśnie prozaiczny sklep i potraktowali go z absolutną, systemową powagą. The Conveni zamienia wygodę klienta w problem projektanta, a my stajemy po drugiej stronie całego procesu, próbując sprawić, by to małe, tętniące życiem pudełko funkcjonowało jak bezbłędny organizm. Na tym tle fascynująco wypada nowa fala tytułów, która patrzy na konbini już nie przez pryzmat tabelek z zyskami, ale przestrzeni czysto emocjonalnej. Ostatnio wydane inKONBINI: One Store. Many Stories odrzuca wizję sklepu jako bezdusznego automatu, zatrzymując nas za kasą i każąc skupić się na ulotnych gestach i rozmowach ze stałymi bywalcami. Tam gdzie The Conveni analizowało bezwzględny system, inKONBINI dostrzegło po prostu drugiego człowieka.



Kiedy konbini staje się horrorem

Japońskie konbini ma jednak też drugą, znacznie mroczniejszą twarz. Złota zasada gier wideo uczy, że jeśli jakieś miejsce kojarzy się z absolutnym azylem, twórcy horrorów prędzej czy później postanowią tę obietnicę brutalnie złamać. The Convenience Store od niezależnego studia Chilla's Art robi dokładnie to. Bierze na warsztat nocną zmianę, opustoszały parking, wnętrze zalane trupiobladym jarzeniowym światłem, powtarzalne obowiązki i dziwnych klientów. Dodaje do tego ziarnisty obraz z kamer monitoringu i to złowrogie zaplecze, do którego z każdą godziną masz coraz mniejszą ochotę wejść. A potem powoli, ale nieubłaganie przesuwa całą tę układankę w stronę paranoicznego koszmaru.

Horror osadzony w konbini działa na nas tak mocno, bo uderza prosto w fundamentalne przyzwyczajenia. Sklep całodobowy ma stanowić ratunek. Ma świecić, gdy reszta miasta dawno już śpi, obiecując, że w środku czeka na Ciebie kawa, drugi człowiek i że w promieniu tych kilkunastu metrów kwadratowych nie ma prawa zagnieździć się żaden mrok. Ale wystarczy samotna nocna zmiana i jeden klient, który zachowuje się o ułamek sekundy za długo nie tak, jak powinien, by to samo sterylne światło nagle stało się opresyjne. W mgnieniu oka konbini przestaje być bezpieczną latarnią. Zaczyna przypominać wystawione na widok publiczny akwarium.

Przestrzeń bez oczekiwań

Może ostatecznie fenomen konbini w ogóle nie sprowadza się do wygody, perfekcyjnej logistyki ani tego, co dokładnie leży na półkach. Żyjemy w rzeczywistości, która bez przerwy czegoś od nas chce. Wymaga uwagi, ciągłego podejmowania decyzji, wyrabiania się w terminach, bycia w ruchu. Konbini to jedno z nielicznych miejsc, które pozostaje absolutnie wolne od jakichkolwiek roszczeń wobec Ciebie. Wchodzisz i na te kilka minut wszystko zwalnia. Jesteś Ty, miarowy szum chłodziarek i sterylne światło. Przez chwilę nie musisz być ogarniętym dorosłym, sumiennym pracownikiem ani turystą odhaczającym atrakcje. Możesz być po prostu gościem, który przyszedł w środku nocy kupić butelkę mocno gazowanej wody, żeby na moment uciec od zgiełku własnych myśli.

I to jest w tym wszystkim najlepsze. Konbini nie jest żadnym duchowym sanktuarium. To zwykły, do bólu praktyczny sklep. Kiedy wychodzisz z powrotem w duszną, japońską noc, Twoje problemy idą tam z Tobą, a życie wcale magicznie się nie zmienia. Ale świadomość, że ten jasno oświetlony prostokąt po prostu stoi na rogu i robi swoje, daje absurdalnie wręcz duży spokój. Czasami najwięcej ulgi przynosi fakt, że w tym pędzącym świecie są jeszcze rzeczy absolutnie, do bólu przewidywalne. ⊗

eprasa.pl 6c895147d4



ZGRE NTGEN

Ostasz: Pozwólcie, że zacznę, bo to ja „ośmieliłem się" dać Mixtape'owi notę 9/10. Wróć, nie ośmieliłem się. Po prostu zrecenzowałem grę, która bardzo mi się podobała, i uważam, że w pełni na wspomnianą dziewiątkę zasługuje. Nie zamierzam tutaj bronić moich subiektywnych odczuć, bo nikt nie sprawi, że nagle zmienię zdanie i stwierdzę, że jednak nie było warto. Mam nadzieję, że dyskusja pójdzie bardziej w stronę tego, co sprawia, że „teledyskowość" w produkcji studia Beethoven and Dinosaur rezonuje (modne słowo) z jedynymi bardziej, a z innymi mniej.

Adamus: Niestety nie będzie to takie łatwe. O Mixtape, a tak naprawdę o wszystkim, co wokół tytułu się dzieje, nie można mówić w oderwaniu od pytań dotyczących granic medium, definicji gry niezależnej czy problemu dziennikarskiej rzetelności. Mam wrażenie graniczące z pewnością, że gdyby nie dycha od IGN i nabierająca na sile narracja o sprzedajnych, pretensjonalnych redakcjach znanych serwisów, Mixtape pozostałoby uroczą ciekawostką. Wydaje mi się, że właśnie ta ocena i szum z nią związany rzutują na globalny odbiór tytułu, a sama gra robi za ten pechowy klocek w Jendze, który wyciągnięty doprowadził do zawalenia się konstrukcji (kwestię rozdźwięku między odczuciami graczy i opiniami dziennikarzy podnosi się ostatnio dość często, także dlatego, że oburzenie, skandal i szybka emocja się klikają). Po hurraoptymistycznej recenzji ludzie spodziewali się narracyjnego mesjasza, zaś Mixtape to po prostu emocjonalnie szczera i intrygująca formą gra (bo tak, to jest gra, podobnie jak Dear Esther czy Virginia – miejmy to już za sobą).

Butcher: IGN wystawił też dychę Forzie Horizon 6 kilka tygodni później i jakoś żadnej afery nie było. Ale po części masz rację: w przypadku Mixtape'a gównoburza zrodziła się z powodu (mikro)skali tej gry i ocen, jakie zgarnęła. Indyczek, o którym wcześniej słyszeli najbardziej zagorzali fani, nagle trafił na pierwsze strony mediów. Po części przez dychę od IGN (ale i od tuzinów innych recenzentów, warto zauważyć), ale też po części przez głupotę samych graczy. Wróć. Nawet nie graczy, ale internetowych krzykaczy, bo najwięcej mieli do powiedzenia tradycyjnie ci, którzy nawet nie mieli styczności z grą. Ale przecież dzisiaj każda okazja dobra, aby chwycić za pochodnię, widły i dołączyć do jakiegoś obozu. Ja jestem w obozie 10/10. U mnie Mixtape trąciło wszelkie właściwe struny i rezonowało każdą swoją składową – od narracji, przez art, design, po soundtrack. I nie jestem w stanie wskazać, który z czynników jest tutaj najlepszy. To dla mnie przykład doświadczenia kompletnego, w którym wszystko działa jak idealny mechanizm, GRA (pun intended) niczym najlepsza orkiestra. Bo to oczywiście jest gra wideo. Nie przejdziesz Mixtape'a, odkładając pada. Niezależnie od tego, ilu ignorantów będzie tę bzdurę powtarzać. Dlaczego teraz taka rozgrywka wzbudza tyle kontrowersji, a jakoś nikt nie miał z tym problemu przy setkach walking simów, po premierze Dispatcha czy całej serii gier od Telltale?

Piechota: Dispatch jest pięknym przykładem, bo formułę Telltale znacząco, wyraźnie spłyciło do granic jednej, notabene pod-

eprasa.pl 6c895147d4

kradzionej od serii Like a Dragon, minigierki, podczas gdy ich klasyczne produkcje bardzo często siliły się na wszelkiego rodzaju imitacje bardziej tradycyjnego gameplayu. I Dispatch „kliknęło" z ludźmi mocarnie.

Zax: Można mnie i innych sceptyków nazywać „krzykaczami" lub „ignorantami", ale nie zmieni to faktu, że Mixtape jest grą z mizernym, niespójnym scenariuszem, w którym kompletnie pokpiono wielokrotnie anonsowany wątek samochodowej podróży, do której nie dochodzi (Anton Czechow przewraca się w grobie). Postacie z gry w zasadzie nie mają przestrzeni na rozwój psychologiczny – wszystko kończy się tak raptownie, po zale-

ZAX: PRZEZ TEN CYNIZM MIXTAPE WYDAJE SIĘ PO PROSTU NIEAUTENTYCZNY

dwie trzech godzinach „rozgrywki". Mixtape to niekompletny projekt, którego dramaturgia jest cienka jak przerdzewiała żyletka (wątek sporu z ojcem-policjantem to żenująca klisza), a narracja ekstremalnie liniowa.

Ekstazę nad Mixtape'em można próbować zrozumieć w świetle platońskiej maksymy z „Rzeczpospolitej", że muzykę należałoby kontrolować, bo ma ona moc obalania całych ustrojów państwowych. I dokładnie tak się stało w przypadku tego tytułu, gdzie zapanowała istna muzyczna hipnoza. Podjarani miłośnicy tego typu dźwięków dostali chyba orgazmu, słysząc brzdąkanie Joy Division, The Cure i Siouxsie, więc padajcie na kolana, narody – ocena 10/10 czy 9/10 należy się jak psu buda. Otóż nie, nie należy się. Szczególnie że poprzednia gra tego studia (The Artful Escape), oferująca świetne ORYGINALNE kompozycje, była znacznie lepsza, a Don't Nod demoluje Mixtape swoim znacznie bardziej rozbudowanym Lost Records: Bloom & Rage, które w zręczniejszy sposób ewokuje amerykańską nostalgię za latami 90.

Piechota: Jestem miłośnikiem tego typu dźwięków, w domu mam wręcz fanatyczkę post punka i podkreślę, że wymagania „noworomantycznych" co do samego wykorzystywania tego gatunku w grach wideo są trochę bardziej skomplikowane. Bo The Cure jest w kulturze filmowej/serialowej/cyfrowej bardzo dużo. Istotne jest, by użyć tego trafnie. Ot, choćby jako banalnego, ale udanego finału Mixtape'a.

Ostasz: Przedstawię tutaj jeden bardzo ważny kontekst, który moim zdaniem jest kluczem do zrozumienia tego, dlaczego Mixtape tak bardzo spodobał się amerykańskim recenzentom. Mowa tutaj o filmach Johna Hughesa, który w latach 80. zrewolucjonizował gatunek „coming of age", czyli po polsku filmów „o młodych dla młodych". Nakręcone lub napisane przez niego „Szesnaście świeczek", „Klub winowajców", „Dziewczyna w różowej sukience", „Wolny dzień Ferrisa Buellera" i „Some Kind of Wonderful" to żelazna klasyka okresu dojrzewania dla przedstawicieli pokolenia X i milenialsów. Bohaterami filmów Hughesa byli outsiderzy niemogący wpasować się zarówno do licealnych klik, jak i do oczekiwań ich rodziców. Reżyser nigdy nie oceniał i nie moralizował, za to zawsze dawał nastolatkom podmiotowość. Nawet jeśli ich największym życiowym dramatem było to, przez kogo zostaną zaproszeni na szkolny bal. Poza tym znakiem rozpoznawczym filmów Hughesa były soundtracki, które nie tyle odzwierciedlały to, jakiej muzyki słuchali młodzi ludzie, ale też same w sobie wyznaczały trendy. Wybierane przez niego z aptekarską wręcz precyzją kawałki doskonale współgrały z obrazem, znacznie lepiej niż standardowa muzyka filmowa. Zax powiedziałby pewnie, że mowa o „brzdąkaniu", ale ja nigdy nie określiłbym tym mianem utworów kapel Simple Minds, OMD i New Order. Mixtape jest de facto filmem Johna Hughesa z lat 90., którego John Hughes nigdy nie nakręcił. Muzyka, fabuła, bohaterowie – zgadza się po prostu wszystko. I nie jest to wyłącznie moja interpretacja; jeden z późniejszych platformowych poziomów w Mixtape to po prostu interaktywna wersja pogoni ze wspomnianego już „Ferrisa Buellera". Pomniejszych smaczków nawiązujących do twórczości Hughesa jest w tej grze jeszcze więcej. Jednak najważniejsze pozostaje to, że nastolatkowie i ich problemy są w Mixtape na pierwszym planie.

Butcher: Nie mam pojęcia, Zax, dlaczego swoją prywatną opinię o grze nazywasz faktami. Z faktami to ona ma tyle wspólnego, co obietnice naszych polityków. Wyciąganie przeciw grze jakichś niespełnionych obietnic to bzdura, którą można by przykleić 90% gier. A najbardziej śmiechowy jest dla mnie fakt (sic!), że z automatu wrzucasz mnie do wora „zahipnotyzowanych" muzyką z gry. Tymczasem prawda jest kompletnie inna: ja 2/3 tych utworów poznałem właśnie dzięki niej. One po prostu genialnie tam siedzą i zrobiły mi robotę, o której pisałem wcześniej. Tyle.

Adamus: Wrócę do komentarza Ostasza, bo pokazuje on, dlaczego właśnie metafora ukuta przez Antona Czechowa, do której odwołuje się Zax, wydaje mi się w kontekście tripu nietrafiona. Strzelba nigdy nie miała wystrzelić, bo nie o nią tu chodziło. Dla narracji ta wspólna podróż nie jest celem, ale



epirasa.pl 6c895147d4

przyczynkiem – do pokazania różnych pomysłów na siebie, do wiwisekcji nastoletniej emocjonalności w chwili pierwszych prawdziwych kryzysów, do inicjującego dorosłość (a przy tym bolesnego) rozdzielenia „siebie jako członka grupy" od „siebie jako jednostki". Olanie wątku podróży pod koniec uważam wręcz za świadomy, bardzo sensowny narracyjnie zabieg, który pokazuje, że jest ona jedynie katalizatorem przemian i to one są tu istotne, nie odhaczanie fabularnych wydarzeń. Czy Mixtape jest głębokie? Nieszczególnie. Czy odkrywa coś, co drzemało na widoku, a nikt nie zwrócił na to uwagi? No nie za bardzo. Nie jest też wybitnie – acz całkiem nieźle – napisane. Siła tytułu tkwi w szczerości emocji. Postaci irytują? No irytują! Mam prawie cztery dychy na karku, byłoby dziwne, gdyby mnie nie wkurzały infantylne, przegięte nastolatki. Ale daję tym fikcyjnym dziewczętom prawo do własnego głosu, własnych – często bzdurnych – wniosków i przesadzonych reakcji. Bo to dla nich kończy się stare i rozpoczyna nowe, patrzymy ich oczyma, nie naszymi – starymi, znużonymi.



Dżujo: Przez ostatnie lata, jeśli pokazywałem swojej żonie jakąś wartą uwagi grę, to zazwyczaj była pod wrażeniem... do czasu, kiedy zaczynała się strzelanina lub bijatyka („Znowu się zabijają, a to nie, dzięki"). W przypadku Mixtape'a odpaliłem grę „na fulla" późno wieczorem, co skończyło się tym, że wpadła do pokoju i krzyknęła: „Wyłącz to dudnienie". Ale przynajmniej nikt tu do niko-

BUTCHER: DLACZEGO SWOJĄ PRYWATNĄ OPINIĘ O GRZE NAZYWAMY FAKTAMI?

go nie strzela. Tę grę trzeba doświadczać na poziomie „vibes only", nie ma co irytować się brakiem wrzucanych na siłę mechanik. W numerze, w którym recenzowaliśmy Mixtape, pojawiła się gra przygodowa Aphelion. Tam sytuacja, moim zdaniem, była trochę odwrotna – całość wyglądała tak, jakby ktoś z dobrej gry wyciągnął wszystkie fajne fragmenty i zostawił tylko najbardziej wkurzający oraz powtarzalny gameplay. W Mixtape jest na odwrót. Dla mnie ta gra to coś jak słuchanie dobrego albumu lub oglądanie nagrania z koncertu – odpalasz, przeżywasz, wyłączasz konsolę. Każdemu będą towarzyszyły inne emocje.

Roger: Ile osób, tyle opinii. W mojej optyce Mixtape to po prostu dobra narracyjna gra, idealna na relaksujący dłuższy wieczór. Tylko i aż tyle. Sprawia jednak momentami wrażenie projektu, który bardziej udaje głębię, niż faktycznie ją oferuje, i nie chodzi o to, że produkcja jest bardziej doświadczeniem niż grą. Dostajemy tutaj zbiór luźno powiązanych scenek, którym czasami brakuje spójności. Historia próbuje operować emocjami, ale raz wychodzi to dobrze, a innym razem zbyt powierzchownie, przez co trudno się w tymi postaciami mocno zżyć, z czym nie miałem problemu np. w pierwszym Life is Strange czy Lost Records, a ścieżka dźwiękowa była dla mnie w dużej mierze nieznana i niespecjalnie mnie porwała, choć to zapewne kwestia gustu. Mam wrażenie, że odbiór gry w dużej mierze zależy jednak od tego, czy jej nostalgiczny ton trafia w osobiste doświadczenia gracza. U mnie trafił tak w 7/10, choć obstawiam, że gdyby ktoś zrobił w podobnym stylu produkcję o latach 80. i 90. w Polsce, gdzie jeździłoby się na rolkach, piło Frugo, słuchało „Supermana" od Goldfingera czy innej Molesty na przegranym CD od kolegi i biegało rano przez osiedle, by zdążyć do ikarusa jadącego do szkoły, to byłbym zachwycony.

Butcher: Dokładnie tak. Emocje, ładunek nostalgii i rezonowanie z osobistymi doświadczeniami leżą u podstaw sukcesu tej gry. Może nie dorastałem na przedmieściach jakiejś dziury w USA, ale postkomunistyczne Opole też metropolią nie było, a lata 90. to był dla mnie dokładnie ten sam moment w życiu, co dla bohaterów gry. Tak, jestem stary. I też grałem w kapeli, miałem paczkę pokręconych przyjaciół, robiliśmy imprezy w dziwnych miejscach i przeżywaliśmy pierwsze rozterki sercowe. Rozgrywka w Mixtape to tylko narzędzia, tło do opowieści o dorastaniu i pierwszych trudnych wyborach. Jeśli ktoś ocenia tę grę przez „cienki gameplay", to kompletnie nie zrozumiał sedna tej produkcji. To nie miał być „młodzieżowy" Elden Ring, Crimson Desert ani nawet Prince of Persia. To z założenia proste, chwytające za serce, interaktywne doświadczenie, które miało nas magicznie przenieść do czasów młodości. I u mnie ten wehikuł zadziałał perfekcyjnie. Nostalgia i emocje – może i tanie chwyty, ale zawsze skuteczne. Jeśli nie emocji szukamy w grach, to nie mam pojęcia czego.

Adamus: Pytanie brzmi, czy to nie za mało? Do mnie Mixtape przemówiło, ale jednak – jak sam przyznałeś – środki, jakimi gra wywołuje emocje, są tanie. Historia też nie napędza i brak jej konsekwencji, choć jest szczera i udowadnia, że twórcy dobrze rozumieją materię, w której dłubią. Sam mam mieszane uczucia związane z tym tytułem, bo z jednej strony to taki malutki wehikuł czasu (tak, można tęsknić za nie naszymi czasami i miejscami, w których nigdy nie byliśmy, nostalgia bywa również nabyta), z drugiej mimo wszystko to produkcja miejscami cyniczna, skrojona pod tag „artyzm" – studio wie, jakie tematy, nawiązania i styl wizualny nas połechcą, w jakie tony uderzyć. Pytanie tylko, czy jest sens obrażać się na istnienie emocjonalnej pułapki, w którą sami chcemy wpaść. Mamy XXI w., wiemy, co kupujemy.

Zax: A propos „brzdąkania": specjalnie użyłem tego określenia na muzykę dobrych zespołów, których zdarza mi się słuchać (Siouxie i The Cure), żeby spuścić powietrze z balonika „koneserów". Metalowe utwory z doskonałej animacji „The Transformers" (1986), o którym przypomina Mixtape, też uważam za małe arcydzieła. Pisałem nawet do Rogera, żeby dał na Mixtape dwie strony recenzji, bo takie wrażenie zrobiło na mnie wcześniej wypełnione miłością do gitaro-

eprasa.pl 6c895147d4

wej muzyki The Artful Escape. Teoretycznie byłem więc targetem dla rzeczonego projektu. Cóż, tym razem „nie siadło".

Padło tu stwierdzenie „produkcja cyniczna". Coś w tym jest. Deweloperzy wiedzieli dokładnie, które struny trącić, by uzyskać określony efekt u wielu recenzentów. Zamiast autentycznej jazdy indie Mixtape wydaje się przez ten cynizm po prostu nieautentyczny. Dialogi zblazowanych, znudzonych hipsterów są nudne, nieśmieszne, a scenariuszowi brakuje dramaturgii. Z perspektywy dzieciaka z lat 80. – nikt tak wtedy nie rozmawiał! Przynajmniej tutaj, w Polsce (wiadomo, że to inne realia, ale jednak wali sztucznością od tych rozmów). Totalnie zdziwiło mnie też, jak szybko ojciec-policjant zbuntowanej brunetki odpuścił przed jej gówniarskim ultimatum. Gdzie są napięcia w tej historii? Główna bohaterka, która jest muzycznym snobem, kategoryzuje wartość ludzi wedle ich ulubionej muzyki. I nic się z tą jej wadą charakteru nie dzieje. Dlatego wspomniałem o wyprawie samochodowej, która się nie odbyła, bo wierzyłem przez trzy godziny, że właśnie podczas „road tripu" dojdzie do przełomu, że to będzie muzyczne crescendo tej kompozycji. Ale nic takiego nie nastąpiło. Poza tym jest wiele innych gier filmowych, w podobnym stylu, które oferują ciekawe wybory i alternatywne ścieżki rozwoju narracji. Właśnie tego mi brakuje w Mixtape.



Butcher: OK, to podsumuję, żebym dobrze zrozumiał. Masz problemy z aprobatą dla Mixtape'a, ponieważ: dialogi są nudne i nieśmieszne (kwestia indywidualna – dla mnie są rewelacyjne), dzieciaki są sztuczne, a grze brakuje napięcia, dramatyzmu i realizmu (bo każda inna gra to przecież jak życie, a przynajmniej opowieść godna Oscara), do tego nikt tak u nas nie mówił (bo Mixtape opowiada o Łodzi Kaliskiej lat 90.). I chyba największy problem: gra nie jest taka, jak sobie wymarzyłeś (vide road trip, alternatywne ścieżki, wybory). Coś pominąłem? Chyba tylko to, że nie wiem, jakim cudem przykładasz jakieś dziwne miary do tej gry (momentami mam wrażenie, że zaczerpnięte wręcz z produkcji AAA) i oczekujesz czegoś, czym ona nie jest i nie miała być. A może po prostu ją zaakceptować taką, jaka jest? Taka chora myśl. A jeśli coś nie do końca komuś pasuje, to po prostu NIE OCENIAĆ, tylko przejść do porządku dziennego? Mam wrażenie, że dzisiaj każdy musi mieć opinię na każdy temat. Im głośniejszy, tym opinia bardziej konieczna, obowiązkowa. Gierkowo bryluje w ocenianiu wszystkiego i wszystkich. A co się stało ze słodką ignorancją? „Nie dla mnie" – tyle. Koniec i kropka. Nie szukam dziury w całym, wad na siłę, które nie pasują do moich wzorców i kryteriów ideału. Po prostu idę dalej. Naprawdę żyje się wtedy zdrowiej.

Dżujo: A ja wam szczerze napiszę, że też początkowo (po pierwszym świetnym zwiastunie) myślałem, że Mixtape będzie miał trochę inny klimat (jeszcze bardziej w kierunku filmów Hughesa) i pójdzie w trochę odmiennym kierunku niż ten wybrany przez twórców. I też przez chwilę liczyłem na tę wyprawę trójki przyjaciół do Los Angeles. Tak że w jakimś stopniu rozumiem Zaksa. Dla mnie zakończenie Mixtape'a było najsłabszym elementem. To znaczy, nadal było okej, było „życiowe" – każdy poszedł w swoim kierunku, tak to bywa. Ale jednak liczyłem na coś więcej. Solidna gra, raczej nie trafi do mojego Top 5 tego roku, ale co przeżyłem, to moje. Za to będę pamiętał Mixtape. Nic więcej od niego nie chciałem i nie chcę.

Piechota: U mnie nie ma szans pewnie i na Top 10, ale ocena wciąż z tych pozytywnych, a pościg na wózku sklepowym wspominać będę z uśmiechem. Natomiast z „tekstów o amerykańskich latach 90." chyba lepiej oceniam te dekonstruujące – jak idealne „W blasku ekranu" Jane Schoenbrun.

Ostasz: Na rynku jest miejsce i na produkcje z otwartym światem na pół roku grania, i na przeżycia pokroju Mixtape. Osobiście poproszę o więcej tych drugich. GTA VI, choćby nie wiem, jak się starało, nie sprawi, że poczuję się znów jak nastolatek (nie wierzę, ze organizm pozwoli mi zarwać nockę dla tej gry). Mixtape'owi ta sztuka udała się przez dwa wieczory. Tylko tyle i aż tyle. Stąd moja ocena.

Oceny redakcji:
Zax: 5+ Butcher: 10
Piechota: 7- Adamus: 8
Dżujo: 8+ Ostasz: 9
Roger: 7

Średnia Metacritica: 86
Średnia redakcji: 78

eprasa.pl 6c895147d4

STAR WARS

DOKĄD ZMIERZASZ, GWIEZDNA SAGO?

W życiu czekamy na wiele rzeczy: koniec zimy, początek urlopu, premierę GTA VI. Przez lata wypatrywaliśmy też... kolejnych „Gwiezdnych wojen", zastanawiając się, jakie mogą być dalsze przygody Luke'a Skywalkera po obaleniu Imperium. Dotrwaliśmy nie tylko do kolejnego happy endu, ale przede wszystkim do czasów, w których na opowieści z odległej galaktyki wcale nie trzeba... czekać.



TEKST: OSTASZ

W chwili gdy piszę te słowa (jest 6 lipca 2026 r.), na ekranach kin dogorywa jeszcze film „Gwiezdne wojny: Mandalorian i Grogu". Pełnometrażowa przygoda ulubieńców widzów serialu z platformy Disney+ nie podbiła serc krytyków ani nie sprawiła, że fani gwiezdnej sagi tłumnie ruszyli do kin. 328 mln dol., które zarobiła na całym świecie ta kosztująca 165 baniek produkcja, można określić tylko jednym słowem: wstyd. Zwłaszcza jeśli weźmiemy pod uwagę to, że większe – i to o ponad 70 „kawałków" – wpływy z kas biletowych przyniósł niezależny, nakręcony za naprawdę śmieszne pieniądze horror „Obsesja". Owszem, dzieło youtubera Curry'ego Barkera to anomalia, która raczej prędko się nie powtórzy. Jednakże ten box-office'owy pogrom jest najlepszym odzwierciedleniem stanu, w jakim znalazły się „Gwiezdne wojny".

Jak doszliśmy do takiej sytuacji i co przyniesie przyszłość? Aby odpowiedzieć na to pytanie, musimy się cofnąć w czasie o okrągłą dekadę. W 2016 r. Donald Trump został wybrany – po raz pierwszy – na prezydenta USA, Brytyjczycy opowiedzieli się w referendum za opuszczeniem Unii Europejskiej, a w Polsce wystartował program socjalny „Rodzina 500 plus". Wtedy też Disney wprowadził do kin „Łotra 1" – pierwszy poboczny film niebędący kolejnym głównym epizodem gwiezdnej sagi. Był to początek ery, w której na nowe „Gwiezdne wojny" nie szliśmy do kina po długich latach posuchy. „Przebudzenie Mocy" trafiło na wielkie ekrany zaledwie rok wcześniej, a na horyzoncie było już tyle projektów o rycerzach Jedi (i nie tylko!), że za światem stworzonym przez George'a Lucasa mieliśmy już nigdy nie zatęsknić.

Dobre złego początki

Historia „Łotra 1", czyli pierwszego „poważnego" filmu pobocznego, zaczęła się na długo przed przejęciem

egzemplarz prasowy pl 6089514704

franczyzy Star Wars przez imperium Myszki Miki. Pomysł na opowiedzenie historii rebeliantów, którzy wykradli plany Gwiazdy Śmierci, pojawił się w głowie Johna Knolla, głównego speca od efektów wizualnych pracującego przy trylogii prequeli, jeszcze w 2003 r. Wtedy George Lucas poważnie zastanawiał się nad rozwijaniem telewizyjnego projektu ze świata „Gwiezdnych wojen". Serial „Star Wars: Underworld" finalnie nie ujrzał światła dziennego, ale wśród zaplanowanych ponad 100 (sic!) odcinków był epizod zatytułowany „Niszczyciel światów". Jego potencjał był tak wielki, że ostatecznie przetrwał on zarówno skasowanie całego projektu, jak i przejęcie należącej do ojca gwiezdnej sagi firmy Lucasfilm przez Disneya.

Od 2012 r. za stery chwyciła Kathleen Kennedy. Producentka otrzymała od korporacji matki jedno zadanie: wprowadzić gwiezdną sagę w nową erę. Z perspektywy czasu o decyzjach podjętych przez Kennedy można mieć różne opinie, ale jednego z całą pewnością nie sposób było jej odmówić. Mowa o doświadczeniu. Kennedy nie zajęła głównego stołka dlatego, że zgodnie z duchem czasów dużej firmie „wypadało" mieć na takim stanowisku kobietę. W żadnym wypadku. „E.T.", „Park Jurajski", „Twister", „Szósty zmysł", „A.I. Sztuczna inteligencja", „Wojna światów", „Ciekawy przypadek Benjamina Buttona" – to tylko niektóre z wielu hitów, za którymi stała Kennedy. Powierzenie właśnie jej misji rewitalizacji „Gwiezdnych wojen" było wówczas jak najbardziej zasadne. Podobne odczucia można było mieć wobec obranej przez nią strategii rozwoju marki. Otóż obok zapowiedzianych trzech głównych epizodów na ekrany kin miały trafiać także historie poboczne. Postanowiono, że jako pierwsza opowiedziana zostanie ta, która krążyła po korytarzach Lucasfilmu od ponad 10 lat – mowa oczywiście o wspomnianym „Niszczycielu światów", będącym pierwowzorem dla „Łotra 1".



Premierę spin-offu, a de facto prequela „Nowej nadziei", zaplanowano na grudzień 2016 r. Dwanaście miesięcy wcześniej, po ponad dekadzie gwiezdnowojennej posuchy, napędzane nostalgią i ogromnym budżetem „Przebudzenie Mocy" przyniosło przychody rzędu 2 mld dol. Fani na całym świecie stęsknili się za „Gwiezdnymi wojnami" i chcieli jeszcze więcej. „Łotr 1" nie mógł pojawić się w lepszym momencie. Ciepło przyjęty epizod VII przyszykował podatny grunt – nic dziwnego, że historia poboczna, mimo problemów w czasie produkcji, też zaliczyła gładkie lądowanie. Okrągła „bańka", którą zarobił „Łotr 1", była bardziej niż przyzwoitym wynikiem, a sam film okazał się... bardziej niż przyzwoitą produkcją. Można śmiało powiedzieć, że po raz pierwszy w historii „Gwiezdnych wojen" zobaczyliśmy na ekranie prawdziwe oblicze tytułowego konfliktu. Całość była mroczniejsza, brudniejsza i jednocześnie bardziej „przyziemna" niż wszystkie główne epizody.

Mimo ciężaru tej opowieści cała franczyza zaczęła grać w tę samą grę, co Marvel – inne uniwersum ze stajni Disneya. Jej zasady były proste: regularnie dostarczać widzom jakościowe produkcje i zgarniać przy tym wielkie pieniądze. Taśma, z której schodziły wówczas filmy o superbohaterach (w 2016 r. były to „Kapitan Ameryka: Wojna bohaterów" i „Doktor Strange"), działała jak dobrze naoliwiona maszyna. Wszystko wskazywało na to, że tak samo będzie w przypadku „Gwiezdnych wojen". Koła poszły w ruch, ale szybko w szprychy wsadzono nie tyle patyk, ile potężny badyl, czyli „Ostatniego Jedi".



„Łotr 1" był pierwszym dużym spin-offem głównej sagi. Dał też początek cenionemu serialowi „Andor".



Czy Ryan Gosling uratuje „Gwiezdne wojny"? Przekonamy się o tym już w maju 2027 r.

eprasa.pl 6089147d4

Zakłócenie Mocy

Disney po przejęciu praw do „Gwiezdnych wojen" kierował się zasadą „better safe than sorry". „Przebudzenie Mocy" oraz „Łotr 1" miały po prostu skierować serię na właściwe tory i przypomnieć widzom – zarówno młodym padawanom, jak i starszym rycerzom Jedi – dlaczego kiedyś pokochali te opowieści. Plan wykonano z nawiązką, więc przyszedł czas na eksperymenty i śmiałe kroki w przyszłość. Idealną okazją ku temu był epizod VIII, czyli „Ostatni Jedi" – ekwiwalent doskonałego „Imperium kontratakuje" w nowej trylogii. Jeśli w tym miejscu spodziewacie się krytyki i lamentu na temat tego, dlaczego produkcja Riana Johnsona zniszczyła „Gwiezdne wojny", to... nie jest to artykuł, którego szukacie. Czy w 2017 r. wyszedłem z seansu nie do końca zadowolony? Tak. Czy po latach stwierdziłem, że Johnson nakręcił jednak dobry film? Odpowiedź również brzmi twierdząco.



„Han Solo" był przyjemną produkcją, która trafiła do kin o wiele, wiele za późno.

„Ostatni Jedi" próbował wywrócić stolik, przedstawiając nowych bohaterów oraz ukazując tych starych w nie do końca pozytywnym świetle. Johnson nie omieszkał przy tym wsadzić kija w mrowisko i uśmiercić postaci Snoke'a, mistrza Najwyższego Porządku, który był kreowany na „głównego złego" trylogii sequeli. Lista zarzutów wielu fanów do „Ostatniego Jedi" była oczywiście o wiele dłuższa. Głos krytyków i widzów znacząco się rozjechał, co znalazło oddźwięk nie tylko w internetowych komentarzach, ale przede wszystkim w wynikach finansowych. „Ostatni Jedi" zarobił o 700 mln dol. mniej niż „Przebudzenie Mocy". Szefowie Disneya i Kathleen Kennedy zdecydowanie odczuli to „zakłócenie Mocy" niczym mistrz Obi-Wan Kenobi po zniszczeniu planety Alderaan. Mimo to oficjele, niczym nieustraszeni pionierzy kina rozrywkowego, kontynuowali marsz wytyczonym przez Johnsona nieoczywistym szlakiem, wiedząc, że bezpieczne decyzje sprawdzą się jedynie na krótką metę...



ROZWŚCIECZENI FANI, STRATY FINANSOWE, ODKRĘCANIE W PANICE TEGO, CO WYDARZYŁO SIĘ W „OSTATNIM JEDI"

To, co opisałem przed chwilą, oczywiście nigdy się nie wydarzyło, bo od razu został zaciągnięty hamulec ręczny. I to tak mocno, że zatrzymano nawet produkcję kolejnej historii pobocznej, czyli przygód młodego Hana Solo.

„Disney zniszczył «Gwiezdne wojny»"

W maju 2018 r., po zakulisowych perturbacjach związanych ze zmianą reżyserów, do kin trafiła produkcja „Han Solo: Gwiezdne wojny – historie". Przygodowe kino o początkach przyjaźni kosmicznego zawadiaki i jego futrzastego towarzysza to w żadnym wypadku film wybitny. To tylko i aż przyjemna produkcja ze świata „Gwiezdnych wojen", która być może byłaby czymś więcej – a na pewno czymś innym – gdyby Chris Miller i Phil Lord (reżyserzy m.in. „21 Jump Street", „Lego: Przygody", a ostatnio „Projektu Hail Mary") mieli okazję ją dokończyć. Tego, jaki byłby efekt finalny, nie dowiemy się nigdy. Fakty są jednak takie, że „Han Solo" był pierwszym filmem z serii, który okazał się klapą finansową. Zdaniem ekspertów produkcja ta, aby w ogóle wyjść na zero, musiała zarobić w kinach na całym świecie przynajmniej



„Ostatni Jedi" to bez wątpienia najbardziej kontrowersyjny film z całej serii. Historia mogłaby się potoczyć inaczej, gdyby fanom przypadł do gustu ten nowy, mniej oczywisty kierunek rozwoju „Gwiezdnych wojen".



„Mandalorian i Grogu" to kolejna klapa finansowa. Warto zadać pytanie, czy ten film w ogóle powinien trafić do kin...

600 mln „zielonych". Ostateczne wpływy nie przekroczyły kwoty 400 mln dol.

Czy główną przyczyną porażki była jakość filmu, który ostatecznie wyszedł spod ręki Rona Howarda („Piękny umysł", „Apollo 13")? Wspomniałem już, że „Han Solo" nie był arcydziełem, niemniej lubię gdybać, co by się stało, gdyby film ten trafił do kin na przykład w roku 1996 zamiast nieco późniejszych prequeli głównej trylogii. Jestem zdania, że rozbiłby wtedy bank i dziś wspominany byłby – zresztą jak prawie wszystko z tamtej dekady – z nostalgią. Gdyby ziścił się zaprezentowany przeze mnie przed chwilą scenariusz, to „Han Solo" ukazałby się 13 lat po „Powrocie Jedi". To wystarczająco dużo czasu, by starzy fani mogli zatęsknić, a młodzi urosnąć i móc pójść do kin. Stało się jednak zupełnie inaczej i ta naprawdę niezła produkcja była po prostu kolejnym filmem z serii, który w dodatku nie popychał fabuły do przodu, a do tego miał swoją premierę po „Ostatnim Jedi", który znacząco nadwyrężył zaufanie do marki Star Wars. Czy „Han Solo" zarobiłby miliard, gdyby pojawił się na wielkim ekranie w miejsce „Łotra 1"? Odpowiem, cytując klasyka: nie wiem, choć się domyślam.

Skoro „ręczny" zaciągnął wcześniej sam Disney, to na chwilę zatrzymajmy się i my, by podsumować sytuację, w jakiej gwiezdna saga znalazła się po premierze „Hana Solo". Rozwścieczeni fani, straty finansowe, odkręcanie w panice tego, co wydarzyło się w „Ostatnim Jedi", a do tego próba zadowolenia akcjonariuszy, którym przecież nie można było powiedzieć, że obrana strategia okazała się błędem. Przecież w produkcji znajdował się nie tylko epizod IX, ale też serial „The Mandalorian", czyli pierwsze aktorskie i w pełni poważne „Gwiezdne wojny" na małym ekranie. Dobrnęliśmy do momentu, w którym na kolejną odsłonę cyklu nie trzeba będzie czekać nawet roku, bo nowe „Star Wars" będą już zawsze – jeśli nie w kinie, to z pewnością na platformie streamingowej Disney+.

Klęska urodzaju

Nie zamierzam się pastwić nad epizodem IX z 2019 r. (jeśli narzekaliście na „Ostatniego Jedi", to przypomnijcie sobie „Skywalkera. Odrodzenie"), bo zabraknie mi miejsca na przemyślenia związane z obecnym stanem franczyzy oraz jej przyszłością. Wspomnę tylko o pieniądzach – zakończenie trylogii zarobiło okrągły miliard, czyli o połowę mniej niż jej rozpoczęcie. Marka zaczęła ekspansję (czy raczej exodus?) na ekrany naszych telewizorów. Co najlepsze, w tej już wcale nie tak odległej, bo telewizyjnej galaktyce miał się powtórzyć cały opisywany tutaj cykl. Od pierwszego, bezpiecznego, ale chwytającego za serce fanów projektu, przez opowieści poboczne ze starymi znajomymi w roli głównej, aż po klapę finansową. „To jest jak poezja, ma się rymować" – mawiał sam twórca serii, George Lucas. Tyle że miał on na myśli fabuły kolejnych epizodów, a nie finansowo-kreatywną spiralę, w którą wpadło dzieło jego życia.

Ile aktorskich seriali ze świata Star Wars trafiło na Disney+ od 2019 r.? Zanim przejdę do wyliczanki, daję Wam to jedno zdanie na zastanowienie się nad odpowiedzią. Gotowi? Brzmi ona: siedem. Poza wspomnianym już „The Mandalorian" i świetnym „Andorem" (de facto prequelem prequela, którym był „Łotr 1") na przestrzeni ostatnich lat mogliśmy obejrzeć również „Księgę Boby Fetta", „Obi-Wana Kenobiego", „Ahsokę", „Akolitę" i „Załogę rozbitków". Dorzućmy do nich jeszcze osiem kanonicznych seriali animowanych (których bohaterowie zaczęli częściowo przenikać do produkcji z aktorami). O krótkich metrażach i produkcjach spod znaku „Lego Star Wars" (niebędących grami!) już nawet nie wspominam.

eprasa.pl 6089147d4

Problemem nie jest jakość tych produkcji, gdyż nawet najsłabsze z nich i tak są przynajmniej „oglądalne”, tylko właśnie ilość. Franczyza na własne życzenie straciła jeden ze swoich największych atutów – wyjątkowość. Na „Gwiezdne wojny” po prostu przestaliśmy już czekać, bo w każdej chwili ich nową odsłonę mamy na wyciągnięcie ręki. W konkurencyjnym cyklu „Star Trek” istnieje klingońskie przysłowie, że „zemsta to danie, które najlepiej smakuje na zimno”. Podobnie jest z gwiezdną sagą – najpyszniej jest po prostu wtedy, kiedy na kolejne „danie” musimy poczekać przynajmniej kilka lat, a najlepiej nieco ponad dekadę. Ktoś mógłby skwitować, że „głód jest najlepszym kucharzem”. Odpowiadam na to, że apetyt rośnie w miarę jedzenia, a gdzie kucharek sześć, tam nie ma co jeść. „Mandalorian i Grogu” też zarobiłby – i smakował przy tym lepiej – gdyby były to faktycznie jedyne „Gwiezdne wojny” od siedmiu lat, czyli od premiery epizodu IX. Skończyło się porażką w starciu z „Obsesją”, a rzeczona anomalia może wkrótce stać się normą. Dlaczego? Kucharze Disneya znów pieką naraz zbyt wiele potraw.



BOX-OFFICE’OWY POGROM FILMU „MANDALORIAN I GROGU” JESTA NAJLEPSZYM ODZWIERCIEDLENIEM STANU, W JAKIM ZNALAZŁY SIĘ „GWIEZDNE WOJNY”

Kiedy kolejne „Gwiezdne wojny”?

W przygotowaniu znajduje się obecnie aż dziewięć filmów z uniwersum Star Wars. Pierwsza z szykowanych produkcji, „Star Wars: Starfighter”, zadebiutuje już 28 maja przyszłego roku. Za film odpowiedzialny jest Shawn Levy („Deadpool & Wolverine”), a w roli głównej zobaczymy Ryana Goslinga, któremu towarzyszyć będzie młodziutki Flynn Gray. Na razie nie są znane szczegóły dotyczące fabuły poza tym, że akcja produkcji umiejscowiona została pięć lat po wydarzeniach ze „Skywalkera. Odrodzenia”. Już sam tytuł wskazuje, że nie będzie to epizod X, tylko raczej kolejna kosmiczna przygoda o nieco mniejszej skali. Do miana 10. części sagi może natomiast pretendować niezatytułowany jeszcze film autorstwa Sharmeen Obaid-Chinoy („Ms. Marvel”), w którym znów zobaczymy znaną z trylogii sequeli Rey, próbującą odtworzyć zakon rycerzy Jedi. Napisałbym o tym filmie więcej, gdyby nie to, że produkcja wciąż znajduje się w powijakach, a projekt zdążyło opuścić już... siedmiu scenarzystów. Mimo to szanse na jego realizację wciąż uważam za większe niż te, które ma film samego Dave’a Filoniego, czyli następcy Kathleen Kennedy na stanowisku prezesa Lucasfilmu. Jego projekt zapowiadany był jako gwiezdnowojenna wersja „Avengersów” – na wielkim ekranie miały się połączyć wątki z wcześniejszych dzieł Filoniego, czyli „The Mandalorian”, „Księgi Boby Fetta”, „Ahsoki” i „Załogii rozbitków”. Pomysł trafił jednak do zamrażarki, w której trzymane są także filmy Jamesa Mangolda („Indiana Jones i artefakt przeznaczenia”) o początkach samej Mocy, tajemniczy projekt Taiki Waititiego („Thor: Ragnarok”), produkcja traktująca o młodym Lando Calrissianie z Donaldem Gloverem i wielokrotnie przekładany „Rogue Squadron”, któremu bliżej miało być do „Top Gun” niż ukochanych przez wielu gier z konsol Nintendo. Mało? W planach znajduje się także nowa trylogia mająca otworzyć kolejną sagę, za którą odpowiedzialny jest Simon Kinberg (jeden z producentów filmów z serii „X-Men”).

Ile z tych filmów ostatecznie trafi na wielki ekran? Dużo będzie zależeć od przyszłorocznego „Starfightera” i jego wyników finansowych. Obawiam się, że w tym przypadku nawet zwyczajnie dobry film może się okazać niewystarczający. Sęk w tym, że porażka może wyjść widzom na dobre. Kathleen Kennedy, jeszcze zanim oddała kierownictwo w ręce Dave’a Filoniego, w rozmowie z Empire Magazine powiedziała, że chciałaby, aby kolejne filmy z cyklu „Gwiezdne wojny” były niczym produkcje o Jamesie Bondzie i trafiały do kin co trzy lub cztery lata. Cóż, na nowe filmowe przygody Agenta 007 czekamy już piąty rok i ciągle nie widać ich na horyzoncie. Nie miałbym nic przeciwko temu, żeby gwiezdną sagę spotkał ten sam los. Naprawdę chciałbym za nią zatęsknić... ⊗

PRZYSZŁOŚĆ STAR WARS W GRACH WIDEO

W przypadku interaktywnych wersji „Gwiezdnych wojen" śmiało można powiedzieć, że od przybytku głowa nie boli, bo przez najbliższe lata będziemy mieć w co grać. I choć większość tytułów zapowiada się ciekawie, to niestety nie można mieć pewności, że wszystkie z opisanych poniżej produkcji faktycznie ukażą się na rynku.

Star Wars Zero Company

„X-COM, ale w świecie «Gwiezdnych wojen»" – w sumie nie muszę dodawać nic więcej. Gra opowie historię toczącą się w czasach wojen klonów, a za całością stoi Greg Foertsch, który wcześniej pracował w Firaxis Games, wspierany przez zespoły Bit Reactor i Respawn Entertainment. Jeśli lubicie „turówki" wymagające więcej pomyślunku niż refleksu, to zdecydowanie jest to propozycja dla Was. Premiera w sierpniu na PS5, Xbox Series X|S i PC.



Star Wars: Galactic Racer

Duchowy spadkobierca kultowego Star Wars: Episode I Racer. Sporo z WipEouta, więcej niż szczypta Burnouta, a do tego szczątkowa fabuła. Dzieło ekipy Fuse Games wygląda i zapowiada się lepiej, niż można było się spodziewać. Premiera już w październiku na PS5, Xbox Series X|S i PC.



Star Wars Jedi 3

Szczegółów brak, ale zakończenie trylogii zapoczątkowanej przez świetne Star Wars Jedi: Upadły zakon jest tylko kwestią czasu. Niestety od czasu zapowiedzi w 2024 r. nie poznaliśmy zbyt wielu nowych szczegółów. Według krążących po sieci plotek trójka mogłaby przedstawić przygody starszego Cala Kestisa. Czy tym samym dostalibyśmy szalenie grywalny „symulator Obi-Wana Kenobiego"? Nie miałbym nic przeciwko!



Star Wars: Knights of the Old Republic – Remake

O tym, że wyczekiwany remake powstaje, dowiedzieliśmy się w 2021 r. Problem w tym, że od tamtej pory projekt przechodził już przez cztery studia deweloperskie. Właściwie jedynym pocieszeniem jest to, że nie został on oficjalnie skasowany. Nadzieja umiera ostatnia.



Star Wars: Fate of the Old Republic

Jeśli wspomniany przed chwilą remake Knights of the Old Republic ostatecznie nigdy się nie ukaże, to łzy ocierać będziemy, grając w Fate of the Old Republic. Tytuł, za który odpowiedzialny jest Casey Hudson, reżyser m.in. drugiej i trzeciej części serii Mass Effect. Hudson i jego zespół zarzekają się, że nie będzie to bezpośrednia kontynuacja KotOR-a, ale fani rzeczonej serii poczują się jak w domu... to znaczy jak w odległej galaktyce. Wciąż nie wiadomo, kiedy tytuł pojawi się w sprzedaży. Niewykluczone, że zobaczymy go dopiero na konsolach następnej generacji.



Star Wars: Eclipse

Eclipse moim zdaniem zapowiada się najciekawiej ze wszystkich nadchodzących gier na licencji Star Wars, o ile... w ogóle w nią zagramy. „Gwiezdne wojny" od Davida Cage'a i ekipy Quantic Dream podczas swojej pierwszej prezentacji w 2021 r. wyglądały zjawiskowo, tyle że od tamtej pory na temat gry panuje absolutna cisza. Według ostatnich doniesień prace nad tytułem umiejscowionym w czasach Wielkiej Republiki wciąż trwają. Podobnie jak w przypadku poprzednich dokonań studia mamy mieć do czynienia z grą, w której każda, nawet najmniejsza decyzja ma mieć znaczenie. Licząc na Detroit: Become Human, ale z rozważaniami o Mocy, a nie o sztucznej inteligencji, trzeba się uzbroić w cierpliwość. Dużo cierpliwości.



eprasa.pl 6089147d4



LIMBO

Notatki z poszukiwań

Nie wiem jak inni, ale ja muszę odnaleźć w każdym temacie coś z siebie. Jakąś odmianę swoich napięć, lęków, błędów. Jeśli siebie w cudzej historii nie widzę, piszę (...) na siłę”. **M. Szczygieł, „Fakty muszą zatańczyć”**

TEKST:
ADAMUS

Edytor tekstowy ustawiony jest w trybie ciemnym, przeznaczonym do pisania nocą, a przynajmniej to sugeruje ikona księżyca. Tło jest czarne, litery białe. Nauczyłem się tak pracować trzy lata temu, po narodzinach córki. Po co rozświetlać cały dom i ryzykować przerwaniem snu któregoś z domowników. Wzrok też można ponoć oszczędzić – z wiekiem zaczynam patrzeć na takie detale. Te białe litery dość zgrabnie komponują się z opisywaną grą, myślę. Każda jak oczko chłopca zagubionego w limbo.

No właśnie, limbo. Czym ono właściwie jest? Może zacząć artykuł od definicji? Otwieram przeglądarkę na REP („Routledge Encyclopedia of Philosophy”) i czytam: „Zgodnie z tradycyjnym nauczaniem Kościoła rzymskokatolickiego limbo to pośmiertne przeznaczenie tych, którzy nie zostali ochrzczeni, ale nie są winni grzechu. Brak chrztu uniemożliwia takim osobom zbawienie, ale ich niewinność oznacza, że nie zasługują na karę piekielną”. Dzieci o duszyczkach zbyt czystych na piekło, niegodne nieba, które jakby łukiem omijają czyściec. Przykra (by nie powiedzieć okrutna) wizja, ale w zgodzie z potocznym rozumieniem tego słowa. Limbo – miejsce „poza” czy może raczej „pomiędzy”, stan niedookreślenia, zawieszenia. Ten klucz interpretacyjny potwierdza Dino Patti w wywiadzie z 2010 r. udzielonym dziennikarzowi Gamasutry: „Łacińskie «limbus» oznacza krawędź lub granicę w kontekście krawędzi piekła. Właśnie tam ma miejsce gra”. Kim w ogóle jest Dino Patti? Właściwie nie da się o nim wspomnieć, nie napisawszy wcześniej o Arncie Jensenie. A pisać o Jensenie znaczy zacząć tę historię tak, jak każdą historię powinno się zaczynać – od początku.

*

Jensen urodził się w 1971 r. i swoją młodość spędził w duńskim Mejlby. Sprawdzam, z czego Mejlby słynie. Aż chciałoby się zażartować, że z autobusu do o wiele większego Aarhus, ale okazuje się, że to stamtąd pochodzi wiekowy wikiński kamień runiczny, jeden z ważniejszych zabytków w rejonie. Poza tym to maleńka, licząca niecałe cztery setki mieszkańców wieś, którą okalają jutlandzkie bory. Chłopiec spędzał dzieciństwo, naprzemiennie programując – najpierw na TI-99/4A, potem Amidze, gdzie stworzył swoją pierwszą pikselową grafikę – i biegając po okolicznych lasach. Przyrodę kochał tak mocno, jak się jej bał. Rodzice mieli farmę pełną udomowionych zwierząt, które uspokajały Jensena, ale napotykane podczas eskapad robactwo to inna para kaloszy. „Zawsze przerażały mnie małe stworzenia i pasożyty, nie cierpiałem ich już jako dziecko”. Szczególną awersję czuł do pająków.

(Zatrzymuję się na chwilę. Łyk kawy. Czy to właśnie tu, w jutlandzkich ostępach szukać początków Limbo? Ten rozdział życia Jensena pasuje do słowa: „pomiędzy”. Dom a to, co na zewnątrz; oswojone i nieznane; spokój oraz odraza przyczajona tuż za granicą zieleni. Na pewno w grze z 2010 r. znajdziemy echa arachnofobii i atawizmy powiązane z przestrzenią lasu, szczególnie skąpanego w mroku czy poznawanego podczas duńskiej siąpy, tak charakterystycznej dla klimatu umiarkowanego oceanicznego).

Młody Jensen kochał gry wideo, ale nie ze względu na eskapistyczne walory. Interesowała go ich artystyczna warstwa i eksperymentalny, nieco wywrotowy charakter. Wiele lat później zapytany o swoje ulubione tytuły odpowie: ICO, Braid, Half-Life. Lubił też szkicować, co potwierdza tezę o kreatywnym duchu. Wychodziło mu to naprawdę dobrze. Na tyle, że odnalazł się najpierw w Designskolen Kolding (Szkoła Projektowania w Kolding), potem na rynku pracy jako rysownik freelancer a ostatecznie w roli artysty koncepcyjnego w IO Interactive. Wizja gry wideo jako efektu twórczego wrzenia bardzo szybko okazała się mrzonką, a Jensen zaczął czuć mieszankę znużenia ze zniechęceniem korporacyjną atmosferą.

Znamy to dobrze z setek podobnych opowieści; to chroniczne zmęczenie, powolne wysychanie baku i – ostatecznie – zwątpienie, czy TO jest TYM, czego się szukało. W 2004 r. Jensen był już pewien, że robi gry, ale gier nie tworzy. Pewnego dnia jego ręka mimowolnie zaczęła szkicować kształty, które długo później określi mianem „mood setting”. Miejsce-nastrój? Miejsconastrój? „Po prostu wziąłem ołówek i narysowałem tę sekretną przestrzeń”. Plaża, na niej ciemna, kusząca, by ją zbadać jaskinia. Chłopca jeszcze tu nie ma, chłopiec narodzi się później. Obrazek, który można uznać za punkt startowy Limbo, naszkicował się niejako sam, był jak butelka z mapą skarbów wyrzucona na brzeg w odpowiednim czasie i odpowiednim miejscu. Jensenowi pozostawało tylko schylić się po nią, odkorkować, podjąć wyzwanie.



Jeden z jutlandzkich lasów okalających Aarhus, miasto oddalone o 20 km od Mejlby, gdzie wychował się Arnt Jensen.



W 2006 r. Arnt Jensen podzielił się ze światem minutowym filmem obrazującym jego pomysł na grę.

*

Zastanawiam się nad tym. Łatwo czytać i pisać o życiowych woltach, ale tak szczerze, to zupełnie nie rozumiem tych decyzji. Zawsze, kiedy w tekst klinem wbija się informacja, że ktoś wypłacił wszystkie oszczędności, rzucił dobrze płatną pracę czy zastawił dom, mając dziecko w drodze, tylko po to, by podążać za marzeniem, mam wrażenie obcowania z opisem przedstawiciela jakiegoś innego gatunku. Albo kosmity. Sam raczej siedzę w cieple, moszczę się i otaczam bibelotami (to całe moje „dziennikarstwo" składa się z kawy, laptopa i wieczornego światła, podróży na prezentacje gier czy inne targi unikam jak ognia). A Jensen? Rzuca się na głęboką wodę z wiarą, że nauczy się pływać. Zaczyna pisać swoją pierwszą grę w BASIC-u zupełnie sam. I gdy po blisko dwóch latach zauważa, że idzie jak po grudzie, że w pojedynkę nie da rady, zamiast porzucić projekt – przecież do niczego się nie zobowiązał i nikt poza nim samym niczego od niego nie wymaga – tworzy prototyp, przekuwa go w minutowy film, który zamieszcza w sieci (2006), po czym czeka na informację zwrotną. Arnt jest lękowy, nie odnajduje się w tłumie – tym rozumianym dosłownie i jako szum wokół jego osoby – więc wyczekiwanie to uwertura nerwów. A gdy pojawia się odzew, wcale nie jest lepiej. „Bardzo się przestraszyłem, widząc, jak ci wszyscy ludzie próbują się ze mną skontaktować", wyjawia. „Otrzymywałem listy od wydawców z całego świata. Wiecie, to był jednoosobowy projekt, a ja czułem, że wszyscy chcą go kontrolować, stać się jego częścią. Bałem się, że mi go odbiorą, jeszcze bardziej skomercjalizują".

Może to jest odpowiedź na pytanie o limbo, o to, czym ono właściwie jest? Przytłaczającym poczuciem, że w pojedynkę może się nie udać, a jeśli przyjdą inni, to będzie się w mniejszości i straci to, czemu poświęciło część siebie? Trochę jak odkrycie skarbu, który jest zbyt ciężki dla osamotnionych pleców, więc pozostaje ponownie go zakopać albo poprosić o pomoc kompanów, ryzykując rozgrabienie bogactw.

Lecz oto na horyzoncie pojawia się Dino Patti. Ten Dino, o którym wspominałem na początku tekstu. Przebojowy, skory do działania, asertywny. Znajduję w sieci ich wspólne zdjęcie. Jednym z popularniejszych jest to, na którym Dino stoi z przodu, a Arnt jakby chował się za jego plecami. Zauważalna asymetria i to na każdym polu. Dino – wystylizowana bródka, garnitur i czarny krawat. Półuśmiech, wzrok skierowany w obiektyw. Jakby patrzył Ci prosto w oczy, sprawdzał, czy wytrzymasz spojrzenie, grał z całym światem w cykora. Arnt? W granatowym swetrze, ze zmrużonymi w zamyśleniu oczami. Kilkudniowy zarost sugeruje wystudiowaną nonszalancję, ale to raczej mylne wrażenie. Patti jest zupełnym przeciwieństwem Jensena, a zatem odpowiednim partnerem. „Arnt zdecydowanie myśli więcej, niż większość znanych mi osób. Mnie łatwiej przychodzi działanie. Oba podejścia mają mocne i słabe strony. Arnt podejmuje decyzje, ja wcielam je w życie" – mówi osoba z frontu zdjęcia, a ta za jej plecami dodaje: „Dzięki niemu miałem odwagę mówić ludziom: nie" (Edge, 2012).

Tak oto rodzi się Playdead. Pierwszy punkt nieformalnego aktu założycielskiego brzmiał: tworzymy studio, które służy kreowaniu doświadczeń, a nie doświadczenia, które mają utrzymywać studio. I dalej: unikamy wydawców, szukamy alternatywnego finansowania, nie poświęcamy wizji. Część ustaleń udało się utrzymać – Limbo było pierwszą duńską grą, która otrzymała fundusze w ramach programów grantowych. Niestety resztę gotówki musiano pozyskać od prywatnych inwestorów. Inwestorów-idiotów, dodajmy (nie moje słowa, to Jensen tak ich nazwał w wywiadzie udzielonym w 2012 r. redakcji Game Developer). Arnt i Dino, gdy Limbo tylko zaczęło przynosić zyski, od razu ich spłacili, by nie musieć słuchać w przyszłości głupich rad. Dacie wiarę, że kiedy Microsoft wyraził wątpliwości co do brutalności tytułu w kontekście dziecięcego bohatera, jedna z tych mądrych głów zasugerowała, by chłopcu dokleić wąsy?! Ale wybiegamy za bardzo w przyszłość. Na razie nie ma jeszcze żadnej gry, jest marzenie, świeżo założone studio i duszne, cuchnące stęchlizną biuro o powierzchni 11 mkw., które w 2007 r. Arnt i Patti wynajęli w Kopenhadze (panowie dzięki zastrzykowi gotówki dwa lata później przeniosą się do centrum miasta, na piąte piętro z cudownym widokiem. Na szczęście).

*

Playdead powoli, acz konsekwentnie rosło, zatrudniając w szczytowym momencie 16 specjalistów. Z duetu Arnt–Dino przeobraziło się w zbieraninę person co najmniej osobliwych. To dobrze, proces lubi myślących nieszablonowo. Spójrzmy na takiego Jeppego Carlsena. „Był chudym, młodym mężczyzną z oczami, które zdawały się nigdy nie mrugać w obawie przed przegapieniem czegoś ważnego. Mówił szybko, a jego ciało poruszało się w rytm słów, jakby utkwiło w niekończącym się procesie linienia" (M. Thomsen, „How Limbo Came to Life"). Owadzia ruchliwość w dziwny sposób współgra z estetyką tytułu, nad którym przyszło

mu pracować. Z królestwem owadów można też skojarzyć przemianę – może stąd to linienie? – jakiej doznał po zatrudnieniu w Playdead. Zaczął od zadań związanych z autorskim silnikiem studia, szybko się jednak okazało, że ma smykałkę do łamigłówek i przemianowano go na głównego projektanta. Od razu wziął się do mrówczej roboty. Zagadki były tak naprawdę pierwszym elementem Limbo, który powstał, opracowywano je na długo przed zaimplementowaniem właściwej grafiki (choć styl artystyczny był już dawno wybrany i nie zmienił się aż do premiery). Przez większą część procesu deweloperskiego pająk, który ścigał chłopca w początkowych sekcjach przygody, miał formę wielkiego, czerwonego pudełka. Dino Patti zauważył, że po pewnym czasie w studiu zaczęto przed tym jaskrawym, geometrycznym kształtem czuć coś w rodzaju respektu. Respektu i lęku. Pracowano w oderwaniu od szerszego kontekstu: i wizualnego, i narracyjnego. Jakby wszyscy zawieszeni byli w abstrakcyjnej próżni, otoczeni przez dryfujące, niepozwalające ułożyć się w logiczny ciąg łamigłówki, sekwencje, strzępy rozgrywki.

Może właśnie tu szukać limbo? W procesie – niekończącym się, płynnym, pozbawionym kośćca. Gdzie jedne koncepcje przypełzają z lewa, gdy w tej samej chwili inne odpełzają z prawej strony i koniec końców nie wiadomo, co się ma przed oczami? „Myślę, że porzuciliśmy 70% naszych pomysłów", mówi Jensen, kiwając głową.

Od samego początku problematyczne było także wyważenie stopnia trudności poszczególnych zagadek. Po pierwsze, w Playdead stawiano na treściowy i formalny minimalizm, więc gracze z założenia mieli otrzymywać niewiele informacji. Po drugie, naprawdę trudno o krzywą poziomu trudności, kiedy w miejscu właściwej struktury rozgrywki masz wiaderko pełne pomieszanych klocków z różnych zestawów. Ze 150 testerów (nazywanych „papierowymi chusteczkami", ponieważ ich praca polegała na jednorazowym zapoznaniu się z danym elementem i jego ewaluacji) większość była skonfundowana. Sporo łamigłówek oceniali jako nieintuicyjne i zbyt trudne. Dlatego Carlsen opracował metodę projektowania, którą nazwał „gracz-wróg, gracz-przyjaciel". Oddaję mu głos, bo kto najlepiej opisze swoją filozofię, jeśli nie autor: „Myśl o graczu jak o najgorszym wrogu, a następnie stwórz najpodlejszą łamigłówkę, jaką potrafisz. Potem spróbuj współpracować z graczem jak z najlepszym przyjacielem, podrzucaj mu potrzebne wskazówki. Zacznij od rzeczy trudnych i stopniowo obniżaj poziom". Carlsen podkreślał przy tym rolę, jaką w procesie poznawania zagadki odgrywała porażka: „Można to nazwać grą w uczenie się poprzez śmierć. Chcieliśmy, by gracz często umierał. Myślę, że dobrze współgra to z tematyką całości. Jednocześnie trzeba traktować odbiorcę z czułością – śmierć nie jest karą, to po prostu element doświadczenia".

ZNAMY TO DOBRZE Z SETEK PODOBNYCH OPOWIEŚCI. TO CHRONICZNE ZMĘCZENIE, POWOLNE WYSYCHANIE BAKU I – OSTATECZNIE – ZWĄTPIENIE

*

Zatrzymajmy się na moment nad tą wszechobecną – również w opisywanej grze – śmiercią, traktowaną nie jako definitywny koniec, ale stały element duchowego krajobrazu; jako coś, czego nie trzeba, wręcz nie powinno się bać, z czego wyciągamy lekcję. „Ludzie tacy jak bracia Grimm, Astrid Lindgren i Tove Jansson kształtowali moje dzieciństwo. Odważyli się pisać o śmierci w znacznie cięższy sposób, niż robi się to dzisiaj", wspomina Jensen. O ile Grimmowie byli Niemcami, o tyle już Lindgren i Jansson żyły i tworzyły w Szwecji. Z kolei Jensen to Duńczyk. Zastanawiam się, czy naszego limba nie należy szukać w tej specyficznej wrażliwości na przemijanie i czy aby Skandynawowie od najmłodszych lat nie uczą się – przez podania, literaturę dziecięcą, wieczorne rozmowy – spacerowania ku granicy światów i z powrotem. Szukam.



Dino Patti i Arnt Jensen.

Natrafiam na pracę Hanny Dymel-Trzebiatowskiej pt. „O tym, jak dzieciom opowiedzieć o wszystkim. Moc metafory w norweskiej książce obrazkowej «Blekkspruten» Gro Dahle i Sveina Nyhusa". Badaczka już w pierwszych zdaniach potwierdza moje przypuszczenia: „Skandynawia to rejon, którego mieszkańcy w dialogu z dzieckiem nie stronią od tematów trudnych, egzystencjalnych, bolesnych. Autorzy książek dla dzieci i młodzieży, szczególnie tych ambitnych i nagradzanych, otwarcie mówią o samotności, starości, chorobach, bólu, rozwodach, śmierci (...). Również książka obrazkowa – gatunek literacki, który przez lata tradycyjnie był postrzegany jako skierowany do dzieci – nie uchyla się od podejmowania tematyki określanej jako kontrowersyjna bądź łamiąca kulturowe tabu". Wychodzi na to, że jeżeli ktoś ma dotrzeć do limbo, poznać je i zobrazować tak, by reszta zrozumiała – ot, choćby przerzucić na język gry wideo – to tylko człowiek Północy.

Ale dość już tego poganiania dygresji dygresją, wróćmy do osób tworzących dziwny twór, jakim było Playdead, i toczących je obsesji. Bo jak inaczej nazwać stan, który zmuszał Thomasa Kroga do udoskonalania przez trzy bite lata animacji małej, dwuwymiarowej kukiełki. Jasne, mowa o głównym bohaterze, a Jensen niejednokrotnie podkreślał wagę tego aspektu (wszak chłopiec znajdował się przez całą rozgrywkę w centrum ekranu), ale trzy lata!? Ociera się to niebezpiecznie o chorobliwy perfekcjonizm. A taki Martin Stig Andersen, gość od muzyki? Większość z Was pewnie nawet nie wyłapała, że Limbo ma ścieżkę dźwiękową. Mnie gra zawsze kojarzyła się raczej z ciszą i to nie pojmowaną jako zwykły brak dźwięku, ale gęstą, przytłaczającą, którą Kapuściński posądzał o „zdolność rozprzestrzeniania się" i „przybierania na wadze" („Chrystus z karabinem na ramieniu"). Tymczasem okazuje się, że Andersen, absolwent Królewskiej Akademii Muzycznej w Aarhus, miesiącami dopieszczał poszczególne utwory. „Wierzyłem w ten projekt przez trzy lata. Nie miałem pieniędzy, po prostu wierzyłem. Żyłem marzeniem o tym miejscu – miejscu zwanym limbo". Jeżeli to nie brzmi jak obsesja, to zrzekam się swojej legitymacji prasowej (wygodna deklaracja, bo takowej nigdy nie posiadałem). Rodzaj ścieżki dźwiękowej, jaką proponuje odbiorcom Andersen, określa się – uwaga, dziwaczny termin – „muzyką akusmatyczną". Tak, też pierwsze słyszę. Sprawdzam, czy to ja jestem ignorantem, czy faktycznie mamy tu do czynienia z jakimś egzotycznym zjawiskiem. Piszę do brata, w końcu kończył kierunek muzyki rozrywkowej i jazzu czy jakoś tak. Odpowiedź: „Nic mi to nie mówi". Uderzam do Chrupka, dawniej „jedynie" czytelnika PSX Extreme, dziś czytelnika PSX Extreme

i kogoś na przecięciu kumpla i przyjaciela (ten z kolei jest muzykiem z sukcesami, gość od altówki): „Nie mam pojęcia. Na pewno nie chodziło Ci o akustyczną? Nie? No widzisz, nauczyłem się dziś czegoś nowego".

Heh, pozostaje internet. Trochę nuda, ale co zrobić. Niestety sieć więcej miesza, niż wyjaśnia. „Materiał kompozycyjny nie jest tu ograniczony koniecznością użycia dźwięków pochodzących z instrumentów muzycznych lub nagrań głosowych, ani do elementów tradycyjnie uznawanych za muzyczne (melodia, harmonia, rytm, metrum)", to z Wikipedii. Czyli co, taka „muzyka – niemuzyka"? Muzyka amuzyczna? Inne artykuły potwierdzają intuicję. Jest w nich mowa o nagraniach terenowych (z natury, miasta albo przestrzeni przemysłowych) i o ich cyfrowym przetwarzaniu, miksowaniu, o „dźwiękowych abstrakcjach". „Wiele osób uważa, że w Limbo nie ma muzyki. Jeśli przeczytasz recenzje, dojdziesz do wniosku, że gra jest jej pozbawiona", dziwi się Andersen i szybko dodaje: „Starałem się, by dźwięki zawsze pochodziły z otoczenia postaci, z samej gry i w miarę możliwości łączyłem je w coś muzycznego". Podkreśla także bliskość minimalistycznej oprawy i dźwiękowego tła: „Jednym z kluczowych założeń Arnta była niejednoznaczność doświadczenia. Każdy gracz miał doznawać czegoś unikalnego. Na tym polega cała koncepcja oprawy wizualnej – horyzont jest zawsze rozmyty, dzięki czemu wyobraźnia może wkomponowywać w tło własne projekcje. Starałem się zrobić to samo z dźwiękiem, z szumami, z teksturą – zaczynasz słyszeć rzeczy, których tam nie ma". Można kręcić nosem na przerost formy nad treścią czy nadmierną abstrakcyjność, ale – szczerze – pomysł uczynienia z muzyki kolejnej warstwy interpretacyjnej czy łamigłówki szalenie mi się spodobał. Nawet jeśli zdałem sobie z niego sprawę dopiero w trakcie rozsupływania procesu powstawania gry.

Limbo w swej esencji to manifest minimalizmu, by wspomnieć chociażby monochromatyczną oprawę nawiązującą do poetyki noir czy – szukając jeszcze wcześniej – ekspresjonizmu niemieckiego i kina niemego. Ekspresjonizm niemiecki to w ogóle ciekawy trop w kontekście małej gry indie, bo jego narodziny wynikały z ograniczeń budżetowych trapiących ówczesnych filmowców. Kręcenie w czerni i bieli oraz operowanie silnym kontrastem było jedynym sposobem na konkurowanie artystów o węższych kieszeniach z wielkimi, kinowymi produkcjami. Wydaje się, że – drugorzędne czy celowo, czy nie – Jensen nawiązywał swoją niezależną, budżetową grą do niezależnej, budżetowej kinematografii.

*

Nad Limbo pracowało przez większość czasu osiem osób. Najwięcej było ich 16, o czym już wspominaliśmy. Niewiele. Sam proces, choć podsycany pasją ludzi obsesyjnie oddanych grze, zdawał się chaosem. Problemem było równoczesne tworzenie opowieści, mechanik i silnika. W – nomen omen – limbo funkcjonowały przez pewien czas zagadki, niektóre elementy powstawały przed rozpoczęciem prac na tymi, które wedle sztuki powinny być już dawno gotowe. Blisko trzy czwarte doświadczenia wylądowało w koszu, bo nie pasowało do koncepcji. Arnt Jensen pod sam koniec procesu oddał inicjatywę innym, co widać i w przyspieszeniu tempa przygody za połową gry, i w zmianie zagęszczenia łamigłówek, i w dezorientującym rozrzedzeniu narracji. „To boli", wspomina Jensen. „Myślę, że byłem o wiele bardziej zaangażowany w pierwszą połowę, zanim Jeppe zaczął dorzucać więcej tych hardkorowych łamigłówek. Myślę, że chodziło mi bardziej o uczucia i pisanie małych historii".

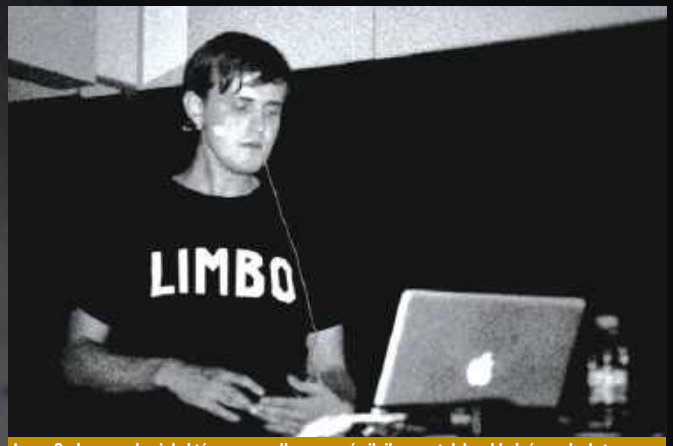
Czuć w tych słowach silny, emocjonalny ładunek, jakby ojcowską troskę o dzieło. Czy może raczej matczyną, bo to ten rodzaj miłości lepiej charakteryzuje relację Jensena z Limbo – miłości, która nie bez ukłucia zazdrości patrzy, jak dziecko oddala się w kierunku innych, i która chciałaby je zatrzymać tylko dla siebie, bo w końcu tyle dała, tyle poświęciła. Jensen zapytany przez redakcję Game Developer o to, czy martwi go, że ktoś mógłby poprawnie i w pełni zinterpretować zakończenie (czy szerzej – wizję) gry, odpowiedział cicho: „Tak". Jakby obawiał się, że wtedy coś, czemu poświęcił tyle lat, już nie będzie jego, że stanie się współwłasnością każdego, kto rozumie zamysł stojący za enigmatyczną opowieścią. „Cieszę się, kiedy słyszę, że otwarte zakończenie się podobało. Miało być otwarte. Ale co dokładnie oznacza – nie chcę mówić".

Czyżby limbo mogło być zatem tą wyrwą, w którą wpada twórca? Linią graniczną oddzielającą dwa sprzeczne pragnienia: podzielenia się dziełem, wystawienia go na światło dzienne i zachowania dla siebie, jedynej osoby, która w pełni rozumie utwór?

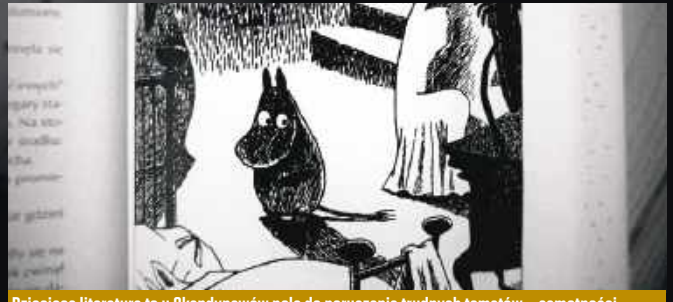
*

Grę wydano w 2010 r. Pierwszy szkic „Miejsca" – myślę, że teraz, blisko ostatniego akapitu możemy użyć wielkiej litery – powstał w 2004 r. Sześć lat. Pochylmy się nad tą szóstką, obróćmy ją w palcach. Sześć lat dzieli narodziny dziecka od chwili, w której potrafi zbiec na dół po schodach bez trzymania się poręczy albo złożyć prostokąt z dwóch wyciętych trójkątów. Sześć lat trwała druga wojna światowa, w te sześć lat wpisują się Stalingrad, Tobruk, plaże Normandii i Hiroszima. Sześć lat budowano Burdż Chalifę, najwyższy budynek świata. Tu nawet ramy czasowe się zgadzają. Fundamenty zaczęto kopać w 2004 r., oficjalne otwarcie nastąpiło w styczniu 2010 r. Sześć lat. Dużo? Mało? Czas ma tendencję do częstych zmian stanu skupienia. Raz wydaje się twardy, konkretny i namacalny; oglądany z innej perspektywy lubi rozwiewać się niczym dym.

Chyba znów skręciłem w którąś z bocznych ścieżek opowieści. Próbowałem zrozumieć, czym jest tytułowe limbo – bo przecież odpowiedź, że mowa o jakiejś tam przestrzeni, gdzie lądują nieochrzczeni, jest daleka od satysfakcjonującej – i chyba ostatecznie mi się nie udało. No nic, najwyższy czas wstać od biurka, rozprostować kości. Wyjść na spacer. Czarne tło pliku tekstowego. Białe litery. Biała ściana. Szary Kraków za oknem. Czarna, skórzana kurtka. Czarne trampki. Gdzie ja zostawiłem te klucze? ⊗



Jeppe Carlsen – człowiek, który przyszedł rozruszać silnik, a został, by układać puzzle. Lata później stworzy nieporównywalne z niczym Cocoon.



Dziecięca literatura to u Skandynawów pole do poruszania trudnych tematów – samotności, strachu, lęku i śmierci.



Piłkarski mesjasz Dreamcasta

TEKST: MAJK

Mistrzostwa świata w piłce nożnej 2026 już za nami, czas zderzyć się z szarą rzeczywistością i wrócić na rodzime, ekstraklasowe podwórko. Największy piłkarski wstrząs dopadnie nas jednak dopiero... na konsoli, która oficjalnie odeszła w niebyt ponad dwie dekady temu. Fani Segi Dreamcast dostali właśnie niesamowity prezent. Po latach poszukiwań odnaleziono, zrzucono i przeportowano zaginioną grę Premier Eleven od Sammy. Czy to upragniony mesjasz futbolu na „Makaronie”?





W 2003 r. firma Sammy (ta sama, która chwilę później połączyła się z Segą) planowała podbić salony gier swoją nową, zręcznościową kopanką – Premier Eleven. Tytuł powstawał z myślą o systemie Atomiswave, czyli platformie arcade niezwykle blisko spokrewnionej architektonicznie z Dreamcastem oraz płytami NAOMI (architektura obu systemów jest wręcz identyczna). Niestety z niewyjaśnionych do dziś przyczyn projekt został niespodziewanie skasowany, a gotowy kod nigdy oficjalnie nie trafił na rynek. Przez ponad 20 lat o tytule krążyły legendy. Wspominano o pojedynczych egzemplarzach testowych (location tests), które rzekomo widywano w nadmorskich salonach gier w Wielkiej Brytanii. Gra jawiła się jako Święty Graal dla fanów Segi.

W czerwcu 2026 r. społeczność dokonała niemożliwego. Jak się okazało, na świecie przetrwała prawdopodobnie tylko jedna jedyna fizyczna płyta PCB z tą grą. Trafiła ona w ręce prywatnego kolekcjonera, który zapłacił za nią zawrotną sumę. Zamiast jednak trzymać ten unikat pod kluczem w imię „wzrostu wartości inwestycji”, podjął on bezinteresowną decyzję o zrzuceniu kodu i udostępnieniu go całemu światu. Pałeczkę przejęli specjaliści z forum Dreamcast-Talk, którzy wykorzystując architektoniczne bliźniactwo systemów, stworzyli perfekcyjny port na stacjonarną konsolę (w formacie .GDI). Co najlepsze, gra okazała się w 100% ukończona i grywalna od początku do końca. Premiera tej cyfrowej reanimacji wstrzeliła się idealnie w trwający właśnie mundial.

NA ŚWIECIE PRZETRWAŁA PRAWDOPODOBNIE TYLKO JEDNA FIZYCZNA PŁYTA Z TĄ GRĄ

Pure arcade

Czym tak naprawdę jest Premier Eleven? Zapomnijcie o taktycznych zawiłościach – przed meczem do wyboru są ledwie dwa ustawienia (4-4-2 lub 3-5-2) – budowaniu akcji od obrony czy surowym realizmie. To rasowy, dynamiczny i do bólu arkadowy tytuł z krwi i kości, nastawiony na szybkie tempo i brak kalkulacji. Akcja przenosi się spod jednego pola bramkowego pod drugie w kilka sekund. Fizyka piłki ma niewiele wspólnego z rzeczywistością i do całej zabawy wystarczy kilka przycisków na krzyż – podanie, strzał determinowany paskiem siły jak w PES-ie, dośrodkowanie i bezwzględny wślizg, za który aż ciśnie się na usta „Decision is Red Card!”

eprasa.pl 6c895147d4

(zresztą wirtualny sędzia rzutami karnymi i kartkami szafuje tu bez litości). Można posyłać piłkę do siatki także z główki po dośrodkowaniu albo ekwilibrystycznie – przewrotką. Zabrakło mi jedynie przycisku odpowiedzialnego za wysunięcie czy zagranie z klepki, przez co każde podanie wiąże się z cofnięciem się grajka po przyjęciu gały. W czasie tej animacji nie mamy nad nim przez chwilę kontroli, co prowadzi do tanich strat.

Wizualnie gra to uroczy wehikuł czasu do 2003 r. Modele zawodników są kanciaste, ale animacje potrafią zaskoczyć płynnością (zwłaszcza sekwencje po wygraniu meczu czy strzelonej bramce cieszą oko). Klimat retro potęguje też surowa i minimalistyczna oprawa dźwiękowa. W trakcie samego meczu nie uświadczymy żadnej muzyki – tłem są wyłącznie zapętlone, surowe okrzyki tłumu i szum trybun. Całości dopełnia wrzeszczący, japońsko-angielski komentator, który odzywa się jedynie, gdy zaczyna się mecz, ktoś strzeli gola albo żeby ogłosić rzuty karne (w przypadku remisu gra od razu przechodzi do jedenastek, brak tu dogrywek).

Czy to najlepsza piłka nożna na Dreamcasta?

Aby odpowiedzieć na to pytanie, musimy najpierw przypomnieć sobie brutalną prawdę: biblioteka gier piłkarskich na Dreamcaście to absolutne, niekończące się pasmo porażek. Podczas gdy posiadacze innych konsol zagrywali się w genialne Pro Evolution Soccer czy kolejne odsłony Fify, Sega serwowała swoim graczom produkty „piłkarskopodobne". Mieliśmy Virtua Striker 2 – pięknego wizualnie, ale mechanicznie drewnianego potworka, w którego na padzie grało się jak za karę. Było 90 Minutes: Sega Championship Football – gra tak niedopracowana, że ból zębów przy jej testowaniu był gwarantowany. Wreszcie Sega Worldwide Soccer 2000 – niedokończona katastrofa, która zhańbiła świetne dziedzictwo tej serii z czasów Saturna.

Czy zatem na tym growym pustkowiu Premier Eleven błyszczy jak diament? I tak, i nie.

Z jednej strony zręcznościowa produkcja Sammy bez problemu deklasuje potworki pokroju 90 Minutes czy Worldwide Soccer 2000 pod względem czystej miodności. Gra nie frustruje błędami, reaguje na komendy natychmiast i daje niezłą frajdę podczas kanapowych posiedzeń z drugim graczem. W kwestii dynamiki to prawdopodobnie najbardziej satysfakcjonujący „szpil" na tej konsoli. Co ważne dla osób bez fizycznego sprzętu – port nie tylko bezbłędnie działa na realnym Dreamcaście z kartami GDEMU, ale też idealnie, bez żadnych graficznych glitchów, śmiga pod emulacją (np. na Flycaście).

Z drugiej strony nie zapominajmy, że tytuł powstał z myślą o automatach arcade tylko po to, aby wyciągać z ludzi drobne. Jeśli przegramy mecz, na ekranie pojawi się znany i nielubiany komunikat „Insert Coin". Nie znajdziecie tu głębokich trybów menedżerskich, ba, nie ustawicie nawet składów, bo nazwy piłkarzy ograniczają się do zajmowanych pozycji (DF, MF i AT). Dlatego nie można nawet stwierdzić, czy gra posiada licencję z uwagi na... brak nazwisk! Na dłuższą metę singlowa rozgrywka nudzi się po kilkunastu minutach, bo do dyspozycji mamy ledwie 24 zespoły narodowe (jest Polska z prawdopodobnie czarnoskórym Olisadebe na szpicy!) i wyłącznie tryb mistrzostw świata z drabinką od 1/16. Jeśli szukacie czegoś bardziej złożonego, niszowe UEFA Dream Soccer wciąż może zaoferować więcej w kwestii tradycyjnego podejścia do futbolu.

Dla historyków i fanów retro odnalezienie Premier Eleven to bardzo cenne znalezisko archeologiczne. Sammy stworzyło grę solidną, która idealnie pasuje klimatem do piwa, chipsów i zakończonego już mundialu 2026. Czy to najlepsza piłka na DC? W kategorii czystej, arkadowej rozrywki – absolutnie tak. Może i konkurencja leżała w grobie, ale to nie umniejsza faktu, że „Makaron" w końcu doczekał się gry piłkarskiej, w którą gra się z autentyczną przyjemnością. Wrzucajcie pliki na swoje karty GDEMU, odpalajcie emulatory i ruszajcie na boisko! ⊗





KLĄTWA ZAGINIONYCH SALONOWYCH PIŁEK

Co ciekawe, zręcznościowe gry piłkarskie na automaty z przełomu wieków mają w świecie retrokonserwacji wyjątkowego pecha i często stają się ekstremalnymi białymi krukami. Przykładem jest nie tylko Premier Eleven. Podobny los spotkał chociażby grę Heat of Eleven '98 stworzoną na niszowy, potężny system arkadowy M2 od Panasonic/Segi. Jej fizyczne kopie krążą w sferze mitów, a pojedyncze sztuki, które przetrwały w rękach kolekcjonerów, pojawiają się na rynku raz na kilkanaście lat, osiągając astronomiczne ceny. Upór społeczności i bezinteresowność pasjonatów to często jedyny powód, dla którego te gry nie przepadają na zawsze w mrokach kodu.

eprasa.pl 6c895147d4

Fallout NEW VEGAS

NAPROMIENIOWANY SUKCES

TEKST: KUBICA

Ludziska, z nieba leje się żar, słońce dosłownie atakuje nasze komórki radiacją, więc w klimacie pustyni Mojave poczujecie się jak w domu! Fallout: New Vegas jest stawiany na podium najlepszych gier, często nazywany pozycją obowiązkową. Co sprawiło, że o tym wydanym ponad 15 lat temu spin-offie wciąż się mówi i pisze? Co Obsidian zrobiło lepiej niż Bethesda? Zapodajcie piosenkę Marty'ego Robbinsa, otwórzcie Nuka-Colę, odpalcie Grey Tortoise i poluzujcie pas. Czuję w powietrzu coś magicznego. I nie mówię tu tylko o promieniowaniu gamma.

Van Buren va bank

Krótka lekcja historii, dzieciaki. Twórcą pierwszych Falloutów jest Black Isle Studios, z deweloperem Timothym Cainem na czele. Wydawcą było Interplay Entertainment, które pomimo tych sukcesów pogrążało się w ogromnych kłopotach finansowych. Studio pracowało m.in. nad Baldur's Gate 3: The Black Hound, które zostało anulowane, a wszystkie prace zostały przerzucone na F3, który nosił nazwę kodową Van Buren, po ósmym prezydencie USA. Szefem studia był Feargus Urquhart, nadzorujący wszystkie główne projekty RPG. Cain powiedział mu, że za rok, góra półtora, będzie w stanie wydać grę. W międzyczasie projektant Chris Avellone na boku w wolnych chwilach pracował nad papierową grą fabularną w klimacie Fallouta. Prowadził dwie oddzielne rozgrywki z członkami Black Isle jednocześnie – w tym z Joshem Sawyerem, o którym więcej później – nie informując ich, że ich działania wpływają na grę w drugiej grupie! Niemal cała zawartość Van Buren, od postaci po fabułę, została zainspirowana działaniami graczy podczas tych gier fabularnych – z tych sesji przetrwał naukowiec, którego spotykamy później w FNV, Arcade Gannon (btw grany przez Zachary'ego Leviego, czyli tytułowego Chucka z topowego serialu komediowego po 2010 r.). Nadal miała to być rozgrywka z izometrycznym ujęciem, ale w 3D i ze znacznie rozbudowanym względem poprzedników systemem oraz fabułą. Tu mieliśmy spotkać Legiony Cezara, głównego konkurenta frakcji Nowej Republiki Kalifornii, którą poznaliśmy w dwójce. Wybory gracza miały znacząco wpływać na przebieg fabuły i świata gry, takie decyzje jak wybór pochodzenia miały warunkować dostępne questy, ekwipunek i skille. Był to bardzo ambitny projekt i prace nad grą... zbiegły się z pracami nad Planescape: Torment. Interplay potrzebowało dolarów na stole i grało ryzykownie. Brak doświadczenia z technologią 3D i ciągłe zmiany decyzji spowodowały pokaźne opóźnienia i Interplay po pół roku oddelegował pracowników Van Buren do prac nad bezpiecznym Icewind Dale. Ta gra wreszcie ujrzała światło dzienne w 2000 r., ale niesmak pracowników pozostał. Tim Cain kwitował to takimi słowami: „Nie wierzę, że przy tych pieniądzach i stanie gry oraz ludzi, którzy nad nią pracowali, udałoby się VB ukończyć w ciągu sześciu miesięcy. Gdyby im się udało, nie sądzę, by była to gra, w którą chcielibyście zagrać". Icewind Dale stał się obok Baldur's Gate główną marką studia na następne lata. Niestety nie uratował sytuacji Interplaya, załamanie finansowe pogłębione przez katastrofalnie nietrafione decyzje i niepowodzenia komercyjne ostatecznie doprowadziły do decyzji o całkowitym zamknięciu Black Isle pod koniec 2003 r.



O odcieniach szarości moralnej postaci tej gry napisano i powiedziano już chyba wszystko. To doprawdy niezwykłe, ile życia tchnęli twórcy w lewitującego robota-kompana ED-E, który komunikuje się z nami jedynie poprzez brzdęknięcia i zgrzyty. Poznając jego historię ze strzępków informacji i datalogów, łatwo się wzruszyć i poczuć grozę tego świata.

Feargus „Półtora roku"

Ostatnią grą Black Isle był BG: Dark Alliance 2, hack'n'slash z 2004 r. Był to rok przełomowy, w któ-

eprasa.pl 6c89514 7d4

rym zapadły dwie istotne decyzje. Jako wolni strzelcy banda Urquharta założyła Obsidian i niemal od razu podpisali z LucasArts umowę na KotOR 2, na którego mieli, zgadliście, półtora roku! W tym samym roku Bethesda wkroczyła do gry z plikiem pachnących świeżością dolców i podpisała z Interplayem wyłączną umowę licencyjną na opracowanie Fallouta 3 i dwóch potencjalnych kontynuacji. Upadający Interplay z umowy się nie wywiązał, więc w 2007 r. Bethesda przejęła od nich prawa do marki za zaledwie 5,75 mln baksów. Bethesdowy Fallout 3 z 2008 r. całkowicie zaskoczył nowych i starych fanów. Był to naprawdę ogromny sukces, zważywszy na to, jak prędko go upichcono, do tego na silniku Gamebryo – tym samym, co Oblivion. Idąc za ciosem i chcąc cały czas podtrzymywać ekscytację, postanowiono wydać spin-off. Warunek był taki: musiał zostać wydany w roku 2010, by nie kolidował ze Skyrimem, który planowany był na 2011 r. Todd Howard prowadził zewnętrzną rekrutację, zadzwonił więc do Obsidiana i jak wspominają, była to bezpośrednia i luźna rozmowa, bez korponadęcia. Sam szef Bethesdy powiedział tak: „Nie było innego wyboru. Tylko oni mogli to zrobić". Ciągnął ich trochę za nos, chcąc sprawdzić, co chodzi im po głowie. W tym samym czasie Obsidian tworzył RPG-a dla Segi Alien Crucible, ale projekt skasowano, więc propozycja Bethesdy spadła im z nieba. Chris Parker, współzałożyciel Obsidiana, sądził, że będą robić „zaledwie" gigantyczne rozszerzenie do F3. Nie chciał tego, myślał o czymś bardziej w stylu GTA: SA, czyli o osobnej grze, ale na bazie głównej odsłony. F3 Bethesdy zaklepał sobie wydarzenia na Wschodnim Wybrzeżu i w okolicach Waszyngtonu, zatem Obsidian wziął Zachód, tak jak Black Isle z F1/2. „Ktoś rzucił New Reno jako jedną z naszych szalonych rzeczy, a potem zobaczyliśmy Vegas i – Urquhart wzrusza ramionami – po prostu w to weszliśmy!

Oprócz zmiany systemu celowania FNV wprowadził kilka nowych elementów. Nasza postać to Kurier. Nie wyszedł z żadnej krypty, ale musiał mieć charakterystycznego dla serii Pip-Boya, noszonego przez mieszkańców Vaultów. Otrzymał go zatem od postaci, która stamtąd uciekła, Doca Mitchella. Zabieg ten elegancko łączy tkanki starego i spin-offowego Fallouta. Obsidian dodał także nowy system przebrań, dzięki którym można było zmylić wroga.



FNV wprowadziło jedną z najbardziej złożonych i najlepiej napisanych postaci w historii gier.



Matthew Perry spędził tyle godzin przy F3, że dostał cieśni nadgarstka, o czym mówił z dumą w jednym talk-show. To sprawiło, że Obsidian zaprosił go do gry. Widząc go w dodatkach, żywo reagującego i emanującego energią podczas sesji nagraniowych, widać, jak świetnie się przy tym bawił. Gdyby tylko dało się użyć wtedy mo-capu, początkowy odbiór postaci byłby zapewne dużo lepszy.

Od tego momentu było tak jak w latach 50. Rat Pack, a potem ktoś rzucił pomysł, że w «Chłopcach z ferajny» jest scena wyprowadzenia na pustynię, pobicia i wrzucenia do płytkiego grobu, i tak to się potoczyło". Przygotowali bardzo krótką prezentację, na trzy strony. „Kiedy pierwszy raz przedstawiliśmy projekt, nazwaliśmy go Fallout: Sin City. Bardzo szybko zmieniono go na Fallout: Vegas, a potem na Fallout: New Vegas". Bethesda nie potrzebowała dużo czasu do namysłu. Rzecz w tym, że ten przeklęty Skyrim miał ustaloną premierę, 11 listopada 2011 r. Dlatego Obsidian miał na FNV... półtora roku! Ponadto w kontrakcie mieli zachęcającą klauzulę, że jeśli gra otrzyma ocenę na Metacriticu 85 lub więcej, dostaną olbrzymią premię.

Welcome to Fabulous

Wszystkie assety wzięli ze skasowanego Aliena, silnik graficzny mieli zapewniony dzięki F3. W trzy miesiące mieli już niemal gotową mapę. Wystarczyło usunąć zielonkawy filtr bethesdowej poprzedniczki, zmienić oświetlenie, dodać parę tekstur i można było stawiać Mojave i okolice. Josh Sawyer osobiście wsiadł na motocykl i przez kilkanaście dni jeździł po pustkowiach Nevady i Kalifornii, od Red Rock Canyon po Las Vegas. „Często zbaczałem z głównych dróg. Motocykl pozwalał zobaczyć miejsca, gdzie nie dało się dostać pieszo czy samochodem", wspomina szef projektu. Robił mnóstwo zdjęć przyrody, miasteczek i zapomnianych zajazdów. Toddowi Howardowi Obsidian zaimponował przedstawionym podczas pierwszego spotkania pomysłem pozyskania danych z Amerykańskiej Służby Geologicznej do wiernego odwzorowania Mojave. Ich główną zasadą, zapożyczoną od Bethesdy, było to, że z każdego punktu na świecie trzeba było widzieć co najmniej trzy punkty odniesienia. Jednym z takich punktów orientacyjnych był dinozaur Dinky, ogromna statua T-Reksa. Prawdziwy Dinky znajduje się w Cabazon w Kalifornii, około czterech godzin drogi od Las Vegas. Samo New Vegas miało jak najlepiej odwzorować miasto z lat 50., z mocnym naciskiem na styl Googie. Był to futurystyczny nurt architektury hoteli, stacji benzynowych, restauracji, no i kasyn, czerpiący z estetyki ery atomu i epoki podboju kosmosu – Jetsonowie, te klimaty. Najbardziej znanym przedstawicielem tego ruchu jest neon witający i zapraszający ponownie przyjezdnych na bulwarze miasta grzechu. Równocześnie skupiono się na fabule, dialogach i questach. I, o rajuśku, musicie wiedzieć, że te przystojniaki wzięły sobie to zadanie do serca!

Wielka spluwa przy biodrze

Latem 2009 r. dyrektor kreatywny John Gonzalez (później napisał nagrodzoną WGA postapokaliptyczną fabułę do Horizon Zero Dawn) i scenarzysta Chris Avellone zajęli się historią plemion i frakcji. Zbudowali całą sieć społeczną z systemem reputacji, dzięki której NPC-e reagują i zapamiętują wybory gracza. Było to nic innego jak spełnienie założeń Van Buren. Dla porównania F3 miał ok. 40 tys. linii dialogowych. New Vegas miało 65 tys., wówczas rekord Guinnessa. Recenzenci od ponad 15 lat rozpływają się nad złożonością i subtelnością dialogów i nad drzewkiem rozwidleń fabularnych. I całkowicie słusznie. Jednak wiele z tych rzeczy i tak albo zostało obciętych, albo całkowicie wyciętych z ostatecznej wersji, w najlepszym wypadku dodanych później w DLC, aby utrzymać płynność działania i dotrzymać terminu. W Obsidianie zdano sobie sprawę, że gra jest zbyt rozbudowana. Zrealizowanie planów zajęłoby im trzy lata. Pozostało im jednak zaledwie sześć miesięcy, zanim musieli zacząć debugowanie. Silnik Gamebryo po prostu nie wytrzymywał ciężaru ich ambicji, a X360 i PS3 nie dysponowały wystarczającą ilością pamięci RAM, by sprostać wymaganiom.

You're a real ring-a-ding broad!

Fantastyczne postacie potrzebowały równie fantastycznej obsady aktorów głosowych. Bethesda umie w marketing, którego częścią są wielkie, hollywoodzkie nazwiska. I nie losowe jak w blackjacku, co to, to nie! Tu pewne archetypy postapo-americana/western/satyra musiały być zachowane. Reżyserem tego fenomenalnego dubbingu był stawiający pierwsze kroki na drodze swojej wielkiej kariery Sam Riegel, który nie omieszkał wciągnąć kilku swoich znajomych, takich jak Cam Clarke, Steve Blum, Yuri Lowenthal, no i Liam O'Brien. Najbardziej znanym aktorem użyczającym głosu w FNV jest śp. Matthew Perry, który mówił: „Nie gram wyłącznie w gry wideo i w serialach, chodzę

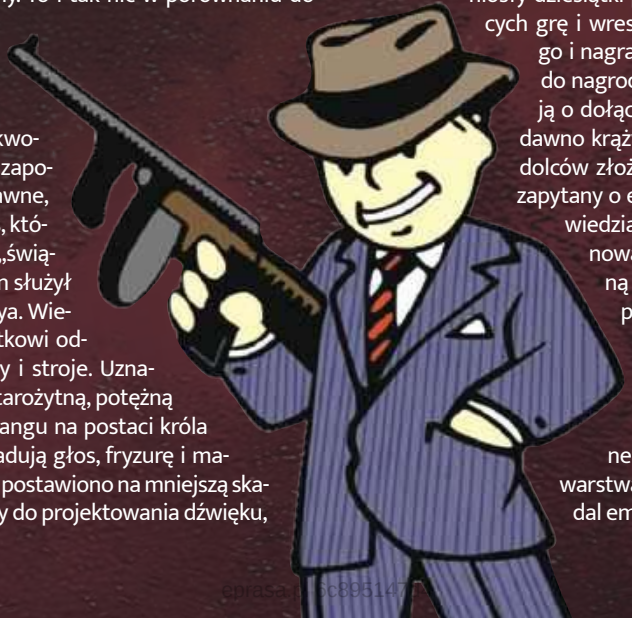
eprasa.pl 6089147d4

na randki i takie tam, przysięgam!". Jego rola Benny'ego, charyzmatycznego oportunisty mówiącego jak postać z nieistniejącego gangsterskiego filmu, to uosobienie Vegas. Jego kultowe słowa otwierające grę: „Prawda jest taka, że gra była ustawiona od początku", można interpretować na wiele sposobów: dosłowny, metafizyczny, a nawet burzący czwartą ścianę i jeszcze pewnie na inny, na który bym nie wpadł. Co ciekawe, rola Perry'ego przeszła długą drogę, ponieważ na początku ludzie wieszali na niej psy. Że płasko, że bez werwy, że nie brzmi jak Chandler. Ale były to czasy, gdy publicystyka okołogrowa przeżywała swój młodzieńczy, edgy bunt. Po latach publika zaczęła doceniać złożoność postaci, jej charakter i tym samym grę aktorską. Perry otwierał fenomenalną stawkę. Danny Trejo jako ghoul Raul. Michael Dorn ze „Star Treka" dał popis, wcielając się w supermutanta Marcusa. Peter Renaday, gigant voice actingu, znany choćby jako mistrz Splinter z „Żółwi Ninja", tutaj w roli powracającego z F2 dr. Henry'ego. Williama Sadlera kojarzycie z „Die Hard 2" lub „Skazanymi na Shawshank", a w FNV zagrał poczciwego sekuritrona Victora. Joshua Graham, jedna z najmroczniejszych postaci ever, swoje perory wygłasza głosem Keitha Szarabajki, którego dorobek artystyczny zająłby wszystkie strony grubej książki. Do roli narratora powrócił niepowtarzalny Ron Perlman. Amerykański bard Kris Kristofferson to szeryf Hanlon z krwi i kości. Mój ulubiony prezenter radiowy Mr. New Vegas grany jest przez... prawdziwego Mr. Las Vegas, czyli Wayne'a Newtona! Znany z „The Wire" John Doman wcielił się w samego Caesara. W obsadzie znajdziemy też weteranów sceny takich jak René Auberjonois ze „Star Treka" i produkcji Disneya jako Mr. House; użyczająca głosu większości NPC-ów ulubiona kaskaderka Tarantino Zoë Bell czy znana z dziesiątek gier i anime Kirsten Potter jako Cassie Moore. Można by tak wymieniać długo, chodzi mi o to, że w creditsach znajdziecie nazwiska, które ukształtowały wrażliwość publiczności na przestrzeni dosłownie półwiecza.

GRACZE POŚWIĘCALI NA GRĘ 40 LUB 50 GODZIN, PO CZYM ICH PLIKI ZAPISU ULEGAŁY USZKODZENIU

Słuchacie Radio New Vegas, waszej małej szafki z płytami na pustkowiach Mojave.

Słyszysz Fallout, myślisz muzyka pierwszej połowy XX w. Stary jazz, blues, rock'n'roll, swing, doo-wop, ach nóżka sama chodzi i pstrykasz palcami! Taka licencjonowana playlista swoje kosztuje, nawet jeśli większość artystów, których słyszymy, już nie żyje, to jednak ich wydawcy wyciągają rączkę po tantiemy. To i tak nic w porównaniu do piosenek Elvisa, których chciano użyć w grze, ale wytwórnia ABG oraz Sony z Universalem mające prawa do jego muzyki, wizerunku i nieruchomości, zaśpiewały taką kwotę, że bardziej opłacało się znaleźć zapomniane kawałki sprzed lat. Co zabawne, w samej grze mamy gang The Kings, którego założyciel znalazł opuszczoną „świątynię". Przed apokalipsą budynek ten służył jako szkoła dla naśladowców Presleya. Wiele lat później zbieracz śmieci z pustkowi odkrył w budynku plakaty, holokasety i stroje. Uznając, że wizerunek ten przedstawia starożytną, potężną postać, oparł tożsamość swojego gangu na postaci króla rock'n'rolla. Członkowie gangu naśladują głos, fryzurę i maniery tej ikony. W porównaniu z F3 tu postawiono na mniejszą skalę muzyki, wykorzystując syntezatory do projektowania dźwięku, a zespół The Lyris Quartet zapewnił partie smyczkowe. Za kompozycje odpowiada uznany w branży Inon Zur, który mówił: „Muzyka do gier wideo musi być na najwyższym poziomie. Mnie to napędza, a ta praca nigdy mnie nie przeraża". Efektem jest brzęczące, nieco westernowe, ale bardzo pokręcone brzmienie. Jeśli chodzi o utwory z epoki, to cytując odpowiedzialnego za ich dobór Scotta Lawlora: „Ścieżka dźwiękowa do New Vegas zasadniczo oddaje raczej stan psychiczny, w jakim chcemy, by gracz się znalazł, a piosenki pozwalają mu bardziej poczuć przygodę charakterystyczną dla tamtej epoki". Obsidian uzyskał prawa do wykorzystania ścieżek dźwiękowych z poprzednich gier z serii Fallout autorstwa Marka Morgana. Nawet sam twórca gry, Joshua Sawyer, nagrał kilka kawałków.



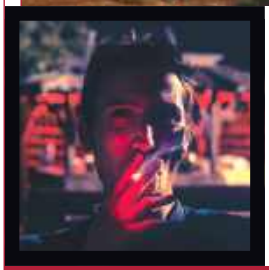
„Sukces zależy od dalekowzroczności, bezstronnej analizy prawdopodobieństw oraz uwzględnienia każdej, nawet najmniejszej zmiennej"

Słowa Roberta Edwina House'a, jednej z najciekawszych postaci w historii gier wideo, zacytowałem tutaj nie bez powodu. Obsidian bardzo dużo ryzykował, zmieniając pewne elementy gameplayu z F3, a przede wszystkim oddając graczowi do dyspozycji system celowania jak z FPS-ów, jeno wspierany przez VATS. Tym samym przemodelowali cały system walki, wszystkie statystyki i zmienne. Jeśli dodać do tego gargantuiczną sieć dialogów i questów na niezbadanym silniku, coś musiało pójść nie tak. Nikt się nie spodziewał, że aż tak. FNV ledwo działał. Gracze poświęcali na grę 40 lub 50 godzin, po czym ich pliki zapisu ulegały uszkodzeniu. Nieważne, jak mocnego PC ktoś miał, wszystko się sypało. Na PS3 sytuacja była jeszcze gorsza, wraz ze wzrostem rozmiaru pliku zapisu liczba klatek na sekundę wykładniczo spadała, aż konsola całkowicie się zawieszała. PS3 dosłownie brakowało pamięci RAM, by śledzić położenie przedmiotów. Inżynierowie spędzili całe lato 2010 r., tocząc przegraną walkę. Gdy pojawiły się ostateczne recenzje głównych serwisów, łączna ocena została ustalona. 84 punkty i bonus na zachętę przepadł. Urquhart po latach ucina wszystkie plotki: „To Bethesda dodała tę premię, my o nią nie prosiliśmy. Prawdę mówiąc, to ją zignorowaliśmy". Chcieli tylko wydać znów Fallouta. Ogólnie twórcy FNV grają w otwarte karty: Cain oraz Sawyer prowadzą kanały na YT, gdzie rozkładają na części pierwsze powstawanie gier oraz kulisy produkcji. Następne lata przyniosły dziesiątki patchy, DLC, setki modów usprawniających grę i wreszcie status tytułu absolutnie kultowego i nagradzanego. Gonzalez został nominowany do nagrody BAFTA za scenariusz. Ptaszki ćwierkają o dołączeniu Caina do Obsidiana; do tego niedawno krążyły wieści o ofercie Bethesdy na 10 tys. dolców złożonej studiu za kod źródłowy. Avellone zapytany o ewentualną zremasterowaną wersję powiedział tak: „Nie sądzę, żeby Bethesda dysponowała w ogóle wiedzą techniczną niezbędną do stworzenia remastera". Niedługo potem Bethesda zapowiedziała... remaster Fallout New Vegas. FNV był skazany na sukces, miał go wpisany w DNA, jednak od strony technicznej te wiązania były uszkodzone, napromieniowane ambicją, pośpiechem i rywalizacją. Pod warstwą mutacji to fenomenalna gra, która nadal emituje duże dawki energii. ⊗

eprasa







SOBEK: Nigdy się nie dowiem, jaki szok wywołałby powrót starej obsady w nadchodzących „Avengersach" na seansie. Bo spaliły to reklamy. Jestem pewien, że 30 lat temu Downey Jr. zdjąłby maskę Dr. Dooma dopiero na naszych oczach w kinie, a marketingowo wykorzystano by najwyżej obecność Evansa. Wyobraźcie sobie reakcję publiki. A tak to pójdziemy do kina, licząc na coś więcej, i jeżeli tego nie dostaniemy, to ponownie wyjdziemy niezadowoleni. Marketing wpadł w pułapkę dopaminacji i rozwala rozrywkę do spółki razem z internetowymi grifterami recenzującymi filmy po obejrzeniu trailera.

KINO

Odyseja / Odyssey



Powrót Odyseusza do Itaki nie odbywał się w próżni. Jego armia musiała jeść, a za linią wroga żołnierz zdobywa zapasy, plądrując. Dla zbrodniarzy wojennych to żadna przeszkoda. Nolan, jak oni, nie bierze jeńców, rozwiewając wątpliwości widzów: pogubił się trochę jak bohater w drodze do domu tracący nie tylko oddział, ale i zdolności kognitywne. Wędrówka twórcza przypomina przeprawę przez Hades straumatyzowanego weterana wojennego odkrywającego, że nie ma powrotu do Itaki, gdyż opuścił ją jako ktoś inny. Film kręcono o „czymś", a wyszło trochę niewiarygodnie. Odyseusz składa się do kupy w drodze powrotnej jak na sesji terapeutycznej i doceniam antywojenny przekaz „Odysei" z Troją symbolizującą wojnę domową wygraną cwaniactwem. Z bohaterem obrazującym modelowego weterana cierpiącego na zespół posttraumatyczny. Jednak Nolan ciągnie opowieść wyrywkowo i nie o nielinearny montaż chodzi, ale o narrację płynącą jakby z ust niezsynchronizowanego chóru. Precyzja zanika w ogólnym zamieszaniu generowanym przez fantastyczność „Odysei". Gdy fenomenalne sceny nadprzyrodzone o mocno horrorowym kolorycie walczą z ciężkimi tematami bieżącymi w bitewnym galimatiasie, zadeptując korpus komentarza politycznego. Mroczne, proste fantasy wypełnione absurdalnie nierealnymi rzeziami z końcówką jak pocałunki Kylo Rena i Rey. Niezłe kino naznaczone coppolowską nieskładną megalomanią jak w „Megalopolis".

Ocena: 7

Reżyseria: Christopher Nolan Występują: Matt Damon, Tom Holland, Robert Pattinson Rok produkcji: 2026 Gatunek: dramat

Martwe zło: Ogień / Evil Dead Burn



Demony poszukują rodziny powiązanej z sektą Mędrców, by odnaleźć pewien znany fanom serii antydemoniczny sztylet. Akcja toczy się ponownie w starym domu położonym na uboczu, a bohaterowie są ranieni i rzucani na ściany. Rany zaś są cięte jak język opętanych. Słowem: tradycyjny festiwal? Unikalne połączenie slapstickowej komedii z horrorem fantasy podlanym zabawnym gore i wyjątkową charakteryzacją potworków zwanych później Deadites zapewniło trylogii „Martwego zła" miejsce w annałach kina grozy. A Bruce'a Campbella na zawsze związało z postacią nieco mizoginicznego i głupawego, ale za to dzielnego Asha. Z tego wszystkiego w nowych odsłonach ostało się ino gore, a całą resztę przetransformowano. I chyba słusznie, bo oba nowe filmy zarabiają pierwszorzędnie pomimo nudnych demonów nieodróżnialnych od zwykłych opętańców z byle horroru. Postaciom brakuje charyzmy Asha, a slapstickowe krzywdzenie zamieniono na ultrabrutalność. Mizoginię kultowego bohatera przełożono na szerszy kontekst przemocowych relacji damsko-męskich. Pamiętacie, jak Linda nawiedzała go w domku w lesie, tańcząc przy tym makabrycznie? Tutaj byli partnerzy po „infekcji" złem zadają sobie ogromny ból, ale danse macabre zniknęło. Pozostaje mi pogratulować Samowi Raimiemu i powitać świeżo przybyłych fanów, dla których „Ogień" okaże się wspaniałym doświadczeniem gore. Mocny horror dla nowych, słabe „Martwe zło" dla fanów.

Ocena: 6

Reżyseria: Sébastien Vaniček Występują: Souheila Yacoub, Tandi Wright, Hunter Doohan Rok produkcji: 2026 Gatunek: horror

NETFLIX

Włości \ The Boroughs



Sam przybywa do miasteczka, ale trudno mu się w nim odnaleźć. Zaszywa się w swoim nowym domu aż do nagłej wizyty dziwnego starszego pana szukającego w ścianach sowy. Potem coś niesamowitego przytrafia się sąsiadom, a urządzenia AGD od czasu do czasu działają nieprzewidywalnie i Sam chcąc nie chcąc wpada w szał amatorskiego śledztwa, jeżdżąc po miasteczku wózkiem golfowym i próbując się dowiedzieć, co jest nie tak z tym miejscem. A jest to osada dla emerytów. Główny bohater to dziecko w ciele mężczyzny w sile wieku – emocjonalnie wycofany i zachowujący się nieodpowiedzialnie boomer przywodzący na myśl dzieciaka ze „Stranger Things". I tym właśnie są tytułowe Włości – Hawkins dla starych ludzi. Serial estetycznie nawiązuje trochę do lat 90. XX wieku i „Z Archiwum X" czy protoplasty produkcji Dufferów – „Eeerie, Indiana" lecącego kiedyś w telewizji publicznej. Położone na środku pustyni idealne miasteczko jakby z eksperymentu Vault Tecu chwali się też państwem w państwie dla osób z zaawansowaną demencją. I tu zaczyna się jazda, bo trudno powiedzieć, czy jeden z drugim dziadkiem cierpi na alzheimera, czy mówi prawdę, kiedy przestrzega bohaterów przed sowami w ścianie. Obsada doborowa i fajny pomysł, ale poprzeczkę niewiary trudniej zawiesić niż w mocniej stylizowanym „Stranger Things", więc nie wszystko tu zagrało, a jednak i tak można obejrzeć!

Twórca: Jeffrey Addiss, Will Matthews
Występują: Alfred Molina, Alfre Woodard, Dennis O'Hare
Rok produkcji: 2026
Gatunek: SF

Ocena **6**

AMAZON PRIME

Spider-Noir \ Spider-Noir



Spider-Man w latach 30. XX w. mierzy się z kryzysem ekonomicznym, gangsterami i femme fatale. Serial czarno-biały, ale można wybrać wersję kolorową, ponieważ już nawet powszechnie zrozumiała i przyjmowana przez widzów retrokonwencja barwna może wzbudzać kontrowersje w erze narracji współtworzonych przez internetowych narzekaczy. Tutaj jednak kończy się umizgiwanie do publiczności – ze smyczy spuszczono Nicolasa Cage'a wcielającego się w tę mutację Spider-Mana, którą pamiętamy z animowanego „Spider Verse". Jednak nie do końca, bo ten serialowy różni się odrobinę, co wychodzi opowieści na dobre. Również nowi złoczyńcy ciekawią bardziej jako amalgamaty innych postaci komiksowych przyprawionych konwencją gatunkową horroru Universala z lat 30. XX w. Serial nakręcono tak, by przypominał kryminał noir z epoki, co wyszło po prostu fenomenalnie, bo kamera jeździ, światło cieniuje, a aktorzy recytują, jakby produkcję przygotowano prawie 100 lat temu. Nie podobał mi się tylko ostry jak żyletka obraz, bo zabrakło odwagi na odrobinę patyny. Historyjka jednak nudzi, gdyż śledztwo jest lichym cliche i nie zadziwia na żadnym poziomie. Dziwni goście z supermocami zaczynają się jednoczyć, a Pająk przez długi czas wcale nie zamierza się tym zajmować, trapiony wspomnieniami o zmarłej partnerce, za co oczywiście wini siebie. Nic nowego pod księżycem.

Twórca: Oren Uziel
Występują: Nicolas Cage, Brendan Gleeson, Li Jun Li
Rok produkcji: 2026
Gatunek: akcja

Ocena **6**

eprasa.pl 6c895147d4

WYWIAD z Mattem Ryanem

Z okazji konwentu Fantasy & Magic Con do Polski przyjechał aktor Matt Ryan, którego możecie znać z roli Johna Constantine'a w serialowych ekranizacjach komiksów DC, a także jako Edwarda Kenwaya w grze Assassin's Creed IV: Black Flag.

ROZMAWIAŁ: **MUSZYŃSKI**



Muszyn: Assassin's Creed IV: Black Flag wrócił po 13 latach w odświeżonej wersji, a razem z nim grany przez ciebie bohater. Pamiętasz swój pierwszy dzień z tym projektem?
Matt: Oczywiście. Powstawanie tej gry było owiane taką tajemnicą, że zostałem zwyczajnie oszukany. Zwabiono mnie na casting podstępem.

Muszyn: Jakim?
Matt: Powiedziano mi, że biorę udział w castingu do serialu o piratach. Dopiero podczas drugiego etapu uchylono rąbka tajemnicy i przyznano, że chodzi o grę. Ale nawet wtedy nikt nie powiedział mi, że to nowy Assassin's Creed. Kiedy w końcu dowiedziałem się, czym naprawdę jest ten projekt, byłem niesamowicie podekscytowany, bo sam jestem graczem. Uwielbiałem pierwszą część. Sama informacja, że przenosimy się do świata piratów, była dla mnie niezwykle ekscytująca. Największe zaskoczenie przyszło jednak kilka dni później, gdy poinformowano mnie, że nie potrzebują tylko mojego głosu, ale również twarzy i że mam się stawić w studiu motion capture. Nigdy wcześniej nie pracowałem z tą technologią, więc emocje były jeszcze większe. Wiem, że może to zabawnie brzmi, gdy dorosły facet mówi, jak bardzo cieszył się z udziału w grze, ale właśnie tak było.

Muszyn: Czy dla aktora, który mniej więcej w tym samym czasie dostał rolę Constantine'a i własny serial, propozycja zagrania w grze nie była wtedy krokiem w dół?
Matt: Kiedyś faktycznie tak to wyglądało. Jeśli byłeś aktorem filmowym, a nagle dostawałeś propozycję zagrania w serialu, oznaczało to, że twoja kariera zaczyna zwalniać. Podobnie traktowano dubbing czy gry, o ile nie były to wielkie produkcje. Ale te czasy już dawno minęły. Ten biznes bardzo się zmienił. Dziś w Cyberpunku 2077 gra Keanu Reeves, a w grach pojawia się mnóstwo wielkich nazwisk. Można więc powiedzieć, że byłem jednym z tych, którzy przecierali ten szlak. (śmiech)

Muszyn: Kiedy pojawiłeś się w studiu motion capture, wiedziałeś już, co masz robić?
Matt: Kompletnie nie. Samo zakładanie sensorów i poruszanie się po studiu nie stanowiło problemu, ale przyzwyczajenie się do kamery zamontowanej na głowie już tak. Minęło trochę czasu, zanim przestałem zwracać na nią uwagę i zacząłem się zachowywać naturalnie. Najtrudniej było podczas scen z innymi aktorami. Musisz patrzeć partnerowi prosto w oczy, a ja instynktownie cały czas zerkałem na tę przeklętą kamerę. (śmiech) Sama praca aktora jest jednak dokładnie taka sama jak w teatrze czy na planie filmowym. Jedno mogę ci powiedzieć. Gdyby dziesięcioletni ja usłyszał, że kiedyś zagram w Assassin's Creed, chyba oszalałby ze szczęścia. Tak bardzo ekscytował mnie udział w tym projekcie. To nie była dla mnie po prostu jakaś kolejna gra. To była ta gra. Jedna z moich ulubionych. I nie mówię tego dlatego, że wypada. To są szczere emocje.

Muszyn: Coraz więcej gier doczekuje się filmowych i serialowych adaptacji, a znani aktorzy coraz częściej pojawiają się w takich produkcjach. Wiemy, że powstaje serial „Assassin's Creed". Jest szansa, że pojawisz się w nim choćby gościnnie?
Matt: Niestety nie. Z tego, co wiem, serial będzie się rozgrywał w zupełnie innym okresie niż wydarzenia z Black Flag. Poza tym mam wrażenie, że akurat nasza historia lepiej sprawdziłaby się jako film niż serial. Wiesz dlaczego? Bo moim zdaniem byłaby świetnym wprowadzeniem do świata Assassin's Creed dla osób, które nigdy wcześniej nie grały. Film Justina Kurzela z 2016 r. z Michaelem Fassbenderem i Jeremym Ironsem był zbyt mocno skierowany do fanów serii. Przez to nie zdobył nowych widzów, a i sami gracze nie byli z niego szczególnie zadowoleni. Tymczasem Black Flag jest przede wszystkim fantastyczną opowieścią o piratach. Nie trzeba znać całego lore, żeby świetnie się bawić. To po prostu bardzo dobra historia przygodowa. A umówmy się – wszyscy kochamy opowieści o piratach.

Muszyn: Byłeś zaskoczony powrotem tej gry?
Matt: Bardzo. Zwłaszcza że to nie jest zwykły remake. Musiałem wrócić do studia i nagrać nowe sekwencje motion capture. Śmiałem się nawet, że najwyraźniej moja kariera wygląda już tak, że żaden projekt nie chce umrzeć. Wszystkie po jakimś czasie wracają. Z moim serialem „Constantine" było dokładnie tak samo. Skasowano go po 13 odcinkach, później wrócił. Potem znów został skasowany i znowu wrócił. W efekcie grałem Johna Constantine'a przez prawie osiem lat.

Muszyn: Kiedy się zorientowałeś, że ludzie kojarzą cię z rolą Edwarda Kenwaya? Że ta postać tak mocno z nimi rezonuje?
Matt: Bardzo późno. Jeździłem po całym świecie na różne Comic Cony, opowiadając o Johnie Constantinie i serialu „Legends of Tomorrow", aż z biegiem czasu zacząłem zauważać coraz więcej osób przebranych za Edwarda Kenwaya. Nagle w kolejkach po autografy zaczęli się pojawiać fani z egzemplarzami gry do podpisu, a nawet z książkami osadzonymi w świecie Assassin's Creed. Najpierw byłem bardzo zaskoczony, później wzruszony, a na końcu po prostu dumny z tego, co udało nam się stworzyć. Wykreowanie bohatera, z którym ludzie chcą się utożsamiać przez tyle lat, wcale nie jest łatwe.

Muszyn: Powiedziałeś, że jesteś graczem, więc zastanawiam się, w co najchętniej gra Matt Ryan.
Matt: Najczęściej są to gry z serii EA Sports FC, a wcześniej FIFA. Uwielbiam piłkę nożną. Lubię też serię Call of Duty, ale wyłącznie dla kampanii fabularnej. Próbowałem swoich sił w multiplayerze, ale za każdym razem dostawałem lanie od jakichś przypadkowych dzieciaków i w końcu doszedłem do wniosku, że to nie ma sensu. One są bezwzględne. (śmiech)

Muszyn: A pamiętasz swoją pierwszą grę?
Matt: Oczywiście. Tego się nie zapomina. To była gra na Nintendo, w której za pomocą pistoletu strzelało się do przelatujących kaczek. Chyba nazywała się Duck Hunt.

eprasa.pl 6c895147d4



X-MEN. PUNKT ZWROTNY: ONSLAUGHT

Egmont

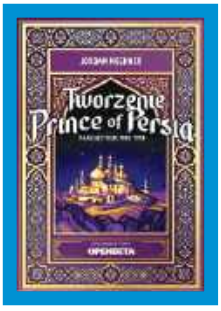
To kolejny album kontynuujący historię zapoczątkowaną w komiksach wydawanych przez TM-Semic w latach 90., która nigdy nie doczekała się u nas zakończenia. Pamiętacie moment, w którym Magneto, ogarnięty furią, dosłownie wyrwał z Wolverine'a całe adamantium? Profesor X był wtedy tak wściekły, że po raz pierwszy przekroczył własne granice i telepatycznie wymazał Magnetowi umysł. To wydarzenie miało jednak ogromne konsekwencje. W jego następstwie narodził się jeden z najgroźniejszych przeciwników mutantów – Onslaught. I właśnie jemu poświęcony jest nowy tom z serii „X-Men". Punkt zwrotny. To świetnie napisana historia, która odcisnęła ogromne piętno na całym uniwersum Marvela. Trzeba jednak pamiętać, że dostajemy tutaj jedynie jej esencję, a nie kompletną opowieść. Sam event rozgrywał się równolegle w wielu seriach, więc zmieszczenie go w jednym albumie było niemożliwe. Od czasu do czasu pojawiają się drobne luki czy odniesienia do innych komiksów, ale nie są one na tyle uciążliwe, by utrudniały śledzenie fabuły. To również jeden z tych albumów, które coraz mocniej zaczęły scalać całe uniwersum Marvela. Bohaterowie różnych serii przestali funkcjonować obok siebie i zaczęli współpracować w ramach jednej, wspólnej historii. Obok X-Menów pojawiają się tu również Fantastyczna Czwórka, Avengersi oraz inne grupy mutantów. Śmiało mogę zaryzykować tezę, że był to jeden z najważniejszych crossoverów Marvela lat 90. Całość dodatkowo zdobią znakomite plansze stworzone przez jednych z najlepszych rysowników tamtej epoki. **Muszyński**

9

TWORZENIE PRINCE OF PERSIA: PAMIĘTNIK 1985-1993

Książka

Wydawnictwo Open Beta



Nie wiem jak wy, ale ja jako dzieciak spędziłem kilkanaście dobrych godzin, zagrywając się na PC w Prince of Persia. Z uporem maniaka przemierzałem lochy, przeskakiwałem kolejne pułapki, pojedynkowałem się na miecze z kościotrupami i strażnikami tylko po to, by dotrzeć do uwięzionej w wieży księżniczki. Ten pikselowy tytuł miał w sobie coś magicznego. Jeśli jesteście ciekawi, jak wyglądały kulisy powstawania tej legendarnej gry, właśnie pojawiła się ku temu świetna okazja. Wydawnictwo Open Beta wypuściło na rynek książkę Tworzenie „Prince of Persia. Pamiętnik 1985–1993". Jak sugeruje sam tytuł, Jordan Mechner, korzystając ze swoich dzienników, odsłania przed czytelnikami kulisy powstawania gry i pokazuje drogę od pierwszego pomysłu do realizacji tytułu, który do dziś otrzymuje kolejne odsłony, a nawet wysokobudżetową hollywoodzką ekranizację. To zapis codziennej pracy, kreatywnych poszukiwań, sukcesów, porażek i niepewności towarzyszących tworzeniu gry, która na zawsze zmieniła oblicze gatunku platformówek. Jest to nie tylko historia narodzin kultowego tytułu, ale również fascynujący portret młodego twórcy próbującego odnaleźć własną drogę w rodzącej się branży gier komputerowych. Bardzo podoba mi się, że oprócz samego tekstu książka zawiera mnóstwo szkiców koncepcyjnych, odręcznych notatek oraz zrzutów ekranu z wczesnych wersji gry. To prawdziwa gratka dla wszystkich, którzy interesują się game developmentem i chcą zobaczyć, jak rodziła się branża gier w latach 80. i 90. Lektura raczej na jedno, góra dwa popołudnia, ale za to bardzo przyjemna. **Muszyński**

8

DC ABSOLUTE: NOIR

Egmont



Co jakiś czas znajdzie się twórca, który spojrzy na dobrze znanych nam bohaterów DC z zupełnie innej, znacznie świeższej perspektywy. Wpuści trochę powietrza do tej nieco skostniałej franczyzy. Tak właśnie zrobił Scott Snyder, który postanowił na nowo zdefiniować mit Batmana, czyniąc z niego prawdziwą maszynę do zabijania. Człowieka, który nie brzydzi się przemocą i nie ma oporów przed odbieraniem życia. Bruce Wayne w interpretacji Snydera jest napakowanym mięśniakiem, który nie mieszka w ogromnej posiadłości i nie dysponuje fortuną. To chłopak wychowany w domu dziecka, pełen gniewu, który rozładowuje na ulicach Gotham, walcząc z niesprawiedliwością. Plansza, na której zdejmuje z piersi swój charakterystyczny symbol i zamienia go w olbrzymi topór, którym odcina przeciwnikowi rękę, doskonale oddaje charakter nie tylko tego nowego Batmana, ale całego uniwersum Absolute. Oprócz Gacka dostajemy również opowieści o Wonder Woman i Supermanie. Obie próbują na nowo zdefiniować tych ikonicznych bohaterów i robią to w interesujący sposób. Muszę jednak zaznaczyć, że album „DC Absolute: Noir" należy traktować raczej jako przedsmak pełnych historii. Znalazły się w nim wyłącznie pierwsze zeszyty przygód każdego z bohaterów, a nie kompletne opowieści. Na te będziemy musieli jeszcze poczekać. To wydanie, opublikowane w Polsce w czerni i bieli, ma przede wszystkim pokazać kierunek, w którym zmierza nowe uniwersum, i rozbudzić apetyt. Muszę jednak przyznać, że mam wobec takiego pomysłu mieszane uczucia. Z jednej strony bardzo się cieszę, że świat stworzony przez Snydera w końcu trafia do Polski. Z drugiej cały czas zastanawiam się, czy 70 zł za jazdę próbną to nie jest zbyt wygórowana cena. **Muszyński**

8

EMISARIUSZ. POWIEŚĆ Z UNIWERSUM GRY CHERNOBYLITE

Książka

Wydawnictwo Sploty



Książki na licencji gier często są napisane bardzo pobieżnie. „Emisariusz" idzie inną drogą. Robert J. Szmidt bierze świat Chernobylite, jego zielone kryształy, Zonę i podróże między wymiarami, po czym buduje z nich samodzielne, konkretne science fiction. Adam Zahorski jest planewalkerem wysyłanym do alternatywnych wersji Ziemi w poszukiwaniu czarnobylitu. Gdy jedna z cywilizacji łamie pakt regulujący eksploatację multiwersum, rutynowa misja szybko zamienia się w sprawę znacznie większego kalibru. Najlepiej działa tu sama idea opowieści, bo Czarnobyl nie jest końcem świata, lecz początkiem energetycznej gorączki złota. Ludzie, rzecz jasna, natychmiast próbują ją spieniężyć. Szmidt sprawnie opisuje kolejne rzeczywistości, trzyma się ustalonych reguł i po wolniejszym początku solidnie rozpędza akcję. Nie trzeba znać gry, chociaż fani wyłapią znajome postacie i szczegóły. Gorzej wypadają relacje międzyludzkie – samotna wyprawa Zahorskiego oznacza sporo opisów i niewiele dialogów. Najbardziej irytuje jednak finał, urwany dokładnie wtedy, gdy historia właśnie nabiera rozpędu. Mimo tego „Emisariusz" to udane rozszerzenie marki, szczególnie dla fanów tego uniwersum. **Zabłocki**

8

eprasa.pl 6c895147d4

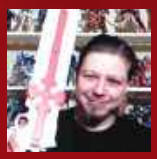


eprasa.pl 6c895147d4



Hokuto no Ken: Fist of the North Star

Scenariusz: Kazuhiko Inukai Reżyseria: Hiroshi Maeda, Kazuma Ogasawara Studio: TMS Entertainment Liczba odcinków: 15
Gdzie oglądać: Amazon Prime



KONSOLITE: Wakacje mamy, jakie mamy, można by rzec, że idealne do grania i oglądania. Dwie nowe serie dzielnie walczyły o miejsce w tym numerze, jednak ostatecznie uznałem, że pojawią się, gdy zostanie wyemitowana całość. Nowy „Ghost in the Shell", który niedawno miał premierę, zasługuje na dokładniejszą analizę. Podobnie jak kolejne anime dla palaczy, które jest wypchane po brzegi nawiązaniami do popkultury i nie tylko. Tymczasem inna klasyka w nowym wydaniu.

Gdy anime wybuchło w Europie, było kilka filmów i serii, które miały status „trzeba zobaczyć", aby doświadczyć, czym jest japońska animacja. Do tych niekwestionowanych diamentów ery VHS należał „Hokuto no Ken: Fist of the North Star". Adaptacja mangi o tym samym tytule o ponurej przyszłości po wojnie atomowej mającej miejsce w latach 90. Po niej Ziemia to ponura pustynia, gdzie przemoc jest na porządku dziennym, silni żerują na słabych, przetrwanie to nieustanny element każdego dnia.

W tym postapokaliptycznym świecie zło gra pierwsze skrzypce, jednak jest kilka osad, które stawiają czoła temu, co czai się w każdym zakamarku. Fabuła skupia się wokół Kenshiro, ostatniego znawcy mitycznej sztuki walki przekazywanej jedynie wybranym z pokolenia na pokolenie – Hokuto Shinken. Ten styl jest niezwyciężony i śmiertelny dla każdego, kto będzie po przeciwnej stronie. Odpowiednie ataki wycelowane w konkretne punkty na ciele sprawiają, że przeciwnik jest martwy, jeszcze o tym nie wiedząc. Oryginalna animacja była surowa, brutalna i krwawa, więc z oczywistych względów namiętnie gościła w odtwarzaczach, a kasety z „Hokuto no Ken" regularnie były zajechane. To nie było ani nie jest nic ambitnego. Typowa historia o samotniku, zemście pełna absurdów, które zrodziły inne szalone serie oraz memy. Powstał nawet film fabularny, gdzie w Kenshiro wciela się Gary Daniels (możecie go pamiętać z wielu filmów akcji na VHS oraz roli przestępcy zamieniającego się w Kena podczas sekwencji rodem ze Street Fightera w adaptacji „City Hunter" z Jackie Chanem), który technicznie jest jedną z pierwszych, jeśli nie pierwszą próbą adaptacji aktorskich przez Zachód.

O ile „kinówka" była esencją „Hokuto no Ken", o tyle seria telewizyjna była dłuuugą, momentami zbyt długą historią. Pierwszy cykl z 1984 r. liczy 109 odcinków o dość oszczędnej animacji, a druga seria ma dodatkowe 43 epizody, co w efekcie zamyka opowieść w 152 odcinkach. Większość z nich trudno było oglądać przed laty, a teraz jest to jeszcze bardziej bolesne. Z kolei nowa seria porzuca klasyczną animację na rzecz komputerowej. Widać, że studio starało się zachować jak najwięcej z uroku mangi oraz anime i pod pewnymi względami nawet im się to udaje. Trochę koślawa animacja imitująca klasyczną nawet się sprawdza. Szczególnie w kadrach ekspozycyjnych oraz potyczkach. Ten styl jest bardzo bliski temu, co było w oryginale. Z kolei historia została skondensowana do zaledwie 15 odcinków, co sprawia, że nie ma tutaj dłużyzn ani wypełniaczy mających na celu zapchanie czasu antenowego. Główny konflikt jest praktycznie rozwiązany w połowie serii, a reszta odcinków to dosłownie poboczne przygody Kenshiro. Doceniam oszczędzanie czasu widzów, zwłaszcza że całość to kicz pierwszej klasy. Najprościej mówiąc, to japoński „Mad Max" ze sztukami walki, mutantami oraz osobliwą stylistyką. Umięśniony wojownik chodzi i bije, rzuca suche kawałki w stylu „jesteś już martwy" czy „masz kilka minut życia, wykorzystaj je, by się pożegnać" i tym podobne. Po prostu kwintesencja „zajebistości" w oczach nastolatka. Autorzy dość wiernie przenieśli wszystko, co było w mandze, ze zrozumieniem, co zostawić, a co można sobie darować.

Potyczki mimo swobody, jaką dają trójwymiarowe modele, są dość klasyczne z typowymi ujęciami, gdzie zaledwie dwa elementy się przesuwają, a pewne ataki to po prostu ta sama sekwencja powtarzana kilka razy, symulująca szybkość. Nie wiem czemu, ale w przeciwieństwie do innych anime tutaj się to sprawdza. Podobnie jak angielski dubbing, który jest tak drewniany i kiczowaty jak ten w latach 90. Doprawdy, wszystkie dialogi, okrzyki oraz górnolotne, pompatyczne zdania są wypowiadane tutaj z taką intonacją i specyficznym efektem „więcej drewna", że na swój sposób bawią.

Oglądając „Hokuto no Ken: Fist of the North Star" z 2026 r., nie czułem się, jakbym miał odpalone nowe anime, tylko właśnie takie z lat młodości. To nie jest bardzo dobre, ambitne czy wyjątkowe anime, jednak czuć, że ekipa chciała być jak najwierniejsza temu, co było pierwszą falą „brutalnych chińskich kreskówek dla dzieci". Zamiast silić się na adaptację w duchu dzisiejszych czasów, zrobili to, co powinni, bez cenzury i bez obawy o odbiór. Dzięki skondensowanej formie całość ogląda się naprawdę dobrze, absurdy tego świata, sztuk walki, konfliktów czy nawet motywacji głównego bohatera łyka się bez problemu. ⊗

7/10



Michał Pisarski

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

PlayStation wypadł dysk

Moja przygoda z PlayStation zaczęła się jeszcze w latach 90. i przez ponad ćwierć wieku była nierozerwalnie związana z wydaniami fizycznymi gier.

Do pierwszego PlayStation dokładali płytkę z demami i tylko dzięki niej wiedziałem od samego początku, że nośniki z oryginalnymi grami są od spodu czarne. Lwią część mojej kolekcji stanowiły piraty srebrne jak złotówka, których to złotówek płaciło się za nie na giełdzie ze dwadzieścia. W końcu, gdy wpadło mi w ręce kilka oryginałów, na ich widok otwierałem z wrażenia usta tak szeroko, że same pomieściłyby płytę.



Grube plastikowe opakowanie, w środku kolorowa instrukcja, no i sam nośnik. O ile piraty walały się po całym pokoju i bywały tak porysowane, jakbym ostrzył nimi cyrkiel, o tyle zanim w ogóle dotknąłem oryginału, robiłem sobie wokół warunki tak sterylne, jakbym miał otwierać na chacie fabrykę procesorów. A na myśl o takim Final Fantasy VII, grze tak epickiej, że wymagała aż trzech dysków, miękły mi nogi.

Z płytami ogólnie miałem wtedy masę zabawy. W niektórych produkcjach dało się podmienić ścieżkę dźwiękową, w odpowiednim momencie wyjmując „cedeka" z grą i wkładając do napędu konsoli płytę z muzyką. Albo z innym tytułem na Pleja. Czasem było to nawet wskazane – pamiętacie platformówkę Vib-Ribbon, która cała ładowała się do pamięci RAM PSX-a, a potem generowała poziomy na podstawie albumów muzycznych? Albo Monster Ranchera, w którym hodowało się potworki wygenerowane poprzez umieszczanie w napędzie odpowiednich płyt?

Magiczne krążki

Nośnik DVD w PlayStation 2 wprowadzał w moich oczach gaming na nowy poziom. Ale nie chodziło nawet o gry – raczej o to, że coś tak dotychczas niepoważnego i olewanego przez dorosłych jak konsola było najtańszym i najlepszym odtwarzaczem jakże dojrzałego medium w postaci filmów. Miałem nadzieję, że dzięki temu fortelowi rodzice na całym świecie poznają tę markę, a kto wie, może nawet zakochają się w Tekkenie?

Gdy Sony pochwaliło się PSP i nośnikiem UMD, myślałem że wynaleźli wehikuł czasu i wykorzystali go do przetransportowania do naszej szarej rzeczywistości handhelda z XXIII w. Płytki zamknięte w plastikowych kasetkach o kosmicznej pojemności niemal 2 GB wyglądały niesamowicie futurystycznie. A gdy czułem pod palcami, że napęd mojego PSP pracuje – poezja! Dotychczas handheldy wykorzystywały kilkumegabajtowe kartridże, a tutaj Sony wydawało nawet na UMD filmy o jakości bliskiej DVD. Stacjonarka w kieszeni!

GDY SONY POCHWALIŁO SIĘ PSP I NOŚNIKIEM UMD, MYŚLAŁEM, ŻE WYNALEŹLI WEHIKUŁ CZASU

Następnie PlayStation 3 i znowu popis Sony! Płyty Blu-ray wydawały się tak pojemne, jakby miały wystarczyć na zawsze. I w pewnym sensie wystarczyły. Ach, jak kibicowałem im w wojnie formatów z HD DVD! Co tam, biedaki z Xboksem 360? Jak tam żonglowanie płytkami w Final Fantasy XIII? PlayStation 4 i 5 trzymały się już tego samego formatu, ale obsługiwały wielowarstwowe dyski o pojemności do 100 GB. Przy PlayStation 5 Sony chwaliło się jednak zdecydowanie nie nośnikiem, na którym sprzedaje gry, ale tym, na którym są one instalowane. Wiecie, magiczny SSD i tak dalej.

Pudełko wspomnień

A opakowania? Na pierwszym Playu z szerszym grzbietem od zwykłych CD i z napisem PlayStation wytłoczonym na plastiku – od razu było widać, że to coś poważnego. I drogiego. PlayStation 2 w wysokich pudełkach jak od filmów na DVD, z tym że ze schowkiem na kartę pamięci w środku. PSP wprowadziło plastik do świata handheldów, ostatecznie potwierdzając w mojej głowie, że „przenośniaki" są platformami równie godnymi uwagi, co te duże. PlayStation 3 z pudełkami mniejszymi, ale niemniej dostojnymi. W PlayStation 4 charakterystyczny niebieski plastik, ale też ostateczna śmierć papierowych instrukcji. Czy może czekać mnie jeszcze większa potwarz? Okazało się, że tak – ależ okropnie byłem zawiedziony, gdy okazało się, że Piątka zmienia w pudełkach tylko logo konsoli.

Kawał historii. Formaty i opakowania fizycznych gier budowały tożsamość PlayStation przez dekady. Ba! Sony początkowo oparło przecież popularność najlepiej sprzedającej się konsoli wszech czasów nie na grach, ale na tym, jakie płytki potrafi odczytywać. Z kolei pierwszy Plejak powstał przecież na zgliszczach nieudanej współpracy z Nintendo nad napędem CD do SNES-a.

Zdarta płyta

Obudowa, opakowania gier, nośnik, charakterystyczny ekran startowy i menu – poza samymi grami te elementy zawsze składały się dla mnie na „ducha" konsol. Teraz kilka z nich zniknie. Smutno, choć żadna to niespodzianka, bo nawet przy mojej wyliczance widać, jak z generacji na generację pudła traciły na znaczeniu. I mógłbym po raz setny powiedzieć publicznie, dlaczego mi się to nie podoba, lecz podobne komentarze wypełniają pewnie większość felietonów w numerze. PlayStation jest stare, wypadł mu dysk, mam nadzieję, że będzie je długo bolało. Tyle.

Wolę tutaj wspominkę o tym, co było. I cieszyć się, że kiedyś dostawałem na Gwiazdkę gry na PSP, a ekscytacja ogarniała mnie już na widok kształtu okalanego przez papier prezentowy. Teraz z kolei… ej, w jakim wymiarze sprzedają kupony do PS Store? Może też dostanę. A później zachowam sobie na pamiątkę pliki na SSD, dopóki wygaśnięcie licencji nas nie rozłączy. ⊗

eprasa.pl 6c895147d4

Tomasz HIV Kozieł

błędny rycerz z porannym autyzmem, empiryczny smakosz życia, ciskający harpunami w społeczny regres intelektualny.

Kariera, czyli ósma plaga egipska (cz. 2)

Wskazania detektora żenady powędrowały poza skalę. Na takie akcje nie ma słów w słowniku ludzi kulturalnych.

Sytuację na rynku gier wideo należy określić wprost mianem armagedonu. Sony i Microsoft dokonują masowej rzezi niewiniątek w ramach czystek excelowych, choć tak naprawdę chodzi o czyszczenie przedpola, natomiast Nintendo pewnie kroczy obraną dawno temu ścieżką i nie tylko nie zwalnia, ale też podwyższa wynagrodzenia o 10%. Młodzi Japończycy są trenowani do posłuszeństwa od maleńkości, pytani o marzenia odpowiadają, że w przyszłości chcą pracować dla korporacji. Dowolnej, byle była to potężna firma o międzynarodowych mackach, gwarantująca stabilność finansową. Taka praca, nawet jeśli z crunchem wpisanym na stałe w krajobraz, jest ponadto kwestią prestiżową, podbijającą status społeczny. Wracając jednak do tematu apokalipsy, z dnia na dzień #branżunia obrzydza się graczom coraz bardziej, rosną ceny konsol, abonamentów, gier, a dystrybucja obrała kierunek cyfrowy. Królem jest wynik, a pudełka są ciągnięciem za sobą starej lodówki.



Przeinwestowanie

Microsoft zamroził 20 mld dol. w inwestycjach, a znacznie więcej za markę Call of Duty (w 2023 r. kupił Activision Blizzard za 69 mld dol.). Dla porównania w 2014 r. Mojang AB (Minecraft) kupiono za 2,5 mld dolców. Model wchłaniania branży nie sprawdził się, w tak wielkich strukturach musiało dojść do paraliżu decyzyjnego, środowisko korporacyjne skłania ponadto do lenistwa. Na efekty czekaliśmy do ubiegłego roku, ponieważ MS zwolnił tysiące pracowników na całym świecie. Druga fala tsunami uderzyła dopiero co – redukcja objęła 6400 pracowników, z czego część ze skutkiem natychmiastowym, a część do połowy przyszłego roku. W wybranych przypadkach firmy deweloperskie wyprowadzane są na zewnątrz, aby ponownie funkcjonowały jako byty niezależne. Mark Gordon – szef Treyarch, firmy odpowiedzialnej za Call of Duty – odszedł z roboty po 22 latach czynnej służby. Bungie ogłosiło zwolnienie 300 osób, Destiny 2 nie jest już wspierane, a Marathon nie dowiózł. Oznacza to, że prędzej czy później Bungie pójdzie do piachu. Nie do pomyślenia. Dużo mówi się o trzyminutowych zwolnieniach w Bethesda Montreal, masowej dekapitacji w ZeniMax (The Elder Scrolls Online), czystkach w id Software i innych podmiotach. Przedmiotowe traktowanie ludzi osiągnęło nowy poziom absurdu, przy czym należy mieć świadomość, że w nadętych strukturach umościło się wielu przeciętniaków, niewiele wnoszących do projektów.

Śliwka robaczywka

Czy ludzie nadal wierzą, że firmy gamingowe dbają o ich dobrostan? Większość się tym nie przejmuje, tymczasem korposkurwysyństwo nie zna granic. Subskrypcja podgrzewanych foteli w grupie VW? Niechaj BMW wprowadzi opłatę za używanie kierunkowskazów. Więcej koni mechanicznych w furach Tesli po uiszczeniu opłaty? HP krojące za drukowanie na domowej drukarce? Zbombardować wszystkich. Te fikołki brzmią jak plan, dosyć wystrzałowy, ale jednak plan. Słysząc podobne doniesienia, stopniowo nabieramy mimowolnej awersji – całkiem słusznie, bowiem efekt kuli śnieżnej został zainicjowany, nie pozbędziemy się reperkusji. Mimo że warto kontrybuować społecznie, w tym przypadku nic nie wskóramy, ostatecznie będziemy działać pod dyktando korporacji. Ujadanie w sieci to mielenie powietrza, kompletnie bezsensowna walka z własnym cieniem. Jedynym orężem w tej nierównej batalii jest zamknięcie portfela, tylko ograniczenie wpływów na konta korporacji może przemówić do resztek ich rozsądku, lecz na taki scenariusz nie ma co liczyć. Popijam kawę, zagryzając kabanosem, i wychodzi na to, że w sumie jest bardzo źle. Nie rozumiem natomiast, dlaczego tak wiele osób udaje oburzenie i zaskoczenie. Proces ten trwał latami, firmy podprowadzały nas do obwieszczenia zmian od dawna, wybieraliśmy cyfrowe wersje gier i płaciliśmy krocie za wszelkie formy DLC. A że nigdy nie ma dobrej pory na takie wieści – to oczywiste. Stoimy w obliczu konieczności zmiany paradygmatu myślenia, przemodelowania systemu wartości. Miłość i cierpienie kroczą w parze, jednak zazwyczaj jesteśmy zdolni znieść więcej, niż byśmy chcieli, a bunkrowanie się we własnych przekonaniach nie jest roztropną strategią. Przeżyliśmy jawną grabież ładowarek z pudełek telefonów, zajumanie wejścia jack 3,5 mm, niedorzecznie drogie płatne granie online na konsolach, wywalone w kosmos ceny gier itd. Teraz idzie cyfra, która od lat jest standardem na PC. Mnie dobija fakt, że oko krytyki nie będzie zaglądało na serwery, a przeto niszczenie krytyki to faszyzm. Głośna sprawa naszego rodaka – Retro Taty – pokazała, jak beznadziejny i wątły jest obecnie system cyfrowy oraz fakt, że mentalna kotwica firm leży w mule Rowu Mariańskiego.

Parszywe decyzje

Poczucie sprawiedliwości przestaje funkcjonować, ale świat nie jest ostoją równych praw. Smutna przyszłość, do której dążymy, została już

eprasa.pl 6c895147d4

przedstawiona w filmie „Łowca androidów". Sony zdecydowało się na przerwanie sztafety pokoleń, akcjonariusze zapiali z zachwytu i akcje firmy zyskały na wartości. W klimatyzowanych salkach konferencyjnych nikt nie usłyszy naszego krzyku, przywiązanie do imponderabiliów blednie wobec wykresów symbolizujących zyski, a kodeks Hammurabiego to zaledwie wydmuszka. Kiedyś przez nas kochane firmy zdążyły zrezygnować ze wstydu, figury autorytetu zniknęły bezpowrotnie, a światem rządzą hormony. Największe błędy leżą na cmentarzu, zaś niepowodzenia są skorelowane z sukcesem twórczości. Korporacje to organizacje chciwe i właśnie wyciągnęły łapska jawnie, nie patyczkując się z opinią publiczną.





Przez wiele lat próbowałem tkwić w tej machinie jako malutki trybik, jednak wszelkie próby sprowadzały się do niezrozumienia, konfrontacji czy kompletnego rozczarowania. Dwa miesiące temu zainicjowałem tekst przedstawiający wybrane sytuacje z mojego życia zawodowego w #branżuni, więc wypadałoby zamknąć ten wątek i w kolejnych odsłonach skupić się na opisywaniu bardziej wartościowych wątków i zjawisk. Tytułem przypomnienia, w PE #345 opisałem zderzenie z otyłą strukturą w firmie CD Projekt (firma #1), a tym razem polecę telegraficznym skrótem na temat kilku kolejnych zakładów (porzucając chronologię i wszelkie dane wrażliwe, gdyż nie one są najważniejsze), w których gościłem na przestrzeni wielu lat. Umysłowych banitów zapewniam po raz kolejny, że nie żalę się, jedynie przedstawiam absurdy, z jakimi się mierzyłem.

Firma #2

Jestem odpowiedzialny za marketing, na planszy leży średnich lotów gra. Sklasyfikowana została jako PEGI 18, niekoniecznie słusznie, co w praktyce wiąże ręce na polu promocji. Szef, którego nadal cholernie cenię za całokształt działalności (zabłysnął kilkoma tytułami – brawo, bravissimo, takie awanse cieszą), zaprasza mnie na rozmowę na temat planów związanych z promocją rzeczonego tytułu. Pocę się, bo wiem, jak niewiele mogę z planowanym budżetem i kategorią wiekową. Projekt był w miarę ważny dla firmy z racji historycznej wpadki, a zatem oczekiwania spore. Promyki światła wpadają do małej salki konferencyjnej, w tle gra muzyczka, w powietrzu unosi się zapach drogiej kawy, są nawet ciastka i cuksy. Słucham wizji szefa, który rzuca swoimi pomysłami, po czym mam się do nich ustosunkować, przemyśleć i zaproponować własne rozwiązania. Pierwszy pomysł: helikopter latający nad miastem, ciągnący banery reklamowe. Najlepiej za darmo. Podnoszę brew i słucham dalej. Drugi pomysł: promocja gry w pociągach dalekobieżnych, ustawienie w nich kiosków do grania. Podnoszę drugą brew i kątem oka szukam ukrytej kamery, bo to nie może być prawda. To jednak tylko preludium do kolejnego pomysłu. „Wsiądziesz w samolot do USA, znajdziesz Charliego Sheena, prawdopodobnie w Kalifornii, zaczepisz go na imprezie i przekonasz do zareklamowania naszej gry". Oczywiście za darmo, należy dodać, bo budżet gry był symboliczny. W tym momencie nie wiedziałem, czy mam się śmiać, czy płakać, natomiast wskazania detektora żenady powędrowały poza skalę. Na takie akcje nie ma słów w słowniku ludzi kulturalnych. Współpracę zakończyliśmy bardzo szybko, czego z jednej strony żałuję, a z drugiej nie. Facet mi pomógł, gdy pomocy potrzebowałem, cenię go i szanuję, jednak gdy dochodzi do takich sytuacji, jestem przerażony i czuję potężny dyskomfort.

Firma #3

Odpowiadam za rozwój biznesu, poszukuję tzw. młodych talentów, zespołów, a nawet gier we wczesnej fazie do wyprodukowania i wydania, bo firma ma wolne środki oraz plany ekspansji. Inwestorzy domagają się krwi, najlepiej świeżej i słodkiej. Znajduję perełkę, kilkuosobowy zespół ze wspaniałym konceptem i biednym demem technologicznym stworzonym po godzinach. Dzwonię i zapraszam lidera na spotkanie w siedzibie firmy, wszystko jest oficjalne i z pompą. Facet przyjeżdża z sercem wypełnionym nadzieją, elegancko ubrany, ja dumny jak paw. Prezentacja, długa rozmowa, ogólne zainteresowanie projektem, gdyż w kwestii mechaniki zapowiadał się smakowity kąsek w niszowym, acz niezwykle chłonnym klimacie. Później chłodna analiza, liczenie kosztów i potencjalnych zysków. Szefostwo firmy obwieszcza liderowi moimi ustami zaakceptowanie projektu i przeznaczenie na ten cel okrągłej sumki. „Skontaktujemy się wkrótce, podrzucimy papiery do podpisania, działaj!" Wyobrażam sobie entuzjazm człowieka, który usłyszał taką wiadomość, mogący spełnić swoje marzenia i mobilizujący zespół do działania. Ekipa mogła porzucić podłe etaty na rzecz tworzenia gry wideo według autorskiego pomysłu, co brzmiało bajkowo. Bieżączka, masa rzeczy do roboty, czas płynie. Lider odzywa się do mnie po dwóch tygodniach, jak się mają sprawy, więc biegnę do szefostwa, aby przypomnieć o zobowiązaniu i popchnąć temat. Dostaję odpowiedź, że „za tydzień, bo jesteśmy zarobieni". Dwa tygodnie później kontaktuję się z liderem, informując, że moja firma wycofała się z projektu. Nie mam siły tego komentować, ze wstydu pragnę zapaść się pod ziemię. (...) Pracując w tej samej firmie, szukałem podwykonawcy pewnego projektu i odezwałem się do jednego z redaktorów PE, który jest specem w swoim fachu i zawsze go podziwiałem. Ustaliliśmy ramy czasowe i inne szczegóły, wynagrodzenie, umowa została podpisana. Dzieło zostało dostarczone w określonym czasie, efekt został zatwierdzony, ale moja firma ociągała się z płatnością. Biegałem codziennie do szefostwa, ponaglając w tej kwestii, wszak chodziło o mojego ziomka, ale słyszałem zapewnienia „jutro" albo „w poniedziałek" i nic z tego nie wynikało. Po miesiącu opóźnienia mój ziomek solidnie się wkurzył i koniec końców obarczył mnie winą za zaistniałą sytuację. Nie odzywamy się nadal, choć minął szmat czasu.

Firma #4

Firma, która zatrudniła mnie bez konkretnego planu. Trochę w myśl zasady: „mamy kasę, coś wymyślimy", a trochę z racji mojego znanego ryja. W początkowej fazie współpracy zostałem „załatwiaczem spraw" przypisanym małej ekipie deweloperskiej tworzącej gównianą grę opartą na

LONDYN NIE MA NIC WSPÓLNEGO Z ANGLIĄ, TO JEST INNA PLANETA, KTÓRA NIEOPATRZNIE WYLĄDOWAŁA NA WYSPIE

eprasa.pl 6c895147d4

wielkiej franczyzie. „Jak się zatną w windzie, pojedziesz i ich uwolnisz, aby mogli efektywnie pracować". Wszyscy w firmie mieli świadomość, że gra będzie szrotem, jednak prestiżowym i otwierającym wrota do większych zleceń. Kilkugodzinny wykład na temat mojej roli w projekcie sprawił, że poczułem się ważny i potrzebny, a następnie pojechałem z szefostwem na weekend integracyjny. Było świetnie, snuliśmy plany, a w oparach dymu i napitku zaprojektowaliśmy przełomową grę, która nigdy nie powstała. Po powrocie z wypadu wróciłem na chatę i zadzwoniłem do szefa projektu, który miałem wspierać. W jego głosie słyszałem jedynie irytację, a przekaz między wierszami brzmiał: „spieprzaj, dziadu, nie potrzebujemy ciebie". No i faktycznie nie potrzebowali. Przez kolejne dwa miesiące wymyślano mi durne zajęcia w firmie, po czym oddałem zabawki i wróciłem do swojej piaskownicy.

Ryża małpa

W 2019 r. od dłuższego czasu nie egzystowałem już na łamach #branżuni, lecz z racji wrodzonej ciekawskości skanowałem na bieżąco ogłoszenia i ogólne zawirowania personalne. Jadąc na grubo, znalazłem ogłoszenie – Sega of Europe z siedzibą w Londynie szukała człowieka. Moje kompetencje wpisywały się idealnie w wymagania, tak jakby ofertę stworzono z myślą o mojej osobie. Wysłałem więc CV, a dostawszy zaproszenie na rozmowę kwalifikacyjną, czułem się, jakbym lewitował nad wykładziną. „To jest moja szansa" – pomyślałem, pakując walizkę. Wylądowałem w Luton, pociągiem dotarłem do stacji Kew Bridge. Spacerując w dzielnicy Brentford, z dala widziałem budynek Segi z ogromnym wizerunkiem najsłynniejszego jeża na świecie. Puls przyspieszał. W recepcji przywitało mnie zatęchłe powietrze, bo w tym kraju panuje średniowiecze, system wentylacji to rarytas (kible go pozbawione to standard), a w instytucjach śmierdzi grzybem. Etap 1 – rozmowa. Z racji poufności telefon musiałem zamknąć w szafce, co miało zapobiec wyciekom informacji. Rozmowa dotyczyła bowiem historii oraz planów firmy na najbliższą przyszłość. No i rzecz jasna doświadczenia kandydata pod kątem przewidywanego zakresu obowiązków. Rozmowa z native speakerem to było wstrząsające przeżycie, bo w takich okolicznościach człowiek zdaje sobie sprawę, że nauczycielka języka angielskiego ch*** wiedziała. Z minuty na minutę nabierałem pewności siebie, serce rosło, w głowie układał się scenariusz. Etap 2 – testy z ogólnej wiedzy growej oraz produktów Segi. Tutaj nie ma loterii, wiesz albo nie. Ja wiedziałem, więc czułem się jak młody bóg. Gdy natomiast usłyszałem, jak będzie wyglądał trzeci etap – kopara mi opadła. Etap 3 – tor przeszkód na czas w Call of Duty: Modern Warfare 3. Starsi Czytelnicy mogą kojarzyć, że swojego czasu odbiła mi palma na punkcie MW3, grę katowałem przez kilka lat, osiągając poziom arcymistrzowski. A jeszcze lepsze było to, że dosłownie kilka miesięcy wcześniej postanowiłem wbić calaka w MW3, kończąc wyzwania co-opowe oraz rzeczony tor przeszkód. Zadziałała więc pamięć mięśniowa i wykręciłem mocarny czas. Po 30 minutach przyszła niewiasta i spisała najlepszy wynik. Mając taki przelot, w głębi duszy już witałem się z gąską. To był pewniak. Wróciłem na chatę i przebierając nogami, czekałem na odzew (siedem dni). Zaproponowano mi umowę „zero-hour", czyli odpowiednik śmieciówki, w której nie ma gwarancji godzin, do tego żądano osadzenia się w Londynie, aby zawsze być pod ręką. Londyn nie ma nic wspólnego z Anglią, to jest inna planeta, która nieopatrznie wylądowała na wyspie. Zarabia się tam więcej, ale i koszty życia są adekwatne, do tego dochodzi wyśrubowana przestępczość i wszechobecny syf (wystarczy oddalić się kilka kilometrów od centrum). Śmiech na sali, ogarnęło mnie poczucie zażenowania. Praca dla jeża byłaby zaszczytem, lecz okazała się kolczastym rozczarowaniem. To była moja ostatnia próba podjęcia rękawicy, po tym incydencie obróciłem się na pięcie i zapomniałem o branżuni na dobre.



Obrotny Zdzichu

Obrotny Zdzichu próbował mnie skorumpować, abym przepchnął w przetargu jego projekt. Przyjechałem wówczas do Warszawy, aby – jak to się szumnie mówi – załatwiać interesy w imieniu mojego pracodawcy, a wieczorem, gdy już byłem wolny, udałem się do lobby jednego z hoteli przy Placu Zawiszy, gdzie z premedytacją spędziłem miły wieczór w jego towarzystwie, racząc się jadłem i wyskokowym napitkiem. Chodziło o zlecenie podwykonawcze, nikomu by się krzywda nie stała, bo Zdzichu miał kompetencje i zaplecze. Ostatecznie nic z tego nie wyszło, ale to nie było ostatnie spotkanie ze Zdzichem, bowiem kilka lat później przekroczył drzwi innej firmy, w której pracowałem, najpierw kręcąc się wokół właściciela, a później wchodząc do niej jako poważny partner. Najpierw się bałem, a później stało się dla mnie jasne, że nie mam czego. Sytuacja rozwinęła się jeszcze weselej, gdy Zdzichu upatrzył sobie jedną z pracownic firmy i zbałamucił ją, po czym wręczał kwiaty, a następnie poszła w obieg plota, że zaszła z nim w ciążę. Nie wiem, jak sytuacja się rozwinęła, nie mój cyrk i nie moje małpy. Z perspektywy czasu nie mam żadnych pretensji ani nie widzę znamion parszywego działania. Ot, facet spotkał się z insiderem, aby ubić interes i zarobić kasę. Tak działa biznes, tak działają lobbyści, tak działają osoby odpowiedzialne za rozwój. Dysponują budżetami na obiady, libacje i hotele. Zdzichu nadal działa w branży, a w moje ręce trafiają owoce jego pracy. Dzień jak co dzień. Wyszło niczym u Fausta, co to z Mefistofelesem dobijał targu. Mimo wszystko należą się słowa uznania ludziom za podjęcie próby stworzenia „czegoś". Na szczególne uznanie zasługują w moim systemie wartości osoby tworzące coś, cokolwiek. Może nie z niczego, ale przekuwające zasoby w dzieło. Wymaga to sporej odwagi, przedsiębiorczości i umiejętności dostrzegania tego, co majaczy na horyzoncie. Gorzej, jeśli fantazja kogoś poniesie kłusem, podąży za błyskotką na firmamencie i nie pomoże nawet dupa twarda jak diament. Pech? Pecha to miał Steve Irwin, łowca krokodyli. No i Vince Zampella. A jednak im więcej ważę, tym mniej lubię gry. Wróć. W zasadzie nie chodzi ani o puchnące cielsko, ani o wiek,

WSZYSCY W FIRMIE MIELI ŚWIADOMOŚĆ, ŻE GRA BĘDZIE SZROTEM, JEDNAK PRESTIŻOWYM I OTWIERAJĄCYM WROTA DO WIĘKSZYCH ZLECEŃ

eprasa.pl 6c895147d4

ani nawet o gry, bo te szczerze kocham, jak już zaznaczyłem i tym razem podkreślam to szlaczkiem. Chodzi o ludzi, bo oni tworzą każdą branżę, a co za tym idzie – otaczającą nas rzeczywistość.



To chwilowy obłęd, zaraz minie (?)

Kocham big techy i nienawidzę ich jednocześnie. Producenci konsol (i ogólnie sprzętu elektronicznego z wyższej półki) to nic innego jak firmy tego kalibru, więc próbują nas rypać bez wazeliny. Pomyśl o Nvidii, zakupach Netfliksa (Warner Bros. się udało, ufff) oraz Microsoftu, ich pazerności i nadchodzących zmianach. Electronic Arts – amerykański gigant z tradycjami sięgającymi 1982 r. – trafiło ostatnimi czasy w ręce Arabów za okrągłą sumkę 55 mld dol., co nie podoba mi się szczególnie, podobnie jak oddawanie naszych dóbr kulturowych w zachłanne ręce Chińczyków (vide Tencent wciągający branżę jak przemysłowy odkurzacz). Chińczycy grają dupami na fortepianie i w tym narodzie upatruję kolejnego wielkiego gracza (nomen omen). Stoimy u progu rewolucji cyfrowej za sprawą panoszącej się sztucznej inteligencji, która – w porozumieniu z komputerami kwantowymi, gdy te wreszcie powstaną – zmieni losy ludzkości. Proces postępuje od kilku lat (w zasadzie od kilkudziesięciu), kroki milowe widzimy jak na dłoni za sprawą kolejnych iteracji modelów językowych oraz sprytnych narzędzi ułatwiających życie ludziom zorientowanym na chłonięcie cyfrowych dóbr, jednocześnie zostawiając w tyle analogowych obywateli, którzy nie zdają sobie sprawy z tego, jak daleko podryfowali. Skupianie się na grach w kontekście faktycznego przewrotu wydaje się co najmniej nie na miejscu, aczkolwiek i tutaj, co ustalam ponad wszelką wątpliwość, pojawią się zastosowania dla tej technologii. Ludzie od zarania dziejów boją się nowych technologii, postępu, zmian. Oto Kowalski nie do końca potrafi obsługiwać kasownik biletów, ale namiętnie sypie piach w tryby rozpędzonej machiny postępu. Owszem, modele AI halucynują, androidy przewracają się na drobnym kamyczku, ale zrzucam to na karb tempa rozwoju, ponadto Chińczycy pokazują publicznie maszyny fikające salta, więc zaczynam się bać, co będą wyprawiać wyposażone w broń („Terminator" się kłania, Skynet to już nie SF). Zdmuchnij pianę z powierzchni, aby dostrzec więcej. Z drugiej strony chcemy kolonizować kosmos, zaczynając od Układu Słonecznego, choć nie bardzo wiemy, jak funkcjonuje ten białkowy mechanizm – ludzki mózg. No, ale to nas wyróżnia w świecie zwierząt: że zadajemy pytania i szukamy na nie odpowiedzi. Ile razy można więc nadepnąć na te same grabie? Doświadczenie nie czyni nas mądrzejszymi, jeno refleksja. Tej życzę wszystkim i każdemu z osobna, ponieważ masa pozbawiona jest aparatu pojęciowego i wpada w cynizm. ⊗

NAJWIĘKSZY FAKAP ZAWODOWY



Butcher: Jedna z większych wpadek w mojej karierze pismaka miała miejsce, gdy byłem RedNaczem. Na początku 2013 r. byliśmy na zamkniętym pokazie Killzone: Mercenary na PS Vitę. Embargo (zakaz publikacji) wygasało dokładnie w dniu premiery lutowego numeru (PE #186). Tym samym PSX Extreme jako pierwszy na świecie miał ujawnić okładkę gry, detale rozgrywki i polski tytuł (Killzone: Najemnik). Wszystko dograne i zaplanowane. Zapomnieliśmy tylko o jednym: że zawsze trzy dni wcześniej ukazuje się zapowiedź numeru na naszym forum. Trzy dni przed upływem embargo PE z okładką gry i tytułem trafiło do internetu. Alarm. Afera. Telefon dzwoni w weekend. PlayStation Polska grozi konsekwencjami. Oczywiście publikację zdjęliśmy natychmiast, ale w sieci nic nie ginie. Okładka PE #186 hulała wszędzie, nawet na japońskich stronach o grach. Chyba już nigdy potem nie było na świecie tak głośno o magazynie z Polski.



Koso: Dziwnych branżowych sytuacji miałem furę, od spóźnienia się na pokaz nowej odsłony Fify w Vancouver, z powodu erupcji wulkanu Eyjafjallajökull, po „zawieszanie współpracy" przez wydawców z powodu krytyki ich poczynań. Ale jako swój wstydliwy fakap wskażę wizytę na Międzynarodowym Festiwalu Gier i Komiksów w 2011 roku, gdzie jako naczelny Gamezilli umówiłem wywiad z legendą growej muzyki, Akirą Yamaoką. Budżety były, jakie były, byłem więc sobie operatorem, dźwiękowcem i prowadzącym wywiad jednocześnie, co rychło się zemściło. Kadr ustawiłem, ale już dźwięku nie miałem jak odsłuchać, skoro siedziałem obok Mistrza. A dźwięk... nie nagrał się, bo nie docisnąłem wtyczki mikrofonu dostatecznie mocno. Wywiad w formie wideo nie mógł oczywiście pójść, więc spisałem z rozmowy to, co byłem w stanie zapamiętać, i poszedł chociaż tekst.



Norby: Kiedyś to były fakapy, dzisiaj prawdziwych fakapów już nie ma. Cytując klasyka, w branży handlowej sporo się pozmieniało od lat 90., kiedy zaczynałem przygodę z tym biznesem. Kiedyś każdy zwrot towaru do sklepu był traktowany jako fakap, dzisiaj to święte prawo klienta, że może zwrócić towar wysyłkowo w ciągu 14 dni i to bez podawania przyczyny. Swego czasu sporo przesyłek z konsolami wysyłałem do zakładów karnych i tam również zdarzały się fakapy. Nie każdy więzień miał zgodę na sprzęt, dlatego czasami kupował go ktoś inny w zastępstwie i zdarzało się, że nie przekazywał towaru, gdzie trzeba, a winę zwalał na sklep. Trzeba było się potem tłumaczyć, kto zamawiał i dla kogo. Dzisiaj tego problemu już nie ma, bo od kilku lat jest całkowity zakaz posiadania konsol w zakładach karnych i takie zamówienia już nie wpływają. Jedyne ryzyko fakapów, jakie zostało, to w zasadzie wyłącznie spóźnienia związane z dostawą, co bywa bolesne, zwłaszcza przy okazji premier nowych gier. Dla graczy to dzień święty, ale trudno winić tutaj kogoś specjalnie, bo po prostu takie przypadki się zdarzają, oby tylko nie za często.



Roger: Dość świeża rzecz, bo dwa lata temu zaproszono nas na gamescom na wieczorową imprezę z okazji premiery nowego dodatku do Diablo. Odpowiednio przygotowani dotarliśmy na drugi koniec Kolonii taksówką, aby zrobić relację – wszak na miejscu miało być sporo atrakcji dla fanów, koncert klubowy, a nawet możliwość zrobienia sobie tatuażu. Na miejscu zastaliśmy ogromną kolejkę, która po godzinie w ogóle się nie zmniejszała. Okazało się, że niemiecki PR Blizzarda zrobił overbooking, aby czasem się nie okazało, że na miejscu będzie za mało ludzi. Nie wchodzili nawet oficjele Microsoftu, którzy z racji przeciążenia również stali w tej kolejce, a w pewnym momencie zrobiła się nerwowa atmosfera i awantura z ochroną. Polski PR rozkładał ręce, bo po jakimś czasie pani, która miała tym zarządzać, ulotniła się z imprezy, zapewne w panice przed tym, co działo się na zewnątrz. Przyznam, że nie spodziewałem się takiej amatorki ze strony Blizzarda, który zawsze organizował eventy na topowym poziomie. Finalnie wróciliśmy – kolejną godzinę – na drugi koniec miasta do hotelu i szkoda jedynie było naszego rodzinnego oddziału PR-owego, który przepraszał wszystkich za błędy, na które nie miał już żadnego wpływu

eprasa.pl 6c895147d4



Bartosz ZAX Dawidowski

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

Najważniejsza wojna branży gier

W cieniu decyzji Sony o rezygnacji z płyt rozgrywają się ważniejsze wydarzenia. To finał wielkiej wojny prawnej Nintendo. Sprawa kończy się korzystnie dla graczy, ale mało brakowało do antykonsumenckiej katastrofy.



Wszyscy emocjonują się obecnie rezygnacją Sony z płytowych wydań gier, a pod dywan zamiatana jest kwestia finału być może najważniejszego prawnego sporu w dziejach branży. Czas więc napisać o tej przegranej Nintendo. Bo jakaż to piękna katastrofa!

Jaka jest w ogóle rola branżowych redaktorów? Naczelnym zadaniem dziennikarzy powinno być weryfikowanie bajek opowiadanych przez zespoły marketingowe, zadawanie trudnych pytań korporacjom i drążenie niewygodnych tematów – w skrócie ochrona interesów konsumentów. I właśnie z braku tych postaw wynika obecny rozłam między coraz bardziej aroganckimi przedstawicielami branży, którzy potrafią wyzywać swoją publiczność od „głupków”, a rozczarowanymi graczami, którzy w niedowierzaniu oglądają tak absurdalne oceny jak 10/10 dla Mixtape'a.

Podlizywanie się wpływowej rodzinie miliarderów, do której należy Annapurna Interactive (wydawca Mixtape'a), to oczywiście tylko wierzchołek góry lodowej tych napięć. Wielu graczy rozczarowuje również to, w jak delikatny sposób media traktują antykonsumenckie działania największych branżowych gigantów, z Nintendo na czele.

Przegrana wojna Nintendo

Prawna hucpa, jaką urządziło Wielkie N w kontekście premiery Palworld, skończyła się porażką producenta Switcha 2, który po dwóch latach sporu z firmą Pocketpair może liczyć na symboliczną sumę 30 tys. dol. Nie znaczy to jednak, że nie było groźnie. Nintendo, które zmarnowało ok. 40 mln dol. na tę batalię prawną, chciało zmusić japońskiego rywala do kompletnego zaprzestania dystrybucji Palworld, blokując tym samym wszystkie tytuły w podobnym stylu, w których łapiemy, hodujemy i wystawiamy pocieszne stworki do walk. To tak, jakby jeden branżowy kolos ogłosił, że wymyślił gatunek extraction shooterów i tylko on może go teraz produkować. To byłaby po prostu katastrofa.

Na szczęście w USA kompletnie odrzucono roszczenia patentowe Nintendo, które domagało się zabezpieczenia dla siebie tak powszechnych schematów rozgrywki jak łapanie zwierzaków, późniejsze ich ujeżdżanie czy przywoływanie do walk. Jedynie japońskie sądy uznały część tych roszczeń za zasadne. Autorzy Palworld wykonali jednak sprytny unik, subtelnie modyfikując swoją grę aktualizacjami, co sprawia, że pretensje Nintendo odnoszą się już tylko do archiwalnych wersji tego gigantycznego hitu. Stąd też komicznie niska suma zadośćuczynienia, rzędu 30 tys. dol. Może nie wystarczyć na chusteczki do otarcia łez Shuntaro Furukawy.

Sprawa się zatem rypła. Nintendo przegrało tę wojnę patentową. I bardzo dobrze, bo gdyby to przeszło, byłoby znacznie więcej prób zgłoszeń arbitralnych, kompletnie nieuzasadnionych patentów i blokowania w salach sądowych dzieł innych zespołów. Z perspektywy konsumentów i graczy byłaby to sytuacja bardzo niekorzystna, bo obniżyłaby konkurencyjność. Zamiast setki firm tworzących gry o kolekcjonowaniu stworków na rynku pozostałby jeden moloch-monopolista, oferujący odtwórcze, horrendalnie drogie exclusive'y, z anachroniczną grafiką.

MOŻE NIE WYSTARCZYĆ NA CHUSTECZKI DO OTARCIA ŁEZ SHUNTARO FURUKAWY

Niech żyje konkurencja

Tylko ostra rywalizacja o względy i pieniądze graczy jest prokonsumencka. Dlatego gigantyczny sukces Palworld, które właśnie zostało wydane w wersji 1.0, tak bardzo mnie raduje. Utrzymanie premierowej ceny tytułu w granicach zaledwie 70 zł (Steam) to już wisienka na tym torcie. Dzięki ogromnemu sukcesowi sprzedażowemu Pocketpair złapał wiatr w żagle, stając się jednocześnie wydawcą gier. Ekipa wprowadziła już na rynek świetne, pecetowe Windrose, które utarło nosa Ubisoftowi z ich Skull and Bones.

Zamiast wydawać 40 mln dol. na nieudolne próby zastraszania innych twórców, Nintendo powinno zainwestować taką kwotę w konkretny rozwój marki Pokémon. Może wtedy kurs giełdowy tego kolosa nie spadłby w niecały rok o 50%. Dokładnie jedna akcja firmy prowadzonej przez Shuntaro Furukawę kosztowała na tokijskiej giełdzie w sierpniu 2025 r. 14 400 jenów, a obecnie (w lipcu) trzeba za nią dać już tylko ok. 7 tys. jenów.

Chińska Poké-ofensywa

Perspektyw na odbicie giełdowego kursu brak. Nintendo, które dawniej zachwycało pomysłami, dziś przypomina zmęczonego życiem tetryka. A fani Pokémonów rozglądają się za alternatywami i trudno ich za to winić. W Palworld zagrało już ponad 40 mln osób, a jeszcze w tym roku zadebiutuje na konsolach (XSX, PS5) i PC zachwycające grafiką, chińskie Aniimo, które według beta testerów demoluje swoim rozmachem poksy Nintendo. A to tylko początek ofensywy firm, które nie dały się zastraszyć. Autorzy Genshin Impact kończą obecnie pracę nie tylko nad pogromcą Animal Crossing pt. Petit Planet, ale też nad Honkai: Nexus Anima, w którym będziemy łapać stworki w wielkim mieście. Na podobne klimaty stawiają też autorzy Moon Gaze (WangYue), którzy splatają miejski rozmach rodem z GTA z motywem kolekcjonowania kolorowych zwierzaków.

Dobrze, że chociaż Unia Europejska forsuje na Nintendo zmiany w dobrym kierunku. Japońska korporacja została zmuszona prawnie do rewizji sprzętowej Switcha 2, która wejdzie w życie już w lutym 2027 r. Nowy model konsoli pozwoli na łatwą wymianę akumulatorka bez konieczności wysyłania urządzenia do serwisu. Ale żeby nie wydawało się nikomu, że to wynik dobrej woli, Nintendo wprowadzi na rynek taki poprawiony model Switch 2 wyłącznie tam, gdzie musi, czyli w krajach Unii Europejskiej. Klienci w USA czy Chinach mogą tylko pomarzyć o takiej wersji hardware'u. Żeby czasem nie przyszła im do głowy frywolna myśl, że Nintendo może być prokonsumenckie! ⊗

eprasa.pl 6c895147d4



foto: Bartek Barczyk

Michał Walkiewicz

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

Moja i twoja nostalgia

Assassin's Creed Black Flag to moja ulubiona gra, w którą nigdy nie grałem. Nic dziwnego, że grając w jej odświeżoną wersję, tęsknię za czymś, czego nigdy nie przeżyłem.

Bożesz ty mój! Nikt nie ostrzegał, że będą strzelać od samego rana. Najpierw wypalił Rockstar – GTA VI ze zdrapką w plastikowym pudełku. Później za cyngiel pociągnęła Komisja Europejska – Stop Killing Games nie żyje, ponad 1,4 mln głosów (w tym niemal 200 tys. polskich!) w śmieciach. A na dobitkę Sony z informacją, że w nowy cyfrowy świat wjeżdżamy na pełnej, czyli bez pudełek i płyt.

Ta ostatnia informacja tkwi jak kolec w sercu, choć myślę, że powinniśmy wziąć część winy na siebie – za długo pozwoliliśmy panoszyć się monopoliście. Tak czy owak, nostalgiczne ucieczki w przeszłość stały się naszym chlebem powszednim i jest to dobry moment, by popłynąć z falą. A więc… eksponat numer jeden: Asssassin's Creed Black Flag Resynced. W moim życiu to klasyczny przykład nostalgii zapośredniczonej.

Dokąd biegniesz, Asasynie?

Przed trzynastoma laty ominąłem Black Flag z prozaicznego powodu. Miałem Asasynów po kokardę. Pierwsza gra mnie rozczarowała, druga zachwyciła (choć nie miałem pojęcia, czemu miała aż trzy odsłony), trzeciej nie pamiętam. Z fabuły trylogii nie rozumiałem absolutnie nic, a mam tę dziwną przypadłość, że nie potrafię wskoczyć w entą odsłonę serii z biegu, bez tzw. ciągłości doświadczenia.

Grę o piratach włączyłem na pięć minut i pamiętam, że z jakiegoś powodu zaczynała się w biurach Ubisof… to znaczy Abstergo. Później doczytałem, że to element metanarracji o dojnej krowie i zmęczeniu graczy. Nic zatem dziwnego, że remake od razu przenosi nas na Karaiby. Najwyraźniej wszyscy pogodziliśmy się już z faktem, że zmęczenie Asasynami to po prostu część ludzkiego doświadczenia w XXI w.

To zresztą niezwykle ciekawa zmiana, która cementuje powtarzaną z dziada pradziada prawdę o naturze serii. Nigdy nie chodziło w niej o szwy, tylko o tkaninę. Ważniejszy od zadłużonej u Dänikena błahej fabułki był katalog historycznych epok oraz zestaw odjechanych anegdot z życia przodków.

Historie alternatywne

W słynnym ekranie ładowania gry zawsze dostrzegałem intrygującą metaforę. Oto rozpędzony bohater, otoczony spadającymi linijkami kodu oraz tajemniczymi symbolami, biegnie w nicość. Ergo – zagubiony w kolejnych trawestacjach i „nowych otwarciach" cykl zmierza w stronę nieodgadnionej przyszłości.

Dziś z tej metafory wyłania się coś na kształt sensownego wydawniczego planu. Zbierzmy wreszcie ową „całość historycznego doświadczenia" i ułóżmy z niej popkronikę ludzkości; usypmy z tych epizodów coś na kształt wielkiej opowieści o tym, jakie to nasi przodkowie mieli fajne życie. Nic nie wyraża tej zmiany lepiej niż nowy format menu, z którego możemy uruchamiać dowolną grę z „nowożytnej" ery Assassin's Creed.

Spoiler: w rzeczywistości życie naszych przodków wcale takie fajne nie było. Hołubieni przez popkulturę awanturnicy, bojownicy o wolność, Spartanie, Egipcjanie, wikingowie czy rewolucjoniści francuscy robili wystarczająco dużo złych rzeczy, by nie nadawać się na wojowników światła. A i tak – oto magia, która zdarza się w tego rodzaju pulpie – mogą być dziś wzorami do naśladowania, uczyć cnót honoru, odwagi i lojalności. No i oczywiście pokazywać, gdzie przebiega granica między brawurą a głupotą.

W SŁYNNYM EKRANIE ŁADOWANIA GRY ZAWSZE DOSTRZEGAŁEM INTRYGUJĄCĄ METAFORĘ



Piraci zajmują w tej historycznej zbieraninie szczególne miejsce. Trudno jest bowiem udawać, że nadają się na kogoś więcej niż antybohaterów (nawet popularne serie filmowe w rodzaju „Piratów z Karaibów" niewiele robią, by zmienić tę optykę). Assassin's Creed Black Flag jest zaś fantastyczną grą, gdyż czyni z tego faktu narracyjne koło zamachowe. Zamiast hartować ciało i umysł w walce przeciw złu, po prostu kradniemy uniform mężniejszego człowieka i z czystej chciwości robimy interesy z czarnymi charakterami.

Początkowe partie gry są dzięki temu najlepsze. To wielki festiwal półprawd, intryg, aktów podwójnej lojalności, no i oczywiście beki z rozmaitych cnót. Luz, czar, charyzma – Edward Kenway, asasyn z przypadku, więcej do szczęścia nie potrzebuje.

Żadnych potrzeb

Definiująca bliskie mi pokolenie graczy nostalgia nie jest efektem koniunkcji planet ani uniwersalnym przymiotem milenialsów. Jesteśmy nostalgiczni, ponieważ dojrzewaliśmy razem z grami wideo – w sensie ich potencjału technologicznego, estetycznego, narracyjnego. Łatwiej niż dowolna grupa zajawkowiczów wpadamy też w stan tzw. nostalgii zapośredniczonej, warunkowanej wyłącznie cudzymi doświadczeniami.

Nie mam pojęcia, jaki był stary Black Flag, lecz grając w Resynced, czuję się, jakbym spędził z nim najlepsze lata swojego życia. System walki to kinetyczna poezja, śmiganie po dachach sprawia, że chce się wybiec z mieszkania i fiknąć przez murek, zaś klimat beztroskich morskich przygód można zbierać do szklanki. Rozcinanie fal z szantami na ustach, szczupak do wody przy bezludnej wysepce, nasiadówa przy ognisku z butelką rumu. Dokładnie tak to zapamiętałem.

Do pełni szczęścia brakuje mi tylko obietnicy, że nie zejdziemy już poniżej tego poziomu. Że ożywione wspomnienie najlepszej gry z serii będzie jednocześnie drogowskazem ku lepszej przyszłości. Słyszycie mnie tam w tym Abstergo? Marzenie ściętej głowy. ⊗

eprasa.pl 6c895147d4



Michał MIELU Mielcarek

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

Przeminęło z pudełkami

Udało mi się spełnić kilka marzeń związanych z branżą gier wideo. Jednym z nich było wydanie kilku gier w pudełkach. Jedna ukazała się na PS4 dzięki Limited Run. Inna została wydana tylko w Japonii na PS4 i Switchu. Dwie inne były sprzedawane w zestawie w Europie i USA, także w wersji kolekcjonerskiej.

Dla małych teamów wydanie gry w pudełku to prestiż i powód do dumy. To również kasa, choć nie taka, która zmienia życie. Specjalne wydania czy edycje pecetowe przeznaczone na rynek polski zazwyczaj przynoszą jednorazowy zastrzyk gotówki w postaci tak zwanego MG, czyli minimum zagwarantowanego przez dystrybutora. MG jest płatne z góry, po podpisaniu umowy albo bliżej wydania wersji pudełkowej, a przeliczane jest na ekwiwalent np. kilku tysięcy sprzedanych kopii. Na dodatkowe wpływy można liczyć, dopiero gdy sprzedaż przekroczy tę liczbę. Zdarza się tak, że ten poziom nie zostaje osiągnięty, ale i tak te, powiedzmy, kilkanaście tysięcy euro za MG stanowi przyjemny bonus. Takie wydania pudełkowe stanowią realny model biznesowy dla mniejszych wydawców, którzy pieniędzmi otrzymanymi z MG mogą pokryć część lub nawet całość kosztu przygotowania portów konsolowych swoich gier. Wydawca w ten sposób minimalizuje ryzyko inwestycji w porty, a do tego zyskuje wydanie pudełkowe, które świetnie sprawdza się jako narzędzie do promowania tytułu. Opłaca się to jemu, opłaca się to firmie przygotowującej fizyczne wydanie i odpowiedzialnej za dystrybucję, a także daje pracę zespołowi zajmującemu się portowaniem. Sporo ludzi ma dzięki pudełkom pracę.

Z perspektywy gracza kupującego głównie gry AAA tego typu działalność jest nieistotna, a wszystkie zaangażowane firmy równie dobrze mogłyby nie istnieć. I zachodzi ryzyko, że część z nich faktycznie niedługo zniknie po decyzji Sony o zakończeniu produkcji pudełkowych wydań gier. Przeskoczenie na Switcha 2 nie będzie proste, skoro nawet dziś, po tak długim czasie od premiery, bardzo trudno jest kupić devkit umożliwiający tworzenie i portowanie na tę konsolę. Poza tym rynek wydań pudełkowych na tę platformę nie rozwinął się jeszcze tak, jak ma to miejsce w przypadku PlayStation.

W teorii Sony mogłoby udzielić licencji chętnym do tłoczenia płyt z grami na PS5. Jeszcze przez kilka lat ludzie będą grać na tej konsoli i mogliby kupować wydania pudełkowe, nawet jeśli miałyby to być tylko limitowane edycje. Korporacja musiałaby zaangażować pracowników odpowiedzialnych za proces certyfikacji i tzw. release management produktu po swojej stronie. Musiałaby chcieć wydać na to trochę pieniędzy. Coś mi mówi, że jednak nie zechce. ⊗



SONY MOGŁOBY UDZIELIĆ LICENCJI CHĘTNYM DO TŁOCZENIA PŁYT



Norbert NORBY Konieczny

człowiek z demo-sceny, fan retro, miłośnik szybkich fur.

Obłęd w oczach!?

No i narobili bigosu! Sony oficjalnie ogłosiło koniec wydawania gier na nośnikach fizycznych wraz z końcem 2027 r. Powiedzieć, że świat zawalił mi się na głowę, to może przesada, ale coś pękło w serduszku, to na pewno. Moja przygoda z branżą giereczkową zaczęła się w 1995 r., zaraz po premierze PlayStation. Najpierw giełda, potem PSX Extreme i w końcu własny sklep z grami. Wszystko to zawdzięczam PlayStation, całe moje dorosłe życie kręci się wokół tej konsoli. I kiedy myślałem sobie, że pociągniemy tak wspólnie spokojnie do emeryturki, to nagle w kwiecie wieku – w końcu 50+ to jeszcze nie jest czas, aby się żegnać – Sony uderza wiadomością o zerwaniu tak pięknej relacji i przejściu wyłącznie na dystrybucję cyfrową. Dlaczego mi to robisz, Sony!?

Napęd płyt CD w PSX zrewolucjonizował rynek. Oczywiście były już wcześniej konsole z grami na płytach, choćby Amiga CD 32 czy Atari Jaguar CD, ale to właśnie PlayStation zdominowało rynek gier i ugruntowało wiodącą rolę płyt jako nośnika zapisywania danych na konsolach. To był jednak dopiero początek. Funkcja odtwarzania filmów na DVD w PS2 była kolejnym game-changerem i ogromnym wabikiem do zakupu konsoli przy jej premierze. Podobnie napęd Blu-ray w PS3. Każda kolejna generacja PlayStation oferowała coraz lepszą technologię zapisu danych na płytach, przecież na płytach Blu-ray wychodziły nie tylko gry, ale również filmy, w tym 3D. Sony dawało poczucie bezpieczeństwa i technologicznego rozwoju… aż do czasu PS4. Był rok 2013 i po raz pierwszy nie otrzymaliśmy kolejnej wersji napędu, wydarzyło się wręcz coś odwrotnego – funkcje fabrycznego odtwarzacza wideo w konsoli były znacznie uboższe niż te w PS3. Miałem taki przypadek w sklepie, że klient zwrócił konsolę PS4 kilka dni po zakupie, aby wrócić do PS3, właśnie ze względu na słabszy odtwarzacz. I to był pierwszy znak, że dzieje się coś niedobrego, chociaż oczywiście jeszcze długo to płyta była najważniejszym nośnikiem służącym do dystrybucji gier. W 2020 r. na rynku pojawiła się konsola PS5, która od razu ukazała się w dwóch wersjach, z napędem i bez, co dawało już sporo do myślenia. Rok 2024 to premiera PS5 Pro, które oferowane jest wyłącznie w wersji digital, ale ma opcję dołączenia napędu, z której większość z nas oczywiście korzysta. Widzicie, jak to przyspieszało? I w końcu mamy rok 2026 – Sony ogłasza totalny koniec świata, jaki znamy. To jest nokaut! I co dalej? Jak zareagują na to sklepy? W końcu jak zareagują gracze? Osobiście nie wyobrażam sobie świata gier bez… gier. No właśnie, bo gra to płyta, pudełko, okładka, czasami jakiś świstek reklamowy. Zabierano nam tak wiele, pamiętacie te grubaśne instrukcje, których zresztą nikt nie czytał, ale zawsze były częścią zestawu. Teraz chcą zabrać nam wszystko, do czego przyzwyczailiśmy się przez tyle lat, zostanie obrazek na ikonce do uruchomienia gry i debet na karcie kredytowej, bo nie pójdziemy już do sklepu wymienić starych tytułów, nie dorzucimy nic do konsoli, sprzedając sprzęt, chyba że własne konto, ale kto tak zrobi? No przecież nie po to kupuje się gry, aby je wyrzucić od tak do kosza przy zmianie platformy. A do tego to się wszystko sprowadza, nie będziesz posiadać i będziesz szczęśliwy… czy aby na pewno tego chcą gracze? A jak Wam się to wszystko podoba? I co możemy z tym zrobić? Oj, coś mi się wydaje, że to jeszcze nie koniec, to dopiero początek większych zmian i sam jestem ciekaw, jak się to wszystko dalej potoczy. Czekamy na rozwój sytuacji, jeszcze sporo się może zadziać w tej materii. ⊗

NAPĘD PŁYT CD W PSX ZREWOLUCJONIZOWAŁ RYNEK

eprasa.pl 6c895147d4



Kacper Adamus

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

Co to za stwór ten „gracz”?

Można grać solo, można w grupie. Poznawać dziesiątki tytułów rocznie albo jeden. Ekscytować się hitami AAA za miliony, bądź godzinami opowiadać o Dwarf Fortress. Co to właściwie znaczy „być graczem”?

KACPER ADAMUS

Jestem graczem z rysem ADHD – rozgrzebuję wiele gier naraz, kiedy widzę jakieś nawiązania czy odniesienia, od razu instaluję tytuł, którego dotyczą. Kupuję sporo, często na premierę (kocham uczestnictwo w tych gorących rozmowach na świeżo) i z zasady nie mam żalu o wydane pieniądze, nawet jeżeli tytuł nie do końca mi podejdzie. Inna sprawa, że znam siebie już na tyle, by wiedzieć, co lubię. Potrafię też – czasami – wyjść poza strefę komfortu, przejść kampanię w dziesięciu Call of Duty z rzędu czy wpaść w sidła Forzy Horizon. Gry traktuję głównie jako tekst kultury, narrację, intertekstualną dżunglę i przedmiot badań. Większą radość niż samo „granie” daje mi „myślenie o grze w trakcie grania”. Zauważanie, rozsupływanie, kluczenie, a nawet gubienie się w labiryncie kontekstów czy zawracanie ze ślepych uliczek. Gram singlowo, nie stronię od głośnych tytułów, indyki trzeba mi wskazać palcem i polecić – to morze, po którym nie potrafię jeszcze sprawnie nawigować. Raczej entuzjasta, który lubi się zachwycić i szuka tego, co pozytywne.



DAMIAN BUCZYŃSKI

Ponoć opowieść powinna mieć początek, środek i koniec, ale niekoniecznie w tej kolejności. W mojej historii chronologia ma jednak kluczowe znaczenie. Kiedyś rzadko udawało mi się kończyć gry, czy to przez nieznajomość języka, czy skromne możliwości manualne. Czułem, że coś mi umyka. Kiedy podrosłem, postanowiłem wycisnąć z każdej gry wszystkie soki. Był okres, w którym granie stało się przez to orką na ugorze. Teraz już nie jest. Nauczyłem się odpuszczać. Najwięcej przyjemności z grania czerpię, mogąc skupić się w danym momencie na jednym tytule. Lubię uczyć się gier, rozgryzać ich systemy. Poświęcam im czas dopóty, dopóki mnie ciekawią. Dla zachowania świeżości żonglуję gatunkami. Biorąc pod uwagę moją mocno solową naturę, zadziwiająco dużo ostatnimi laty gram w co-opie. Czasem więcej gadam, niż gram, ale to zbliża. Z żoną. Ze szwagrem. Z przyjacielem. Ulubione gry? Gothic, XCOM, Dead Space i Sekiro. Dodam też C-12: Final Resistance z PS1. Po latach usłyszałem, że to średniak, ale kiedy 20 lat temu obserwowałem ją w ruchu znad ramienia taty, C-12 było najlepszą grą na świecie.

MICHAŁ OSTASZ

„Jakim graczem jesteś?” – pyta Adamus. Bez chwili namysłu odpowiadam, że konsolowym. Obozy Sony, Microsoftu i Nintendo – do którego dołączyłem najpóźniej – kocham po równo. W grach szukam przede wszystkim świetnych historii (Metal Gear Solid, The Last of Us, BioShock), ale też czystej radości. Nie byłbym tym samym graczem, gdyby nie Tony Hawk’s Pro Skater 2 czy seria Rock Band. Ten ostatni tytuł wymieniam tutaj nieprzypadkowo. W gronie rodziny i znajomych zawsze uchodziłem za ewangelizatora elektronicznej rozrywki, zwłaszcza w wydaniu „kanapowy multiplayer z dziwnymi kontrolerami”. Jestem też graczem pełnym sprzeczności. Unikam grania w sieci, chyba że w Call of Duty. Nie lubię gier sportowych, ale wszelkie zręcznościówki w wydaniu ekstremalnym są pode mnie skrojone. Wolę gry mniejsze, bez otwartego świata, ale… nic nie poradzę na to, że GTA V i The Legend of Zelda: TotK to jedne z najlepszych produkcji w historii. Konsekwentny jestem tylko w stosunku do strategii i jRPG-ów, które zawsze omijam szerokim łukiem.



ZACZYNAŁEM OD SZARAKA I PIERWSZEGO XBOKSA, POTEM ZARYWAŁEM NOCE PRZY PS2



SEBASTIAN KOCHANIEC

Jednym słowem określiłbym się mianem „niedzielnego”, przez co rozumiem gracza, którym nie chcę, a trochę – ze względu na okoliczności – muszę być. Przede wszystkim nie mam czasu, aby grać z taką intensywnością, z jaką bym chciał, i w to, w co bym chciał. Ma to swoje plusy, ponieważ koncentruję się głównie na pozycjach, które naprawdę mnie interesują. Nie lubię trofeów i osiągnięć. Zazdroszczę synowi tego, że on po prostu czerpie radość z faktu grania. Ja patrzę na gry bardziej szkiełkiem i okiem, co nie oznacza rzecz jasna, że nie sprawiają mi one przyjemności. Uwielbiam za to, gdy tytuł pozwala mi się zanurzyć w uniwersum „okołogrowym” – odsyła mnie do literatury, muzyki, filmów – opus magnum pozostają dla mnie w tym kontekście Kingdom Come i „Trylogia husycka”.



MACIEJ ZABŁOCKI

Zaczynałem od Szaraka i pierwszego Xboksa, potem zarywałem noce przy PS2, choć mam w życiorysie mroczny epizod uzależnienia od World of Warcraft. Od czasów PS3 to jednak konsole są moim domyślnym środowiskiem. Dzisiaj, po dwóch dekadach w branży i w codziennym zderzeniu z piękną prozą bycia tatą, gry to mój ostateczny wentyl bezpieczeństwa. Kiedy głowa potrzebuje odpocząć, odpalam Uncharted, 007 First Light albo inne napakowane akcją hity, żeby brutalnie odciąć prąd, wyłączyć myślenie i chłonąć rozgrywkę. Mój gust ukształtowały seria GTA, mrok Maksa Payne’a i surowość Gothica. Nie zamykam się jednak w jednej bańce. Zagram w Call of Duty, powyzywam sędziego w EA FC, a w niedzielę zresetuję umysł przy kanapowym Switch Sports. Gdy brakuje prędkości, tnę w Forzę albo w Need for Speeda, z nostalgią wspominając starsze odsłony. Zawsze wcisnę też w kalendarz dobrą przygodówkę czy klasyczną platformówkę. Często zarywam nocki, ale nie zamykam się na różne gatunki. Chcę wycisnąć z gier to, co najważniejsze – czystą, nieskrępowaną frajdę. ⊗

eprasa.pl 6c895147d4

GRACZPOSPOLITA



NR 246 Rok 2026 Redaktor prowadzący: **Mazzi** Cena: bezpłatna wrzutka do warszawskiego wydania PSX Extreme Cena benzyny: **7,21 zł**



Przyroda:

MAŁPA Z KILOFEM

Myślicie, że w Minecrafcie widzieliście już wszystko? Poznajcie Kanziego – ponad czterdziestoletniego samca bonobo, który od dekad fascynuje naukowców swoimi niezwykłymi zdolnościami. Zwierzak potrafi zrozumieć setki symboli i bezbłędnie rozpoznaje słowa, nawet jeśli ludzka mowa jest syntetyzowana lub mocno zniekształcona. Trudno się zatem dziwić, że gdy w 2023 r. posadzono go przed potężnym ekranem dotykowym, by w ramach eksperymentu eksplorował wirtualny świat z bloków, internet (przy sporym wsparciu znanych youtuberów) dosłownie oszalał. Zastosowany system był do bólu prosty, a przy tym genialny w swojej skuteczności. Za każdą przemyślaną akcję w grze – rozbicie bloku, odnalezienie drogi w ciemnej jaskini czy udany atak na moba – Kanzi zgarniał ulubione smakołyki: orzeszki i winogrona. Szybko się okazało, że perspektywa dobrej przekąski to wystarczający motywator, by opanować podstawową pętlę rozgrywki. Bonobo z autentyczną ekscytacją uderzał w ekran, z każdą kolejną sesją coraz pewniej radząc sobie z trójwymiarową orientacją przestrzenną. A my w redakcji i tak wiemy swoje – w końcu na co dzień obserwujemy, jak nasz własny naczelny z podobną gracją ogarnia Świnkę Peppę.

Gwiazdy:

Uwe Boll znów szokuje

Jeśli na dźwięk nazwiska Uwe Boll przechodzą Was dreszcze, macie ku temu doskonałe powody. Niemiecki reżyser zasłynął przed laty jako twórca najgorszych w historii ekranizacji gier wideo, masakrując w kinach takie marki jak BloodRayne, Postal czy House of the Dead. Teraz jednak, w dość ironicznym zwrocie akcji, sytuacja odwraca się o 180 stopni. Najnowszy – i tradycyjnie zmiażdżony przez recenzentów – film Bolla sam doczekał się egranizacji. Mowa o „Citizen Vigilante", obrazie, w którym niegdyś obiecujący hollywoodzki aktor Armie Hammer wciela się w Sandersa – samozwańczego mściciela polującego na falę kryminalnych imigrantów. Dzieło Bolla z miejsca wywołało w sieci absolutną burzę. Krytycy nie zostawili na nim suchej nitki, co dobitnie podsumowuje wynik 6% w serwisie Rotten Tomatoes. Z drugiej strony tytuł zyskał popularność wśród specyficznej, mocno spolaryzowanej części publiczności. W zyskaniu rozgłosu pomógł sam Elon Musk, pozwalając na darmowe udostępnienie filmu przez 48 godzin na platformie X. Dzięki temu manewrowi ocena „Citizen Vigilante" ze strony widzów poszybowała do imponujących 93%. Marka postanowiła pójść za ciosem. Na PS5 właśnie zadebiutowała oficjalna gra oparta na filmie. Za projekt odpowiada niemieckie studio Polygon Art, mające w swoim portfolio głównie budżetowe, militarne strzelanki. Twórcy obiecują mnóstwo krwi oraz dekapitacji, co idealnie podsumowuje cały dorobek tego reżysera.



Cyfrowa dieta:

Jak gry trenują nasze umysły

Granie może działać jak pełnoprawny trening poznawczy. Mimo że efekty bywają subtelne, w statystykach to twarde dane, a naukowcy coraz śmielej operują terminem „cyfrowej diety", widząc w niej realne narzędzie do budowania naszego psychicznego dobrostanu. Odpowiednio dobrany tytuł działa w tym przypadku niczym ostry wycisk na siłowni dla kory czołowej. Weźmy na warsztat złożone produkcje RPG. Pomyślcie o tym żmudnym, lecz jakże satysfakcjonującym planowaniu taktyki w Octopath Traveler czy dłubaniu w zawiłym systemie materii w Final Fantasy VII. Takie mechaniki zmuszają szare komórki do wejścia na najwyższe obroty, mocno podbijając elastyczność poznawczą, pamięć przestrzenną i zdolność absolutnego skupienia. Znam to z autopsji. Kiedy po długich godzinach ślęczenia nad stertą studenckich esejów, formatowania sylabusów i rzeźbienia prezentacji na kolejne zajęcia umysł dosłownie błaga o litość, wymagająca rozgrywka potrafi zadziałać jak potężny czar leczący. Przeglądy badawcze tylko to potwierdzają. Regularne obcowanie z rozbudowanymi tytułami zauważalnie podnosi sprawność w obszarach uwagi wzrokowej i pamięci roboczej. To ostateczny koniec mitu o tanim eskapizmie, a zarazem element świadomego, zbilansowanego posiłku dla Waszego mózgu.

Sporty ekstremalne:

Granie w czasie upałów

Kiedy słońce praży tak mocno, że asfalt na ulicach dosłownie wibruje od żaru, a miasta biją kolejne absurdalne rekordy temperatur, granie w gry wideo zamienia się w sport ekstremalny. Powiedzmy to sobie otwarcie: latem bywa po prostu zbyt gorąco na elektroniczną rozrywkę. Problem ma brutalnie fizyczne, sprzętowe podstawy. Kiedy odpalacie graficznego potwora na potężnym pececie albo Xboksie Series X, zmuszony do tytanicznej pracy krzem rozgrzewa się do granic możliwości. Wentylatory z rykiem wypychają gorące powietrze i zanim zdążycie mrugnąć, Wasz pokój zmienia się w strefę klimatyczną rodem z dusznych, gorących źródeł w Beppu. Ludziska na internetowych forach kwitują te swoje ustrojstwa krótko i bez owijania w bawełnę: „wyje toto jak odrzutowiec i smaży człowieka żywcem na skwarkę". Sytuacja staje się jeszcze bardziej dramatyczna w wirtualnej rzeczywistości. O ile dynamiczne wymachiwanie świetlnymi mieczami to na co dzień kapitalna zabawa, o tyle przy ponad 30 stopniach za oknem gogle VR błyskawicznie przepoczwarzają się w pułapkę, w której twarz dosłownie się gotuje. Sami producenci też powoli umywają ręce. Valve lojalnie przypomina, że Steam Deck optymalnie czuje się przy maksymalnie 35°C, a Switch potrafi awaryjnie odciąć zasilanie, chroniąc swoje wnętrzności przed całkowitym stopieniem. Gdy domowa elektronika dogrzewa i tak już gęste, lepkie powietrze, czasami najmądrzej jest po prostu skapitulować i odciąć zasilanie.

eprasa.pl 6c895147d4



Michał MAZZI Mazur

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

Pudełko umiera ostatnie

Kiedy zarząd Sony oficjalnie ogłosił, że od 2028 r. z taśm produkcyjnych zejdą ostatnie fizyczne kopie gier, internet zapłonął przewidywalnym, świętym oburzeniem.



Większość moich redakcyjnych kolegów zdążyła już wylać wiadra łez nad upadkiem rynku wtórnego, rzucając na lewo i prawo hasła o monopolu cyfrowych sklepów i bezdusznych korporacjach, które bezczelnie kradną nam z półek nasze plastiki. Zabawne, jak bardzo w tej debacie ślizgamy się po powierzchni. Skupiamy się na czysto konsumenckim narzekaniu, podczas gdy umyka nam coś znacznie mroczniejszego i głębszego. W tej głośnej decyzji wcale nie chodzi o brak możliwości odsprzedania nietrafionego zakupu czy zablokowanie swobodnej wymiany płyt z sąsiadem. Na naszych oczach ostatecznie żegnamy erę gier wideo jako dzieł sztuki zamkniętych w czasie. Witamy w epoce kodu, który stał się bezkształtny i podległy wyłącznie kaprysom wydawcy, redukując nas z właścicieli do roli potulnych najemców na wyznaczonym wirtualnym terytorium.

Bursztynowa komnata

Wróćmy na chwilę pamięcią do końcówki lat 90. Wyobraź sobie szare blokowiska krakowskiej Nowej Huty, gdzie szerokopasmowy internet był luksusem z kafejki za rogiem, a dostęp do popkultury opierał się na gęstej, wręcz plemiennej sieci sąsiedzkiej wymiany. Kiedy na lokalnej giełdzie kupowałeś, a potem ostrożnie wkładałeś do napędu Szaraka czarną płytę z Final Fantasy VII albo oryginalnym Wild Arms, obcowałeś z produktem ukończonym. Kod wypalony raz na zawsze na nośniku optycznym był jak prehistoryczny owad uwięziony w bursztynie. Całkowicie niezmienny.

Twórcy doskonale zdawali sobie sprawę ze stawki, o którą toczy się gra. Produkcja musiała działać od pierwszego uruchomienia. Błąd w skryptach czy krytyczny bug powalający system oznaczały wizerunkową i finansową katastrofę. Setki tysięcy wytłoczonych płyt po prostu trafiłyby na śmietnik, pociągając wraz z nimi firmę na dno. Fizyczność nośnika wymuszała na programistach bezwzględną odpowiedzialność. Dzieło było autorskim stemplem konkretnego momentu w historii. Dziś, w dobie kilkudziesięciogigabajtowych aktualizacji, ten etos przestał istnieć. W erze permanentnej bety deweloperzy łatają swoje dzieła na żywym organizmie. Pudełko, które Sony ostatecznie postanowiło uśmiercić, było naszym ostatnim bezpiecznikiem gwarantującym, że gra w ogóle ma jakikolwiek ostateczny kształt.

Cyfrowa amnezja i granice chmury

Zastanawiam się często, jak za kilkadziesiąt lat przyszli historycy mediów będą badać naszą epokę. Kiedy siedzę wieczorami nad stertą studenckich esejów, oceniając teksty o ewolucji komunikacji, powtarzam jedną żelazną zasadę: do rzetelnej analizy czegokolwiek potrzebujemy nienaruszonego źródła. Cyfrowa dystrybucja to źródło bezpowrotnie zatruwa. Ostatnio odwiedziłem lokalny, wielopiętrowy salon z używaną elektroniką. Na regałach wciąż dumnie prężyły się idealnie zachowane kartridże z Super Famicoma. Prawdziwe kapsuły czasu. Za dwie dekady nie znajdziemy tam niczego z nowszych generacji PlayStation, bo wirtualnego kodu nie da się postawić na półce.

Co gorsza, wraz ze zniknięciem nośników oddajemy korporacjom nie tylko prawo do cenzury wstecznej, ale również totalną kontrolę nad naszą geograficzną tożsamością. W dobie rzekomej globalizacji Sony zamyka nas w wirtualnych gettach. W przeciwieństwie do Xboksa, Steama czy Nintendo twórcy PlayStation kategorycznie zabraniają zmiany regionu po założeniu konta. Wyobraź sobie, że w prawdziwym życiu decydujesz się na przeprowadzkę z Polski do innego kraju. Stare, zarysowane pudełka z grami po prostu spakowałbyś do walizki i postawił na nowej szafce. W cyfrowej utopii Twoja pieczołowicie budowana przez lata biblioteka staje się permanentnym zakładnikiem starego adresu. Twoje cyfrowe „własności" odmawiają przekroczenia granicy bez odpowiedniej pieczątki, dobitnie udowadniając, że jesteś jedynie dzierżawcą na bardzo krótkiej, korporacyjnej smyczy.

Syndrom sztokholmski

Najwygodniej byłoby teraz zrzucić całą winę na zimnych analityków z zarządu w Tokio. Wyjątkowo łatwo jest malować publicystyczny obraz bezdusznego giganta, który odcina nas od drugiego obiegu dla kwartalnych zysków. Prawda jest jednak znacznie bardziej niewygodna. Cierpimy na gigantyczny, zbiorowy syndrom sztokholmski. Krok po kroku oddaliśmy naszą suwerenność za złudną obietnicę komfortu. Woleliśmy nie podnosić się z kanapy, żeby wsunąć dysk do szczeliny napędu. Zamiast tego, rzucając komendy głosowe systemowi smart home, zlecaliśmy przygaszenie świateł w salonie i z leniwą satysfakcją klikaliśmy przycisk pobierania na padzie. To było szybsze i pozbawione jakiegokolwiek fizycznego tarcia. Oddaliśmy naszą wolność, zgadzając się na ten układ, a przez całą dekadę bezwiednie przesuwaliśmy granicę kompromisu. Z premedytacją pozwoliliśmy wydawcom na rozwój patologii gier jako usług, ślepo wierząc w magiczną moc darmowych aktualizacji ratujących zepsuty na premierę kod.

NAJWYGODNIEJ BYŁOBY TERAZ ZRZUCIĆ CAŁĄ WINĘ NA ZIMNYCH ANALITYKÓW Z ZARZĄDU W TOKIO

Rok 2028 jest w gruncie rzeczy tylko formalnością – datą dopisaną do procesu, który od dawna nabierał rozpędu. Trudno mi mieć dziś pretensje wyłącznie do Sony, bo firma raczej doprowadza do końca zmianę, w którą wszyscy po trochu daliśmy się wciągnąć. Wygoda cyfrowych bibliotek długo wydawała się rozsądnym kompromisem, aż w końcu przestało być jasne, gdzie kończy się nasza własność, a zaczyna się czyjś regulamin. Kiedyś możemy się obudzić w świecie, w którym cała nasza biblioteka okaże się zbiorem wygasłych licencji. I wtedy dopiero zrozumiemy, czym różni się posiadanie od dostępu ⊗

eprasa.pl 6c895147d4

NR 94

GŁOS LUDU

16 czerwca – 15 lipca

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

UKUKUKI Panowie, co kupić inwestycyjnie? PS5, Steam Machine, XSX czy S2? Nie bardzo wiem, co będzie najszybciej rosło. A może dywersyfikacja portfela? Nie chcę zostać na peronie :/

ASX SSD-ki lub kości RAM. Na początku tego roku kupiłem pięć dysków 4TB, dziś są ponad dwa razy droższe.

ALPHA TRION Moje Pro kupione za 1850 zł rośnie szybciej niż akcje NVIDII :D.

MACIUCHA Schowany w domu przed 40-stopniowym upałem nadrabiam wreszcie Vice City Stories.

DARKOS Sony ogłosiło koniec fizycznych wydań gier na konsole PlayStation od 2028 roku.

GRZEŚ Czyli PS5 jest moją ostatnią konsolą. Szkoda, byłem z nimi od samego początku.

SPACIERSHARK123 Na chłodno to akurat dobrze. Zbieram gry od lat, a tak zostanie mi zbieranie na Nintendo, a reszta ogrywana na PC. PS6 człowiek sobie odpuści i pójdzie na pełnej w PC gaming.

JOSH Już dawno zdecydowałem, że jeżeli Sony zrezygnuje z wydań fizycznych, to ja rezygnuję z PlayStation. Kaska na dobrego peceta już dawno odłożona, zanim skończy się obecna generacja jeszcze trochę dołożę i zmontuję sobie potwora, który starczy mi na długie lata. I to by było na tyle, jeżeli chodzi o moją przygodę z konsolami <3.

BRY@N W ramach walki z cyfryzacją, forum powinno być co miesiąc archiwizowana i dołączane na płytce do Szmatławca.

ALE NUMER!



czytelnicy o PSX Extreme

SLIMSHADY: Jaka okładka, jak z zeszłego wieku.

PIOTREKP: Okładkowy vibe sprzed 20 lat, ale zawartość jak zwykle ciekawa.

PIX: Chętnie poczytam podsumowanie letnich imprez. Tyle tego pokazali, że łatwo mogło coś człowiekowi umknąć.

TOMOMAN: Muszę powiedzieć, że numer świetny, jeden z najlepszych w ostatnim czasie. Recenzje czytało się przyjemnie, zapowiedzi jeszcze lepiej. Do tego naprawdę ciekawe artykuły.

KROSSOVER: Jak spojrzałem na okładkę, to od razu przed oczami miałem magazyny o grach i komiksach z końcówki lat 90. [Perez: Sprzedaż tego numeru na podstawie wyników „na żywo" jest obiecująca – może to ta okładka... ;)].

POPISALIŚCIE SIĘ!

liczba aktywności na Facebooku i postów na forum (16.06-15.07)

facebook.com/PSXExtremePL – 6 849 aktywności
forum psxextreme.info – 12 715 postów

ŁUKASZ ŁUKASZ: Super okładka. Mam nadzieję, że zbliżający się urlop pozwoli znaleźć chwilę na lekturę.

MAREK WIECZOREK: Jak zwykle będzie zdobyte na premierę! Chciałem też podziękować redakcji (a przede wszystkim HIV-owi!) za uhonorowanie mnie „listem miesiąca". To niesamowite uczucie otworzyć numer i zobaczyć swoje własne wypociny w ulubionym Szmatławcu!

LEIFERIKSON: Skuteczność poczty ostatnio imponująca. Już kilka miesięcy z rzędu numer trafia do skrzynki po paru dniach, a nie tygodniach, tak jak kiedyś.

KĄCIK KMIOTA: Niespełna 21 000 znaków recenzji lipcowego numeru zakończone takim stwierdzeniem: „Niezmiennie dzięki za kolejny numer, bo to moja życiowa rutyna i trudno mi sobie wyobrazić miesiąc bez czytania regularnej prasy growej, a na tę chwilę wyłącznie PE umożliwia mi utrzymywanie tej tradycji".



Eskimos podesłał nam zdjęcie z jednej z sieciówek, gdzie na regale z prasą można znaleźć PSX Extreme. I nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że to numer z grudnia 2024. Nawet my go już w archiwum nie mamy...



WŁAŚNIE UKOŃCZYŁEM

Mejm



STAR WARS: SQUADRONS

Reboot niezłego X-Winga i świetnego Tie-Fightera z lat 90. w jednym. Jako nastoletni psychofan GW (i miłośnik symulatorów lotu) miałem okazję pograć w oryginały, ale zwykle kończyło się na paru misjach. Wprawdzie tym dwóm pozycjom daleko do tytułów pozwalających polatać F-22 czy F-18, ale nie były to łatwe gierki. Zarządzanie zasobami, taktyka podejść, namierzanie, operowanie przepustnicą – joystick wymagany. Tym razem większość mechanik przeniesiono na pada i wyszło to nieźle. Jest sporo uproszczeń, ale nie jest to zwykły szuterek w stylu: leci stateczek i robi piu, piu. Trzeba zarządzać zasobami i odpowiednio dobierać uzbrojenie.



Jest multik, potyczki offline i kampania – ta rzuca nas na przemian w pojazdy Rebelii oraz Imperium. Misje są zróżnicowane i latamy wszystkimi pojazdami: bronimy, atakujemy, eskortujemy. Fabuła to typowe modern EA, a że jesteśmy w połowie największej woke dekady, to mamy Azjatkę i czarnoskórego jako dowódców, dupka białasa oraz głównie babską lub nieokreśloną część naszego szwadronu. Bo zapomniałem dodać, że latamy wraz z tytułowym squadronem, którym mikrozarządzamy (osłanianie, atakowanie wybranych celów). Po zakończeniu misji możemy porozmawiać z nimi w hangarze czy sali odpraw, ale dałem sobie spokój po kilku dialogach, bo były nudne.

Pomijając naleciałości obecnych czasów, gierka jest niezła. Lot nad niszczycielem, ale poniżej jego tarcz, ostrzeliwując baterie laserów, to zawsze kozak. Biorąc pod uwagę śmieszną cenę pudełka, jak ktoś lubi latanie, może się skusić. 7/10.

eprasa.pl 6c895147d4

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
A-subskrybuj
RetroMenele-kropka-pl
Bart ER
Bartek Kiljański
Bartłomiej Balcerzak
Bartłomiej Dębski
Bartłomiej Feruś
Bartłomiej Wołk
Bartosz Banach
Bartosz Lisek
Black Order
Błażej Chodkowski
Bogusław Szawara
BrodatyGnom
Bzduras
Chad Davski
Damian Buczyński
Damian Kajzer
Damiancio
Daniel „Jandus666" Landowski
Daniel Czaja
Daniel Drucis
Daniel Kocon
Daniel Trzeciński
Dariusz Łękawa
Dariusz Dyrda
Dariusz Napieczyński
Dawid Chełmikowski
Dawid Górniak
Dawid Kukuczka
Dawid Poźniński
Dawid Raczyński
Dawid Stawski
Deajotcezet
Denis Łukasz Deoniziak
Des380
Dominik Galinski
Donatello1991
Donboro
FireTheft
Fr3du
fuard
G M
Grzegorz Idryjan
Grzegorz Jarosz
Grzegorz Krupa
Grzegorz Mizielski
Grzegorz Mrowicki
Grzegorz Orłowski
Grzegorz Wątroba
Grzegorz Zalewski
Igor Janiel
Igor Staszewski
ILLum
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
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 Tykwinski
Maciej Tylski
Maciej Wolny
Maciej Wróblewski
Małgorzata „GG27" Radecka
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
Mateusz Szatan
Michał „Schemat" Wierzbicki
Michał Burak
Michał Gieraltowski
Michał Goszczyński
Michał Kukla
Michał Przeździecki
Michał Ruta
Michał Wrocławski
Michał Wrześniewski
Mieszko Krajewski
MiKaa Wojcieszek
Mirek Długosz
MYSZa7
N1C4L0R3
Na Piechotę. Podcast kulturalny
NanekGro
Patryk Głażewski
Paweł Basza
Paweł Usinowicz
Piotr „Gmeru" Gmerek
Piotr Adamus
Piotr Chrupek
Piotr Czacharowski
Piotr Gliźniewicz
Piotr Jaskółka
Piotr Karnaś
Piotr Pocięgiel
Piotr Sujka
Piotr Świątek
Piotr Warczak
Piotrek Grabowski
Piotrek Nowosad
piotros
Przemysław Piotrowicz
Przemysław Endzel
Przemysław Masłowski
Radca Prawny Bartosz Stasik
Radomir Obrębski
Radosław Sumera
Radosław Żuk
Rafał Cichoń
Rafał Kleta
Rafał Kohlbrenner
Rafał Najdul
Rafał Pieczynia
RetroKlimaty.prv.pl
rickenbacker
Robert Jurski
rozyk83
s3quel
Sebastian Frączkiewicz
Sergiusz Furmaniak
siniak Dominik
Slippin82
Sławomir Piekut
smallv86
Szczotula
Szymon Skrzypczak
Tomasz „noktv" Powała
Tomasz Czerwiński
Tomasz Kajniak
Tomasz Kowalski
Tomasz Nyc
Tomasz Szerzad
Tomasz Truszkowski
Vencer
Wiktor Kępiński
Witold Czekaj
Wojciech Kulesz
Wojciech Michalik
Wojciech Żółkiewicz
Wojtek Dzidowski
woland
ZakOnIck
Zbigniew Korpaczewski

Serdecznie dziękujemy za wsparcie akcji

patronite.pl/PSXEXTREME

Lista będzie aktualizowana (aktualny stan na 28 lipca)

PSX EXTREME
www.psxextreme.pl

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

ZASTĘPCA REDAKTORA NACZELNEGO
Misiek

GRAFIK (PROJEKT MAKIETY)
Roman Tobjasz

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

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

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

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

RYSUNKI
Adam Bańkowski

KOREKTA
Marek Kowalik

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

KONTO BANKOWE
mBank
91 1140 2004 0000 3402 8465 3856

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

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

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

eprasa.pl 6c895147d4



LISTY Z DOPISKIEM „DO HIVA" itp.:

listy@psxextreme.pl

HIV: Nasza kochana branżunia pogrążona jest w kryzysie. Nie takim jak za czasów Atari i zakopania żywcem gry E.T. the Extra-Terrestrial, lecz wizerunkowym. To jest zmowa branżowców na poziomie spisku żarówkowego. Po kilku dekadach względnej sielanki wchodzimy w erę cyfrowego niewolnictwa. Kolekcjonerzy gier będą się jeno oblizywać na nowości, rynek wtórny (konta) stopi się i rozpłynie niczym lody na patyku, a promocje będą wyglądać jak w sklepie Nintendo. Sony dało znać między wierszami, że PS6 trafi na rynek w 2028 r. (druga połowa) i będzie kosztować słono. Wszak historia zatoczyła koło i obecnie elektronika jest znów cholernie droga, jak za dawnych czasów. Skoro PS5 Pro kosztuje ok. 4 tysiaków, to jakiej ceny PS6 należy się spodziewać? Pięciu–sześciu patoli, jeśli nic się nie wysypie, przy czym ceny RAM-u oraz SSD-ków mogą się utrzymywać na popieprzonym pułapie. A kolejne podwyżki zostały już zapowiedziane. Tanio już było. Fajnie też. (.v.) Żegna się HIV ogólną sytuacją zaaferowany, lekko zdruzgotany.

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

Zwolnij

„(...) Cześć i czołem, dlaczego kura nie chodzi do fryzjera? Bo ma grzebień. Suchar na powitanie mamy za sobą, więc lecimy dalej. Piszę odnośnie do niedawnych wypocin z różnych stron Szmatławca dotyczących backlogu, FOMO i wszelkich prób walczenia z owym zjawiskiem. Zacząłem gdybać o swoim położeniu w tym temacie i uświadomiłem sobie, że pomimo czytania regularnie Szmatławca i książek «gamingowych», słuchania kilku podcastów (pozdrowienia dla Konsolite i Piechoty!), przeglądania portali okołogrowych – paradoksalnie jestem dość zacofany w sprawach wizualnych tychże (s)hitów. Ba, większości nawet na oczy nie widziałem w akcji, gdyż lubię samemu odkrywać produkt, zamiast rozkładać każdą zajawkę na czynniki pierwsze. Przypomina to trochę stare czasy, kiedy głównym źródłem wiedzy były właśnie czasopisma i poczta pantoflowa, a głównym problemem w zdobyciu gry fundusze. Teraz nadal głównym źródłem wiedzy jest materiał tekstowy, czy to w necie, czy u Was, a blokadą – jak wiadomo – jest czas. Wiem, Ameryki tutaj nie odkryłem, każdy się zmaga z tym ograniczeniem, z lepszym czy gorszym skutkiem. Doszedłem więc do wniosku, biorąc pod uwagę, że za chwilę będę miał 40 lat na karku, że w mojej sytuacji życiowej kompletnie bez sensu jest ściganie się z premierami, szybkie połykanie gier, aby tylko odhaczyć tytuł, lecieć dalej i móc o tym opowiedzieć przy grillu wśród znajomych graczy. Gram już tylko i wyłącznie dla relaksu po pracy, a największą frajdę mam podczas rodzinnych potyczek w Mario Party/Kart i inne «dziecinne» gry od Nintendo. Wprowadzając stopniowo córki we wspólne granie, odzyskałem w pewien sposób frajdę i na nowo potrafię docenić gry, które w trybie solo nie zyskały mojego zainteresowania (np. wspomniany Mario Kart). Tak że zluzujcie, mili państwo, zróbcie głęboki wdech, powąchajcie róże – świat się nie zawali, jeśli ktoś nie kupi GTA VI w listopadzie ;). Pozdro dla redakcji! (...)" **Michał**

HIV: Słusznie prawisz. Mało tego, ja dodatkowo zachęcam do sięgania do strefy retro. Oferta jest tak przepastna, że trudno objąć ją ludzkim rozumem. Spiętrzające się newsy, mniejsze i większe aferki, generalnie nieciekawa sytuacja na rynku, gówno warte porównania graficzne i testy wydajnościowe – to wszystko stanowi zasłonę dymną, podczas gdy okulary należy przetrzeć i spojrzeć w kierunku grania. Wyzbyć się uprzedzeń, otworzyć czachę na nowe doznania i systematycznie smakować nowych rzeczy. Wprawdzie klasyczny kotlet schabowy smakuje wspaniale, ale nasze podniebienie potrafi rozpoznać znacznie więcej frykasów. Zostaje kwestia gustu, ale gdy ktoś podsuwa Ci pod nos kaszankę, której nie możesz zdzierżyć, sięgnij po salceson. (...) Michał, nostalgia to ewidentna oznaka starzenia, a starzenie się z godnością to cnota. Tak trzymaj.

Z PE WOKÓŁ ŚWIATA

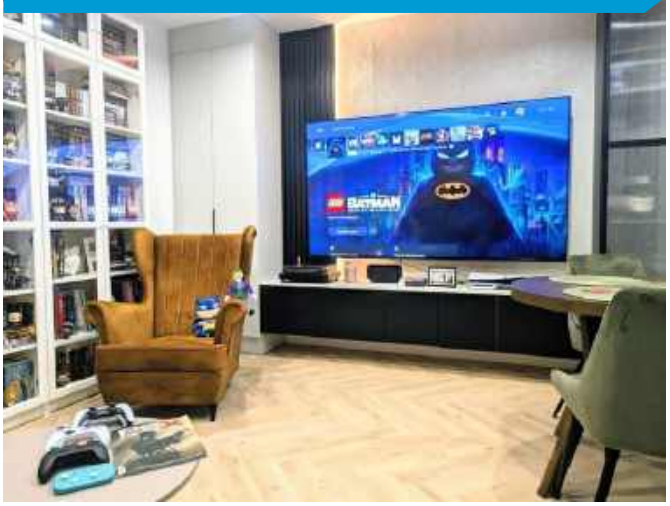


Krzysztof napisał: „Cześć. W Polsce temperatury szaleją, na szczęście w Kanadzie można normalnie funkcjonować. Tym razem ze Szmatławcem odwiedziłem wodospady Niagara, skąd przesyłam pozdrowienia dla redakcji i czytelników!".

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.



Nietoperz Radosław napisał: „Hejka! To moja nowa Jaskinia Batmana, zaprojektowana przez Kobietę Kota. Batman dobija już do czterdziestki, więc maść przeciwbólowa i pad to tutaj nierozłączny duet. Pozdrawiam wszystkich Rycerzy Nocy i innych graczy, którzy mimo upływu lat nadal z taką samą radością odpalają kolejne gry".

eprasa.pl 6c895147d4



List miesiąca

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

Regulamin dostępny na psxextreme.pl/listy

Szambo wybiło

„(...) Szambo wybiło, gdy Sony ogłosiło decyzję o rezygnacji z fizycznych nośników. Jako realny monopolista bez faktycznej konkurencji na kolejnej generacji konsol japońska korporacja będzie mogła już swobodnie dyktować ceny swoich gierek, nie obawiając się graczy, którzy chytrze kupowali używki lub tańsze gry na płytach. Część graczy już w szale zapowiada, że nie kupi kolejnej generacji PlayStation. Być może, ale raczej Sony na swojej decyzji nie straci. Ja tymczasem, jako wierny użytkownik, któremu mama kupiła PS1, który później naciągał brata na pożyczkę, by kupić PS2, który z wypiekami na twarzy kupował PS3, by zagrać w najnowszego MGS-a, który jechał z wiochy ponad 100 km do elektromarketu, żeby kupić PS4... Zrezygnowałem z konsol Sony już w obecnej generacji. Brak PS5 pod telewizorem specjalnie mnie nie boli. Kaski na zakup nie brakuje i wystarczyłoby parę kliknięć, by mieć to białe cacko. Tylko po co? Nie widzę na horyzoncie ani jednej gry, która by mnie do tego skłoniła. Chyba w ubiegłym roku (czas tak pędzi, że można się pogubić) kupiłem nowego lapka. Wtedy jeszcze dopłata do 32 GB RAM-u kosztowała stówę, maksymalnie dwie (aż szkoda, że nie wziąłem 64). Na Steamie mam to samo, co jest na konsoli Sony, a nawet więcej i zwykle taniej. Tylko ten szum odrzutowców – przepraszam, wiatraków – trochę przeszkadza w zabawie. Skuszony promocją, jakiś czas temu nabyłem konsolkę Odin 2 Portal. Mam tyle kopii zapasowych od epoki ośmiu bitów po bardziej współczesne pozycje, że nie ogram tego do końca życia. Dorzuciłem do kolekcji Switcha 2 i po pierwszym rozczarowaniu, że jednak Portal lepszy, tutaj też buduje mi się fajna biblioteka gierek. Tym bardziej że poprzedniej konsoli Nintendo nie miałem. Życie bez PlayStation istnieje i może być całkiem przyjemne, a jeżeli kiedyś to wszystko rzeczywiście runie i za nową konsolę będą wołać tyle, co za samochód, to z perspektywy człowieka, który już przekroczył czterdziestkę, mogę zapewnić wszystkich roniących teraz krokodyle łzy, że życie bez gier też jest możliwe. Pozdrawiam serdecznie! (...)" **Janusz**

HIV: Dzięki za tę opinię, stanowi ona doskonały punkt wyjścia do mojej małej tyrady. Gaming się nie kończy, ale zmienia oblicze i oficjalnie nadchodzi koniec pewnej epoki. Niechaj to wybrzmi: Sony ogłosiło oficjalnie, że od 1 stycznia 2028 r. zaprzestanie wydawania gier na fizycznych nośnikach. Dotyczy to również filmów – niedawno z katalogu Sony zniknęło ok. 500 pozycji, więc jeśli fanatycznie zbierałeś cyfrowe filmy, straciłeś je bezpowrotnie wraz z poświęconymi środkami. Tak, kasacja bez zwrotu szmalu. Zapowiedziano ponadto zamknięcie sklepów cyfrowych dla PS3 oraz PS Vita. Takim komunikatem Sony ułożyło naszą agendę, meblując przyszłość. Microsoft jeszcze nie potwierdził, że wytnie fizyczny nośnik, nie chcąc wkurzać ludzi, zdroworozsądkowo poczekał na ruch Sony. Teoretycznie gigant z Redmond mógłby wygrać kolejną generację, montując napęd do nadchodzącej konsoli, ale tak się nie stanie, bo sprawa została już dogadana.

Protesty, petycje i szerokie komentowanie tych decyzji są jak najbardziej zasadne, jednak według mnie jest już po ptakach, bo zderzamy się z następstwem wieloletniego trendu. Głosowaliśmy portfelami przez minione kilkanaście lat, testy zostały przeprowadzone na masowym odbiorcy, więc „tylko cyfra" to naturalna kolej rzeczy. Niski wolumen sprzedaży fizycznych kopii, stosunkowo wysokie koszty dystrybucji (tłoczenie, konfekcjonowanie i transport), obsługa zwrotów konsumenckich itd. to wystarczający argument dla właścicieli platform. Do tego dochodzi, rzecz jasna, eliminacja promocji pudełkowych (sprzedawcy zarzynali swoją dolę, aby pozbyć się zalegających pudełek), odsprzedaży gier używanych i pełna kontrola cen w ofercie cyfrowej. Brak presji konkurencyjnej będzie miał bolesne przełożenie na ceny oraz ich utrzymywanie się w dłuższej perspektywie. (...) Możliwe scenariusze. PS6 oraz Helix (Xbox) pozbawione będą zintegrowanych napędów. To spekulacja graniczącą z pewnością. Tak jak Natalia Kukulska śpiewała: „bardziej to czuję, niż wiem" – taki scenariusz wydaje się najbardziej prawdopodobny, choć niewykluczone, że oferowany będzie zewnętrzny napęd bez obsługi gier, a jedynie przyjmujący filmy. Albo tylko i wyłącznie gry we wstecznej kompatybilności, ze starszych platform. Tyle że byłaby to swojego rodzaju niekonsekwencja, bo wszelkie te dobra można zaoferować w wersji cyfrowej i ponownie je sprzedać. Najbardziej prawdopodobne jest więc bezpowrotne wycięcie napędu. Pozwoli to zaoszczędzić miejsce w obudowie, co przełoży się na gabaryty sprzętu i pozwoli przygotować wydajniejszy układ chłodzenia. Kiepskim scenariuszem jest z kolei wizja konsol osadzonych na streamingu, ale to bardzo ryzykowne, więc raczej opcjonalne. Natomiast konsole sprzedawane w abonamencie, niczym telefony, to już jak najbardziej realne rozwiązanie. Ponadto można się spodziewać integracji z AI, ale z jakimi zamierzeniami – nie ma co ferować na tym etapie. (...) Teraz będzie kilka słów na temat nadchodzących cen. Magiczne myślenie – należy je wyłączyć. Firmy nie są już prokonsumenckie, będzie już tylko drożej, napęd być może otrzymamy w opcji, należy się spodziewać rosnących cen za zabawę online. W gruncie rzeczy skandalem jest teraz opłata za możliwość grania po sieci. Jeśli chcę pomłócić w Counter-Strike'a na PC – gram za free. Abonamenty kanibalizują tytuły włączone do oferty. Przy czym dotyczy to głównie Microsoftu, oferującego swoje flagowce w Game Passie podczas premiery (Day 1). Sony zachowało więcej trzeźwości umysłu w tym aspekcie. Natomiast trafienie do oferty abonamentowej to szansa na wyeksponowanie dla gier średnich lotów, które w klasycznym modelu sprzedażowym nie zdołałyby przykuć uwagi graczy. Co z cenami konsol zatem? Skoro trafią na rynek za dwa lata, trudno orzec. Microsoft już zapowiedział, że będzie drogo. Z Wi-Fi łączy się moja pralka, golarka, zegarek, budzik czy odkurzacz, a przecież dążymy od upowszechnienia AI, co wymaga pamięci, dysków itd., które są w efekcie coraz droższe z racji kryzysu na rynku półprzewodników i popytu na nie. Ponadto od konsol nowej generacji oczekujemy ogromnej wydajności, więc nie należy się spodziewać cen poniżej 5 tys. zł (stawiam bliżej 6 koła). Każdy toczy przed sobą kulę gnoju zwaną życiem, a producenci kręcą kickflipy na naszych portfelach. Żuchwa opada na bungee. Tanie granie to już teraz oksymoron, jak Indie i BHP, a za dwa lata będzie tylko gorzej. Domagaliśmy się coraz większych, epickich produkcji, rynek się napompował, zbiegli się inwestorzy i teraz wyciągają ręce po swoją dolę. Naturalna kolej rzeczy, nie ma w tym nic nadzwyczajnego, że jak ktoś włoży, to później chce wyjąć. Takie realia w połączeniu z cyfrowymi kajdanami zaowocują buntem społeczności, oburzeniem, spora część graczy zadeklaruje porzucenie hobby, jednak gdy przyjdzie co do czego – ustawią się potulnie w kolejkach po sprzęt i zapłacą. Nie będzie rozsądnej alternatywy, gdyż podobną ścieżką podążą konkurenci. Żyje się raz, zwykle do śmierci. Część graczy albo faktycznie zrezygnuje z hobby, albo znacznie ograniczy wydatki. Przy czym statystyczny gracz nabywa dwa tytuły rocznie (znacznie więcej w przypadku platform Nintendo). Wyższe ceny i ucięcie możliwości wymiany gier przełożą się na wyższe zarobki dla wydawców, więc wyjdą na swoje. Jeśli część fanów faktycznie odejdzie, Sony i Microsoft będą ocierać łzy fakturami. Wprawdzie organizm adaptuje się do opresji, ale w przypadku tych zmian będzie ciężko. Długoterminowy trend jest jednak bezwzględny. Sieć GameStop już zwija mandżur (700 sklepów zamkniętych w 2025 r.), więc i na polskim rynku nastąpi zapaść.

Dupa przyzwyczaja się do miękkiego, uwielbiamy jednorożce rzygające tęczą, ale biznes składa się z pieniędzy i magii. Zawsze powtarzałem niczym mantrę, że gry nie są tworzone po to, aby zadowolić rzesze fanów, lecz aby wyciągnąć hajs z ich kieszeni. Nigdy nie było to lepiej widoczne niż teraz. Producenci konsol wypluwają kolorowe spoty reklamowe, lecz za tą fasadą stoją chciwe korporacje, firmy etycznie dwuznaczne. Strach silnie kierunkuje nasze działania, szczególnie w obliczu decyzji o demontażu infrastruktury. Sklepy cyfrowe PS3 i PS Vita pójdą w zapomnienie, dorobek kulturowy znika bezpowrotnie, a rozum zaczyna konspirować. Osobom wypiętrzonym społecznie jest łatwiej i nie chcą oddać tego przywileju, podobnie jest z firmami. Tak się jednak złożyło, że produktów nie wymyślają klienci, lecz specjaliści w firmach, uwzględniając wszelkie zasoby. To nie jest tak, że oni wyskoczyli i podczas lotu montują spadochron. Wszystko jest przemyślane. Do dnia premiery PS6 zdążymy się przyzwyczaić do braku gier na fizycznych nośnikach, półtora roku zapasu i nadchodząca premiera GTA VI zrobią swoje. Rozum Sony odcumował od rzeczywistości i dryfuje w nieznanym kierunku, jednak zostaniemy zmuszeni do rzucenia się wpław, aby nakarmić growego ćpuna mieszkającego w głowie. Ja kwestionuję status quo – świętość, jaką zawsze było PlayStation, należy obecnie rugać, bowiem każda władza bez kontroli ulega degradacji. Można się adaptować, lecz warto protestować, szczególnie że nie widzę balansu między dobrem wspólnym a własnym. Rozumiem, że te firmy dążą do mistrzostwa, wycinając potencjalne straty. Rozumiem, że gracze mają tendencję do obrażania się na wszystko, co nowe: VR, AI, teraz dystrybucja cyfrowa. Rozumiem trendy, wybieganie w przyszłość i inne kocopoły, lecz jako klient domagam się wyboru. (...) Jako że Twoje wypociny uhonorowałem tytułem Listu Miesiąca (ha!), dostajesz nagrodę w postaci bonu o wartości 100 zł do wykorzystania w wirtualnym sklepie PlayStation. Nagrodę (kod) prześlemy e-mailem. Ot, ironia losu.

eprasa.pl 6c895147d4



Roger Żochowski

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

Kolekcjoner wspomnień

Zbieractwo to nie hobby. To stan umysłu. Kończy się na tym, że tłumaczysz partnerce, dlaczego ten karton po grach z 2003 r. absolutnie nie może zostać wyrzucony. U mnie ta choroba zaczęła się, jak na dziecko lat 80. przystało – od kapsli i puszek.

Były wakacje, działka, słońce i absolutny brak internetu, czyli luksus, którego wtedy nie docenialiśmy. Z bratem zbieraliśmy pierwsze kapsle po piwie, jakby od tego zależała przyszłość ludzkości. Każdy był ważny. Każdy miał swoją historię. A że przy okazji zdobycia jednego z nich musiałeś wyrzucić nowe buty zamoczone w bajorze? Straty wpisane w zabawę. Puszki? Jeszcze lepiej. Myliśmy je, prostowaliśmy (albo przynajmniej próbowaliśmy) i ustawialiśmy na półce w altance. Miałem ich setki. Nie wspominając o żeleźniakach, które tysiące razy układałem na dużym placu przed blokiem, organizując wyścigi w błocie podczas wiosennych roztopów. Patrzyłem na te swoje wszystkie skarby jak na trofea. Wtedy nie wiedziałem, że to nie kolekcja. To był początek choroby. Choroby, której nie da się wyleczyć.

VHS-owe imperium

Potem przyszły karteczki do segregatorów. Kto nie miał segregatora wypchanego po brzegi Żółwiami Ninja, Królem Lwem, Spice Girls czy Batmanem, ten nie zna życia. Były tazosy (waluta szkolnego podziemia), historyjki z gum Turbo (czytane, wymieniane, analizowane, które auto jest najszybsze), no i VHS-y. Kasety VHS to była wyższa szkoła kolekcjonerstwa. Oczywiście żadnych oryginałów – wszystko przegrywane, często z reklamami w środku, bo ktoś zapomniał wyłączyć nagrywanie. Ale za to opisane perfekcyjnie. Tytuł, rok (często zmyślony), czas trwania (zawsze „około”). Okładki robiłem sam. Kartka, kredki, czasem flamastry. Rysowałem bohaterów, którzy bardziej przypominali ziemniaki niż ludzi, ale liczyła się unikalna kaseta w osiedlowej hierarchii zbieraczy. Hollywood mogło się schować.

Zbieranie było już na zawsze wpisane w pasek życia. Karty piłkarzy, figurki G.I. Joe, magazyn Zwierzaki, naklejki z albumów Panini. Brakująca naklejka była ważniejsza niż sprawdzian z polskiego – i to dosłownie, bo gdy ktoś doniósł mi, że jakiś chłopak z 6A ma do wymiany pojazd, którego brakowało mi w albumie SuperAuto, wbiłem do niego na jego lekcji, żeby nie zdążył się z nikim wymienić, sam uciekając ze sprawdzianu u facetki z polskiego (pozdrawiam panią Wisiorowską, co złego to nie ja). LEGO? Oczywiście. Skromne zestawy stały czasem dumnie za szybą barku u rodziców. Po to, żeby bogaty wujek z Mazur zobaczył, że tu mieszka poważny kolekcjoner i przy kolejnej wizycie obok podrobów ze świniaka i przetworów przywiózł jakiś mały zestaw z koparką czy innym rycerzem.

A potem wszedł jeszcze wyższy level – koszulki piłkarskie. Borussia Dortmund, Liverpool, Ajax, AC Milan, Argentyna. Każda była trochę jak relikwia i prawie każda podrabiana ze stadionu czy innego bazaru, choć ze względu na słaby materiał pociłeś się w nich jak maluch na trzecim biegu pod górkę. Zakładałem je nie tylko na mecze, ale też od święta. Czyli praktycznie zawsze, gdy wychodziłem na plac z kolegami.

BO DLA WIELU TO TYLKO WYGODA – KLIK, POBIERZ, GRAJ

Świętość w pudełkach

No i w końcu – gry. Naturalna kolej rzeczy. Najpierw dyskietki na Amigę, trzymane w pudełkach jak coś świętego. Potem żółte kartridże z bazaru u ruskich i pirackie płyty na PSX-a. Segregatory, opisy, wydrukowane okładki – wszystko dopięte na ostatni guzik. To nie było piractwo. To była sztuka organizacji, choć z tyłu głowy zawsze szumiała myśl, że fajnie byłoby mieć to wszystko na pachnących nowością oryginałach. Nawet w wersji Platinum. Z czasem więc, kiedy warunki finansowe pozwalały już na zakup większej liczby oryginałów niż dwa w roku, przeszedłem na jasną stronę mocy. I tak zostało. Dziś mam ponad 500 gier na różne platformy. Do tego konsole, figurki, soundtracki. Kolekcja, która zajmuje więcej miejsca niż zdrowy rozsądek. Ale każda rzecz ma znaczenie. Każda coś przypomina. Jest jak wehikuł czasu, który pozwala się przenieść do kolejnych etapów życia. Dzieciństwa, pierwszych zawodów miłosnych, liceum, pierwszej pracy, pierwszych publikacji w PSX Extreme, w końcu narodzin dzieci.

I właśnie dlatego temat znikających fizycznych nośników tak nas niektórych gryzie. Dla części graczy to tylko wygoda – klik, pobierz, graj. A dla innych? To koniec pewnej epoki. My wychowaliśmy się na poczuciu posiadania. Gra, kaseta VHS, puszka były nasze. Mogliśmy je pożyczyć koledze, sprzedać, zamienić na paczkę chipsów i jeszcze się targować. Cyfra jest naturalnym elementem rozwoju technologii i trudno z tym dyskutować, ale cyfra nie ma też duszy. Nie ma zapachu pudełka. Nie ma półki, na którą patrzysz z dumą. Jest biblioteka plików, które… nawet nie są nasze. ⊗



eprasa.pl 6c895147d4

ZAMÓW NASZE KSIĄŻKI NA

PSXEXTREME.PL LUB ALLEGRO.PL



Dostępne w różnych wariantach okładek:

RESIDENT EVIL:
INCYDENT RACCOON CITY



METAL GEAR SOLID:
TRYLOGIA



SILENT HILL:
POCZĄTKI - CZĘŚCI 1-4



ZAMÓW JUŻ TERAZ!

GENESIS

zuchwała promocja cenowa

vacation mode ON



ZESKANUJ I SPRAWDŹ
KORZYSTNE PROMOCJE

eprasa.pl 6c895147d4