THE BLOOD OF DAWNWALKER / FORZA HORIZON 6

PSX EXTREME

GRY KONSOLE PKULTURA

#344



05/2026
24,99 zł
(w tym 8% VAT)
ISSN 1429-172X

LOREMASTERZY 25 LAT GAME BOYA ADVANCE **NVIDIA I DLSS 5** ZRÓB SOBIE STEAM MACHINE
CROWDFUNDING **KULISY PRODUKCJI SEKIRO** DZIEDZICTWO CHUCKA NORRISA **DAREDEVIL**

PIŁKA JEST PO TWOJEJ STRONIE



copa city



ZADBAJ O STADION



PRZYGOTUJ MIASTO



ZACHWYĆ TŁUMY

eprasa.pl 707efdcecb



Capcom, jak ty mnie zaimponowałeś!



Capcom przeżywa prawdziwe odrodzenie – i to takie, o jakim inni mogą tylko marzyć. Po sukcesach serii Monster Hunter i Resident Evil firma nie tylko utrzymuje wysoką formę, ale też idzie o krok dalej. Nowe IP w postaci Pragmaty okazuje się strzałem w dziesiątkę, świetnie radząc sobie sprzedażowo i zbierając bardzo dobre opinie. A przecież na horyzoncie, jeszcze w tym roku, wciąż majaczy powrót Onimushy. Capcom udowadnia, że można jednocześnie pielęgnować kultowe marki i tworzyć świeże, odważne projekty. Jako fan japońskiego gamedevu biję temu mocne brawa.

W tym numerze bierzemy na warsztat dwa duże tematy. Pierwszy to technologia, która może zmienić sposób, w jaki patrzymy na gry – i to dosłownie. DLSS 5 miało być kolejnym krokiem w rozwoju skalowania obrazu, ale szybko okazało się czymś znacznie więcej. Gdzie kończy się rekonstrukcja, a zaczyna ingerencja? I czy w świecie, gdzie AI generuje każdą klatkę, możemy jeszcze mówić o autentycznym doświadczeniu?

Drugi temat to podróż w przeszłość, ale jakże ważna. Game Boy Advance kończy 25 lat. To sprzęt, który dla wielu był czymś więcej niż konsolą – był całym światem zamkniętym w kieszeni.

Sprawdzamy też pierwsze godziny w Forza Horizon 6, a także zaglądamy za kulisy jednych z najbardziej wyczekiwanych produkcji. The Blood of Dawnwalker już po dwóch godzinach prezentacji potrafi wciągnąć bez reszty, z kolei Assassin's Creed: Black Flag Resynced pokazuje, że powroty do klasyki mogą mieć sens, jeśli robi się je z głową i szacunkiem do oryginału.

W recenzjach czeka na Was prawdziwa lawina – blisko 30 tytułów, w tym wspomniane Pragmata, Pokémon Champions, Saros, rozszerzenie Diablo IV: Lord of Hatred, debiut Starfielda na PS5 czy nostalgiczne Life Is Strange: Reunion. Oczywiście dział Hardkor jak zwykle schodzi głębiej. Analizujemy crowdfunding – od historycznych zbiórek po współczesne kampanie ratujące projekty growe. Patrzymy na gry jak na formę turystyki zabierającą nas tam, gdzie często nigdy nie dotrzemy. Wracamy też do Sekiro: Shadows Die Twice i momentu, w którym Hidetaka Miyazaki postanowił zmienić kierunek i odetchnąć od Soulsów.

Nie zabrakło też popkultury – fenomen Daredevila pokazuje, że dobre historie nigdy nie umierają, a tekst o loremasterach odsłania jedną z najbardziej fascynujących, a jednocześnie najmniej widocznych ról w branży. Są też rzeczy absolutnie nieoczywiste – jak budowa własnego „Steam Machine" z komponentów powstałych... z odpadów po PlayStation 5. Albo analiza 40 ukrytych smaczków w „Super Mario Galaxy Filmie", która pokazuje, jak bardzo Nintendo dba o swoje dziedzictwo. To oczywiście nie wszystko. W dziale Retro cofamy się do momentów, które zmieniły branżę – jak spektakularna porażka filmu „Final Fantasy: The Spirits Within". Oddajemy też hołd legendzie kina akcji – Chuckowi Norrisowi – oraz przypominamy fenomen serialu „Stargate SG-1".

Miłej lektury!



Roger Zakrzewski

Redaktor Naczelny
roger@psxextreme.pl

Kolejny numer PSX EXTREME ukaże się 3 czerwca

eprasa.pl 707efdcecb

PSX EXTREME 344





22
25 LAT GAME BOYA ADVANCE

Temat Numeru

Ćwierć wieku od premiery kultowej konsoli Nintendo. Game Boy Advance stał się symbolem złotej ery gier 2D, oferując bibliotekę ponad 1500 tytułów i niezapomniane przygody z Mario i Pokemonami. Dlaczego do dziś pozostaje legendą?

18
DLSS 5 – CENZURA W CZASIE RZECZYWISTYM

Temat Numeru

Oficjalna prezentacja DLSS 5 zapowiadała przełom w generowaniu obrazu, ale rzeczywistość okazała się znacznie bardziej kontrowersyjna. Nowa technologia porzuca klasyczne skalowanie na rzecz generatywnej AI działającej w czasie rzeczywistym. Czy to przyszłość grafiki, czy początek niebezpiecznej manipulacji obrazem?



16
WIDZIELIŚMY PROLOG THE BLOOD OF DAWNWALKER

Co Nowego

Jedna z najbardziej wyczekiwanych premier roku. Pierwsze godziny z grą pokazują, że to coś więcej niż marketingowy hype. Wizyta w studiu twórców i hands-off z prologiem tylko podsyciły apetyt.



72
SZCZĘK MIECZY

Hardkor

Hidetaka Miyazaki szukał oddechu od mroku serii soulslike i zwrócił się ku własnym korzeniom kulturowym. Tak narodziło się Sekiro – gra, która była nie tylko zmianą estetyki, ale i filozofii projektowania. Oto kulisy powstawania jednego z najbardziej wymagających tytułów ostatnich lat.



88
REWOLUCYJNA PORAŻKA

Retro

Final Fantasy: Wojna Dusz miało być przełomem w animacji i nowym rozdziałem dla Square. Zamiast tego stało się spektakularną klapą, która wstrząsnęła firmą i branżą filmową. Przed wami historia ambitnego projektu, który upadł pod ciężarem własnych oczekiwań.



92
CHUCK NORRIS – KAPITAN AMERYKA

Retro

Chuck Norris – legenda popkultury, Strażnik Teksasu i bohater niezliczonych anegdot. Po jego śmierci przypominamy, jak wiele twarzy miał ten ikoniczny bohater.

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
DLSS 5 – cenzura w czasie rzeczywistym 18
25 lat Game Boya Advance 22

TEST
Nintendo Talking Flower 15

HARDKOR
40 easter eggów z „Super Mario Galaxy Film" 56
Turystyka gamingowa 60
Crowdfunding 64
Loremasters – strażnicy wiedzy 68
Szczęk mieczy – jak powstało Sekiro: Shadows Die Twice 72
Daredevil – bohater, którego nie da się skasować 78
Steam Machine z odpadów PS5 82

RETRO
Retrocenzja – The Legend of Zelda: Majora's Mask 54
„Gwiezdne wrota" 84
Final Fantasy: The Spirits Within – rewolucyjna porażka 88
Chuck Norris – Kapitan Ameryka 92

FELIETONY
Super Pisario [Michał Pisarski] 101
Wynurzenia Cymbała [HIV] 102
Fabularna tawerna [Zax] 104
Savepoint [Michał Walkiewicz] 105
Dwóch zgryźliwych tetryków [Mielu / Marcellus] 106
Story Mode [Adamus] 107
Od gracza dla graczy [Mazzi] 109
Okiem maniaka [Roger] 114

STAŁE RUBRYKI
Prenumerata 05
Co nowego 06
Ohayo Nippon 08
Dobre, bo polskie 09
Hyde Park 28
Headshot 29
Myszaq lubi 96
Region Filmowy 98
Comix Zone 99
Bardzo Ambitny Kącik Anime 100
Graczpospolita 108
Głos Ludu 110
Patronite 111
Listy 112

GRY

CO NOWEGO
Alkahest 10
Assassin's Creed: Black Flag Resynced 11
Moosa: Dirty Fate 12
Orbitals 14
The Blood of Dawnwalker 16

PLAYTEST
Forza Horizon 6 13

RECENZJE
Bus Bound 52
ChainStaff 44
Cthulhu: The Cosmic Abyss 41
Darwin's Paradox! 45
Diablo IV: Lord of Hatred 40
EMOTIONLESS: The Last Ticket 52
Jay and Silent Bob: Chronic Blunt Punch 46
Legacy of Kain: Ascendance 49
Life is Strange: Reunion 36
Little Nightmares VR: Altered Echoes 46
Marvel MaXimum Collection 48
Moto Rush Reborn 42
Mouse: P.I. For Hire 38
People of Note 48
Pokémon Champions 35
Pragmata 30
Replaced 51
Saros 32
Sigma Star Saga DX 50
Starfield 43
Sudden Strike 5 34
Super Meat Boy 3D 37
Temtem: Swarm 42
The End of the Sun 47
Tides of Tomorrow 53
Tomodachi Life: Living the Dream 39
Virtual Ties: Isekaijoucho Traumerei 44
Ys Memoire: Revelations in Celceta 50

eprasa.pl 707efdcecb

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 707efdcecb

Co z tym PlayStation 6?

Pierwsze przecieki dotyczące PlayStation 6 pokazują, że Sony stoi przed poważnym wyzwaniem. Według insidera KeplerL2 koszt produkcji jednej konsoli może wynosić nawet 760 dol., a w optymistycznym scenariuszu spaść do 699 dol. Problem w tym, że to tylko koszt wytworzenia – prognozy wskazują, że cena dla gracza może sięgnąć nawet 900–1000 dol. Za tak wysokimi wycenami stoi przede wszystkim globalny kryzys pamięci, który od miesięcy winduje ceny kluczowych komponentów takich jak RAM czy SSD. Nic więc dziwnego, że Sony szuka oszczędności. Według tych samych źródeł bazowa wersja PS6 ma otrzymać zaledwie 1 TB SSD i... brak napędu. To właśnie te elementy mają być najprostszym sposobem na obniżenie kosztów produkcji i stworzenie tańszego wariantu urządzenia. Taki ruch może jednak wzbudzić mieszane reakcje – współczesne gry zajmują coraz więcej miejsca, a brak napędu oznacza pełne przejście na cyfrową dystrybucję. Z drugiej strony Sony może liczyć na rozwój nowych technologii kompresji danych, które ograniczą rozmiary produkcji. Wszystko wskazuje więc na to, że PS6 od początku będzie projektowane nie tylko jako mocna konsola, ale też sprzęt dopasowany do realiów rosnących kosztów i cyfrowej przyszłości.

MACIEJ: Tak mały dysk w PS6 to byłaby pomyłka, ale jeśli konsola będzie przepotężna i faktycznie zaoferuje gigantyczny skok jakości, to powinna być droga. W końcu coś za coś.

Nathan powróci?

Wiele na to wskazuje, że Naughty Dog naprawdę przygotowuje Uncharted 5. Według przecieków nowa odsłona ma opowiedzieć historię Nathana Drake'a i jego córki Cassie, co byłoby wyraźnym otwarciem serii na nowe pokolenie bohaterów. Za projekt ma odpowiadać Shaun Escayg, czyli twórca Uncharted: The Lost Legacy. Gra podobno powstaje już od ponad trzech lat, a premiera może się odbyć w 2029 r., jednak obecnie głównym tytułem zespołu jest Intergalactic: The Heretic Prophet – nowe IP ma trafić na rynek w 2027 r.

PIECHOTA: A zatem Uncharted także stanie się The Last of Us albo następnym God of War. Przepraszam, ja z tych zmęczonych „kinowymi" doświadczeniami Sony, wybieram Saros, Spider-Mana i Astro Bota.



Game Pass bez największej ryby?

Microsoft może się wycofać z jednej z najgłośniejszych obietnic Xbox Game Pass. Jez Corden twierdzi, że firma rozważa usunięcie premierowych odsłon Call of Duty z oferty Day One, bo obecność serii w abonamencie miała mocno uderzyć w tradycyjną sprzedaż gry i opłacalność całego modelu.

PIECHOTA: Jo, widzimy, że Game Pass – niestety! – nie zdaje egzaminu. Ale boję się, że długoterminowo uderzy to również w inne premiery „wewnętrzne". Mimo że uderza już teraz, gdy się nad tym zastanowić, bo cięcia w Microsofcie to przecież częściowo efekt niepowodzenia całej przyjętej polityki.

Prawdziwa bogini?

Pojawiają się kolejne informacje o nowej odsłonie God of War. Gra ma się skupić na Faye, a drugą ważną postacią ma być Tyr – Kratos podobno się pojawi, ale nie będzie głównym bohaterem. W przeciekach przewija się też zestaw nietypowych elementów: mówi się o gadającym mieczu powiązanym z Merlinem oraz o towarzyszu przypominającym galaretowatą kostkę. Najważniejsze są jednak światy i mitologie – obok klimatów nordyckich mają się również pojawić inne wierzenia, w tym motywy Majów, a według najnowszych ustaleń także elementy mitologii chińskiej i japońskiej. Gra może więc zabrać graczy przez kilka różnych kręgów kulturowych.



GRUCHA: To brzmi... dobrze! I nie zrozumcie mnie źle, ale po prostu wierzę, że takie odświeżenie rozgrywki może zapewnić nam po prostu fajne lokacje ze znaną rozgrywką. Będzie dobrze.

Wąż na dużym ekranie

Film „Metal Gear Solid" oficjalnie powstaje. Sony ruszyło z projektem i postawiło na duet Zach Lipovsky oraz Adam B. Stein, czyli reżyserów kojarzonych ostatnio z „Oszukać przeznaczenie: Więzy krwi". To ma być pierwszy pełnoprawny film oparty na kultowej serii Konami. Produkcją dla Columbia Pictures zajmą się Avi Arad i Ari Arad, a całość rozwijana jest w ramach nowej firmy Wonderlab. Sony najwyraźniej wiąże z tymi twórcami większe plany i chce budować z nimi kolejne widowiskowe marki.

GRUCHA: Czy ten film się uda? Możliwe, ale ja mam dodatkowe pytanie – kiedy Konami zapowie nową grę w tym uniwersum?

Krótka seria

- Prace nad filmem „The Legend of Zelda" zostały zakończone. Premiera odbędzie się 7 maja 2027 r.
- Tomb Raider: Legacy of Atlantis zgodnie z oficjalnymi informacjami ma trafić na rynek w 2026 r., ale według przecieków twórcy opóźnią premierę i zaoferują grę w lutym 2027.
- Star Wars Eclipse zostało zapowiedziane pięć lat temu, ale twórcy Detroit: Become Human podobno wciąż znajdują się na początku prac nad grą.
- Steam Deck 2 miał zaliczyć „duże opóźnienie", bo Valve chce zapewnić prawdziwie next-genowy sprzęt. W rezultacie firma woli zaczekać.
- Sony usuwa wzmianki o pracach nad projektami dla PC. Firma ma wrócić do koncepcji Only on PlayStation i oferować swoje gry wyłącznie na konsolach.
- W 2029 r. może się odbyć premiera „Super Mario Bros. Film 3". Jack Black wspomniał, że w tym czasie fani usłyszą jego nową piosenkę związaną ze światem Mario.

eprasa.pl 707efdcecb





Praca? GTAVI

Rockstar może szykować dla GTAVI model, który wyjdzie daleko poza zwykłą premierę gry. Według najnowszych doniesień studio rozważa system oparty na treściach tworzonych przez graczy, co w praktyce mogłoby otworzyć drogę do budowania własnych projektów i nawet zarabiania na nich. W całej tej układance nie mówi się o reklamach, ale raczej o płatnej zawartości rozwijanej wokół ogromnego ekosystemu – Take-Two nie chce wrzucać do swojego świata prawdziwych marek i zarabiać na nich, ale woli zapewnić model oparty na graczach. Jednocześnie wszystko wskazuje na to, że podstawowa cena gry pozostanie standardowa i ma się zamknąć w przedziale 70–80 dol., zamiast straszyć kwotą 100 dol. Wróciły też plotki, że Rockstar może podzielić zawartość na etapy – najpierw wypuścić singla, a dopiero po miesiącu nowe GTA Online.

MACIEJ: Chciałbym zobaczyć dodatki fabularne do singla GTAVI, a nie kolejne sposoby na wyciąganie kasy od graczy. Dajcie mi już tę grę!

5

mld dol. wygenerowało GTA Online. W 2020 r. gracze wydali na małe płatności aż 743 mln dol.



Metro powraca

Metro 2039 wraca do postapokaliptycznej Moskwy i tuneli metra, sugerując odejście od otwartego świata na rzecz bardziej klaustrofobicznych lokacji znanych z wcześniejszych części. To fabularna kampania dla jednego gracza, stawiająca na mroczny klimat, eksplorację, survival i skradanie. Głównym bohaterem jest The Stranger, który zmaga się z halucynacjami i trafia do świata rządzonego przez reżim Novoreich. Twórcy rozwijają narrację środowiskową, a gra korzysta z ulepszonego 4A Engine i ray tracingu. Premiera planowana jest na nadchodzącą zimę.

KOMODO: Lubię uniwersum Metro, ale sześciominutowy zwiastun okazał się strasznie nudny. Zamiast dłuższego fragmentu rozgrywki jakieś zwidy jak u Kojimy. Fajnie chociaż, że seria wraca do klimatu zatłoczonego podziemia.

11

mln graczy zagrało w serię Frostpunk. Twórcy rozwijają uniwersum i szykują Frostpunk: 1886 oraz Frostpunka na Switcha.

Było naprawdę blisko...

Sieciowe The Last of Us było znacznie bliżej premiery, niż wielu sądziło. Vinit Agarwal ujawnił, że projekt Naughty Dog był ukończony w niemal 80% po siedmiu latach prac. Tytuł rozwijany od 2016 do 2023 r. urósł dzięki boomowi na gry-jako-usługi w czasie pandemii, gdy Sony mocno inwestowało w takie produkcje. Ostatecznie go skasowano, choć był już „bardzo, bardzo blisko" finiszu.

BUTCHER: Po tysiącu godzin z multi TLoU, po skasowaniu Factions 2 pękło mi serce. Nie znam powodów kasacji, ale z Excelem w korpo nie wygrasz. Sony wtopiło miliony, po czym wylało (nienarodzone) dziecko z kąpielą. Czyli typowo.

50

mln sprzedanych egzemplarzy osiągnęło Studio Hazelight – It Takes Two (30 mln), A Way Out (13 mln) i Split Fiction (7 mln).

8

mln sztuk Mortal Kombat 1 sprzedała ekipa Eda Boona. Gra według wydawcy nie odniosła sukcesu i zmniejszono wsparcie po premierze.

Premiery — MAJ

07 **KILL IT WITH FIRE 2** [SWITCH 2]
MIXTAPE [PS5, XSX, SWITCH 2, PC]
WILL: FOLLOW THE LIGHT [PS5, XSX, PC]
12 **CALL OF THE ELDER GODS** [PS5, XSX, PC]
DIRECTIVE 8020 [PS5, XSX, PC]
INDIANA JONES I WIELKI KRĄG [SWITCH 2]
14 **OUTBOUND** [PS5, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC]
ROADOUT [PS5, XSX, SWITCH, PC]
19 **DARKSIDERS: WARMASTERED EDITION** [PS5, XSX]
FORZA HORIZON 6 [XSX, PC]
21 **YOSHI AND THE MYSTERIOUS BOOK** [SWITCH 2]
COPA CITY [PS5, XSX, PC]
22 **BUBSY 4D** [PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH 2, SWITCH, PC]
LEGO BATMAN: LEGACY OF THE DARK KNIGHT [PS5, XSX, PC]
TALES OF ARISE: BEYOND THE DAWN EDITION [SWITCH 2]
27 **007 FIRST LIGHT** [PS5, XSX, PC]
28 **BLUEY'S QUEST FOR THE GOLD PEN** [PS5, PS4, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC]
STORY OF SEASONS: GRAND BAZAAR [PS5, XSX]
WANDERING SWORD [PS5]
29 **LITTLE NIGHTMARES II ENHANCED EDITION** [SWITCH 2]

Cytat numeru



Benson Russell

były starszy projektant w Naughty Dog na temat crunchu. Twórcy muszą się godzić na nadgodziny, by tworzyć najlepsze gry w branży.

„To było po prostu przyznanie się: «Cóż, zdaliśmy sobie sprawę, że to [crunch – red.] jest niezbędne, aby tworzyć gry na naszym poziomie. Jeśli nie chcesz tego robić, zrozumiemy, napiszemy ci świetny list polecający». Firma działa tak, jak chce, albo chcesz być jej częścią, albo nie, technicznie rzecz biorąc, nie łamią żadnych przepisów".



BUTCHER: Nikt nie musi się na nic godzić, nie ma przymusu pracy w Naughty Dog. Nie chcę ich bronić, ale sam fakt, że przyznają się do crunchu, też trzeba docenić. Każdy, kto chce tam pracować, wie, na co się pisze. Przy takiej skali studia, projektów i budżetów crunch jest nieunikniony. Każdy musi sam sobie przekalkulować, na co jest gotowy.



PIECHOTA: No litości. Problemem naszej branży wciąż jest fakt, że „legendy" developmentu lat 90. zazwyczaj oparte są na crunchu tak nieludzkim, że w świecie smartfonów i powiadomień prowadziłby już dość często do psychiatry. Proszę napisać ten list, poszukam pracy gdzieś, gdzie zrobię najlepszą grę w branży i znajdę czas dla własnej rodziny.



MACIEJ: Niestety nadgodziny w dużych korporacjach i międzynarodowych biznesach są na porządku dziennym od wielu lat. To niejako wpisane jest w środowisko pracy i chociaż są studia, które z tym walczą, to jest to niestety rzadkość. Goniące terminy, pogoń za jakością, wymagający przełożeni, którzy mają swoich przełożonych. Tego nie da się przeskoczyć.

eprasa.pl 707efdcecb





MAZZI: Capcom może mówić o naprawdę mocnym otwarciu. Pragmata przekroczyła milion sprzedanych egzemplarzy w zaledwie dwa dni od premiery. To rzadki przypadek, gdy zupełnie nowe IP nie tylko przebija się przez informacyjny szum, ale też od razu buduje globalne zainteresowanie.



Japoński debiut Resident Evil Requiem zamiast fanfar wywołał u wielu graczy grymas zażenowania. Lokalna wersja przypomina momentami niedokończony build zdjęty prosto ze stołu montażowego. Mimo że zaczyna się od pogrzebacza wbitego w oko, szybko na scenę wkracza cenzura, a zamiast soczystego gore gracze w Kraju Kwitnącej Wiśni oglądają płaskie, czarne tekstury. Wyglądają one bardziej jak błąd graficzny niż świadoma ingerencja twórców. Kiedy boss miażdży czaszkę bohatera, kamera wykonuje paniczny unik, byle tylko nie pokazać ani kropli czerwieni. Horror zamienia się często w teatrzyk cieni, co boleśnie wybija z rytmu przy każdym mocniejszym starciu. Za ten absurd odpowiadają archaiczne standardy japońskiej agencji CERO, która w kwestii brutalności pozostaje wciąż daleko w tyle za zachodnimi PEGI czy ESRB. W efekcie w Japonii dostajemy genialny horror z założonym przez cenzora amatorskim kagańcem – swoistą pamiątkę po czasach, gdy o tym, co dorosły gracz może zobaczyć na ekranie, decydował urzędnik. Paradoks polega na tym, że cenzura rzadko przed czymkolwiek chroni. Najczęściej jedynie psuje proporcje, odbiera scenom ich naturalny ciężar i przypomina, że nawet dziś lęk przed obrazem bywa silniejszy niż zaufanie do dojrzałości odbiorcy.

Pragmata jako tajny projekt demograficzny japońskiego rządu? Według najnowszych, cudownie absurdalnych teorii krążących po tamtejszych forach mamy do czynienia z najdroższą i najbardziej wyrafinowaną operacją psychologiczną w historii gamingu. Cel jest prosty: uderzyć w instynkt opiekuńczy graczy i uratować w ten sposób pikującą demografię Kraju Kwitnącej Wiśni. Skoro tradycyjne programy socjalne zawodzą, politycy rzekomo postanowili wyciągnąć ostatecznego asa z rękawa: Capcom. Kluczem do całej operacji – i swoistą bronią masowego rozczulenia – jest Diana. Deweloperzy stworzyli postać tak nieludzko uroczą, że nawet najbardziej hardkorowi gracze nagle zaczęli przebąkiwać o gotowości do założenia rodziny. Mechanika ochrony małej dziewczynki w kosmicznej próżni działa jak potężny emocjonalny wytrych, który przeprogramowuje mózgi skuteczniej niż jakakolwiek nudna kampania ministerstwa zdrowia. Internauci już teraz ironizują, że gra powinna być sprzedawana w pakiecie z bonem na wózek i zapasem pieluch, bo poziom generowanej empatii po prostu rozsadza skalę. Jeśli społeczność, zamiast toczyć akademickie spory o system walki, zbiorowo rozpływa się nad tym, jak słodko Diana mruży oczy – wiedz, że pułapka zadziałała perfekcyjnie. Pozostaje tylko jedno, zasadnicze pytanie: czy po odłożeniu pada gracze faktycznie ruszą do sypialni, by realizować narodowy plan prokreacyjny? Czy może skończy się jak zawsze – na zamówieniu w preorderze kolejnej kolekcjonerskiej figurki Diany do postawienia na ołtarzyku w kawalerce?

Zderzenie śmiertelnie poważnego, japońskiego baseballu z kolorowym światem Super Mario brzmi jak żart, ale Nippon Professional Baseball właśnie zamieniło go w oficjalny plan na sezon 2026. We wszystkich 12 klubach ligi tradycyjne bazy ustąpią miejsca oficjalnym, licencjonowanym odpowiednikom – z wierzchu wystylizowanym na kultowy, żółty blok ze znakiem zapytania. Zawodnik sunący agresywnym wślizgiem na drugą bazę zaczyna działać na wyobraźnię trochę inaczej, z tyłu głowy z automatu odpala się dźwięk zbieranej monety, a przez ułamek sekundy można się zastanowić, czy spod rękawicy nie wyskoczy power-up albo zirytowany żółw. Dla kibiców też coś się znajdzie: loterie, gadżety i możliwość wbiegnięcia na boisko po meczu, żeby samemu zaliczyć bazę. Niby prosty zabieg, ale dokładnie taki, w którym Nintendo jest niedoścignione.



Fukushima od lat kojarzy się światu z katastrofą elektrowni atomowej. Choć od tamtych wydarzeń minęło już sporo czasu, prefektura wciąż walczy o swoje turystyczne być albo nie być. Zamiast kolejnych nudnych spotów promocyjnych do akcji wkracza Square Enix. Projekt Fukushima Fantasy to ryzykowny, ale zarazem diabelnie sprytny plan: przykryć traumatyczne skojarzenia estetyką jRPG i sprawić, by podróż do regionu zaczęła się kojarzyć z epickim questem, a nie z wizytą w strefie zero. W tej wizji prefektura staje się mapą z Final Fantasy, a Chocobo osiedlają się w najpiękniejszych punktach regionu – od jaskini Abukuma po kwitnące ogrody Hanamiyama. Półtorametrowe posągi żółtych ptaków ustawione na stacjach kolejowych mają się stać nowymi symbolami Fukushimy. Wysłanie graczy na misję zbierania pieczątek w roli badaczy Chocobo to ambitna próba odczarowania tego terenu i pokazania, że Fukushima znów jest bezpieczna, piękna i warta odwiedzenia. To również znak czasów: regionów i miast nie promuje się już wyłącznie kolorowym folderem czy hasłem reklamowym, lecz opowieścią. A jeśli ta jest wystarczająco silna, potrafi zmienić nie tylko wizerunek miejsca, ale też sposób, w jaki ludzie uczą się o nim myśleć.

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER WEDŁUG FAMITSU.COM

01. Pokémon Pokopia	The Pokémon Company / Switch 2
02. Mario Kart World	Nintendo / Switch 2
03. Starfield	Bethesda Softworks / PS5
04. Minecraft	Microsoft / Switch
05. Animal Crossing: New Horizons	Nintendo / Switch
06. Animal Crossing: New Horizons – Nintendo Switch 2 Edition	Nintendo / Switch 2
07. Pokémon FireRed Version/LeafGreen Version	The Pokémon Company / Switch
08. Super Smash Bros. Ultimate	Nintendo / Switch
09. Mario Tennis Fever	Nintendo / Switch 2
10. Crimson Desert	Pearl Abyss / PS5



W Japonii Pokopia jest hitem, a od premiery okupuje pierwsze miejsce sprzedaży już kolejny tydzień z rzędu. Sprzedano prawie 900 tys. fizycznych kopii, a marka jest dosłownie wszędzie: pociągi z motywem Ditto, bilbordy w Shibuyi i gigantyczna kampania w przestrzeni publicznej.

eprasa.pl 707efdcecb



MICHAŁ „KROOLIK" KRÓL: W tym miesiącu opowiem o drugim życiu House Flippera, które ustanowiło rekordy i mocno wpłynęło na kontynuację oraz zbliżającego się remastera, o Kangurku Kao, który powrócił z zaświatów za sprawą grupy polskich fanów, oraz o rodzimym producencie shovelware, który chyba chce zostać pozwany.

Jak rozdawanie „starej" gry może wpłynąć na promocję nowych, pokazał przykład House Flippera. Fakt, że jest on dziewiątym najlepiej sprzedającym się polskim tytułem w historii – blisko 9 mln kopii – tylko w tym pomógł. Taka liczba graczy oznacza zaangażowaną społeczność, która lubi grę (93% na Steamie) i kupuje całą masę dobrze ocenianych DLC. Pozycja miała premierę w maju 2018 r., więc uznajmy, że w branży gier jest ona „stara". No i po blisko ośmiu latach od premiery wydawca Frozen District postanowił ją rozdać za darmo. Ma to sens, bo dostępna jest już kontynuacja, a w zanadrzu czeka „wersja ostateczna" jedynki: House Flipper Remastered Collection. Efekt był porażający. Około 11 mln (!) graczy przypisało tytuł do swojego konta, a rekord równocześnie grających wyśrubowany został do ponad 90 tys. osób. Jaki z tego zysk? Ci, którym spodobała się darmowa jedynka, kupują płatne DLC, zwiększyła się sprzedaż House Flippera 2 w pełnej cenie, rośnie też wishlista House Flipper Remastered Collection. To sytuacja win-win. Oznacza to, że House Flippera w swoich bibliotekach ma około 20 mln graczy. Kosmiczny wynik.

Skoro już jesteśmy przy starych grach, to może część z Was pamięta **Kangaroo: Mystery of the Volcano**, znane u nas jako Kao: Tajemnica Wulkanu. Jest to trzecia część platformówki z sympatycznym kangurkiem Kao, którą w 2005 r. stworzyło studio Tate Multimedia. W kwietniu 2023 r. wyszła na Steamie gra Kao the Kangaroo: Mystery of the Volcano (2005 re-release), która jest ponownym wydaniem 21-letniego już oryginału (wcześniej nie był dostępny na Steamie). I tu dochodzimy do najważniejszego. 10 kwietnia gra dostała nowy darmowy dodatek (będący modem) Kao: Resurgence of the Volcano, stworzony przez grupę polskich fanów z grupy Chaos Flask. Jak napisali twórcy, „Celem tego moda jest dokończenie oryginalnej gry i przybliżenie jej do wykorzystania jej niewykorzystanego potencjału". Dostaliśmy nową wyspę, gdzie będziemy poszukiwać Artefaktu Mgły, nowe umiejętności, narzędzie, minigrę surfingową oraz widocznie ulepszoną grafikę. Mod jest dostępny na chaos-flask.itch.io, ma pełny polski dubbing i napisy, działa z wersjami Steam, GOG i Światem Kangurka Kao. No i jest za darmo.



Teraz czas na coś, co mi się nie podoba i pokazuje gorszą stronę polskiego gamedevu. Mamy w Polsce studio Violarte, które „wybiło się" za sprawą zapowiadania parodii gier znanych marek. Wszyscy wiemy, że nie chodzi o parodię, ale o podpinanie się pod znane IP. Odpowiedni tytuł, grafika i może ktoś się pomyli i kupi. To, mówiąc wprost, żerowanie na graczach. Twórcy będą się bronić, że to dużo tańsza inspiracja, nie każdego stać na oryginał itd., ale trzeba być naprawdę naiwnym, żeby w to uwierzyć. Ich produkcje „czerpią garściami" ze znanych i głośnych gier: Grand Taking Ages 6 (to GTAVI), Little Kitty – Adventure in Time (Little Kitty/Stray), Dark Farts: Bollywood Smell Edition (seria Dark Souls), Schedule I: Dope Empire (Schedule I) itd. Zapowiedzieli masę gier, wypuszczają tylko shovelware – wystarczy zobaczyć, jak często wydają: sześć tytułów w 2025 r., z czego trzy w ciągu miesiąca. No i jakie oceny dostają, bo na PlayStation (gdzie jest skala 1–5) najlepsza produkcja z ich portfolio ma 2,54, a najgorsza 1,17. To chyba mówi wszystko. Swego czasu było głośno o ich Grand Taking Ages 6 (GTAVI), gdzie grafika i dubbing stworzone zostały przez sztuczną inteligencję, jak zapewne w reszcie „gier". Sony powiedziało „tak się bawić nie będziemy" i wywaliło „grę" ze sklepu. Jednak nadal jej karta wisi na Steamie, a premiera miała mieć miejsce w tym roku. Co więcej, mam ślad, że w lipcu 2025 r. na PlayStation wyszła ich produkcja Schedule I: Dope Empire, ale już jej nie ma. Zapewne została zdjęta, bo albo Sony znów powiedziało „tak się bawić nie będziemy", albo twórca oryginału odkrył tego podszywającego się pod nich gniota. Teraz w PlayStation Store jest tylko karta zapowiedzianego przez nich Dope Empire. Twórca Schedule I ma pecha do Polski, bo przypomnę, że jakiś rok temu pisałem o pozwie, który dostał od Movie Games, wydawcy Drug Dealer Simulator, że niby skopiował pewne rozwiązania... Zresztą ta sprawa mocno odbiła się im czkawką, tak jak grom z serii Byterunners (był review bombing) i twórcom DDS, którzy z pozwem nie mają nic wspólnego... Wracając do twórców biedakopii znanych gier, czyli studia Violarte, trudno znaleźć o nich info, bo oficjalna strona została wyłączona i nikt się nie przyznaje do pracy u nich. W sumie co się dziwić, też bym się wstydził. Zalali sklep PlayStation swoim shovelware'em, a planują także Steama. Na koniec inna ciekawostka: na Xboksie ich gry wydaje GamePoc LTD. Firma, której strona internetowa nie działa, a prowadzi ją jedna osoba z Indonezji. Seems legit.

Na koniec kilka krótkich, ale ważnych informacji. Utrzymana w stylu czarno-białych kreskówek z początku XX w. strzelanka Mouse: P.I. For Hire tylko na Steamie miała wishlistę w wysokości 1,5 mln graczy. Premiera odbyła się 16 kwietnia, a gra otrzymała także kilka wersji pudełkowych (szczegóły na moim blogu Graczpospolita.pl). 11 bit studios osiem lat po premierze na PC zapowiedziało port Frostpunka na Switcha. Poinformowało także, że serią bawiło się do tej pory w sumie 11 mln graczy, co nie oznacza oczywiście liczby sprzedanych kopii. Rodzime studio People Can Fly poinformowało, że we współpracy z wydawcą Krafton stworzyło tryb Xeno Point (nazwa kodowa Project Echo) do PUBG: Battlegrounds. Ostatnią wydaną przez nich własną grą jest Lost Rift, które we wczesnym dostępie zadebiutowało 25 września 2025 r. Jeśli chodzi o gry w abonamentach, to do Game Passa trafiło fajne RPG z turowym systemem walki – The Thaumaturge, a do PlayStation Plus – Lords of the Fallen (ten z 2023 r.).

PREMIERY

KWIETNIA: Age of History 2: Definitive Edition (PC), Cleaning Up! (PS4, SWITCH, PC), Crime Simulator (PS5), Farm Manager World (XSX), Find My Frogs (PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH), Minos (PC), Mouse: P.I. For Hire (PS5, XSX, SWITCH 2, PC), Scriptorium: Master of Manuscripts (PC), The End of the Sun (PS5)

MAJA: Cheap Car Repair (PC), Copa City (PC)

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

eprasa.pl 707efdcecb

Kondycja konsoli w tym miesiącu

PLAYSTATION

Sprzedaż konsoli PS5 w mln sztuk: 91,33 (dane vgchartz.com)



SONY SIĘ ZBROI

Sony wykonuje kolejny ruch pod przyszłą generację. Firma potwierdziła przejęcie Cinemersive Labs, czyli brytyjskiego zespołu specjalizującego się w computer vision i machine learningu. To nie jest zakup studia od gier, tylko technologicznego zaplecza, które trafi do Visual Computing Group i ma pomóc w rozwoju renderingu, jakości obrazu oraz rozwiązań opartych na AI. W praktyce Sony inwestuje w fundamenty przyszłych technologii PlayStation, co jasno wpisuje się w przygotowania do kolejnych lat i potencjalnie – PS6. Na tym jednak nie koniec. W przeciekach pojawia się także projekt PlayStation Play Go, który ma działać podobnie do Smart Delivery. System pozwoli dzielić gry na pakiety dopasowane do konkretnego sprzętu, dzięki czemu konsola pobierze tylko potrzebne dane. To oznacza mniejsze pliki, szybsze pobieranie i lepszą optymalizację – szczególnie ważną w kontekście możliwego PS6 Handheld.

Alkahest



PS5, XSX, PC | BRAK DATY PREMIERY | PUSH ON

To już wyraźny trend w branży gier. Po sukcesie Red Dead Redemption 2 i Kingdom Come 2 powstaje obecnie cała grupa podobnie immersyjnych, realistycznie nacechowanych tytułów. I to nie tylko o tematyce westernowej czy średniowiecznej. Autorzy Alkahestu nawet w oficjalnym komunikacie prasowym przyznają się do inspiracji przygodami Henryka ze Skalicy – pomimo że akcja ich roleplaya osadzona jest w klimatach fantasy.

Alkahest to dark fantasy bez taniego humoru, rzucania czarów, bez wojowniczek w zbrojach bikini i tandety, którą najczęściej zupełnie niepotrzebnie wpycha się do tego gatunku. Cypryjskie studio stawia na realistyczne starcia bronią białą, wzbogacane o sporadyczne szycie z łuku – oczywiście w immersyjnym ujęciu kamery FPP, tak jak w Kingdom Come. Z tą jednak różnicą, że najczęściej nie walczymy tu z ludźmi, tylko przede wszystkim z obleśnymi goblinami, którym śmierdzi ze szczerbatych pyszczków (to prawie czuć podczas klinczów).

Pewnie część z Was się teraz skrzywi, bo gobliny to chyba najbardziej oklepani przeciwnicy w historii gier. Niby tak, ale wbrew pozorom Alkahest nie jest kolejnym „odcinaczem kuponów". Po pierwsze, zamiast sztampowych magicznych zaklęć twórcy oferują arsenał alchemiczny. Mikstury będziemy przygotowywać na bieżąco (kamera pokazuje potrząsanie fiolkami), nacierać wytwarzanymi specyfikami klingę miecza, wypijać czy rzucać we wrogów, nakładając na nich ujemne statusy. To samo w sobie jest ciekawe i przywołuje wspomnienia genialnego Wiedźmina 3, a deweloperzy idą jeszcze dalej w swoim bitewnym eksperymencie. Fundamentalne znaczenie mają w Alkaheście interakcje ze środowiskiem i scenografią. Kopiąc w zmurszałe rusztowanie, spowodujemy zawalenie się ciężkich belek, które zmiażdżą brzydali w okolicy. Pchnięty barkiem goblin może nabić się na broń odłożoną na drewnianym stojaku. Zrzucani z wysokości wrogowie łamią swoje gnaty przy uderzeniu w ziemię. Tarcza, którą się zasłaniamy, jest przebijana przez miotane oszczepy i strzały, tak że po pewnym czasie staje się dziurawa i bezużyteczna. Alkahest jest jedną z niewielu gier akcji, w których walki oparte są nie na sztywnych, oskryptowanych animacjach, lecz na rzeczywistej symulacji fizyki – z prawdziwymi kolizjami dźwięczących metalicznie kling i roztrzaskiwanym drewnem puklerzy. I jest to cholernie imponujące.

Wygląda to w akcji prawie tak dobrze jak produkcja AAA. Niewielki, cypryjski zespół dobrze rozłożył swoje siły i to procentuje – zamiast zanudzać nas kolejnym kolosalnym, ale pustym światem, autorzy Alkahestu stawiają na skondensowane, niewielkie obszary. Nie zabraknie przy tym zajmującej fabuły – bez dłużyzn i zamulania. „Sami jesteśmy graczami i wiemy, że jakość jest lepsza niż ilość. W naszym projekcie nie ma aktywności obliczonych na sztuczne wydłużenie czasu rozgrywki" – deklaruje studio Push On. A ja mogę takiej postawie tylko przyklasnąć! ⊗ Zax

Dlaczego /nie/czekamy

- bo realistyczne walki oparte na fizyce to rzadkość
- bo gra oferuje zaawansowane interakcje z otoczeniem
- bo inspiracjami są doskonałe Kingdom Come i Dark Messiah
- bo fabuła dark fantasy jest wciąż wielką niewiadomą

eprasa.pl 707efdcecb

Assassin's Creed: Black Flag Resynced

PS5, XSX, PC | 9 LIPCA 2026 | UBISOFT



Yo ho ho i butelka rumu... wracamy na Karaiby! Po 13 latach wraca moja ulubiona odsłona serii o Asasynach w totalnie odświeżonej wersji. Miałem okazję zobaczyć grę na zamkniętym pokazie i serio, wygląda, że twórcy faktycznie odrobili pracę domową. Assassin's Creed: Black Flag Resynced to nie jest zwykły lifting – to pełnoprawny powrót do pirackiego życia, bez przesadnego kierowania rozgrywki w kierunku gier RPG, z czego słyną współczesne odsłony.

Już na pierwszy rzut oka widać, że autorzy nie żartowali, mówiąc o „wiernym remake'u". Gra została zbudowana od podstaw na najnowszej wersji silnika Anvil i... wow. Gęste dżungle, tętniące życiem miasta, zachody słońca na pełnym morzu – wszystko wygląda niby tak, jak zapamiętałem, ale gdy odpalono dla porównania starego Black Flaga, to poziom detali zachwycał. Słoneczna Hawana i pirackie Nassau dostały konkretną aktualizację dzięki nowym teksturom i ulepszonemu oświetleniu. Do tego dynamiczna pogoda, wszak mamy nowy system odpowiedzialny za warunki atmosferyczne, więc sztormy, wiatr miotający żaglami i fale, które już w oryginale budowały rewelacyjny, karaibski klimat, ponownie działają na wyobraźnię.

Bez króla, bez prawa

A skoro o klimacie mowa – wraca też Matt Ryan, czyli głos Edwarda Kenwaya. Gość wcielał się w niego ponad dekadę temu, więc bez niego nie miałoby to chyba sensu. Fabularnie nadal śledzimy losy Edwarda – gościa, który narobił sobie problemów zarówno u asasynów, jak i templariuszy. Wplątany w ich konflikt, po drodze spotyka legendy pirackiego świata jak Czarnobrody, Anne Bonny czy Charles Vane i próbuje stworzyć własną republikę opartą na pirackich zasadach. Przy takich wydaniach zawsze wyczekuje nowej zawartości fabularnej i tutaj twórcy również dorzucili trochę węgla do pieca. Będą nie tylko zupełnie nowe dialogi czy misje, ale też rozbudowane wątki między innymi z żoną Edwarda – Caroline. Nowe sceny fabularne otrzymają ponadto inne znane postacie jak Czarnobrody czy Stede Bonnet.

Największą niespodzianką w kontekście scenariusza jest trójka nowych oficerów

Jednak chyba największą niespodzianką w kontekście scenariusza jest trójka nowych oficerów, których można zwerbować na statek, czyli Lucy Baldwin, Padre i czarnoskóry Umrzyk Smith. Każdy oficer będzie miał również własny wątek fabularny z questami, które przedstawią historię nowych towarzyszy. A jeśli rekrutacja się powiedzie, będziemy mogli wykorzystać ich unikalne umiejętności w trakcie rozgrywki. Twórcy za przykład podali Umrzyka, który odblokowuje możliwość oddawania podwójnych salw z uzbrojenia burtowego. Zresztą podwodna eksploracja też wchodzi na wyższy poziom – jest większa, piękniejsza... i bardziej niebezpieczna.

A jeśli chcecie zadać pytanie o statek, to tak, nasza ukochana Kawka wraca w wielkim stylu. Bitwy morskie z nowymi efektami eksplozji i pożarów robią robotę, a abordaże i ataki na forty, gdzie wywieszamy czarną flagę, dalej dają masę frajdy. Pojedynki na morzu stały się dynamiczniejsze, a nowe bronie pozwalają na jeszcze bardziej epickie bitwy. No i hej, na pokładzie możesz mieć kota albo małpkę, dla fanów głaskania zwierzątek prawdziwy game changer. Są też nowe szanty, więc rejsy przez okoliczne wody i wyspy znowu będą miały ten pożądany vibe pachnący rozlewanym rumem. Za muzykę będzie zresztą odpowiadać Woodkid, francuski reżyser teledysków, autor tekstów i wokalista, który po latach przerwy wraca do współpracy z Ubisoftem. A dodajmy, że gość, który współpracował z Laną Del Rey, Rihanną czy Katy Perry, ma polskie korzenie.

Tam, gdzie słońce tonie w rumie

Czytając tekst, zapewne zauważyliście już, że po prezentacji jestem bardzo entuzjastycznie nastawiony do projektu, ale po wymęczeniu Assassin's Creed Shadows uważam, że właśnie Black Flag jest idealnym sposobem na chwilę oddechu dla obecnej formuły serii. To powrót na stare śmieci, ale w formie, która naprawdę może się podobać. Mimo iż twórcy kilka razy podkreślali, że nie zamierzają robić z gry kolejnego RPG-a, sporo usprawnień sprawdzonych w nowszych odsłonach trafi do gry. Choćby system walki, który został totalnie przebudowany – jest szybciej, dynamiczniej i efektowniej. Dwa miecze, pistolety, ukryte ostrza – wszystko łączy się w płynne combosy. Parowanie działa jak marzenie, kontry są czytelniejsze, więc możemy po kolei powalić nawet kilku przeciwników, dobrze wyczuwając timing. Do tego otoczenie ma większe znaczenie – ściany, obiekty do zniszczenia, a nawet linka, którą można ściągać wrogów z dachów. Widać, że twórcy bardziej nastawili się na akcję.

Parkour też dostał upgrade – szczególnie skoki i płynność przejść między kolejnymi akcjami. Fanów ucieszy też zapewne fakt, że mocno przebudowano skradanie. W końcu można się czaić praktycznie w każdej misji, a nie tylko w wybranych momentach, co pozwala podejść do niektórych questów w zupełnie nowy sposób. Same misje też będą mniej frustrujące – wykrycie podczas śledzenia i podsłuchiwania rozmów nie skończy się fiaskiem i koniecznością podjęcia kolejnej próby, bo gra toczy się dalej i zazwyczaj prowadzi to do konfrontacji. I tak – to nadal czysta przygoda dla jednego gracza. Bez kombinowania z multiplayerem.

Jedyne, co trochę mnie martwi, to fakt, że twórcy dość enigmatycznie wypowiadali się o wątku współczesnym gry. Ten również ewoluował, ale miałem wrażenie, że historia Desmonda i Abstergo ustąpi miejsca wewnętrznej walce Edwarda. Jeśli jednak marzyłeś, żeby znów poczuć wiatr w żaglach i zostać legendą Karaibów – to datę 9 lipca, gdy gra zadebiutuje na rynku, warto zapisać sobie w kalendarzu. ⊗ **Roger**

Kondycja konsoli w tym miesiącu

XBOX

Sprzedaż konsoli XSX w mln sztuk: 34,45 (dane vgchartz.com)



WIELKIE ZMIANY U ZIELONYCH?

Jeszcze kilka tygodni temu były to wyłącznie plotki, ale nowa szefowa Xboksa faktycznie zdecydował się na ważny ruch. Microsoft oficjalnie potwierdził duże roszady w Xbox Game Pass. Po zmianach Xbox Game Pass Ultimate kosztuje 84,99 zł miesięcznie zamiast 114,99 zł, a PC Game Pass został obniżony do 53,99 zł. Firma potwierdziła, że w tym wypadku kierunek jest prosty: usługa ma być bardziej przystępna. Największa zmiana dotyczy jednak Call of Duty. Począwszy od tego roku, nowe odsłony serii nie będą już trafiać do Game Pass Ultimate i PC Game Pass na premierę. Microsoft zdecydował, że kolejne Call of Duty będą zasilać usługę dopiero w następnym sezonie świątecznym, czyli około rok po debiucie. To oznacza koniec jednego z najmocniejszych argumentów za abonamentem. Firma podkreśla jednak, że wcześniej dodane Call of Duty pozostaną w bibliotece.



Moosa: Dirty Fate



PS5, XSX, PC | 2027 | IGGYMOB

Dzieje ludzkości to historia zmagań z głodem, a kiszki grające marsza zapełniliśmy dopiero dzięki wynalazkom rewolucji przemysłowej. Często jednak o tym zapominamy, niepotrzebnie demonizując np. silnik spalinowy. I tutaj brawa dla koreańskiego zespołu Iggymob, że sięga właśnie po trudną, historyczną tematykę w Moosa: Dirty Fate.

W XVII w. klimat Ziemi ochłodził się o zaledwie 0,6°C, ale skutki nawet tak delikatnego obniżenia temperatury były tragiczne dla wciąż prymitywnego rolnictwa. W Korei plony były tak słabe, że ludzie padali jak muchy. W kronikach zanotowano nawet liczne przypadki kanibalizmu. Głodujący ludzie, oprócz podgryzania pośladków „somsiadów", kradli, szabrowali i napadali na swoich ziomków. I właśnie w takich, prawie że postapokaliptycznych warunkach wchodzimy do akcji w Moosie, wcielając się w dzielnego szermierza, który powalczy nie tylko z wiejskimi grasantami, ale też ze skorumpowanymi przedstawicielami elit z panującej dynastii Yi.

Nie bez przyczyny rozpisuję się tutaj o tle historycznym. Imponujący jest w Moosie realizm lokacji, broni i strojów, kojarzący się z autentycznym sznytem Red Dead Redemption 2 czy Assassin's Creed Shadows. Koreańskie studio włącza jednak do takiej wizji XVII-wiecznego świata również elementy fantasy. W grze postrzelamy więc z łuku do różnych przerośniętych bestii (w tym do smoków) znanych z koreańskiego folkloru. Skrzyżujemy też miecze nie tylko ze zbirami, ale też z demonicznymi istotami, które nawiedzają niezliczone ciała zmarłych z głodu ludzi. To zatem dosyć niecodzienny miks: historyczne „postapo", inspirowane prawdziwymi wydarzeniami i polane sosem dark fantasy, gdzie nie brakuje bestii z dawnych legend, co z kolei przywołuje skojarzenia z Wiedźminem.

Studio Iggymob stawia na przepych graficzny, kojarzący się z nowym Assassin's Creed. Podobne do dzieła Ubisoftu są nawet scenerie, w których nie brakuje zdewastowanych przez głód i zarazę miast. To poziom wizualny najdroższych produkcji AAA, ale czy koreańskie studio zapewni równie dobry poziom rozgrywki? Tutaj doradzam już sceptycyzm, bo ekipa Iggymob ma na swoim koncie tylko „wydmuszkę" pt. Gungrave G.O.R.E. Tytuł może i całkiem ładny, ale miałki gameplayowo. Na marginesie: ta kiepska strzelanka doczeka się w tym roku odświeżonej wersji, która zaoferuje nie tylko lepszą grafikę, ale też wzbogaconą rozgrywkę.

W Moosie powalczymy ze sporymi grupami szeregowych wrogów, ale nie zabraknie też solowych pojedynków z potężnymi bossami. Bardzo szybkie i „namierzające cel" cięcia mieczem w ujęciu kamery TPP wyglądają tutaj arcade'owo, ale z dalszymi wnioskami na temat tego, czy ten szpil jest prostym hack and slashem, czy może bardziej wyrafinowaną grą akcji, trzeba poczekać do pierwszego grywalnego dema. Taka próbka kodu wpadnie w nasze szpony pewnie dopiero w 2027 r. ⊗ Zax

Dlaczego /nie/czekamy

- bo temat XVII-wiecznej Korei jest ciekawy
- bo wygląda to jak superprodukcja AAA
- bo subskrybenci Game Passa dostaną grę na premierę
- bo Iggymob stworzyło dotychczas tylko słabe Gungrave G.O.R.E.

eprasa.pl 707efdcecb



FORZA HORIZON 6

PS5, XSX, PC | 15 MAJA 2026 | PLAYGROUND GAMES

TEKST: **HIV**

Torben Ellert, główny designer Forza Horizon 6, puścił parę w jednym z wywiadów, że fani serii domagali się osadzenia akcji gry w Japonii. Nie ma w tym nic odkrywczego, bo już w przypadku poprzedniej odsłony społeczność głośno o tym ryczała. Bujanie się – choćby turystycznie – w tym zakątku świata gwarantuje wspaniałe doznania estetyczne. Ponadto japońska motoryzacja jest równie egzotyczna, co fascynująca, a za porządnego Lancera ściągnąłbym majtki.

No to ściągam, przez głowę, ponieważ wersja demonstracyjna nowej „forcy" wjechała na moją konsolę, rycząc niemiłosiernie i buchając ogniem z wydechów. Deweloper (Playground) potrafi w otwarcia z rozmachem i nie inaczej jest tym razem. Przemierzając japońskie wiochy z prędkością nadświetlną, w towarzystwie wszędobylskich wozów, samolotów, a nawet Shinkansena, rozglądałem się po okolicy z rozdziawioną gębą. Aleja usłana płatkami przekwitających wiśni, drewniane domki, betonowe miasto, górskie stoki ze spływającymi jęzorami śniegu, wreszcie lasy i potoki... Jest pięknie. Meksyk był cudny, Wielka Brytania również, czas na zwiedzanie Japonii w skondensowanej formie.

Eksploracja, dziecino!

Swoją drogą mapa jest ogromna, największa w historii serii. Może i nieco nadmuchana górskimi serpentynami, ale mimo wszystko robi piorunujące wrażenie. Widoczność (draw distance) jest powalająca, dlatego wycieczki poza miasto w celu upolowania kozackiego punktu widokowego mogą się okazać chlebem powszednim. Motywację ku temu stanowić ma masa wziątek, tj. tablic XP oraz innych tokenów specyficznych dla poszczególnych dzielnic. No właśnie, od dzielnic przejdę płynnie do centrum miasta. Tokio zaprezentowane w grze to w sumie niesmaczny żart. Zamiast przeszklonych drapaczy chmur, tłumów ludzi i neonów bijących po gałach spodziewaj się niskopiennych budynków i umiarkowanych fajerwerków. Owszem, jest infrastruktura, wąskie uliczki, parki i pokaźny most Rainbow Bridge, ale dupy to nie urywa. Nawet jeśli precyzyjnie odwzorowano fragmenty wybranych części miasta – nie ma szału. Jako wirtualna miejscówka wygląda to bardzo spoko, ale nazwanie tej mieściny mianem Tokio uważam za srogie przegięcie, cholerną protezę.

Lubię zapier***ać!

Od czasów Drivera oraz Gran Turismo (PSX) zostało mi skrzywienie polegające na oglądaniu efekciarskich powtórek, które w FH6 elegancko ewoluowały, mianowicie za pomocą opcji Auto Drive możesz wysłać swój wóz w dowolne miejsce na mapie. Na przykład do punktu widokowego albo do kolejnego wyścigu. Możesz wówczas korzystać ze standardowych kamer lub skorzystać z trybu Cinematic, czyli dynamicznych ujęć. Najazdy, wóz powoli wyprzedzający kamerę czy kamera wirująca wokół auta – to jest wspaniała opcja dla motozwyroli. Nawigacja dochrapała się ponadto interesującej opcji, mianowicie podpowiada, co zrobić, aby popchnąć fabułę. Drobnostka, ale zdarzało mi się w poprzednich odsłonach wrócić do zabawy po dłuższej rozłące i patrzyłem na mapę z niesmakiem, klikając w dziesiątki znaczników. Z kolei w poszukiwaniu skarbów pomoże Dron Mode – nazwa wyjaśnia wszystko. Brzęczącego przyjaciela można wypuścić na sporą odległość, natomiast ma on bardzo ograniczone możliwości wertykalne.

Suwak na 85%

2025 GR GT Prototype, leciwa Toyota Celica ST205, niezrównany GMC Jimmy z lat 70. (najlepsza terenówka we wszechświecie), Silvia i tym podobne wynalazki to standardowy widok na drogach w Japonii. Oczywiście nie było mi dane choćby polizać większej liczby tych wynalazków, w wersji premierowej ma się pojawić kilkaset fur. Co jednak odnotowałem, to fakt, iż z czystej arcade'ówki dokonuje się zmiana w kierunku przyzwoitej ścigałki, przy czym suwak powędrował na 85% intensywności. Zmierzch, zaczyna padać – daję po garach i czuję, że dupa tańczy. Tak, gra jedzie delikatnie w kierunku sima kosztem zmiękczenia wariackiego arcade'u, nie wszystko jest wybaczane, łatwiej zaliczyć dzwona. Wyścigi Togue (drifterskie pojedynki „1 na 1") na górskich drogach wymagają odrobiny skupienia, w zasadzie każdy manewr. Nawet mielenie ogromnym Jeepem pola ryżowego – ależ to rozczulające! No i zmagania Trailblazer – jestem wysoko na zboczu, u jego podnóża rzeczka, w sumie strumyk, las oraz zdradzieckie mordy. Tfu, kamienie! Widzisz metę i musisz do niej dotrzeć jak najszybciej. Zegar tyka, uporczywa sytuacja.

Japońska motoryzacja jest fascynująca, a za porządnego Lancera ściągnąłbym majtki

Jabadabadu!

„Bede grał w gre" – cytując klasyka. Tyle że nie jest mi obojętne, czy będę sterował Laną Rhoades, Larą Frost, czy Larą Croft. Szósta odsłona Horizon zjada już własny ogon, jednak niezmiennie uwielbiam tę formułę, niesamowitą swobodę, samochodowe porno i majestatyczne wykonanie. W czasach absurdalnych cen osiąganych przez ropę wirtualne przejażdżki na złamanie karku to doskonały zamiennik realnych wrażeń. Wiesz, co mam na myśli, więc szykuj się na premierę. Godzinka zabawy właściwej i kilka kolejnych spędzonych na luźnej eksploracji mapy utwierdziły mnie w przekonaniu, że choć jest to odgrzewany kotlet (debiut w 2012 r.), będzie to solidna repeta, a na to wszystko wjedzie zasmażka! Efekciarska wejściówka, pokaz detali (płatki śniegu przemykające przed kamerą), armatki śnieżne na stoku, zmienne warunki atmosferyczne, cykl dobowy, wreszcie rotujące pory roku... No i nieco rozczarowujące Tokio, szczególnie nocą. Niemniej prędzej dopnę Labubu do swojego plecaka, niż odpuszczę tę zabawę, nie mam wystarczającej wyporności. ⊗

Ocena wstępna **8+**

eprasa.pl 707efdcecb

Kondycja konsoli w tym miesiącu

SWITCH

Sprzedaż konsoli Switch 2 w mln sztuk: 17,71 (dane vgchartz.com)



JAPOŃCZYCY MAJĄ PLAN

Nintendo może szykować dwa bardzo ciekawe ruchy wokół swoich IP. Według NateTheHate już w kwietniu może zostać ujawniony nowy Star Fox – nie podczas dużego Directa, ale przez Nintendo Today lub media społecznościowe. Plotki mówią o premierze jeszcze tego lata, co byłoby pierwszym dużym powrotem serii od czasów Star Fox Zero z 2016 r. Temat nabrał rozpędu po występie Foksa McClouda w ostatnim wielkim projekcie Nintendo. Równolegle coraz częściej mówi się o filmowych planach wobec Luigiego. Po sukcesie kinowego uniwersum Mario naturalnym kandydatem na spin-off wydaje się Luigi's Mansion, zwłaszcza że sam Charlie Day przyznał, iż chętnie zobaczyłby Luigiego w takiej historii. Na razie nie ma oficjalnej zapowiedzi, ale kierunek wydaje się logiczny: Nintendo chce rozwijać całe filmowe portfolio, a bardziej strachliwy i komediowy Luigi zasługuje na własną przygodę.



Orbitals



SWITCH 2 | LATO 2026 | SHAPEFARM

Wydawca Expedition 33 ma nosa do wyszukiwania perełek. Po wprowadzeniu na rynek wciągających Sifu, Tchia i Pacific Drive teraz Kepler Interactive szykuje kolejny obiecujący tytuł. Tym razem w klimatach anime z lat 80. i 90. i kooperacyjnych hitów studia Hazelight.

Uznaję stare anime, takie jak „Akira", „Macross Plus" czy „Berserk", za znacznie lepsze dzieła od nowych produkcji. Nie chodzi tylko o lepsze scenariusze, ale też o znacznie doskonalszą, ręcznie rysowaną oprawę wizualną. Takie retropreferencje posiada też debiutujące japońskie studio Shapefarm, które wystylizowało swoją grę science fiction Orbitals na starsze arcydzieła anime.

Zespół z Tokio udowadnia, że aby zachwycać grafiką, wcale nie trzeba brnąć w fotorealizm. Szykowany exclusive na Switcha 2, działający na Unreal Engine 5, wygląda pięknie w swojej umownej, „rysowanej" formie. Autorom faktycznie udało się uzyskać efekt dawnej kreski anime dzięki bardzo zgrabnemu cel shadingowi. Dotyczy to nie tylko pary głównych bohaterów, ale też kosmicznych krajobrazów i lokacji takich jak wnętrza stacji kosmicznych. Orbitals wygląda trochę jak gamingowa wersja genialnego „Macross: Do You Remember Love?" z 1984 r. Trudno się taką estetyką nie emocjonować.

Rozgrywka w Orbitals była od samego początku projektowana z myślą o współpracy dwóch graczy (offline lub online). Na tym polu Shapefarm czerpie pełnymi garściami od najlepszych, bazując na dokonaniach ekipy Hazelight. Dwójka protagonistów przedziera się przez kolejne etapy w stylu mocno przypominającym wspaniałe It Takes Two. Jedna postać grzeje z działka protonowego w metalowe elementy, które podgrzewają się do czerwoności, by partner mógł wygiąć je swoim magnetycznym „lassem". W ten sposób tworzymy wyrwy, odsłaniające nowe pomieszczenia. Z kolei za pomocą armatki wodnej ochładzamy rozgrzane do czerwoności powierzchnie lub odżywiamy rozwijające się rośliny, dzięki czemu tworzą się platformy, po których może skakać nasz kompan. Co chwila napotykamy takie proste zagwozdki logiczne, wymagające dobrej współpracy dwóch graczy.

Mniej niż w It Takes Two jest tutaj biegania. Orbitals mocniej stawia na motywy rodem z aracade'owej strzelanki, kiedy jedna osoba jest pilotem małego statku, a drugi gracz grzeje do wrogów z wieżyczki zamontowanej w takim ścigaczu. W grze nie zabraknie też podróży w skafandrach wyposażonych w jetpacki i obsługiwania różnych futurystycznych mechanizmów, które oczywiście można ogarnąć tylko podczas dobrej współpracy. Co bardzo ważne, do split-screenowej zabawy wystarczy posiadanie gry tylko przez jedną osobę (funkcja GameShare).

W Orbitals nie zabraknie też rozbudowanej fabuły z polską lokalizacją. Historia ratowania rodzinnej stacji kosmicznej przedstawiana jest poprzez pięknie zrealizowane, animowane cutscenki, za które odpowiada tokijskie Studio Massket. ⊗ Zax

Dlaczego /nie/czekamy

- bo gra wspiera GameShare i zapewni polskie napisy.
- bo grafika wygląda jak anime z lat 80./90.
- bo gameplay przypomina It Takes Two
- bo można się bawić tylko w kooperacji

eprasa.pl 707efdcecb



Nintendo Talking Flower

Nintendo „Gadający Kwiatek” to jeden z tych gadżetów, które od pierwszego kontaktu budzą raczej uśmiech niż pytanie, do czego to właściwie służy. A do czego właściwie służy? Po miesiącu użytkowania wciąż nie znam odpowiedzi.

Już sam proces uruchomienia zdradza, że nie mamy do czynienia z typową elektroniczną zabawką. Aby rozpocząć „zabawę”, trzeba odkręcić doniczkę, gdzie ukryto miejsce na dwie baterie AA oraz niewielki ekran służący do podstawowej konfiguracji. Pierwsze kroki ograniczają się do wyboru języka, ustawienia godzin aktywności oraz kilku podstawowych parametrów. Lista języków jest całkiem szeroka i obejmuje najpopularniejsze europejskie i azjatyckie, jednak od razu rzuca się w oczy brak polskiej wersji, co znacząco zawęża grupę odbiorców w naszym kraju, szczególnie jeśli gadżet ma trafiać także do młodszych osób. Urządzenie nie oferuje żadnej łączności z internetem ani możliwości aktualizacji, co zamyka drogę do ewentualnego rozszerzenia funkcji w przyszłości. Brak Wi-Fi czy portu komunikacyjnego sprawia, że Kwiatek pozostaje zamkniętym ekosystemem – raz kupiony, nie zmieni się już znacząco.



Dlaczego mówi do mnie roślina?

Ciekawostką jest to, że w środku zapisano ponad tysiąc plików audio, a całość została zabezpieczona przed łatwą modyfikacją. Po zakończeniu konfiguracji użytkownik ustawia jeszcze godziny snu i aktywności, co pozwala uniknąć sytuacji, w której gadżet odzywa się w środku nocy i stawia na nogi całą rodzinę wliczając psa. Nie jest to jednak budzik ani klasyczny asystent – raczej element tła domowego, który ma „żyć” w swoim rytmie. Sama obsługa jest maksymalnie uproszczona. W praktyce interakcja sprowadza się do jednego dużego przycisku umieszczonego w podstawie doniczki. Naciśnięcie go uruchamia kolejne komunikaty głosowe, choć jeśli nic nie robimy, chwast Nintendo odzywa się sam co kilkadziesiąt minut jakimś one-linerem w stylu „Zjadłeś już lunch?” tudzież w stylu Paulo Coelho: „Mówią, że ocean smakuje jak łzy”. A jeśli chcesz, żeby roślina zamknęła na nieco dłużej jadaczkę, możesz przytrzymać przycisk u podstawy przez kilka sekund.

Kwiatek nie prowadzi rozmowy, nie rozpoznaje kontekstu i nie reaguje inteligentnie na użytkownika, choć z racji tego, że ma wbudowany czujnik temperatury, może stwierdzić, że w pomieszczeniu jest ciepło lub zimno. Powiadamia też użytkowników o niskim poziomie naładowania baterii. Kwiatek odtwarza więc głównie przygotowany zestaw wypowiedzi - czasem są to krótkie, humorystyczne komentarze, czasem drobne obserwacje dotyczące ciszy w pokoju, innym razem zachęta do zabawy lub zupełnie losowe zdanie wyrwane z kontekstu. Jego żartobliwe wypowiedzi są tak nieprzewidywalne, że początkowo totalnie zaskakują. Przyznam też, że kilka razy naprawdę się przestraszyłem, zwłaszcza gdy słychać, jak kwiatek nagle nabiera głęboko powietrza, zanim coś powie. Gadżet potrafi też informować o upływie czasu, wypowiadając aktualne godziny w ciągu dnia, o ile nie znajduje się w trybie uśpienia. Dla jednych może to być zabawny dodatek, dla innych całkowicie zbędna funkcja – zwłaszcza w świecie, w którym zegarek czy telefon są zawsze pod ręką. Przyznam jednak szczerze, że gdy pracuje się na komputerze, komunikaty o pełnej godzinie wygłaszane przez rzeczony kwiatek pomagają ogarnąć upływ czasu i fakt, że zaraz musisz jechać odebrać dzieci z przedszkola. Należy jednak pamiętać, że nie jest to zamiennik dla budzika Alarmo wypuszczonego przez Nintendo jakiś czas wcześniej, który ma znacznie więcej funkcji i jest na bieżąco aktualizowany.

Współlokator z ADHD

Główne wrażenie, jakie pozostawia „Gadający Kwiatek”, to jego rola jako elementu dekoracyjno-humorystycznego. Ustawiony na półce w salonie lub na biurku, od czasu do czasu przypomina o sobie krótką kwestią lub sekretną piosenką z Super Mario Bros. Wonder., choć z czasem jego repertuar zaczyna się powtarzać. Urządzenie miało potencjał jako interaktywny, „żyjący” element domowej przestrzeni, ale ostatecznie pozostaje dość prostym gadżetem, który szybko odsłania swoje mało interaktywne funkcje. Z drugiej strony nie sposób odmówić mu uroku. Potrafił nagle zacząć ziewać, gdy moja partnerka wchodziła w tryb kłótni, i za to go na pewno kocham. Wykonanie też stoi na bardzo solidnym poziomie – plastik jest dobrej jakości, elementy są dobrze spasowane, a całość wygląda estetycznie i spójnie ze stylistyką znaną z gier Nintendo. To przedmiot, który po prostu dobrze prezentuje się w przestrzeni i nie sprawia wrażenia taniej zabawki, a jakość dźwięku jest całkiem przyzwoita. Dodajmy, że głosem kwiatka jest Patrick Seitz, który wcielił się w niego już w Mario Tennis Fever, a wcześniej można było go usłyszeć choćby w Monster Hunter Wilds, Detective Pikachu Returns czy Devil May Cry 5.

Ostatecznie „Gadający Kwiatek” to produkt bardzo specyficzny. Nie jest to ani zaawansowany gadżet technologiczny, ani klasyczna zabawka interaktywna. To raczej kolekcjonerski, humorystyczny dodatek dla fanów świata Mario i osób, które lubią nietypowe elementy wystroju. Potrafi poprawić nastrój, wywołać krótkie zainteresowanie (zażenowanie również), ale wielka szkoda, że nie udało się zaimplementować języka polskiego, bo byłby to doskonały prezent dla młodszych fanów Mariana. ⊗ **Roger**

CENA: OKOŁO 139 ZŁ

+ kwiatek bawi i zaskakuje, świetne wykonanie, dobrej jakości dźwięk, fanserwis dla miłośników świata Mario
– brak języka polskiego, z czasem powtarzalny repertuar tekstów, brak aktualizacji = zero rozwoju

eprasa.pl 707efdcecb

The Blood of Dawnwalker

PS5, XSX, PC | 2026 | REBEL WOLVES



The Blood of Dawnwalker to jedna z najbardziej wyczekiwanych gier tego roku – i nie, to nie jest hype na wyrost. Wystarczyło kilka pierwszych godzin, żeby złapać klimat i... przepaść. Twórcy zaprosili nas do swojej siedziby, pokazali prolog, a ja wyszedłem z tego pokazu z jedną myślą – chcę więcej. I to natychmiast.

Akcja The Blood of Dawnwalker osadzona została w Karpatach, w XIV w., w Kotlinie Sangorskiej, która jest odizolowana od świata. Europa cierpi bowiem na epidemię dżumy, wojny i rosnące niepokoje społeczne, dzięki czemu wampiry mogły wyjść z cienia, sprowadzając również inne stworzenia nocy. Ale tutaj kontekst jest szerszy. Krwiopijcy znieśli podatki i zmniejszyli przestępczość, a wielu z mieszkańców Karpat wręcz im sprzyja, uznając za zbawców. Dlatego główny bohater, próbujący uratować swoją rodzinę, działa w świecie, który nie jest czarno-biały. Zwłaszcza że jego chorą siostrę również uratowały wampiry, nie tylko zabijając atakujących żołnierzy, ale też lecząc dziewczynkę ze śmiertelnej choroby. Wszystko w tym świecie ma jednak swoją cenę.

Ogromnie cieszy pełna polska lokalizacja, którą – z tego, co usłyszałem – można spokojnie postawić obok trzeciego Wiedźmina. Zresztą cały Dawnwalker przypomina w ruchu i odbiorze niewydane rozszerzenie do Wiedźmina 3. Począwszy od klimatu, przez wybory oznaczające często mniejsze zło, po muzykę, pracę kamery czy dialogi obfitujące w mocny język, nieunikający wulgaryzmów. Sprawdza się to jednak doskonale i dawno już żadna gra nie wywoływała u mnie na przedpremierowym pokazie takiego hype'u i chęci pograna dalej.

Krew, która budzi dolinę

Siłą produkcji jest jej nieliniowość. Po wyjściu z prologu nie ma kolejności wykonania questów – możemy je psuć, możemy zabić kluczowe postacie NPC, możemy podążyć właściwie w każdy zakamarek mapy, trafiając na mocnych przeciwników (poziom wrogów nie będzie skalowany do postaci), bo świat jest otwarty i podzielony na charakterystyczne rejony. Bagna, torfowiska, górskie szczyty, kopalnie, średniowieczne osady, zapomniane ruiny. Co więcej, każdy taki obszar opowie nam własną historię, na którą wpłyną oczywiście wspomniane wybory. Tyle że zaniechanie działania też jest wyborem, o czym za chwilę. Grę można przejść na wiele sposobów, a kluczowy jest tutaj czas, który posuwają do przodu nasze wybory. Zresztą nie tylko wybory – o ile levelowanie postaci nie przyspiesza czasu i możemy zwiedzać kotlinę w poszukiwaniu sekretnych miejsc, legendarnego lootu, sklepikarzy z lepszym pancerzem, minibossów, jaskiń i świątyń pradawnych cywilizacji bez konsekwencji, o tyle już ulepszanie postaci o nowe umiejętności nie do końca. Przy specjalnych kapliczkach, które będą służyły za punkty szybkiej podróży i miejsce ulepszania bohatera, przyjdzie nam za punkty umiejętności usprawniać skille Coena, a wyuczenie części z nich posunie czas do przodu o jeden segment (wskaźnik upływającego czasu widzimy na ekranie). Z tym że autorzy nie chcą stawiać nas przed faktem dokonanym, więc każdy dialog czy funkcja, które będą mogły wpłynąć na czas, będą oznaczone klepsydrą.

W prologu poznajemy rodzinę Coena, między innymi rodzeństwo, matkę i ojca, którzy prowadzą sielskie życie w okolicznej wiosce. Sielskie tylko na pozór. Po obudzeniu się z koszmaru sennego bohater musi narąbać drewna na opał (prosta minigierka), po czym

ma się udać do zielarki po lekarstwa dla osłabionej matki. Już na tym etapie gry dostajemy ogromną swobodę, gdyż można zupełnie zaniechać tego questu, podobnie jak pomocy pewnej kobiecie, która płacze przy jednej z chat. Coen przechadzając się przez wieś, podjął się na pokazie dwóch zupełnie innych, niezależnych zadań – odszukania brata jednego z pracujących na polu rolników oraz świni, a raczej lochy, która uciekła do lasu.

Kły, wybory i kiełbasa z lochy

W tym momencie ktoś może powiedzieć, że gra po raz kolejny bardzo mocno nawiązuje gameplayowo do Wiedźmina 3 – wszak Coen idąc przez las, może używać swoistego trybu detektywa i skanować otoczenie w poszukiwaniu śladów, ale nie oszukujmy się – z podobnej mechaniki korzysta obecnie masa gier. Finalnie brata rolnika odnajdujemy w jaskini, do której przez przypadek wpadł, ale jak zaznaczyli twórcy, gdybyśmy posunęli czas, wykonując wcześniej inne questy, przychodząc za późno, znaleźlibyśmy już tylko trupa. Wszystko dlatego, że w środku gracz musi się zmierzyć z pierwszym minibossem. No dobra, ale pewnie ciekawi Was, gdzie ta świnia? Ona również nie ma lekko. Gdy znajdziemy ją w lesie, wcześniej zbierając jabłka w formie przynęty, okaże się, że przygarnął ją pewien pustelnik. Po krótkim mordobiciu na pięści, zabraniu świnki i doprowadzeniu jej do właściciela okaże się, że była ona przeznaczona na rzeź, a opcja świniobicia zostanie nawet zaproponowana naszemu bohaterowi. Świnka kończy więc marnie, co doskonale pokazuje obraz tutejszego świata – nasze wybory nie zawsze prowadzą do szczęśliwego zakończenia.

Największą różnicą względem Wiedźmina jest jednak wspominany upływ czasu oraz fakt, że Coen inaczej funkcjonuje w dzień, a inaczej w nocy. Za dnia krwawa magia i miecz, w nocy szpony, teleportacja z jednej platformy na drugą czy takie umiejętności jak zamiana w wilka, zjazd na pazurach z ogromnych wysokości czy możliwość chodzenia po pionowych ścianach i sufitach. Cztery umiejętności aktywne, jak szarża skracająca dystans albo oślepienie przeciwnika, będzie można przypisać do szybkiego menu, podobnie jak cztery mikstury uzdrawiające postać czy dające różne buffy. Niezwykle ważnym aspektem będzie też świetnie nakreślony efekt głodu krwi. Bohater będzie musiał rzecz jasna żywić się krwią, a wgryzanie się w szyje przeciwników w formie wampira będzie uzupełniało też nasze zdrowie. Ale to nie wszystko – głód może dać o sobie znać w trakcie dialogów i doprowadzić do braku kontroli nad postacią i zabicia NPC-a, nawet tego ważnego dla fabuły. Rewelacja.

Walka opiera się na czterech kierunkach, zarówno w ataku, jak i obronie, więc trzeba przewidywać ruchy wroga, podobnie jak miało to miejsce w Kingdom Come 2 (wyjątkiem są np. walki ze zwierzętami, które atakują tylko z dwóch kierunków – lewo lub prawo). Twórcy zdają sobie jednak sprawę z tego, że nie każdy będzie chciał grać w tak wymagający sposób, dlatego równolegle możemy poświęcić staminę, aby zadawać bardziej zautomatyzowane ataki, bez konieczności przejmowania się kierunkami (trochę w stylu Wiedźmina 3). Nie do końca jestem przekonany o słuszności takiego rozwiązania, zwłaszcza że na razie system walki wydaje się dość sztywny i jest to chyba jedyny element, który podczas prezentacji nie zrobił na mnie większego wrażenia. Sama śmierć nie była też w żaden sposób karana, poza koniecznością wgrania stanu gry, co mnie akurat bardzo cieszy, bo jestem lekko zmęczony kopiowaniem rozwiązań z Soulsów. Co więcej, gracz będzie mógł dostosować poziom trudności do własnych preferencji na wielu poziomach, wliczając w to walkę czy elementy RPG.



NAJWIĘKSZĄ RÓŻNICĄ WZGLĘDEM WIEDŹMINA JEST UPŁYW CZASU ORAZ FAKT, ŻE COEN INACZEJ FUNKCJONUJE W DZIEŃ, A INACZEJ W NOCY

Krwawa msza

W grze nie ma zaawansowanego systemu zbrodni i kary, jak choćby we wspomnianym już Kingdom Come – robiąc rozpierduchę we wiosce, zostaniemy zaatakowani przez żołnierzy, ale nie trafimy do więzienia i nie zostaniemy wykluczeni u sklepikarzy, co trochę mnie zmartwiło, bo taka zależność byłaby mile widziana. Rozgrywka skończy się pokonaniem Brencisa, przywódcy wampirów, ale twórcy na razie nie mają jeszcze planu na New Game Plus, które – patrząc na liczbę różnych zakończeń – bardzo by się tu przydało. Zwłaszcza że deweloperzy jasno mówią o tym, że aby dobrze poznać fabułę, trzeba będzie ukończyć grę przynajmniej trzy razy, sprawdzając różne opcje, a pojedyncze zaliczenie przygody ma nam zająć nawet 40–50 godzin.

Prolog kończy się krwawą mszą, czyli przybyciem do wioski czterech głównych wampirów, które w okolicznym kościele organizują rytuał oddawania krwi przez mieszkańców w ramach regularnej daniny. W zamian zaś wampiry oddają swoją krew, która leczy choroby. Pamiętacie, jak wspominałem na początku tekstu, że zaniechanie też jest wyborem? Już na wstępie widzimy powieszoną kobietę, która została ukarana za przestępstwo, którego nie popełniła, a my mogliśmy temu zapobiec, pomagając jej i poświęcając inne misje. To raz. Dwa – Coen nie dostarczył leków dla matki, więc gdy Brencis wyczuwa, że rodzicielka jest słaba, a jej krew smakuje jak woda, postanawia pozbyć się kobiety, brutalnie ją zabijając. To finalnie prowadzi do buntu we wiosce i konfrontacji z żołnierzami przywódcy wampirów, a swój wydźwięk mają również sceny, w których ojciec i brat muszą poinformować młodsze dzieci o śmierci matki. Nie chciałbym jednak wchodzić w fabularne szczegóły i zdradzać zakończenia niezwykle porywającego prologu – dodam jedynie, że krew głównego bohatera parzy wampiry, co będzie zapewne jednym z głównych wątków tej historii. Ale jeśli dalsza część gry będzie równie dobra jak prolog – wytatuuję logo Rebel Wolves na głowie. Pereza, nie swojej, ale mniejsza o większość – szykuje się nam kolejny hit Made in Poland. ⊗ Roger

DLSS 5

Cenzura w czasie rzeczywistym



Przez ostatnie lata funkcjonowanie technologii upscalingu opierało się na jasnych i przewidywalnych zasadach. Narzędzia takie jak DLSS, czyli Deep Learning Super Sampling, od pierwszej do czwartej generacji pełniły funkcję zaawansowanego skalera obrazu.

TEKST: **ZABŁOCKI**

Z technicznego punktu widzenia proces skalowania jest niezwykle użyteczny. Silnik gry renderuje klatki w niższej rozdzielczości bazowej, co znacząco odciąża układ graficzny. Następnie algorytmy uczenia maszynowego (w przypadku techniki NVIDIA), wykorzystując dane z poprzednich klatek oraz wektory ruchu, precyzyjnie rekonstruują brakujące piksele. W efekcie otrzymujemy obraz wyświetlany w natywnej rozdzielczości, oferujący płynne działanie bez zauważalnego spadku jakości. Kluczowym aspektem tego procesu jest absolutna wierność oryginałowi. Technologia optymalizuje działanie sprzętu, ale w żadnym stopniu nie ingeruje w kod, oryginalne tekstury, oświetlenie ani kierunek artystyczny narzucony przez twórców. Karta graficzna po prostu wiernie odtwarza to, co otrzymała od dewelopera.

Sytuacja drastycznie się zmieniła podczas tegorocznej konferencji GDC. Oficjalna prezentacja DLSS 5 zapowiadała kolejny etap rozwoju w dziedzinie generowania obrazu, jednak pokazy technicznych wersji demonstracyjnych i zakulisowe doniesienia szybko ujawniły rzeczywisty charakter nowej architektury. Okazało się, że DLSS 5 całkowicie przestało być skalerem opartym na klasycznej rekonstrukcji pikseli. Miejsce dotychczasowych rozwiązań zajęła sztuczna inteligencja generatywna działająca w czasie rzeczywistym. Nazywam to zjawisko po prostu „AI slop", pożyczając określenie od śmieciowych, generowanych sztucznie materiałów zalewających Instagram. Zamiast precyzyjnie odtwarzać wyrenderowaną przez silnik klatkę, nowe oprogramowanie interpretuje ją i aktywnie modyfikuje na podstawie własnych algorytmów.

Mamy tu do czynienia z fundamentalną zmianą paradygmatu, która zagraża integralności gier wideo. Układ graficzny przestał być wyłącznie biernym wykonawcą instrukcji. Zaimplementowane algorytmy analizują wyświetlaną scenę w ułamku sekundy i decydują o nadpisaniu oryginalnych elementów na ekranie gracza. Jeśli sieć neuronowa uzna, że dana tekstura, materiał czy model nie pasuje do jej wewnętrznej definicji realizmu – wyuczonej na bilionach przypadkowych obrazów z internetu – po prostu zastępuje ją własną, wygenerowaną wersją. Specyficzny styl graficzny, celowo przerysowane proporcje, autorskie filtry czy unikalna wizja głównego artysty zostają zignorowane na poziomie sprzętowym. Technologia zaczyna interpretować obraz

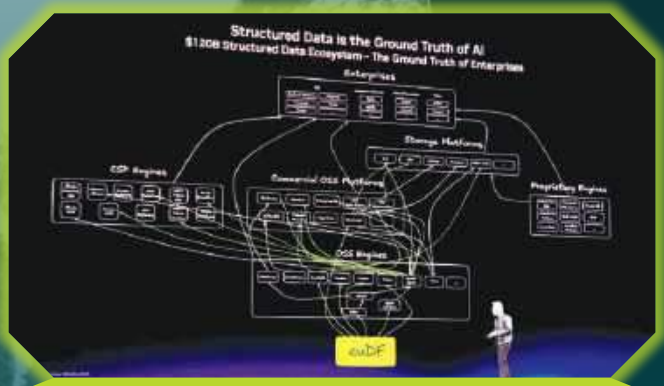
eprasa.pl 707efdcecb

po swojemu, sprowadzając różnorodne, starannie zaprojektowane style wizualne do generycznego, ujednoliconego standardu. Z dostępnych informacji wynika, że nie zawsze musi to być takie samo dla każdego.

Zniekształcenie wizji autorskiej na przykładzie Resident Evil: Requiem

Skala problemu oraz inwazyjny sposób działania nowej technologii stały się ewidentne tuż po premierze Resident Evil: Requiem. Główna bohaterka, Grace Ashcroft, została zaprojektowana przez artystów z Capcomu jako postać silnie naznaczona traumą i brutalnością otaczającego ją świata. Jej oryginalny model cechują wyraźne ślady permanentnego zmęczenia, widoczne blizny oraz specyficzne cieniowanie twarzy. To wszystko w bezpośredni, przemyślany sposób komunikuje graczowi ciężar przebytych przez nią doświadczeń. Zastosowanie DLSS 5 doprowadziło jednak do natychmiastowej, narzuconej odgórnie modyfikacji tego projektu. Algorytmy sztucznej inteligencji wygładziły tekstury skóry, usunęły głębokie zmarszczki i całkowicie zmieniły geometrię twarzy, nadając jej nienaturalnie gładki, wręcz porcelanowy wygląd. Zamiast zmęczonej weteranki survival horroru na ekranie pojawiła się postać pozbawiona jakiegokolwiek wyrazu. Oprogramowanie zignorowało intencje twórców, nadpisując kluczowy element wizualnej narracji własnym, uśrednionym standardem estetycznym, opartym na masowo powielanych w sieci wzorcach.

Środowisko deweloperskie zareagowało na te modyfikacje ze zrozumiałym, głębokim sprzeciwem. Mechanizm działania nowej iteracji skalera nie polega bowiem na zwykłej poprawie rozdzielczości oryginalnych zasobów, lecz na ich inwazyjnym rekonstruowaniu według własnych, niezależnych od silnika gry wytycznych. Bezpośrednio potwierdzają to słowa Jeffa Talbota, starszego artysty koncepcyjnego z Gunfire Games, który w otwartej dyskusji trafnie zauważył: „W każdym zaprezentowanym kadrze kierunek artystyczny został po prostu odebrany na rzecz bezsensownego dodawania detali". Twórca precyzyjnie wypunktował również fakt, że każdy taki rzekomo ulepszony obraz ostatecznie wyglądał gorzej i miał drastycznie mniej charakteru niż oryginał. Trudno o celniejsze zdefiniowanie technologii, która traktuje unikalny styl, pieczołowicie wykreowany mrok czy specyficzne dla danego gatunku deformacje sylwetki jako zwykłe błędy graficzne do natychmiastowego wyeliminowania.



Skomplikowana struktura działania DLSS – na wykresie wygląda to imponująco.

Całą tę patologię potęguje brutalny sposób przepychania nowej technologii na rynek. Z wiarygodnych przecieków wynika wprost, że deweloperzy dłubiący w kodzie najnowszego Resident Evil nie mieli bladego pojęcia o integracji DLSS 5. Panowie w garniturach z zarządów firmy NVIDIA po prostu wdrożyli swoją technologię, kompletnie ignorując reżyserów i artystów. Efekt jest kuriozalny, bo główni projektanci dowiedzieli się o maszynowych modyfikacjach ich własnego dzieła z internetowych zwiastunów promocyjnych. To obnaża wyjątkowo niebezpieczny trend, w którym korporacyjne umowy zbyt mocno wchodzą w proces twórczy. Setki godzin pracy nad postaciami lub daną lokacją mogą pójść do kosza, bo algorytm uzna, że jest za ciemno albo że twarze wymagają natychmiastowej poprawy. Twórcy zostali w ten sposób brutalnie odarci z jakiejkolwiek kontroli nad własnym produktem.

Gry wideo muszą mieć własny charakter i tożsamość

W dyskusjach na temat nowej technologii często pomija się absolutnie fundamentalną kwestię dotyczącą samej definicji naszej branży. Gry wideo nie są wyłącznie interaktywnymi filmami czy zbiorem wyrenderowanych widokówek, które mają się ładnie prezentować na drogim telewizorze. Z perspektywy deweloperów każda cyfrowa produkcja to skomplikowany, precyzyjnie skonstruowany system, oparty na ścisłych regułach i zamkniętych pętlach rozgrywki. Grafika stanowi tutaj przede wszystkim użytkowy interfejs, a profesjonalni twórcy wykorzystują oprawę wizualną jako bezpośrednie narzędzie komunikacji z odbiorcą. Niezwykle trafnie ujął to jeden z doświadczonych projektantów na łamach serwisu Reddit, tłumacząc zawiłości swojej pracy. Zaznaczył on wprost, że gry to nie wizualia, ale mechaniki ubrane w powłokę graficzną, a zadaniem twórców jest sprawienie, by elementy interaktywne były przede wszystkim wizualnie odrębne i powtarzalne. Świat przedstawiony to w rzeczywistości starannie zakodowana mapa pełna znaków drogowych, które prowadzą nas za rękę od jednego celu do drugiego, nawet jeśli podczas dynamicznej akcji tego nie rejestrujemy.



Projektowanie poziomów i wirtualnego środowiska opiera się na stosowaniu umownych, powtarzalnych symboli, które gracz musi zidentyfikować w ułamku sekundy. Doskonałym i powszechnie zrozumiałym przykładem jest tu charakterystycz-

eprasa.pl 707efdcecb

na żółta farba na gzymsach w grach z serii Assassin's Creed czy specyficznie wymodelowane krawędzie w platformówkach. Te obiekty w sposób przemyślany odcinają się od tła i często celowo nie wyglądają w stu procentach fotorealistycznie, ponieważ ich nadrzędnym zadaniem jest błyskawiczna czytelność. To są w gruncie rzeczy ikony interfejsu wbudowane w świat gry, ważniejsze jako przekaźniki informacji niż obiekty fizyczne. Podobnie sprawa wygląda z oświetleniem, gdzie odpowiednio rzucony snop światła czy nienaturalnie głęboki cień to w profesjonalnym projektowaniu precyzyjne drogowskazy. Służą one do naturalnego kierowania wzroku użytkownika w stronę ukrytych przejść, ważnych przedmiotów czy nadciągających zagrożeń.

Implementacja DLSS 5 drastycznie zaburza tę starannie zaplanowaną warstwę informacyjną, działając dosłownie jak walec drogowy na misterną układankę game designu. Przepuszczając wyrenderowaną klatkę przez algorytmy oparte na sztucznej inteligencji, system analizuje ją wyłącznie pod kątem własnego, wyuczonego pojęcia estetyki. Całkowicie ignoruje przy tym użytkowy kontekst wyświetlanych na ekranie obiektów. Wspomniany wcześniej deweloper punktował ten absurd, pytając retorycznie, czy nowy wynalazek usunie mu z gry żółtą farbę na półkach skalnych albo czy wygładzi spękaną ścianę, która w logice gry ma jasno sugerować możliwość jej zniszczenia. I to się dzieje na naszych oczach. Jeżeli oprogramowanie uzna, że jaskrawa farba psuje realistyczny wygląd kamiennej ściany, algorytm po prostu zneutralizuje kontrast i zetrze ten detal. Nadkruszony mur zostanie na bieżąco uśredniony i sprowadzony do postaci gładkiej, nienaruszalnej przeszkody. Co gorsza, system potrafi w locie usuwać z twarzy bohaterów blizny, które są krytyczne dla fabuły, bo sieć neuronowa głupio uzna je za skazę na teksturze. Maszyna ślepo dąży do narzuconego realizmu, dosłownie wymazując z ekranu kluczowe informacje projektowe.





Społeczność momentalnie zalała sieć rozmaitymi memami, między innymi wykorzystując ikoniczne postacie jak Geralt z Wiedźmina. Nie ma się co dziwić, reakcje były bardzo negatywne.

KONSEKWENCJE TEGO DZIAŁANIA OBNAŻAJĄ RAŻĄCY BRAK ZROZUMIENIA PODSTAW TWORZENIA GIER

Konsekwencje tego działania obnażają rażący brak zrozumienia podstaw tworzenia gier u inżynierów NVIDII, którzy pracowali nad DLSS 5. Rozwiązania polegające na nakładaniu interpretujących filtrów mogłyby ostatecznie znaleźć sensowne zastosowanie w statycznym trybie fotograficznym (no i pod inną nazwą), ale wymuszanie tego procesu podczas dynamicznej akcji psuje fundamenty interakcji z wirtualnym światem. Generatywna natura oprogramowania sprawia ponadto, że jest ono skrajnie nieprzewidywalne. Zmodyfikowana tekstura czy wygładzona twarz może wyglądać zupełnie inaczej przy każdym kolejnym obróceniu kamery, kompletnie burząc resztki immersji. Producent podzespołów z niesamowitą arogancją oczekuje od branży zaakceptowania narzędzia, które metodycznie niszczy wypracowaną latami komunikację na linii twórca–gracz. Taki kierunek rozwoju bezpowrotnie zamieni każdą angażującą produkcję w chaotyczny, nieczytelny i niezwykle frustrujący bałagan.

Głos buntu. Dlaczego niezależni deweloperzy wzywają do bojkotu

Zrozumiałe jest zatem, dlaczego środowisko deweloperskie zareagowało na te rewelacje z niespotykanym dotąd bojkotem. DLSS 5 to niestety systemowe zagrożenie dla całego procesu produkcyjnego. Szczególnie trafnie problem ten diagnozują twórcy gier niezależnych, którzy nie są spętani korporacyjnymi umowami o zachowaniu poufności i mogą pozwolić sobie na pełną transparentność. Głos w dyskusji zabrał między innymi David Szymanski, uznany w branży projektant odpowiedzialny za znakomicie przyjętą strzelaninę Dusk. Jego ocena działania nowej technologii jest bardzo surowa i celnie punktuje wizualne konsekwencje używania DLSS 5. Szymanski bez ogródek stwierdził w mediach społecznościowych, że oświetlenie i kontrast dodawane przez ten system sprawiają, iż wygenerowane sceny wyglądają o wiele mniej realistycznie i przekonująco w stosunku do pierwotnych założeń. Podsumował, że ostateczny efekt to coś przypominającego jedną z tych dziwacznych, krzykliwych miniaturek w serwisach wideo.

Krytyka płynąca ze strony mniejszych zespołów deweloperskich nie kończy się jednak wyłącznie na chłodnej, technicznej analizie wygenerowanych klatek. Znacznie ostrzej i radykalniej do tematu podszedł Dave Oshry, dyrektor generalny firmy New Blood Interactive. Jego reakcja stanowi doskonały przykład uzasadnionej irytacji dewelopera dostrzegającego, jak owoce jego pracy są bezceremonialnie modyfikowane przez zewnętrzne narzędzia. Oshry rozpoczął od postawienia absolutnie kluczowego w tej sprawie pytania o to, kto w ogóle prosił o takie rozwiązanie. Wskazał bezpośrednio, że twórcy układów graficznych mają graczy za ludzi naiwnych, którzy bezrefleksyjnie zaakceptują każdą zmianę estetyczną, jeśli tylko zostanie ona odpowiednio zapakowana w atrakcyjny, marketingowy przekaz. Szef New Blood Interactive wystosował otwarty apel do całej społeczności zgromadzonej wokół

eprasa.pl 707efdcecb



elektronicznej rozrywki, wzywając do bezpośredniego bojkotu finansowego. Jego komunikat był niezwykle jasny – jedyną skuteczną metodą oporu jest zaprzestanie kupowania kart graficznych NVIDII. Mimo że ta wypowiedź jest skrajnie bezpośrednia, doskonale oddaje nastroje panujące wśród ludzi odpowiedzialnych za produkcję gier. Pokazuje również dobitnie, że jedynym argumentem, jaki mogą zrozumieć gigantyczne korporacje technologiczne, jest masowy sprzeciw zorganizowanych konsumentów i drastyczny spadek przychodów z dystrybucji nowych kart graficznych. Zgoda na takie praktyki oznacza bowiem ciche przyzwolenie na to, aby o ostatecznym wyglądzie gry decydowały wielkie korporacje i panowie w garniturach wypełniający tabelki w Excelu.

Trzeba na to wszystko spojrzeć z dużo szerszej perspektywy. Do tej pory właśnie autorzy odpowiadali za ostateczny wygląd swoich produkcji. Kiedy odpalacie dzisiaj na oryginalnym sprzęcie klasyczne tytuły sprzed dekady lub dwóch, widzicie dokładnie to, co zaprogramowali deweloperzy. Jeśli jednak opisywana technologia stanie się powszechnie obowiązującym standardem, to archiwizacja gier dla przyszłych pokoleń straci jakikolwiek sens. Trudno mówić o zachowaniu oryginalnej wizji, skoro ostateczny wygląd produkcji będzie płynnie mutował i zmieniał się wraz z każdą kolejną, cichą aktualizacją sterowników lub algorytmów. Przestaniemy w ten sposób grać w konkretne tytuły, a zaczniemy obcować z tymczasowymi halucynacjami korporacyjnych technik, które w zależności od aktualnej wersji oprogramowania będą na nowo, wedle własnego uznania, interpretować zapisany kod.

Cały ten technologiczny pęd ma w sobie również drugie, pragmatyczne dno, o którym producenci podzespołów głośno nie mówią. Narzucanie generatywnej sztucznej inteligencji jako fundamentalnego elementu oprawy wizualnej to w prostej linii betonowanie rynku i budowanie sztucznych barier. Wmawiając nam, że w czasie rzeczywistym potrzebujemy generować nowe tekstury i poprawiać rzekomo niedoskonałe modele postaci, tworzy się absurdalne wymagania sprzętowe. Zostajemy zmuszeni do kupowania najdroższych układów na rynku nie po to, żeby cieszyć się płynniejszą rozgrywką, ale żeby w ogóle móc uruchomić techniki tego typu na zadowalającym poziomie. To plan biznesowy, w którym korporacja tworzy problem – rzekomo niewystarczający realizm współczesnych gier – a następnie sprzedaje nam absurdalnie drogie lekarstwo, które w rzeczywistości jedynie niszczy pracę deweloperów. Koniec końców płacimy tysiące złotych za przywilej bycia testerami w wielkim, globalnym eksperymencie uczenia maszynowego.

To jest punkt zwrotny, w którym jako dojrzała społeczność musimy powiedzieć stanowcze, twarde i bezkompromisowe „nie". Jesteśmy pokoleniem wychowanym na grach, które miały własną tożsamość, duszę i charakterystyczny sznyt, wynikający wprost z technologicznych ograniczeń i konieczności szukania przez artystów kreatywnych obejść. Ludzki pierwiastek, intencjonalna stylizacja, celowy brud czy nienaturalna, przerysowana geometria modeli – to wszystko są fundamenty budujące język, którym gry wideo się z nami komunikują. Odbierając to wszystko na rzecz wygładzonej, wygenerowanej przez algorytmy perfekcji rodem z folderu reklamowego, zabijamy samą esencję naszego hobby. Nikt z nas nie zarwał setek nocy przed padem po to, by podziwiać, jak dobrze układ scalony potrafi zignorować intencje artysty na rzecz ujednoliconej papki. Zaczęliśmy w nie grać, żeby artystów doceniać, zanurzać się w ich światach i odczytywać znaki, które nam tam zostawili. Czas odrzucić to narzucane siłą rozwiązanie i głośno wspierać twórców w ich walce o zachowanie niezależności, zanim gry, które zdefiniowały nasze życia, zostaną bezpowrotnie zredukowane do bezkształtnej, wyplutej przez maszynę masy kodu. ⊗

eprasa.pl 707efdcecb

Mija 25 lat od premiery Game Boya Advance, jednego z największych hitów Nintendo. Konsola, która zyskała gigantyczną popularność dzięki Pokémonom i Mario, miała ponad 1500 różnych tytułów w bibliotece, stając się ostatnim bastionem 2D w epoce zafascynowanej 3D. Ba, na GBA powstawała nawet gra z ekipą PSX Extreme...

TEKST: **DŻUJO**

W okolicach marca 2002 r. postanowiłem, że muszę kupić sobie Game Boya Advance. Co zrobiłem, nie mając kasy? Sprzedałem PlayStation (model z 1996 r., z wymienionym czytnikiem) z dwiema grami i dodatkowym padem. Kupiłem za niego nowiutkiego GBA i Golden Sun. A potem od razu dokupiłem lampkę, bo okazało się, że na ekranie niewiele widać bez światła. Nie tylko ja miałem ten problem. Pomimo tego przez kolejne lata grałem z zadowoleniem na mojej konsolce.



Game Boy Micro, zminiaturyzowana wersja handhelda (2-calowy ekran, 80g wagi). Debiutujący we wrześniu 2005 roku sprzęt okazał się rynkową porażką.

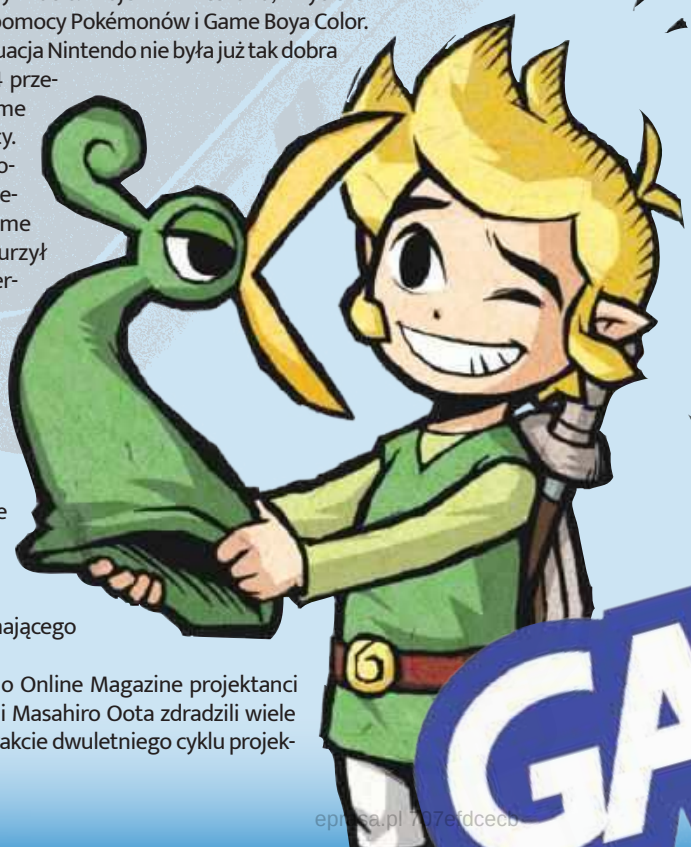
Atlantyda odnaleziona

W połowie lat 90., kiedy PlayStation dopiero pojawiło się na rynku, a gracze czekali na Ultra 64 (potem znane jako Nintendo 64), ojcowie Mario byli królami konsol. Rządzili w domach dzięki Super Nintendo i poza domem za sprawą Game Boya. Jednak w 1996 r. GB miał już siedem lat na karku – trzeba było myśleć o następcy. Projektant Satoru Okada zaczął pracować w laboratoriach Nintendo nad Projektem Atlantis, 32-bitowym następcą kieszonkowego hitu. W tym okresie do mediów trafiło jedno zdjęcie nowego Game Boya z konferencji GDC. Sprzęt przypominał wypasioną wersję GB, miał ekran 3 na 2 cale, cztery główne przyciski i myślano nawet o wsparciu zewnętrznych kontrolerów. W tym okresie Nintendo rozpoczęło partnerstwo z firmą Advanced RISC Machines (ARM), dzisiaj kojarzoną ze smartfonami, gdyż jest to dominująca architektura przenośnych urządzeń. Projekt Atlantyda miał mieć 32-bitowy procesor, ale w latach 90. nie dało się stworzyć niewielkiego urządzenia, które wytrzymałoby wiele godzin na baterii i nie kosztowałoby krocie. Projekt zawieszono, a życie GB zostało przedłużone dzięki pomocy Pokémonów i Game Boya Color.

Na początku 2000 r. sytuacja Nintendo nie była już tak dobra jak pięć lat wcześniej – N64 przegrało z PlayStation, a Game Boy potrzebował następcy. Powrócono do idei spadkobiercy GB, nazywając go wewnętrznie Advanced Game Boy. Zespół Nintendo odkurzył projekt tworzony z ARM. Sercem GBA został 32-bitowy procesor ARM7TDMI. Postęp technologiczny sprawił, że udało się dokonać kompresji instrukcji 32-bitowych do 16-bitowych kodów operacyjnych, co rozwiązało problemy związane ze zużyciem pamięci i pozwoliło zmniejszyć rozmiary konsoli. To był kluczowy moment dla następcy mającego wtedy 11 lat Game Boya.

W rozmowie z Nintendo Online Magazine projektanci Ryuji Umeji, Kenichi Sugino i Masahiro Oota zdradzili wiele sekretów z tego okresu. W trakcie dwuletniego cyklu projektowania konsoli cały rok został poświęcony na procesor – uznano, że bez odpowiedniego procka nie dało się kontynuować prac. Podczas jego projektowania stale komunikowano się z twórcami gier – zespół inżynierów chciał spełnić większość ich zachcianek, co przedłużyło proces. Dlaczego zdecydowano się na horyzontalne ułożenie, zmieniając ikoniczny wygląd GB? Większy ekran o horyzontalnych proporcjach sprawiłby, że konsola byłaby zbyt gruba. Rozdzielczość (240 x 160) była podyktowana ekonomicznym rozsądkiem, bo takie rozmiary było łatwo wyciąć z wielkiej ciekłokrystalicznej płyty. Niestety ze względu na chęć obniżenia ceny (i przedłużenia pracy na baterii) zrezygnowano z jakiejkolwiek formy podświetlenia ekranu. Skorzystanie z komponentów używanych w produkcji komórek nie wchodziło w grę ze względu na przewidywaną (wysoką) sprzedaż – nie udałoby się zabezpieczyć tylu części. Aby konsola była wstecznie kompatybilna z grami na GB i GBC, w GBA umieszczono procesor SM83. Projektanci twierdzili, że przetestowano wszystkie tytuły wydane na ośmiobitową konsolkę do 2000 r., aby sprawdzić, czy nie będzie problemów.

A co z 3D? Nie obyło się bez tej rozmowy, ale dla zespołu projektantów jakikolwiek wspierający grafikę 3D procesor byłby zabójczy dla baterii. Postawiono zatem na rozwiązanie znane



OSTATNI Z RODZINY GAME BOYÓW



eprasa.pl 707efdcecb

z Super Nintendo, czyli kilka trybów generowania grafiki (Mode od 0 do 5). Zresztą nie przez przypadek podczas projektowania konsoli często mówiono o niej „przenośny SNES". Podobnie jak w przypadku Super Nintendo kolejne tryby potrafiły symulować coś, co wyglądało jak 3D – jeszcze wrócimy do tego tematu. Ostatnim elementem był dźwięk. W tym przypadku nie zdecydowano się na osobny chip jak w przypadku SNES-a. GBA miał hybrydowy system – zachowano starszy układ z oryginalnego Game Boya (PSG), aby zapewnić wsteczną kompatybilność, a zarazem dodano ośmiobitowe kanały cyfrowe (PCM). Ponieważ konsola nie miała dedykowanego chipu, za miksowanie cyfrowego dźwięku odpowiadał procesor ARM, czyli dźwięk był generowany kosztem mocy obliczeniowej (podobnie jak w Nintendo 64). Niestety ta decyzja sprawiła, że dźwiękowi na GBA często towarzyszyły wysoka kompresja i charakterystyczny cichy szum. Uznano po prostu, że w przypadku konsoli przenośnej dźwięk ma drugorzędne znaczenie w stosunku do grafiki i mobilności.

Premiery, Pokémony i podróbki

Skoro udało się przygotować „wnętrze", trzeba było jeszcze dowieźć aparycję nowej konsoli. Nintendo miało z tym problem i poprosiło o pomoc francuskiego designera Gwénaëla Nicolasa i jego tokijskie studio Curiosity. Jak czytamy na ich stronie, „Nicolas zaproponował nieco bardziej zaokrąglone linie samego urządzenia oraz ramki kolorowego wyświetlacza LCD, nadając modelowi odrobinę miękkości".

GBA był jedyną platformą odnoszącą się do epoki dwuwymiarowych produkcji

Design GBA miał się wpisywać w elektronikę przełomu milenium, odwołując się m.in. do popularnych wtedy modeli MacBooków Apple'a. Deweloperzy nalegali na umieszczenie w GBA więcej niż dwóch przycisków, aby ułatwić tworzenie gier wymagających bardziej skomplikowanego sterowania. Zamiast czterech przycisków po prawej stronie zdecydowano się na dwa, jak w GB, plus Start i Select oraz przyciski L i R z tyłu. Zasilanie? Dwie baterie AA.

Nintendo było gotowe zaprezentować światu GBA w sierpniu 2000 r. podczas corocznej imprezy Space World. Wtedy również zobaczyliśmy GameCube'a. Obie konsole dosłownie miał łączyć specjalny kabel (finalnie działał on z 64 grami). Twórcy Mario szykowali się na sprzętową ofensywę w 2001 r., próbując zdobyć zarówno rynek konsol stacjonarnych, jak i przenośnych. To pierwsze, jak wiemy, się nie udało, ale z drugim poradzili sobie doskonale.



Na zdjęciu nie jest łatwo pokazać problemy z widocznością gier na ekranie zwykłego GBA – bez dobrego źródła światła trudno było grać.

Game Boy Advance zadebiutował w Japonii w marcu 2001 r., a w USA i Europie wylądował w czerwcu. Sprzęt trafił do Polski za sprawą dystrybutora Lukas Toys niemal równocześnie z europejską premierą w cenie 599 zł (za tyle można było kupić nowego PSX-a z grą, a średnie miesięczne wynagrodzenie wynosiło wtedy około 2 tys. zł). Najwięcej gier startowych (25) towarzyszyło premierze japońskiej, Europejczycy otrzymali kilkanaście pozycji, w tym te najciekawsze: Super Mario Advance, F-Zero: Maximum Velocity i Castlevania: Circle of the Moon. Pierwszy był ulepszoną wersją tytułu z ośmiobitowej generacji, a drugi wariacją na temat (wtedy) jedenastoletniej gry. Jedynie Castlevania powstała na GBA od zera. Zanim skończył się rok, do sklepów trafiły Mario Kart: Super Circuit, Wario Land 4, Sonic Adventure i Golden Sun (w Europie zadebiutował dopiero w marcu 2002 r.). Konsolka okazała się sukcesem, rozchodząc się w prawie 5 mln egzemplarzy do końca 2001 r.

Prawdziwy szał czekał na Game Boya Advance dopiero w kolejnym roku, kiedy obniżono jego cenę, a na rynku zadebiutowały Pokémon Ruby & Sapphire (najlepiej sprzedająca się gra na GBA – lista w osobnej ramce). Z pomocą Pokémonów i za sprawą coraz bogatszej biblioteki handheld tylko umocnił swoją pozycję jako najpopularniejszy nowy sprzęt przenośny do grania, trafiając do kolejnych 16 mln graczy. Wyliczankę kolejnych lat zakończę na 2003 r. – nie bez przyczyny. Wtedy w lutym zadebiutował Game Boy Advance SP.

Model zmienił design i charakteryzował się otwieraną klapką. Rozwiązano kluczowy problem braku ekranu poprzez implementację oświetlania z przodu. To istotne, bo model z 2003 r. (AGS-001) różnił się od modelu AGS-101 z 2005 r. charakteryzującym się podświetleniem z tyłu. Warto o tym pamiętać, jeśli ktoś szukałby używanego SP-ka. Zamiast „paluszków" GBA SP miał akumulator litowo-jonowy. Niestety zrezygnowano z wyjścia słuchawkowego (trzeba było dokupić specjalną przejściówkę). W 2005 r. wprowadzono jeszcze jeden model GBA o nazwie Game Boy Micro, prawie o połowę mniejszy i lżejszy od GBA (nie da się na nim grać w tytuły z GB i GBC). Sam ekran Micro był naprawdę dobry, ale promowany jako sprzęt dla dorosłych (?) okazał się rynkową porażką. Do 2008 r. Nintendo miało sprzedać 43 mln GBA SP. Game Boy Micro rozszedł się tylko w 2,4 mln egzemplarzy.

Trzeba jeszcze wspomnieć, że do GBA szybko zawitało piractwo – podrabiano kartridże i pudełka, które potem trafiały do sprzedaży na lewo. W Polsce na giełdach nie brakowało pirackich kartów,

HUGO – JEDYNA GRA NA GBA PO POLSKU



Lokalizacja gier konsolowych na początku lat 2000. była rzadkością. Jedynym tytułem na Game Boya Advance, który doczekał się oficjalnego tłumaczenia, był Hugo (gra Hugo: The Evil Mirror Advance). W gruncie rzeczy nie było tam wiele do tłumaczenia (menu, opcje i nazwy poziomów), ale fakt pozostaje faktem. Zresztą Hugo doczekał się też lokalizacji na PSX-a. A sama gra? To była prosta zręcznościówka-platformówka przypominająca Bubble Bobble lub podobne tytuły z automatów. Hugo biegał po malutkich poziomach, strzelał z lodowej spluwy do np. bobrów, a raz na kilka leveli walczył z bossem. Totalny przeciętniak. Obyło się bez wykorzystania telefonu.



W Polsce nie brakowało pirackich, podrobionych kartów z logo GBA. Łatwo było się zorientować (m.in. po logo na naklejce), że to lewizna.

czasami nawet sprzedawanych w cenach podobnych do oryginałów. Najpopularniejsze oryginalne tytuły chodziły za 169–219 zł (Pokémony, Metroid Fusion, Zelda: The Minish Cap), a gry takie jak chociażby Rayman 3, Tony Hawk's Pro Skater kosztowały pomiędzy 119 zł a 159 zł. Nie ma co ukrywać, że tańsze podróbki, pomimo m.in. szwankującej baterii podtrzymującej zapisy stanu gry, cieszyły się u nas popularnością. A skoro jesteśmy przy grach, skupmy się na często pomijanym temacie w publikacjach o GBA – o procesie ich tworzenia.

Gatunki, o których nie śniło się Nintendo

Inżynierowie projektujący Game Boya Advance od początku skupili się na harmonii pomiędzy sprzętem a oprogramowaniem – jeszcze przed premierą wysłano ponad 500 devkitów. Jak na tamte czasy był to rekord. Szybko się okazało, że proces tworzenia gier na GBA nie był skomplikowany i nie wymagał gigantycznych nakładów. „Pracowałem przez lata ze SNES-em, zatem GBA okazał się łatwy do ujarzmienia" – wspominali w rozmowie z magazynem Retro Gamer Mike Stragey i Matt Bozon, deweloperzy z WayFoward odpowiedzialni za m.in. Shantae Advance i Sigma Star Saga. „GBA miał niesamowitą moc, jeśli chodzi o grafikę 2D, możliwość obracania sprite'ów i zabawę z różnymi warstwami tła" – dodał w tej samej rozmowie Jim Bagley, odpowiedzialny za Super Dropzone i konwersję International Karate+.



Dzięki architekturze ARM, odpowiednim narzędziom i łatwości w tworzeniu środowisk deweloperskich na komputerze (dzięki którym nie trzeba było nieustannie pracować w devkicie) robienie gier na GBA stawało się coraz prostsze, im więcej czasu minęło od premiery. „Kodowanie na GBA stało się dla mnie tak przyjemne, że chciałem robić na niego jak najwięcej homebrew" – dodał Bagley. Nie on jeden pracował nad amatorskimi projektami, łącznie z naszym ówczesnym kolegą redakcyjnym i jego zespołem (więcej informacji w ramkach). Istniejące oprogramowanie doprowadziło nawet do powstania emulatorów GBA, które działały na tyle dobrze, że ludzie grali w najnowsze tytuły na komputerze, pobierając ROM w dniu premiery.

Mimo że GBA nie powstawał z myślą o grafice 3D, inżynierowie postanowili zmierzyć się i z tym wyzwaniem. Główny programista Matt Conte z Vicarious Visions wraz z zespołem, konwertując Tony Hawk's Pro Skater 2, wykorzystał stałą perspektywę izometryczną i stworzył specjalnie zaprojektowany silnik renderujący. Umożliwił on umieszczenie postaci skatera jako modelu 3D obliczanego w czasie rzeczywistym przez jednostkę arytmetyczno-logiczną procesora i rysowanym piksel po pikselu na ekranie przy użyciu specjalistycznych trybów renderowania bitmap. Takich ambitnych projektów z elementami grafiki 3D było na GBA więcej, jak chociażby Driver 3, Asterix & Obelix XXL, V-Rally 3 czy Stuntman. Jednocześnie konsolka stała się polem do popisu dla studiów robiących konwersje gier FPP (DOOM, Duke Nukem 3D) czy realizujących własne ambitne projekty, jak zaskakująco udana gra na licencji słabego filmu Ecks vs. Sever (powstały dwie części). Gdy myślimy o GBA, nie kojarzy się on z takimi projektami, ale były one integralną częścią tego świetnego sprzętu. Jednak pomimo udanej architektury proces tworzenia gier na niego czasami był wyzwaniem, szczególnie jeśli autorzy chcieli dostarczyć coś bardzo ambitnego.

Przenośna sztuka kompromisu

„Często się zastanawiałem, czy to naprawdę zadziała na urządzeniu przenośnym. Miałem wtedy wrażenie, że cały cykl produkcyjny doprowadził nas do granic wytrzymałości" – powiedział Takashi Takeda, reżyser Castlevania: Harmony of Dissonance, tuż przed premierą drugiej z trzech gier z serii na GBA. W rozmowie z magazynem NTT-PUB określił on ostatnie tygodnie produkcji jako „masakrę", podczas której ekipa spała na podłodze, aby dotrzymać terminu. Największym wyzwaniem okazało się upchnięcie tak rozbudowanej graficznie produkcji na względnie niedużym kartridżu (znajdowała się na karcie o pojemności 8 MB, standardem były 4 MB). Trylogia Castlevanii jest, słusznie, uznawana za jedne z najlepszych gier na GBA, ale cykl produkcji gier Konami dobrze obrazuje starcie ambicji twórców z możliwościami konsolki.

Dbając o odpowiednią atmosferę (mroczne lokacje) i pragnąc pokazać jak najwięcej detali na ekranie, twórcy debiutującej z konsolą Circle of the Moon dostarczyli tytuł, który był niegrywalny bez odpowiedniego oświetlenia. Okazało się, że deweloperzy przez większość prac grali w swoje dzieło, korzystając ze stacji roboczej, a nie

NAJWIĘKSZE HITY

Na liście najbardziej kasowych pozycji GBA nie ma niespodzianek. Rządzą Pokémony i Mario. Jedyne zaskakujące pozycje to tytuły od Namco. A jak poradziły sobie inne kojarzone z GBA pozycje? Golden Sun zajął 22. miejsce, Final Fantasy Tactics Advance – 23. pozycję, a tuż zanim uplasował się Metroid Fusion. Listę 40 tytułów zamyka Spyro: Season of Ice z milionem sprzedanych sztuk. W rankingu gier, które przekroczyły milion, nie znajdziemy żadnej Castlevanii, Fire Emblem czy Advance Wars.

1. Pokémon Ruby/Sapphire – **16,22 mln**
2. Pokémon FireRed/LeafGreen – **12 mln**
3. Pokémon Emerald – **7,06 mln**
4. Mario Kart: Super Circuit – **5,91 mln**
5. Super Mario World: Super Mario Advance 2 – **5,69 mln**
6. Super Mario Advance – **5,57 mln**
7. Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3 – **5,43 mln**
8. Namco Museum – **2,96 mln**
9. Pac-Man Collection – **2,94 mln**
10. Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 – **2,83 mln**

HOMEBREW NA GBA

Przyjazna architektura i szereg narzędzi (platforma devkitARM) ułatwiających pracę amatorskim twórcom sprawiły, że Game Boy Advance stał się popularny wśród sceny homebrew, co doprowadziło do wydania kilku pełnoprawnych tytułów. Wśród nowych gier na starszy sprzęt na czoło wychodzi Goodboy Galaxy, rozbudowana metroidvania, która trafiła do sprzedaży w 2024 r. Inne ciekawe przykłady to gra logiczna Apotris czy Celeste Classic (port oryginalnej wersji z systemu Pico-8). W 2025 r. na GBA (i sprzęty obecnej generacji) wydano Shantae Advance: Risky Revolution, grę pierwotnie powstałą w 2004 r. (nikt jej wtedy nie chciał wydać). GBA miał również bardzo wiele romhacków, czyli modyfikacji istniejących tytułów (m.in. kilka zmodyfikowanych wersji Castlevanii), i masę tłumaczeń gier z Japonii.

ekranu GBA, nie zdając sobie sprawy z tego, że niepodświetlany ekranik nie podoła w pełni ich wizji. Takie lekcje były cenne – to właśnie dlatego niektóre gry oferowały podkręcenie kontrastu lub od początku były tworzone z myślą o ekranie GBA (jaskrawe kolory, łatwe do rozróżnienia sylwetki postaci itd.).

Innym polem bitwy dla twórców był dźwięk. Jak już wspomniano, kompozytor musiał wybierać między korzystaniem z kanałów „pożerających" moc obliczeniową procesora ARM i uciekaniem się do sztuczek, aby ominąć to ograniczenie. Kompozytor Harmony of Dissonance, Soshiro Hokkai, wybrał ten drugi sposób, przenosząc całą ścieżkę dźwiękową do starszego układu PSG, co zwolniło moc procesora do obliczania złożonej fizyki gry, takiej jak wykrywanie kolizji czy renderowania wielkich sprite'ów bossów. Hokkai wspominał, że „uparcie próbował tworzyć bogate, dynamiczne kompozycje", mimo że sprzęt mu tego nie ułatwiał. Paradoksalnie, aby docenić muzyczny aspekt GBA, musieliśmy podłączyć do niego słuchawki, bo konsolka miała mały głośniczek mono po prawej stronie. Najlepiej podsumował to kompozytor Ian Stocker, autor muzyki do gier EA wydanych na GBA (m.in. Harry Potter, 007: Everything or Nothing i The Sims 2), głównie kojarzony z udanym OST do gry na podstawie filmu „Roboty". „Albo komponowałeś muzykę z myślą o tym, że gracze będą słuchać jej przez głośniczek, albo przez słuchawki. Nie dało się zrobić jednego i drugiego. Ja stawiałem na słuchawki" – przyznał ze szczerością w podcaście XVGM Radio. Robienie gier na GBA było zatem od początku do końca sztuką kompromisu.

Koniec epoki

Rzecz jasna wyzwania programistów i kompozytorów nie przeszkodziły GBA w drodze do bycia światowym hitem – w sumie wszystkie modele GBA sprzedały się w 81,5 mln egzemplarzy. Niestety pomimo tego sukcesu nad następcą GB bardzo szybko zaczęło wisieć widmo kolejnej generacji handheldów. Mimo że w 2003 r. do sprzedaży trafił świetny GBA SP, oczy branży zwróciły się na Sony, które zapowiedziało tego samego roku powstanie przenośnego PlayStation – PSP. W tym okresie to marka PlayStation dominowała w świecie konsol stacjonarnych, zatem obawy Nintendo o to, że konkurencja może im odebrać pozycję lidera, były uzasadnione. Oznaczało to konieczność przyspieszenia prac nad następcą GBA. Tak oto już w styczniu 2004 r. poinformowano o pracach nad Nintendo DS, aby konsolę wprowadzić na rynek w listopadzie tego samego roku, czyli 3,5 roku po debiucie GBA. Game Boy trwał na rynku przez dziewięć lat, zanim pojawił się Game Boy Color. Game Boy Advance nie miał tyle szczęścia.

Nintendo co prawda mówiło o strategii trzech filarów, dzieląc swoje plany na konsole stacjonarne, Nintendo DS i GBA, ale szybko się okazało, że GBA zostanie odstawione na boczny tor, a wiele z wydanych pod koniec jego cyklu gier nie trafi poza Japonię (więcej informacji na osobnej stronie). Plusem Nintendo DS (dwóch pierwszych modeli) było wsparcie dla kartów GBA (konsole miały dwa sloty na kartridże) – za sprawą dobrego ekranu LCD granie w tytuły z GBA na Nintendo DS do dzisiaj jest uznawane przez wielu za najlepszy sposób na sprawdzenie pozycji z GBA na oryginalnym sprzęcie z epoki.

Nagrobek epoki 16 bitów i prawdziwy koniec linii Game Boya – tak można określić kilka lat Game Boya Advance na rynku. W dobie, kiedy rządziły PS2 i grafika 3D, to GBA był jedyną platformą odnoszącą się do epoki dwuwymiarowych produkcji. Jeśli ktoś chciał grać w gry z Super Nintendo 2 (gdyby takie powstało), musiał kupić sobie GBA.

A co zrobiłem ze swoim Game Boyem Advance? Sprzedałem trzy lata temu i kupiłem PlayStation z kilkoma grami. Historia zatoczyła koło. Ale szybko zatęskniłem za GBA, dlatego sprawiłem sobie Nintendo DS, aby móc wrócić do tamtych lat. ⊗

Jakikolwiek wspierający grafikę 3D procesor byłby zabójczy dla baterii



GEX

GRA EXTREME NA GBA

W okolicach 2006 r. redaktor Wajper wpadł na pomysł, aby wraz z grupką zapaleńców zgromadzonych wokół grupy GBA.PL zrobić... grę o PSX Extreme na GBA, czyli GEX. Już wtedy istniało wystarczająco dużo narzędzi, aby podjąć się takiego przedsięwzięcia. Co postanowił, tak uczynił, zbierając po drodze zainteresowanych za pomocą ogłoszenia w magazynie. W numerze PE#111 zaprezentowano jedną z minigier, Dżogger, w której Dżujo musiał przejść przez ulicę do sklepu na Ż, unikając potrącenia. Ściera kazał podnieść poziom trudności – było za łatwo. Inną planowaną minigrą był Pierd Invaders, w którym Hivman był atakowany przez „chmarę Ścierbich". Niestety życie pisze różne scenariusze – Wajper musiał się skupić na „prawdziwej" pracy, a reszta ekipy się rozpadła. Mimo wszystko więź pomiędzy PSX Extreme a GBA jest silna dzięki GEX.

eprasa.pl 707efdcecb

OSIEMA MNIEJ ZNANYCH GIER WARTYCH SPRAWDZENIA



Astro Boy: Omega Factor

Mistrzowie z Treasure w akcji, adaptujący kultowego (niekoniecznie w Polsce) „Astro Boya". Jeśli ktoś szukałby pięknie wyglądającej gry akcji na GBA z doskonałą mechaniką, to powinien skierować się właśnie w stronę tytułu ojców Gunstar Heroes (przy okazji ta strzelanka też doczekała się całkiem udanej wersji na GBA – Gunstar Super Heroes, w Europie Gunstar Future Heroes). Astro Boy był połączeniem bijatyki z platformówką, z elementami fabularnymi w tle i całkiem długim czasem gry (około czterech godzin) – ponadczasowa sprawa.



Boktai: The Sun Is in Your Hand

Konami i Kojima niestety nie stworzyli na GBA kolejnego MGS-a, stawiając na oryginalny pomysł – trylogię Boktai. Kartridż z grą miał wbudowany czujnik światła – aby naładować występujące w Boktai bronie oparte na energii słonecznej, musieliśmy wyjść z konsolą na zewnątrz, w słoneczny dzień. Ach, Kojima i jego nietypowe patenty. Sam tytuł był połączeniem skradanki z elementami gry akcji, gdzie jako łowca wampirów polowaliśmy na wiadomo kogo. Niektóre z emulatorów umożliwiają „symulację" czujnika światła.



Drill Dozer

Game Freak i GBA to nie tylko Pokémony, to również Drill Dozer, połączenie platformówki z grą logiczną. Siadaliśmy tutaj za sterami wyposażonego w wiertło mecha. Za pomocą tylnych przycisków mogliśmy obracać wiertłem w obie strony, aby walczyć z przeciwnikami, wiercić w niektórych powierzchniach oraz dokręcać przedmioty. Niebanalna mechanika została połączona z udaną oprawą graficzną. Była to jedna z dwóch gier (obok WarioWare: Twisted!) korzystających z funkcji rumble.



Mother 3

Gra legenda, tytuł, który nigdy nie doczekał się oficjalnej premiery poza Japonią, kontynuacja EarthBound. jRPG osadzony we „współczesnych" (nie do końca, ale tak to ujmijmy) czasach, pełen humoru, ale również zaskakująco dojrzałej tematyki (niektórzy uważają, że to jeden z powodów braku wersji niejapońskiej). Wprowadzony na rynek pod koniec życia GBA (kwiecień 2006 r.), po 30 latach nadal stanowi wartą nadrobienia propozycję. Fani zadbali o dobrze oddające klimat tłumaczenie oryginału.



Ninja Five-O

W Europie znany jako Ninja Cop. „List miłosny" do gier epoki ośmiu bitów autorstwa Hudson Soft, wydany przez Konami. Jak łatwo się domyślić, graliśmy tutaj ninją, stając w szranki z organizacją terrorystyczną. Dzisiaj nie brakuje tytułów odwołujących się klimatem do starej szkoły 2D – w 2003 r. nie było to takie oczywiste. Będąca połączeniem Ninja Gaiden, Rolling Thunder i Bionic Commando gra zestarzała się bardzo godnie, a w 2025 r. wydano port na konsole obecnej generacji.



Rhythm Heaven

Ostatnia gra first-party wydana na GBA (sierpień 2006 r.), pierwsza odsłona serii Rhythm Heaven. Oficjalnie nie opuściła Japonii. Genialna w swojej prostocie produkcja rytmiczna, w której musieliśmy w odpowiednim momencie wcisnąć przycisk (zazwyczaj jeden, ale nie zawsze). Brzmi trywialnie, ale fantastyczny styl i poczucie humoru (minigry rytmiczne to np. wyrywanie włosów z brody czy uciekanie myszkami przed kotem) nadawały całości wyjątkową atmosferę. Całość została przetłumaczona przez fanów.



Scurge: Hive

Gra bardzo często trafiająca na zestawienia „zapomnianych skarbów" GBA. Stworzony w 2006 r. przez kanadyjskie studio tytuł był izometryczną wariacją na temat Metroida. Bardzo dobrze wykonany, z umiejętnie poprowadzoną mechaniką i całkiem fajnym klimatem – bohaterka musiała nieustannie walczyć z infekcją, gra nigdy nie dawała nam chwili wytchnienia. Rok wcześniej twórcy z tego samego studia wydali udany tytuł akcji w klimatach fantasy na GBA – Juka and the Monophonic Menace.



Zone of the Enders: The Fist of Mars

Zone of the Enders współtworzone przez Kojimę to nie tylko dwie części na PS2, ale również strategia turowa na GBA. Nie było to nic nadzwyczajnego, ot tytuł przypominający uproszczoną wersję Fire Emblem – 26 misji, drużyna mechów i galeria typowych mangowych postaci (sporo scenek „gadanych" przed potyczkami). W okolicach premiery (rok 2002) była to solidna gra na 7, szczególnie jeśli ktoś lubił dylogię Hideo. Przyjemna, „lekka" strategia z odniesieniem do klasyka z PS2 w tle.

eprasa.pl 707efdcecb



PYTANIE MIESIĄCA: Gry, których nie przeszedłeś na pierwszym PlayStation, a bardzo byś jeszcze kiedyś chciał?

PEREZ

AKTUALNIE: Captain Tsubasa: Dream Team



Kwiecień upłynął pod znakiem targów. Na Replay Fest mieliśmy swoje stoisko, a ja dodatkowo miałem przyjemność porozmawiać w ramach panelu dyskusyjnego o kondycji polskiej prasy gamingowej – o dziwo wyszło nam, że nie jest tak źle i jeszcze trochę powinniśmy pożyć. Ostatni weekend kwietnia to zarówno Bit Boat w Łodzi, jak i Warsaw Game Days w stolicy. Na tej pierwszej imprezie, dzięki uprzejmości Bartka Kluski, wziąłem udział w rozmowie o Atari w związku z naszym niedawnym wydawnictwem Atari Extreme. Dwa panele w jednym miesiącu? Limit mam wyczerpany na kolejne 5 lat ;) Chociaż w sumie nie do końca, bo przecież 5 września nasze Extreme Party! W maju ruszamy konkretnie z tematem!

Nie pamiętam, w co grałem rok temu, a tu o PlayStation pytają...

BUTCHER

AKTUALNIE: Marathon, Planet of Lana II, Resident Evil Village, SAROS, ARC Raiders



Dzieje się! Tak jak pisałem miesiąc temu: podcast „Butcher X Corso" wystartował. Znajdziesz nas na YouTubie w wersji wideo, a jako audio na Spotify czy Apple Podcasts. Polecam do sprzątania, gotowania, jazdy samochodem, biegania czy wyprowadzania psa. Rozmowy o popkulturze, bez cięć i cenzury – 100% żywca. Gdy to czytasz, pierwszy sezon zbliża się ku końcowi, ale kolejny w planach. To prywatnie, a zawodowo także niezgorzej. Zostałem bizdevem na Europę agencji GYLD, która reprezentuje biznesowo takie tytuły jak Clair Obscur: Expedition 33, Fort Solis, Reus 2 czy Flotsam. Po dziewięciu miesiącach poszukiwań kończę z bezrobociem. Niestety rynek pracy w branży wciąż jest tragiczny.

Jeśli nie przeszedłem, to nie były tego warte.

KALI

AKTUALNIE: Resident Evil: Requiem, Pragmata, Absolum, Subnautica BZ



W końcu udało mi się zdobyć Resident Evil: Requiem w pudełku, i to od razu w steelboksie z Deluxe Edition, dzięki Norby! A tu od razu wjechało kontrowersyjne, acz wciągające Crimson Desert oraz absolutnie wybitna Pragmata. Za to podziwiam Capcom, oni są jak Rockstar, stawiając przede wszystkim na jakość, produkując jednak więcej gier niż jedna na parę lat. Musiałem też odłożyć zdobycie platyny w Absolum, zanurzając się w głębiny Subnautica: Bellow Zero. Ucieczka w gry była dla mnie remedium, gdyż odszedł członek rodziny, Scottie, goldendoodle od amiszów w USA w Indianie. Odszedł dokładnie w tym samym dniu, co Chuck Norris. Jestem pewien, że w niebie jest jego ulubionym psem. R.I.P.

Nie dokończyłem Vagrant Story oraz Soul Reavera. Poza tym sumienie mam czyste ;)

ADAMUS

AKTUALNIE: Resident Evil 5, Resident Evil: Revelations, Pragmata



Capcom zamiata. Zauważyłem, że ostatnimi czasy gram głównie w tytuły od nich, czy mowa o nowościach, czy o starociach. Siła marek to jedno, ale na pewno pomaga dopracowanie doświadczeń: techniczne, tak ważne w okolicach premiery, oraz mechaniczne – w ich produkcje po prostu cholernie dobrze się gra, systemy świetnie do siebie pasują (jasne, coś tam utyskiwałem na Requiem, ale koniec końców dziewiątka dała mi sporo frajdy), a poszczególne ficzery udanie wchodzą ze sobą w synergie. Inne firmy powinny się uczyć od Japończyków, jak tworzyć doświadczenia dla pojedynczego gracza w taki sposób, by i go szanować, i na nim zarobić. Zombie syte, Grace cała... czy jakoś tak.

Final Fantasy VII

OSTASZ

AKTUALNIE: Resident Evil 2 Remake, Earthbound



Backlog czy nowe gry? Rzadko ulegam złudzeniu, że znajdę czas na ogranie zakupionych na promocjach tytułów, ale ostatnio dałem nura w odmęty cyfrowej biblioteki mojego konta PlayStation. Wyłowiłem dwa świetne, choć bardzo różne od siebie okazy: vibe'owe Abzu oraz remake Resident Evil 2. Klimatyczne nurkowanie okazało się dokładnie tym, czego szukałem – krótkim, ale pięknym przeżyciem. Z kolei pierwsza przygoda Leona S. Kennedy'ego uświadomiła mi, jak wielkim błędem było ignorowanie przez lata zombiaczego cyklu. Od razu kupiłem odświeżone części 3 i 4! Wniosek? Nie wydawajcie kasy na nowe gry, bo... i tak przepuścicie ją na stare ;).

Syphon Filter, Crash Bandicoot, Tomb Raider

ROGER

AKTUALNIE: Pragmata, Crimson Desert, Starfield



Dopiero będąc naczelnym, zauważyłem, że każdy redaktor ma swoje, nazwijmy to, rytuały. Butcher będzie obrażony, jeśli w podsumowaniu roku nie znajdzie się na pierwszej, tylko trzeciej stronie, Adamus notorycznie daje w tekstach swoją ksywę na początku zamiast na końcu, Mazzi lubi, jak się do niego zadzwoni i pogada o pierdołach (ba, też to polubiłem!), Komodo za każdy przytyk o praktykancie musi, po prostu musi się potem jakoś odgryźć, Kali nie odbiera telefonów do 12, a Konsolka przynajmniej raz dziennie musi ponarzekać na coś na Messengerze. Fajnie, że mimo iż każdy jest na swój sposób unikalny, to co miesiąc, mimo tarć i sporów (a czasami są srogie), jedziemy z tym wózkiem już prawie 30 lat.

końcówka Alundry, Front Mission 3, 40 Winks

PIECHOTA

AKTUALNIE: Yakuza: Like a Dragon, Resident Evil 2, Tomb Raider



Prace nad „Incydentem Raccoon City" trwały od listopada do pierwszego tygodnia kwietnia. Mniej lub bardziej spędzałem (nie tylko ja zapewne) przy tym przedsięwzięciu każdy dzień w tych miesiącach. Czasem planowaliśmy, czasem sprawdzaliśmy, jednym razem były rozmowy o kierunku, drugim o oprawie wizualnej. Wszystkie teksty były czytane przez większość autorów. Dzień w dzień podsyłaliśmy sobie rzeczy z uniwersum, przypominaliśmy gry, śmieszkowaliśmy. Czegoś takiego, tak twórczego procesu, jeszcze nie miałem w swoim okołodziennikarskim życiu. Jestem cholernie dumny z naszej książki. I mam nadzieję, że przekaże Wam ona tę pasję w całości. Dziękujemy!

Koudelka, Racing Lagoon, Mizzurna Falls

MAZZI

AKTUALNIE: Crimson Desert



Wielkanoc w Beppu nie pachniała mazurkiem ani chrzanem. Pachniała parą, minerałami i lekkim szokiem termicznym. To właśnie wtedy trafiłem w sam środek yubukkake, lokalnego szaleństwa, które wygląda tak, jakby pół miasta postanowiło wspólnie sprawdzić, ile gorącej wody można jeszcze przyjąć z godnością. Tłum gęstniał, ludzie ustawiali się blisko siebie, ktoś się śmiał, ktoś już z daleka przybierał minę bohatera, który za chwilę pójdzie na cierpienie w imię tradycji. A potem chlup. I jeszcze raz. I jeszcze mocniej. Możecie sobie wyobrazić tę wodną orgię z rozszalałym tłumem taplającym się w strugach wody i szalonym tańcem, by uczcić wiosnę i wyrzucić z siebie cały ten stres. Wróciłem do domu totalnie przemoczony, ale szczęśliwy!

Vagrant Story, Klonoa

ZAX

AKTUALNIE: The Crew: Motorfest, Replaced, Wuthering Waves, The Long Dark



Wygląda na to, że Xbox ma przed sobą kolejne mocne miesiące. Tym razem o nagrody GOTY powalczy Forza Horizon 6. Mnie zademonstrowany już gameplay, z prawie fotorealistyczną grafiką, zachwycił i kupię grę na premierę. Bo wiem, że będę w nią grał znowu setki godzin. W tym miejscu wielki plus dla amerykańskiego wydawcy, że nie unika tematu konsol, oferując recenzentom z dużym wyprzedzeniem kody w wersji na XSX. Łatwo robić dobre wrażenie, odpalając grę na pececie, który kosztuje 15 tys. zł. Trudniej robi się jednak, gdy działamy na wielokrotnie słabszej i tańszej konsoli. Tylko promil graczy dysponuje high-endowym sprzętem, a widać to po danych użytkowników Steama, gdzie posiadany hardware jest najczęściej bardzo skromny.

Nie zaliczyłem ostatnich walk w SaGa Frontier 2 i wciąż żałuję.

KONSOLITE

AKTUALNIE: Guilty Gear -Strive- 2.0, Pragmata



Kwiecień przeleciał bez żarcików w PSXE, choć branża nie próżnowała. Niektórzy zrobili coś, co mnie rozbawiło, choć z pewnością nie był to ich cel, nawet mi nie jest przykro, po wypuszczeniu czegoś w eter nie ma się mocy zadecydowania, jak to powinno być odebrane przez publikę. Tymczasem ku uciesze wszystkich ekipa podcastu „PoGRAduszki" przygotowała materiał o ostatnich fantazjach, a kolejny regularny i nieregularny odcinek pojawi się niebawem. Update do Guilty Gear -Strive- jest ciekawym doświadczeniem, pod pewnymi względami to prawie zupełnie nowa odsłona, będzie w co grać do premiery Tokon. Za chwilę majówka i coś tam, coś tam Danger Zone...

Coś pewnie by się znalazło...

eprasa.pl 707efdcecb

Headshot

O gierkach od serca



ANONIM

Hydraulik oprawca

„Tortura" i „dyskomfort psychiczny", opanowujące świadków tego zdarzenia „pustka i nicość" czy też „wyjące cierpienie", które tkwi w człowieku. To nie wyimki z artykułu w kryminalnym miesięczniku Detektyw, ale z poważnych recenzji filmu „Super Mario Galaxy". Z krytykami filmowymi jest jak z dziennikarzami piłkarskimi. Każdy jeden taki fajtłapa chciał za dzieciaka zostać gwiazdą boisk, ale jak się okazało, że talentu Bozia poskąpiła, to został pismakiem. Analogicznie rzecz ma się więc z filmowymi reżyserami i filmowymi pismakami, którzy na dodatek miewają skłonności do literackiej egzaltacji. Stąd gdy znajomy pyta, co „mądrego" powinien poczytać, polecam recenzje kinowych krytyków z szanowanych mediów: w każdej pada szereg słów, których nie rozumiem.

Początkowe cytaty pochodzą z opinii w The New York Times i The Times, zatem z poważnych mediów. I szczerze współczuję dziennikarzowi drugiego tytułu, żywiąc nadzieję, że ów „psychiczny dyskomfort" nie będzie miał długofalowych konsekwencji. Sytuacja jest skandaliczna z dwóch powodów – pracownika i czytelnika. Po pierwsze, redakcja, zamiast znaleźć kogoś, kto może grał w przeszłości w gry z Mario i podejdzie do tematu zdroworozsądkowo, naraziła dziennikarza na uszczerbek psychiczny i facet cały seans „musiał szturchać się długopisem", aby nie dać się owemu rozdzierającemu cierpieniu. Po drugie, gościowi, który pewnie dopiero co wyszedł z seansu ambitnego, metafizycznego filmu artystycznego, kazano oglądać kino familijne i powstał nikomu niepotrzebny tekst, zwieńczony oceną 0/100. Brakowało tylko wezwania do bojkotu kin, by taką kupę obejrzało jak najmniej ludzi, a twórcy zaliczyli finansową klapę i zgnili z głodu. Z tej recenzji i szeregu jej podobnych nie dowiedziałem się natomiast, czy warto zabrać dziecko na „Super Mario Galaxy". Ale przewrotnie – może to właśnie tekst o męczarniach zgnuśniałego krytyka i okrągłe zero jako nota to najlepsza rekomendacja? Bo zarówno ja, jak i dzieciaki wytrzymaliśmy seans bez samookaleczania się.



KONSOLITE

Nostalgia boli…

Przy coraz większej liczbie „przypominajek" w postaci rimejków, remasterów oraz re-realese'ów jest jeden problem – czy to, co pamiętamy, naprawdę było tak dobre, czy to tylko wygładzanie wspomnień przez mechanizm naszych mózgów? Ostatnio włączyłem sobie Tomb Raider I-II-III Remastered i było to bolesne doświadczenie. W czasie premiery pierwsze przygody Lary były niesamowitym doznaniem, przynajmniej tak je pamiętam, choć zapewne były momenty, gdy sterowanie lub inne elementy mnie irytowały. Jednak wtedy to było coś nowego, po latach grałem w pierwszego remastera na silniku z Legend i to było cholernie dobre odświeżenie. Przynajmniej tak je wspominam, a niebawem otrzymamy kolejny rimejk, który prawdopodobnie będzie przynajmniej poprawny. Jednak zremasterowana kolekcja pierwszych trzech części Tomb Raidera to bolesne doświadczenie. Nawet z kilkoma ulepszeniami sterowanie jest tragiczne, męczące i wymaga ostrego oduczenia wszystkiego, do czego zostałem przyzwyczajony przez gry przez ostatnie ćwierć wieku. Można narzekać, że nowe produkcje są łatwiejsze, przystępniejsze i pod pewnymi względami nie stanowią wyzwania. Jednak to kwestia wielu czynników, ewolucja mechanik, a ustandaryzowane sterowanie ma swoje zalety. Wiele gier lepiej się wspomina, niż przypomina. Niektóre dobrze zniosły próbę czasu i potrafią dawać tyle samo frajdy, co kiedyś, jednak wiele jest po prostu reliktem pewnej ery. Warto je dodać w ramach bonusu, jednak świeża oprawa często nie wystarczy. Tomb Raider I-II-III Remastered zniechęciło mnie do dalszego grania po godzinie z groszami, przez którą naprawdę chciałem się przestawić, jednak nie mogłem. Skończyłem tę trylogię lata temu, teraz nie muszę, nie mam czasu ani niczego do udowodnienia, aby zrobić to ponownie. Jako swoista archiwizacja to wydawnictwo jest niewątpliwie godne odnotowania, nawet mimo kilku dziwnych decyzji. Zresztą jeśli będę chciał sobie przypomnieć oryginał, to mam wiele innych możliwości, by to uczynić. Jednak czy będę chciał? Raczej nie, są pewne granice, a czas ograniczony. Lubimy wspominać i rozmawiać o starych tytułach, ale ponowne doświadczenie tego, co w naszych umysłach było stopniowo polerowane, często sprawia, że ten diament okazuje się cyrkonią…



KOSO

Stay Sensible

Jako że dopadła mnie choroba gracza, zwana potocznie „nie mam w co grać" (pojawia się zazwyczaj w szczególnie intensywnych okresach premier), postanowiłem wrócić do korzeni. Pobrałem z GOG-a Sensible World of Soccer oraz nakładkę SWOS 2020, która pozwala pograć z innymi wariatami z całego świata. Okazało się jednak, że „pograć" to małe niedopowiedzenie. Społeczność SWOS-a jest bowiem tak prężna, że jest zorganizowana w szereg licznych lig i turniejów. Tym sposobem w parę minut można zagrać sobie mecz po sieci, bo na stronie widać aktualnie dostępnych graczy. Trzydzieści lat na karku i wciąż kopie – o ilu grach można tak powiedzieć? SWOS-a ukochałem na Amidze, potem zagrywałem się również na PC i Xboksie 360. Gameplay nie zestarzał się ani o jotę i grywalność jest wciąż na poziomie, do którego przez lata zbliżyło się co najwyżej Pro Evolution Soccer. Oczywiście świat się zmienił i poszedł do przodu, ale faktem pozostaje, że do niezwykłej magii, jaką obsypano pozorną prostotę gameplayu, nikt się nie zbliżył. Nawet twórca pierwowzoru Jon Hare, choć przecież próbował ze swoim Sociable Soccer. Połączenie szybkiej

TRZYDZIEŚCI LAT NA KARKU I WCIĄŻ KOPIE

gry, przyczepności piłki i karkołomnego podnoszenia futbolówki ponad poziom murawy wciąż się broni, a setki drużyn przypominają, jak kolosalne wrażenie robiło to w połowie lat 90. Milan z Weah, ach…

Po instalacji zagrałem kilka meczyków i ruszyłem na podbój świata. Pierwszy mecz to koty za płoty, odpaliłem więc grę rankingową… i dostałem 0:9. Poczułem się jak gość, który po 10 latach na fotelu przed TV poszedł pograć na orliku i skręcił staw kolanowy. Lepszy już nie będę, poziom mojego rywala nie był moim nawet dawniej, więc pozostało po prostu pogodzić się z tym stanem rzeczy i czerpać tyle radości, ile się da. A może założę jakąś własną ligę, dostępną tylko dla graczy po czterdziestce z dwójką dzieci?

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 707efdcecb



GRA NUMERU

PRAGMATA

Cena: 259 zł Gatunek: strzelanina, przygodowa Deweloper: Capcom Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

To trzeba mieć odwagę. I Ubisoft, i Rockstar tworzą wybitne gry, ale zasadniczo tylko sequele blockbusterów. Capcom także stawia na jakość, ale ma na tyle cojones, by w obecnych czasach zaprezentować nowe IP w randze Triple-A. Oto Pragmata, najnowsza produkcja spod japońskich skrzydeł. Ryzyko czy pewien sukces?

Porzuciliśmy odkrywanie kosmosu po końcu zimnej wojny. Coś się jednak dzieje, by wspomnieć o prywatnych lotach na orbitę będących w zasięgu milionerów (podobnie jak było z pierwszymi komercyjnymi kursami samolotów pasażerskich), ale nasz Księżyc jest w zasięgu. Odkryto na nim pokłady lodu, H2O kluczowe dla życia. O budowie bazy na Księżycu świetnie opowiada serial „For All Mankind", a teraz Capcom wrzuca nas w rozbudowaną bazę na naszym naturalnym satelicie. I co jak co – wesoło nie jest. Niezwykle zaawansowana struktura pada przy zbuntowanej AI zarządzającej placówką. Wcielamy się w postać, która przede wszystkim chce dostać się na Ziemię, ale droga do celu nie jest prosta: trzeba się przyjrzeć i uspokoić lub zniszczyć wraże AI. Scenariusz niby prosty, ale zapewniam, że pełen zaskakujących twistów.





I'm Pragmata. D-I-0336-7 Pragmata, poproszę o wstrząśnięte, niezmieszane

To jest kluczowa sprawa – nie działamy samemu. Towarzyszy nam android o aparycji dziecka, któremu bohater nadaje imię Diana. Prowadzimy z nią angażujące dyskusje, bawiąc się w „chowanego" na terenie HUB-a, co ma istotne znaczenie dla samej rozgrywki. Miło patrzeć, jak bawi się dostarczonymi przez nas rzeczami, jak zdalnie sterowane auto, ognisko czy namiot, jeszcze bardziej rozmiękcza serce, gdy dostarcza własnoręcznie zrobione rysunki, jest niebywale ciekawska Ziemi. I tak jak niemalże w każdej japońskiej produkcji jest jakaś mała dziewczynka, która zwykle tylko irytuje, tak Diana z Pragmaty wyłamuje się z tego schematu, a w trakcie rozgrywki budzi potrzebę dbania o drugą osobę. Nie tylko „nie irytuje", ale przepięknie sprawdza się w roli jedynego towarzysza w życiowej pustce przestrzeni kosmicznej. Od razu po poznaniu wskakuje „na barana" protagonisty, mając jednak wiele w pomocniczym zapleczu. I tu pojawia się jedna z najbardziej oryginalnych zagrywek. Diana przynosi nie tylko nowe Quick Time Events do otwierania bram lub dostępnych mechanizmów, ale także poprzez nie pozwala się wyrwać z drastycznych ataków wroga, co ma istotne znaczenie w walce.

I'm firestarter, twisted firestarter!

Walka jest tym, co absolutnie wyróżnia ten tytuł. To strzelanina TPP z akcjami dostępnymi tylko w trakcie wykańczania osłabionych przeciwników. Tylko to nie jest pierwsza lepsza strzelanina, tylko absolutny oryginał. Diana zamontowana na naszych plecach odpowiada za hakowanie nie tylko różnych bram i sprzętów napotkanych po drodze, ale przede wszystkim przeciwników. Na początku jest pewien dysonans – można celować w głowę czy inne krytyczne miejsca, tylko nie wyrządzisz dużych szkód, póki przeciwnik nie zostanie zhakowany. Trochę trudniej to opowiedzieć, niż zobaczyć w praktyce. Wszystko odbywa się w czasie rzeczywistym, w którym się poruszamy, wykonujemy uniki, ale jednocześnie mamy uruchomiony moduł hakowania, w którym operujemy podstawowymi przyciskami, by zebrać różne węzły i odblokować atak. Z początku bardzo mnie to irytowało, ale z upływem czasu wyrobiło oryginalne nawyki – gdy jednocześnie strzelasz i hakujesz wrogów czy też przeszkadzające

systemy, przy których np. musisz przeskakiwać lub unikać fal uderzeniowych. Co istotne, w tej grze nie spływa na ekran nawet jedna kropla krwi. Tu walczymy z robotami, czasem wykańczając je w spektakularny sposób, ale bez Fatality i fontann posoki.

Das ist mein Land!!!

Mimo że gra stawia na shootera TPP, dostępny arsenał wręcz prowokuje do jego wykorzystania. Podstawowa broń jest niemalże jak Plasma Cutter z Dead Space, mając przy tym automatycznie regenerowany magazynek pocisków. W zasadzie można skończyć grę, bazując tylko na podstawowym gunie. Jednak w trakcie przygody mamy dostęp do interesujących broni, często taktycznych. Od shotgunów, granatników, przez wyrzutnię rakiet naprowadzalnych, podręczny rail gun czy palnik laserowy, po urządzenia wywołujące tarczę czy bardzo istotny holowabik odciągający uwagę wrogów. I niemniej ważą Hipostazy, spowalniające wrogów w naszym zasięgu. Mamy nawet takie ciekawostki jak naprowadzające się wabiki wybuchowe czy autonaprowadzające się drony. Tylko nie zapominajmy o podstawowym gunie (który ma też wersję pistoletu maszynowego), jednak w trakcie usprawniania postaci zawsze warto wybrać dodatkowy arsenał przy jakimkolwiek restarcie. A tych będzie sporo, uprzedzam. Jednak nie irytujących, tylko zachęcających do rozbudowy bohatera i jego możliwości: od jakości pancerza (są skórki podkręcające kozackość wyglądu), przez hakowanie, po podstawowe zdolności, jak np. możliwość dłuższego wykorzystania silników w „plecaku" do manewrowania i przedostania się na wcześniej niedostępne platformy.

CO ISTOTNE, W TEJ GRZE NIE SPŁYWA NA EKRAN NAWET JEDNA KROPLA KRWI

Nigdy nie jest łatwo. To, że mamy wsparcie w formie hakowania, jest kluczowe, ale stają naprzeciw nas coraz bardziej zaawansowani przeciwnicy. Drony różnych odmian, które nawet wystrzeliwują samonaprowadzające się pociski (które można zhakować, by uderzyły w cel), i giganci z własnymi tarczami na głowie. Do tego mamy zestaw fajnych challenge'ów dających wartościowe bonusy (im więcej „gwiazdek", tym więcej profitów). Od stawiających na rozwałkę po runy na pełnej, byleby ominąć poruszające się platformy i wykorzystać te, które pozwalają dostać się dalej. To najlepiej wykorzystany patent z zamkniętymi wyzwaniami od czasów Devil May Cry.



Mały Książę

Sam Księżyc, tzn. dostępna tu niezwykle rozbudowana baza, wzbudza ciarki na plecach. Nie tylko dzięki sekwencjom, w których poruszamy się po powierzchni z mniejszą grawitacją i świetnie przytłumionym dźwiękiem, ale też za sprawą bardzo zróżnicowanym obszarom bazy zbudowanym przez replikatory. Tu trafimy nawet na symulacje ulic Nowego Jorku, dżungli czy też plaży rodem z Death Stranding. Z nieukrywanym zachwytem oglądałem plakaty filmów do „Ghouls'n'Ghost" czy „Resident Devil" ;) Zwiedzimy wszystkie moduły bazy, od produkcyjnych, przez elektrownię słoneczną, po intrygującą wieżę wznoszącą się ponad całą placówkę. Gra nie prowadzi nas za rączkę. UI wyświetla tylko odległość do najbliższego bonusu czy kluczowego miejsca dla fabuły, co oznacza dla nas zazwyczaj ciekawe puzzle środowiskowe – oryginalne i wymagające. Podobnie jak przy wielopłaszczyznowych lokacjach dostarczają ogrom satysfakcji oraz różne sekrety. Postać możemy skonfigurować pod względem zdobytych już rzeczy, które dają nie tylko możliwości bojowe i hakowania, ale też niezliczone upgrade'y: czy stawiasz na hakowanie, czy walkę, a jeżeli tak, to jaką.





Gra została wykonana wprost przepięknie. Świat nie składa się tylko z zamkniętych tuneli, ale też z zaskakujących środowisk. Włosy siedzącej nam na plecach Diany inaczej zachowują się w zamkniętych pomieszczeniach, a inaczej na powierzchni Księżyca w mniejszej grawitacji. Capcom ma teraz niesamowite pasmo sukcesów (pomijając drugą część Dragon's Dogma). Gdy już coś serwują, to absolutnie najwyższej jakości. Teraz idą o krok dalej, wypuszczając całkowicie nowe IP, zrobione jednak z pompą AAA, ze wszech miar oryginalne, skłaniające do rozważań odnośnie do ludzkości i jej ekspansji w kosmosie, AI i honoru. Według mnie jest to najlepsza dotychczas gra 2026 r., zdecydowanie polecam! A osobom ceniącym oryginalność rozwiązań proponuję dodać plus do oceny. ⊗ Kal



PS5, XSX, SWITCH 2, PC

+ oryginalność i spójność, angażująca fabuła
– trudno się przyzwyczaić do strzelania i hakowania jednocześnie

Absolutny zachwyt! Oryginalność, klimat, progres postaci i twisty fabularne!

9

Prasa.pl 707etec.pl



Cena: 300 zł Gatunek: strzelanina TPP, roguelike Deweloper: Housemarque Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 12

Returnal do dzisiaj pozostaje jedną z najlepszych gier na PS5. Studio Housemarque wspięło się na wyżyny zbieranych przez lata doświadczeń i dostarczyło istną orgię dla fanów strzelanin bullet hell. Jeżeli wypatrywałeś powtórki z roz(g)rywki – witaj w domu. Jeżeli liczyłeś na znaczący rozwój i więcej niż sequel – możesz się rozczarować.

Deja vu

Miejmy to z głowy: Saros w swojej kategorii nie ma konkurencji. Jednocześnie odarty z paru kosmetycznych nowości i dodatków jest tylko (i aż?) nowym wcieleniem Returnala. „Wręcz reskinem" – rzuciłby ktoś złośliwy. I to jest mój główny zarzut, bo nie wiem jak Ty, ale ja zdecydowanie liczyłem na coś więcej. Tak, widziałem materiały marketingowe. Tak, cholernie przypominały Returnala. A jednak wciąż miałem nadzieję, że najlepsze jest trzymane w tajemnicy i studio wykona odważny krok do przodu.

Tymczasem uznano, że nie warto zmieniać zwycięskiej formuły. Czy fani będą mieli podobne podejście, zmuszeni do wysupłania paru stówek za grę AAA, w którą (z grubsza) grali już pięć lat temu?

Podbój obcej planety, kłopoty, ekipa ratunkowa – zalążkiem fabuły Sarosa jest znana klisza sci-fi. Opowieść skupia się na mrocznej historii zagubionej kolonii na planecie Carcosa. Wcielasz się w Arjuna Devraja (w tej roli przeciętny Rahul Kohli, którego możesz znać z horrorów Netfliksa czy Gears 5 i CoD: MW3), żołnierza korporacji Soltari, który z jednostką Eszelon IV przybywa na planetę, aby szukać zaginionych ziomali i zbadać jej niezwykłą, obcą naturę. Osobistym celem Arjuna jest jednak odnalezienie bliskiej mu osoby, co nadaje całej wyprawie wymiar osobisty. Tu także widać pierwszą poważną zmianę. W przeciwieństwie do samotnego i izolującego doświadczenia z Returnala historia w Sarosie jest szersza, pozwala też na interakcje z członkami załogi w świątyni, która pełni rolę bezpiecznego huba. Ale uwaga na cios: dialogi z NPC-ami niosą tyle emocji, ile seks z dmuchaną lalą (nie próbowałem, ale efekty mogę sobie wyobrazić). Oglądasz rozmowy o śmierci, uczuciach, strachu – widzisz mimikę i ekspresyjność postaci na poziomie manekinów. Nie mam pojęcia, jak studio z takim doświadczeniem mogło uznać, że taka jakość będzie OK w grze AAA.

Poza dialogami, notatkami czy dziennikami audio (znajdźki) strzępy historii poznajesz i składasz w całość z urywanych, chaotycznych i enigmatycznych cutscenek. I masz prawo czuć się kompletnie zagubiony. Renderowane wstawki są piękne, klimatyczne, często złowieszcze i dramatyczne, ale trwają po kilka sekund, a miną godziny, zanim zaczniesz wyciągać konkretne wnioski. Jeśli grałeś w Returnala, dokładnie wiesz, o czym mowa. I tak jak w Returnalu miałeś dom, łączący Selenę z jej przeszłością, tak tutaj też znajdziesz lokację, która pełni podobną funkcję w przypadku Arjuna.





Powróć silniejszy

Powtórzę, bo warto: Saros jest rewelacyjnym roguelike shooterem i jedynym w swoim rodzaju „baletem kul i śmierci". Jeżeli Returnala ograłeś na wylot i pragniesz więcej, czeka Cię uczta. Arsenał niby nazwano inaczej, ale de facto jest znajomy (pistolety, karabiny, strzelby, kusze etc.), a każda zabawka z alternatywnym trybem ognia (haptyka DualSense'a ponownie błyszczy, a triggery stawiają piękny opór i aktywują moce). Gunplay jest mistrzowski, mięsisty i szybko znajdziesz ulubioną klasę giwer. Rozwałka pełna eksplozji nigdy się nie nudzi, a kontrola postaci jest płynna, pełna dynamicznych, błyskawicznych akrobacji. Jednocześnie od pierwszych chwil widać na mapie typowe dla metroidvanii (i Returnala) zablokowane

eprasa.pl 707efdcecb

funkcje i niedostępne tereny (linkę z hakiem, szybkie przemieszczanie się, teleport czy specjalne platformy do wysokich skoków odkrywasz w toku progresji). Nie wymyślano też koła na nowo w kwestii dopałek i znajdowanych w terenie artefaktów wzmacniających postać (chociaż wolę pasożyty Returnala niż generyczne świecidełka w Sarosie).

Wymyślono natomiast kilka nowości, które mają poważne przełożenie na rozgrywkę. Pierwsza z nich to permanentny progres. W Returnalu po śmierci traciłeś praktycznie wszystko. Teraz po zgonie zachowujesz nie tylko ostatnią broń, ale przede wszystkim zbieraną „walutę": związek chemiczny lucenit (główny cel eksploatacji planety przez Soltari). Inwestujesz go w hubie w masywne drzew(k)o rozwoju – Matrycę Pancerza, na stałe ulepszając postać (pasek zdrowia, szybsze zbieranie zasobów, większa pojemność tarczy etc.). A propos – Tarcza Mocy to druga nowość. Twoje osobiste pole siłowe, które nie tylko chroni przed pociskami, ale ma też drugą funkcję. I podoba mi się swoista złośliwość tej idei. W grach zazwyczaj unikasz ciosów, a tarcza jest finalnym środkiem ochrony. W Sarosie jednak twórcy zmuszają Cię do pchania się w kłopoty, bo tarcza pochłania (określone) pociski i przekształca je w amunicję wbudowanej w prawe ramię Broni Mocy – potężnego ataku energetycznego. Ataki nią są niezbędne do skutecznej walki – szybko nauczysz się żonglowania bronią podstawową, tarczą i BM, siejąc spustoszenie w feerii barw.



„Słońce jest na zawsze"

Kolejną nowością (i marketingowym symbolem gry) jest złowieszcze zaćmienie słońca wiszące nad Carcosą. Widziane po raz pierwszy, wrzuciło mi ciary na plecy. Wszystko brunatnieje, przyciemnia się (złota polska jesień!), światło Słońca przygasa. Witamy w Silent Hill? Nie jest tak ciemno jak w hicie z PSX-a, ale mutacja wypacza środowisko i wrogów. Ich agresywność wzrasta, nowe pociski „pożerają" Twój efektywny obszar paska zdrowia, niewinne zbiorniki wodne zamieniają się w kipiące kwasem. Same atrakcje. Co jednak najciekawsze, w określonych miejscach Zaćmienie aktywujesz sam, aby móc przeć dalej, co może też skutkować powstaniem innych ścieżek i tras do odkrycia (chociaż na papierze brzmi to atrakcyjniej, niż wypada w praktyce).

ROZMACH I EPICKOŚĆ LOKACJI URYWAJĄ DUPĘ PRZY SAMEJ SZYI

Na koniec kwestia, która dla wielu będzie kluczowa: stopień trudności. Od soulslike'owych wyjadaczy usłyszysz opinie, że w Sarosie defaultowo jest łatwiej. Ja tego nie odczułem. Ale nie mam wątpliwości, że za pewne nowości jedni grę pokochają, inni znienawidzą. Zacznijmy od Drugiej Szansy – opcja błyskawicznego „zmartwychwstania" w miejscu śmierci i kontynuowania walki odblokowuje się w pewnym momencie z automatu. Możesz ją potem wyłączyć – gdy w hubie zaczniesz grzebać w Carcosiańskich Modyfikatorach. To drugi pomysł, który według twórców jest odpowiedzią na opinie graczy odnośnie do poziomu trudności Returnala. Mechanizm CM to swoista „waga", która musi zachować balans. Każda ze stron ma po kilkanaście opcji – jeśli z jednej strony ułatwisz sobie zabawę (zadawanie większych obrażeń, tarcza nie zużywa energii etc.), z drugiej musisz zbalansować (wyłączenie Drugiej Szansy, po śmierci tracisz większość lucenitu etc.). Utrzymano wymagający trzon rozgrywki bez rozwadniania poziomu trudności dla wszystkich. Możesz znaleźć własny złoty środek. I nawet jeśli brak tu znaczących nagród za podbicie wyzwania (satysfakcja sama w sobie?), to jestem fanem tego rozwiązania. Na pewno więcej ludzi pogra w Sarosa bez walenia głową w mur i frustracji.

„Jeżeli wydawało ci się, że Returnal ma epickie miejscówki – to tylko dlatego, że nie grałeś w Sarosa" – napisałem na Twitterze po godzinie gry. Tyle czasu wystarczy, aby pozbawić Cię szczęki już w pierwszych chwilach na Carcosie. Housemarque trzyma poziom i nad stroną audiowizualną nie ma się co rozwodzić. Rozmach i epickość lokacji urywają dupę przy samej szyi, a poczucie zwiedzania wrogiej, obcej planety towarzyszy Ci od pierwszych do ostatnich sekund. Jednocześnie z tyłu głowy atakuje kolejne deja vu: „Returnal, tylko inaczej". Góry, doliny, ruiny budowli, jaskinie, tajemnicze, strzeliste miasto. Brzmi znajomo? Ano brzmi – w przeciwieństwie do nowej ścieżki dźwiękowej, która idealnie opisuje każdą walkę, dopełnia narrację oraz dynamicznie się wycisza, gdy zagrożenie na mapie mija. Tak, to też już znamy.

Różnorodne biomy pełne kosmicznego ścierwa, setki zgonów, kilkanaście godzin oczojebnych, widowiskowych walk, odjechani bossowie, endgame. Czy dobrze się bawiłem? Tak. Czy oczekiwałem więcej? Bez wątpienia. Zamiast odważnych zmian i kroku naprzód mamy polerowanie wypracowanej formuły. Daje satysfakcję, ale i nutkę zawodu. Gdyby w tytule stało „Returnal 2", odbiór byłby zdecydowanie inny. ⊗ **Butcher**



PS5

+ oprawa AV, balans wyzwania, patent z Tarczą Mocy, genialna haptyka
– mocne deja vu z Returnala, scenki dialogowe, mało znaczących zmian

Saros, bo „Returnal 2" brzmi mniej sexy. Fani wskoczą jak w wygodne kapcie, ja liczyłem na dużo więcej.

8–

Uzależnia

MOJE 3 GROSZE



Zabłocki: Saros brutalnie detronizuje Returnala, wycierając nim podłogę pod niemal każdym możliwym względem. Mroczny klimat zmiennokształtnej planety Carcosa błyskawicznie przytłacza gęstą atmosferą, a Arjun Devraj to wreszcie bardzo wyrazisty bohater z krwi i kości. Zwinność postaci, nieskrępowana swoboda przemieszczania się, bogate możliwości stałego rozwoju oraz wirtuozerska dynamika starć stanowią tu czyste mistrzostwo. To szalenie uzależniająca adrenalina, która, jak dla mnie, zjada Returnala na śniadanie.

9

eprasa.pl 707efdcecb



Cena: 219 zł Gatunek: strategia Deweloper: Kite Games Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 12



Seria Sudden Strike to marka nie w kij dmuchał. Ćwierć wieku na karku i pasmo niemałych sukcesów w świecie strategii czasu rzeczywistego to całkiem niezły dorobek, któremu życie dało rosyjskie studio Fireglow Games. Wprawdzie od czwartej odsłony marka trafiła pod skrzydła ulokowanego w Budapeszcie Kite Games, ale nie zmieniło to założeń rozgrywki i duch pierwowzoru był dalej obecny. Mam do tej serii sentyment, a szczególną estymą darzę pierwszą, pikselową odsłonę, która choć w 2D (z rzutem izometrycznym), była doskonałym RTS-em, dosmaczonym od każdej możliwej strony.

Z konsolą nie na bakier

Piątka to już oczywiście inne czasy, pełny trójwymiar i – jak wspomniałem – inne studio, a ja zaś mocno byłem ciekaw, w jakim kierunku pójdzie ta ewolucja, tym bardziej że przyszło nam na nową edycję czekać dziewięć długich lat. W dodatku dwóm poprzednim częściom czasem zarzucano, że cała para poszła w oprawę i taktyka zeszła na nieco dalszy plan. Często też, gdy dana produkcja skierowana jest również na konsole, można się spodziewać wielu uproszczeń, bo przecież musi się dać wygodnie szarpać na padzie.

Na szczęście twórcy wybrnęli z problemu prawie wzorowo. UI w piątce jest przejrzyste, font wystarczająco duży, by móc czytać teksty wyświetlane na ekranie telewizora, nie mrużąc przy tym oczu, a samo sterowanie jest intuicyjne i przemyślane. Zastrzeżenia można mieć do rzadkich sytuacji, na przykład gdy chcemy szybko zaznaczać pojedyncze jednostki, to trudno w nie wcelować, ale tego się niestety nie przeskoczy. Tu wielkim ratunkiem jest fakt, że gra zdaje „test myszy" śpiewająco, bo nie trzeba się męczyć, tylko można podłączyć gryzonia i klawiaturę do konsoli i grać równie wygodnie jak na komputerze.

Zanim przejdziemy do rozgrywki i tego, jak wyglądają misje, kilka słów o samej strukturze gry. Jak w poprzedniczkach, tak i tutaj mierzymy się z realiami II wojny światowej, mamy więc kampanię, w której wybieramy preferowaną stronę w postaci aliantów, państw Osi lub Sowietów. Każda z nich to szereg unikatowych misji, generałów dających nam w potyczkach sensowne perki, a także celów oraz możliwości wynikających z dostępu choćby do odmiennych technologii. Obok kampanii mamy też Potyczki, czyli po prostu naparzanie się z SI na mapach opracowanych z myślą o rozgrywkach sieciowych, no i oczywiście multiplayer, w którym swoje umiejętności taktyczne skonfrontujemy z żywym przeciwnikiem.

Nudy więc nie ma. W głównym trybie czeka na nas 25 mocno zróżnicowanych misji rozsianych po Europie i sporadycznie Afryce, a każda z nich ma kilka celów głównych i opcjonalnych. Od naszej kreatywności zależy, jak te cele zrealizujemy, choć często decyzje podjęte na samym początku przekładają się na dalszy ewentualny sukces. Czasem bez znajomości mapy można się pogubić, szczególnie grając na padzie. Dlatego warto szybko przeanalizować, gdzie znajdziemy choćby sensowne kryjówki dla piechoty, jakąś chałupę, w której znajdą osłonę, okopy, bunkry czy inne struktury, gdzie ich tyłki nie będą wystawione na ostrzał przeciwnika. Nie warto ich zostawiać na otwartej przestrzeni, ponieważ nie ma tu absurdalnych sytuacji, że ktoś dostanie strzała z czołgu w potylicę i dalej stoi. Kierując dużymi jednostkami, też trzeba baczyć na punkty strategiczne i ruchy przeciwnika, bo tu, jak to na wojnie, nawet piechota wyposażona w broń przeciwpancerną może być nie lada zagrożeniem.

PONAD 300 AUTENTYCZNYCH JEDNOSTEK, A OKOŁO DWÓCH TRZECICH TO POJAZDY

Kup pan czołg

Możliwości zarówno po stronie gracza, jak i SI są szerokie. Ponad 300 autentycznych jednostek, z czego około dwóch trzecich to pojazdy, w tym kultowe Shermany czy sprawdzone w boju radzieckie T-34, no i oczywiście mięso armatnie wszelkiego rodzaju. Współpraca między oddziałami jest nieodzowna, oczyszczenie przedpola, zanim wjedzie ciężki sprzęt, często się sprawdza, a wszystko jest dopieszczone graficznie i czuć klimat wojny.

Niestety, jeśli chcemy grać na wysokich detalach, a gra daje nam wybór odnośnie do ustawień graficznych, musimy się pogodzić z tym, że niektóre obiekty będą się nagle pojawiać przy przesuwaniu kamery. Innym minusem są wybrane tłumaczenia, które brzmią co najmniej dziwnie, typu „Utrzymaj" przycisk. Niektórych zapewne również wkurzą dość powtarzalne zachowania komputerowych jednostek podczas poszczególnych zadań, co dostrzega się, przechodząc te same misje po kilka razy, co na dłuższą metę nieco psuje immersję oraz odbiera chęć zaliczenia ich po raz kolejny. Mimo tych drobnych niedogodności Sudden Strike 5 to godny następca poprzedniczek, przy którym będziecie się przednio bawić, jeśli lubicie tego typu klimaty. ⊗ Ural



PS5, XSX, PC

+ dobra oprawa, zróżnicowane misje, wygodna obsługa, opcje ustawień
− średnie tłumaczenie, powtarzalna

Solidna strategia, którą każdy fan gatunku powinien zaliczyć.

8



Cena: darmowa Gatunek: turowe bitewne MMO, gacha Deweloper: The Pokémon Works Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 7

O Pokémonach napisano już tak wiele, że trudno w tym temacie dodać coś nowego od siebie. Olbrzymia franczyza jest kołem zamachowym pracującym na sukces finansowy dla Nintendo już od dekad i nie wygląda na to, by to się zmieniło. Nic więc dziwnego, że wydawcę stać na różne eksperymenty jak ostatnio wydane bezpłatne Pokémon Champions.



Jak wiadomo, bezpłatne nie oznacza darmowe, ale przynajmniej pozwala obejrzeć, z czym dany tytuł się je. Pierwotnie Pokémon Champions planowane było na urządzenia mobilne, a dopiero w ostatniej chwili trafiło na Switcha. Dlatego też gracze typowo konsolowi, czasem słusznie, czasem nie, kręcą nosem na ten tytuł z nieco odmienną mechaniką niż to, co znają.

Champions po prostu zrezygnowało z dla jednych ekscytującego, a dla innych mozolnego łapania, awansowania, ewoluowania i trenowania stworków. Owszem, można zwiększać statystyki, zmieniać naturę pokémonów czy nabywać nowe umiejętności, ale zostało to znacznie uproszczone, co będzie plusem dla fanów szybkiej rozgrywki. Oczywiście nie mamy też fabuły, chyba że zaliczyć do niej rozbudowany samouczek. Wchodzimy, wybieramy tryb zabawy i szybko przenosimy się na arenę. Rzecz jasna gra stosuje diabelską sztuczkę znaną z pozycji mobilnych. Początkowo zasypuje nas toną waluty (punkty zwycięstwa, VP), więc trenujemy i rozwijamy pokémony jak oszalali, z czasem jednak, gdy oponenci są coraz bardziej wymagający, strumyk kasy się zmniejsza, co zmusza nas do toczenia coraz więcej bitew albo sięgnięcia po prawdziwe pieniądze.

WEJŚCIE W POKÉMON CHAMPIONS JEST ŁATWE I NIE WYMAGA OPŁAT

Jak za darmo, to biorę

W Champions można się bawić zarówno w trybie rankingowym, jak i w pozarankingowych pojedynkach z innymi trenerami. Na pierwszy rzut oka zawartość jest znikoma, ale jak na grę bezpłatną w zupełności wystarcza. Możemy stworzyć kilka drużyn pokémonów, lecz gdzie je znajdziemy, skoro nie ma eksploracji? Dla większości graczy będzie to ranczo codziennie oferujące nowe stworki i jeśli mamy fundusze, możemy sobie jakiegoś kupić (a wcześniej wypróbować). Trochę tu losowości, więc jeśli ktoś nie trawi systemu gacha, będzie miał pod górkę. Weterani serii mają jednak inną opcję. Mogą zaimportować ulubionego towarzysza za pośrednictwem osobnej, darmowej aplikacji Pokémon Home, która służy do przechowywania pokémonów w chmurze. Dzięki niej jesteśmy w stanie skorzystać z menażerii uzbieranej w nowszych odsłonach serii. O ile ulubieniec jest na liście, ponieważ na razie zakwalifikowano do wyboru tylko 190 pokémonów. To wciąż dużo, ale wielu fanów i tak może poczuć się rozczarowanych.

O ile trybów zabawy jest dość sporo, o tyle głównym zadaniem jest znalezienie się jak najwyżej w rankingowych starciach. Na szczęście gra nie wymaga, byśmy często toczyli potyczki, ale opiera się na prostej zasadzie „wygrywasz – awansujesz, przegrywasz – spadasz". Możesz więc wpadać do niej raz na tydzień (upraszczając), ale jeśli często wygrywasz, i tak będziesz wyżej niż ktoś, kto niemal stale przesiaduje w Champions, lecz ma mniej szczęścia. Sam przebieg walk jest standardowy dla pojedynków w serii Pokémon. W turowych walkach wygrywa ten, kto wykorzysta zarówno atuty własnych wojaków, jak i słabości przeciwnika. Pokémony wciąż mają swoje odporności i przewagi, więc jeśli los wylosuje nam przeciwnika, którego nawet nie tkniemy, jest już po ptokach, dlatego ważne jest utrzymywanie zróżnicowanych drużyn. Pewne ruchy taktyczne jak megaewolucje są dostępne, za to ograniczono liczbę przedmiotów do wykorzystania, które teraz pełnią marginalną funkcję. O dziwo pomimo wielu ograniczeń pojedynki są naprawdę emocjonujące, jakby coś nas krępującego nagle znikło.

Wprawdzie hardkorowi fani serii atakują Pokémon Champions za oprawę graficzną, ale nie prezentuje się ono tak źle, jak mogłoby się wydawać. Nie odbiega zbytnio od tego, co znamy, zachowując klimat. Owszem, zdarzają się spadki animacji, ale podczas turowych walk tego nie widać. W każdym razie, jeśli nie mamy dużych oczekiwań, gra może się podobać. Zapewnia to, co ma zapewniać – szybkie starcia bez zbędnych ceregieli.

Oczywiście nie da się ukryć, że tytuł ma być maszynką do wyciągania pieniędzy od graczy poprzez opłacanie członkostwa i Battle Passy, a ci, którzy je wyłożą, będą mieć przewagę. Mimo to wejście w Pokémon Champions jest łatwe i nie wymaga opłat, nie potrzeba nawet abonamentu Nintendo. W każdym razie spróbować nic nie kosztuje, a ktoś może akurat odnajdzie się w tym systemie. ⊗ **Aycool**



SWITCH

+ za darmo, przyjemna walka, szybka rozgrywka
− płynność animacji, mała pula pokémonów, gacha

Za darmo i sól słodka, więc nic nie zaszkodzi spędzić trochę czasu z tym tytułem.

7

eprasa.pl 707efdcecb

LIFE IS STRANGE REUNION

Cena: 269 zł Gatunek: przygodowa, narracyjna Deweloper: Deck Nine Games Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16



Powroty bywają niebezpieczne. Zwłaszcza, gdy po 11 latach wraca się do historii, która dla wielu była czymś więcej niż tylko kolejną przygodówką z wyborami dialogowymi, sam sentyment już nie wystarcza.

Life is Strange: Reunion wchodzi właśnie na ten cienki lód. Wraca do Max i Chloe, do relacji, która przez lata obrosła niemal legendą, i próbuje dopisać do niej jeszcze jeden rozdział. Tyle że nie jest to powrót czysty ani bezpieczny. Bardziej przypomina spotkanie po latach z kimś, kto kiedyś znaczył bardzo dużo. Serce momentalnie bije mocniej, ale zaraz potem widać też przemilczenia, pęknięcia i rzeczy, które nie działają już tak dobrze, jak chciałoby się w to wierzyć.

Na papierze wszystko brzmi jak spełnienie marzeń fanów. Max jest dorosła, wykłada fotografię na Caledon University, tymczasem nad kampusem unosi się widmo katastrofy. Wielki pożar ma pochłonąć ludzi, miejsca i cały ten kruchy porządek, który udało się zbudować. W tle mamy śledztwo, tajemnice, podejrzanych i nieuniknione grzebanie w przeszłości. Jest też oczywiście powrót Chloe, czyli emocjonalne trzęsienie ziemi, bez którego ten projekt w zasadzie nie miałby racji bytu. I to właśnie wtedy Reunion działa najlepiej: nie gdy sili się na lekką detektywistyczną intrygę, ale wtedy, gdy przestaje udawać, że opowiada o czymś innym niż o relacji naszych dwóch bohaterek.

Uderzenie nostalgii

Prawda jest taka, że Life is Strange nigdy nie było wielkie przez fabularne wolty. Siła serii brała się z atmosfery: pauz między słowami, niewygodnych emocji i z tego osobliwego wrażenia, że oglądamy coś kruchego, niezgrabnego, ale właśnie dlatego prawdziwego. Reunion w najlepszych momentach dobrze to rozumie. Kiedy Max i Chloe są razem na ekranie, gra nagle odzyskuje oddech. Jest chemia, ciężar wspólnej przeszłości, ale wraca też to napięcie, którego nie trzeba tłumaczyć. Tym bardziej szkoda, że poza tym emocjonalnym centrum nie wszystko okazuje się równie mocne. Reunion sprawia momentami wrażenie, że za bardzo chce domknąć uczuciowy łuk swoich bohaterek, ale nie zawsze ma równie dobry pomysł na całą resztę. Śledztwo w sprawie pożaru pozostaje raczej pretekstem niż prawdziwą osią opowieści, stawka bywa rozmyta, a część postaci drugoplanowych została potraktowana po macoszemu. To boli tym bardziej, że seria potrafiła kiedyś sprawić, iż nawet epizodyczne osoby zostawały z graczem na długo. Tutaj chwilami czuć, jakby część świata została odsunięta pod ścianę tylko po to, by zrobić więcej miejsca dla sentymentu.

Nie pomaga też to, że pod względem rozgrywki wszystko jest tu do bólu bezpieczne. Max znowu cofa czas, Chloe ma swoje słowne pyskówki, są rozmowy, decyzje, eksploracja i zbieranie wskazówek.

REUNION NAJLEPIEJ DZIAŁA, GDY NIE UDAJE, ŻE CHODZI O COŚ WIĘCEJ NIŻ O MAX I CHLOE

To nadal działa, momentami całkiem przyjemnie, bo sam mechanizm manipulowania czasem wciąż ma w sobie coś satysfakcjonującego. Problem polega jednak na tym, że zbyt często wybór zamiast być dramatyczny, jest małą poprawką. A przecież ta seria wyrastała z przekonania, że konsekwencje naprawdę bolą i nie da się ich po prostu zamieść pod stół. Jednocześnie Reunion potrafi być piękne w ten swój charakterystyczny, lekko melancholijny sposób. Jesienne barwy, kampus skąpany w pomarańczu i czerwieni, muzyka, która miękko oblepia sceny i chwilami wykonuje połowę pracy za scenariusz. Jest w tym znajomy, kojący smutek. Tym bardziej szkoda, że technicznie wersja na PS5 momentami wygląda nie jak gra z 2026 r., lecz jak produkcja zawieszona między generacjami. Doczytujące się tekstury, nierówna animacja i miejscami zbyt mało szczegółowe otoczenie rozbijają nastrój dokładnie wtedy, gdy gra najbardziej go potrzebuje.

Mieszane uczucia

I może właśnie dlatego tak trudno wydać tu prosty werdykt. Life is Strange: Reunion nie jest ani wielkim triumfem, ani spektakularną porażką. To gra pełna pęknięć, wahań i momentów, w których wyraźnie czuć, że bardziej wsłuchuje się w dawną historię, niż próbuje opowiedzieć własną. A jednak nie wszystko musi być idealnie domknięte, żeby miało sens. Bo czasem powrót nie daje nam nowych odpowiedzi, tylko uruchamia coś znacznie silniejszego: wspomnienia, emocje i ten dziwny rodzaj wewnętrznego śladu, który zostaje po relacjach ważniejszych, niż umieliśmy wtedy nazwać. Tęsknota, czułość, żal, niedopowiedzenie, wszystko wraca nagle razem i przypomina, że niektóre opowieści zostają z nami nie dlatego, że były bezbłędne, lecz dlatego, że w odpowiednim momencie życia dotknęły miejsca, do którego później niewiele już potrafi dotrzeć. ⊗ Bazzl



PS5, XSX, SWITCH 2, PC

+ relacja Max i Chloe nadal działa, muzyka, melancholijna atmosfera
– nierówna fabuła i słaby wątek śledztwa, postacie drugoplanowe, oprawa

Powrót, który nie jest konieczny, ale w swoich najlepszych momentach przypomina, dlaczego kiedyś tak bardzo nam zależało.

7



Cena: 114 zł/Game Pass Deweloper: Sluggerfly, Team Meat Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

Kiedy w latach 90. praktycznie każda seria musiała przenieść się w trzeci wymiar z obowiązkowym „3D" w tytule, wiele tego typu transformacji było bolesnych. Na każde Super Mario 64 przypadało kilka, a nawet kilkanaście Bubsy 3D. Nie każda gra nadaje się na taką zmianę. Czasami to kwestia prostego zrozumienia, co działało w płaskim świecie i jak to zaadaptować z wykorzystaniem dodatkowej głębi, a czasami mimo dobrych chęci i potencjału zabrakło dopracowania i pomysł był skazany na porażkę. W przypadku Super Meat Boy 3D niestety mamy do czynienia ze średnio udanym eksperymentem, który ma swoje momenty, jednak czuć, że nie wszystko zagrało, jak wydawało się twórcom.



„3D"

Przeniesienie mechaniki wymagającej platformówki, w której liczy się każdy piksel i niemalże perfekcyjne manewrowanie w trzeci wymiar, niestety nie do końca się udało. Głównym problemem jest kamera, nad którą nie mamy kontroli. W teorii ma to sens, gdyż często nie byłoby czasu i możliwości, by nią operować przy tempie, w jakim trzeba pokonać pewne etapy. Jednak umiejscowienie jej pod kątem, nieregularnie oddalonej od naszej postaci sprawia wiele problemów. Czytelność momentami jest tragiczna. Pewne elementy otoczenia jak kolce czy koła zębate zlewają się z otoczeniem. Dodatkowo wyczucie głębi oraz dziwaczne kolizje sprawiają, że nie ma reguły, czy jesteśmy za blisko, czy tylko trochę za blisko pewnych elementów. Wyliczanie skoków oraz odbijanie się od ścian także nie do końca się sprawdza. Wszystko za sprawą kamery, która nie dość, że nie zawsze pozwala na ocenę sytuacji, to ma jeszcze tendencje do nienadążania za postacią. Często się spóźnia z pokazaniem, co jest dalej, w efekcie giniemy, zamiast grać i pewne sekwencje trzeba zapamiętać, aby wygrać z kamerą. Trzeci wymiar także jest tu dość dziwnie wdrożony. Większość poziomów w zasadzie jest płaska, a trójwymiarowość ogranicza się do raptem kilku sytuacji. W efekcie część poziomów można zaliczyć, pomijając większość, jeśli nie wszystkie przeszkody. Po części jest to osiągalne dzięki „lewitowaniu" przy skakaniu i zdolności parcia w powietrzu, a po części poprzez nie do końca przemyślane projekty poziomów. Mechanika „giń, powtórz, zalicz" sprawdza się połowicznie, szczególnie że prawdziwym wyzwaniem nie jest tutaj umiejętność kierowania postacią, ale oswojenie się z jej wybiórczym kontaktem z otoczeniem. Pomaga w tym ustawienie w opcjach obrysu mięsnego chłopca oraz wskaźnika postaci podczas skoków i nie tylko. Jednocześnie pokazuje to, że system nie do końca działa, jak powinien. Balans także jest dość dziwny, niektóre poziomy zalicza się prawie przypadkiem, a w niektórych mimo ich banalności trzeba się pomęczyć, bo coś nie do końca zaskakuje. Z kolei niektóre zawieszają poprzeczkę absurdalnie wysoko. Mamy więc zero konsekwencji w kwestii poziomu trudności. Walki z bossami cierpią na syndrom „poczekaj, aż pozwolimy ci grać", stawiając przed nami w poszczególnych segmentach dosłownie ścianę. O wiele lepiej by było, gdyby autorzy nie silili się na pełne 3D, które tutaj niestety się nie sprawdza.

SUPER MEAT BOY 3D NIE JEST SPECJALNIE TRUDNY, TYLKO MĘCZĄCY

MehBoy 3D

Oryginał był wymagający, ale w miarę uczciwy, a Super Meat Boy 3D nie jest specjalnie trudny, tylko męczący. Powtarzanie pewnych sekwencji, aż się uda, sprawdza się, pod warunkiem że gracz popełnia błąd, a nie system ma problem z rejestrowaniem tego, co zrobił. W zbyt wielu momentach widać, że coś nie zaskoczyło albo postać wpadła na coś, na co nie powinna. Całość nie jest także zbyt długa – jeśli nie zależy nam na zaliczeniu wszystkiego perfekcyjnie, to tych pięć światów po kilkanaście poziomów każdy da się zaliczyć w kilka godzin. Wizualnie szału nie ma, wszystko wygląda kolorowo i uroczo, ale bez polotu. Muzyka jest, ale po pewnym czasie nawet jej nie słychać, o zapamiętaniu jakiegokolwiek utworu nie wspominając. Jak zresztą cała gra niby wszystko jest poprawne, ale nie do końca. Brak tu spójności oraz dopracowania, co sprawia, że można mieć trochę frajdy i frustracji, ale ostatecznie to puste doświadczenie. ⊗ **Konsolito**





PS5, PS4, XSX, SWITCH 2, PC

+ niektóre poziomy, możliwość oszukania systemu, dodatkowe postacie
− kamera, sterowanie, czytelność

Średnio udany skok w trzeci wymiar.

6

epidasa.pl 707efdcecb



Cena: 109,99 zł Gatunek: FPS Deweloper: Fumi Games Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

Zapowiadało się na schematyczną rozgrywkę (ileż boomer shooterów może wsunąć rynek, nim mu się uleje?), do tego w oklepanej stylistyce. Trudno o łatwiejszą w parodiowaniu konwencję niż kryminał noir ze swoimi zblazowanymi detektywami, damulkami, co to chciały dobrze, ale życie zawiodło czy pierwszoosobowymi monologami z offu. I wiecie co? Dokładnie to dostaliśmy, tyle że ta mieszanka znanego ze znanym zamiast czynić całość nudną, podbija koncept i owocuje dziełem, które jest równocześnie szalenie przyjemną grą i intrygującym tekstem kultury. A to zdarza się nieczęsto.

James Gun, dziub dziub i kolubryna

Zacznę od elementu, który (choć zrealizowany bardzo dobrze!) zauroczył mnie w najmniejszym stopniu, czyli rozgrywki. Spokojnie, ta jest dynamiczna, zbalansowana – acz kilku bossów potrafi zajść za skórę – i daje masę bezpretensjonalnej radochy, o której branża często zdaje się zapominać. Mamy tu do czynienia ze staroszkolną pierwszoosobową strzelanką, stawiającą na mobilność postaci, strafe'owanie, korzystanie z elementów otoczenia – w tym z ikonicznych dla gatunku wybuchających beczek lub kowadeł, które można zrzucić oponentowi na kreskówkowy łeb – oraz szybkie eliminowanie fal wrogów. Tu nie ma czasu na przymierzanie, strzela się z biodra, szuka „zdrówka" oraz „pancerza", żongluje broniami. Arsenał miesza klasykę taką jak dwururka czy Tommy Gun (nazywany Jamesem Gunem, mrugnięć w stronę Hollywood jest w grze cała masa) z szalonymi koncepcjami. Ot, na podorędziu mamy choćby mózg w formalinie, który rozsadza wraże łepetyny, czy rozpuszczający tkanki miękkie wybielacz. Pukawki możemy ulepszać i wzbogacać o alternatywny tryb strzału. Jedyne, do czego mógłbym się przyczepić to niewielka różnorodność przeciwników. Liczne, pięknie zaprojektowane sprite'y są w gruncie rzeczy nakładką na raptem kilka archetypów. Nie zawodzą natomiast bossowie – walki z nimi to zakręcony, frenetyczny taniec, który zasadza się na konkretnym, często wywracającym do góry nogami gameplayowe założenia koncepcie. A to skaczemy po skrzydłach aeroplanów, a to unikamy siatek laserów, a to lejemy się na gołe pięści.



Chwalę gameplay, a przecież w moim przekonaniu wcale nie on jest największą siłą tytułu. W takim razie co? Obrany kierunek artystyczny i światopisanie. Jeżeli mowa o pierwszym, to Mouse wygląda w ruchu fan-ta-sty-cznie. I żadne zrzuty ekranu tego nie oddadzą. Sięgnięcie po styl rubber hose w kontekście dynamicznej strzelanki okazało się nomen omen strzałem w dziesiątkę. Z kolei decyzja o postawieniu na w pełni czarno-białą oprawę (czy aby na pewno?) mogła rodzić obawy, że dostaniemy doświadczenie wizualnie mdłe, ale świetne operowanie światłocieniem i zróżnicowanie lokacji niwelują ten hipotetyczny problem. Jeszcze lepiej jest ze ścieżką dźwiękową – żywy, nakręcający wewnętrzne tryby jak chyba żaden inny gatunek muzyczny swing miesza się z klasycznymi tematami oraz quasioperowymi wstawkami. To niejedynie tło, tylko immanentny element tak rozgrywki, jak i opowieści. Na kilka osobnych słów zasługuje aktorstwo głosowe: w klimacie obśmiewanej konwencji, z wybitną kreacją Troya Bakera, który chyba urodził się po to, by bredzić zmęczonym głosem o płynnym serze, zgniliźnie miasta i ryjówkach.

CAŁOŚĆ DOPRAWIONO SPORĄ DOZĄ SAMOŚWIADOMEGO HUMORU

Żart serem pachnący

Mouse: P.I. For Hire jest napisane fenomenalnie. I to na wielu płaszczyznach. Jasne, nie ma co oczekiwać „Ulissesa" czy „Czarodziejskiej góry", historia zblazowanego detektywa zaangażowanego w sprawę zaginionych ryjówek i faszyzującej partii nie zmieni Waszego życia, ale... nie musi. Czuć, że scenarzyści bawili się podczas pracy i doskonale rozumieli materię, w której przyszło im rzeźbić. Wyszło lekko i bez pretensji. Wątki co rusz przecinają sobie drogę, a pozornie odseparowane sprawy splatają się ostatecznie w grubą, polityczną intrygę. Całość doprawiono sporą dozą samoświadomego humoru, w tym słownego, który śmieszy zarówno po angielsku, jak i po polsku (tłumaczenie kinowe). Świetnie w kontekście parodii działa zestawienie dwóch kontrastujących ze sobą, przerysowanych konwencji – przesadnie ciężkiego noir oraz pełnej absurdu poetyki animacji lat 30. i 40. Dodatkowy punkt dorzucam za intertekstualną karuzelę, na którą zapraszają nas twórcy. To nie tylko kryminał – otrzymujemy nawiązania do historii kina, zabawę filmowymi gatunkami i kojarzonymi z nimi sztampami, odniesienia do politycznego tygla lat 30. (i europejskich zawirowań, i amerykańskich problemów), składanie hołdu konkretnym grom wideo oraz gros cytatów i parafraz.

Mouse: P.I. For Hire to koherentne, przemyślane, napisane lekkim piórem doświadczenie. Dobrze wycenione, dopracowane, odpowiednio długie (ok. 12 godzin). Oj, brakowało mi tej czystej, dziecięcej radości płynącej z faktu grania w grę wideo. Tak po prostu. ⊗ **Adamus**

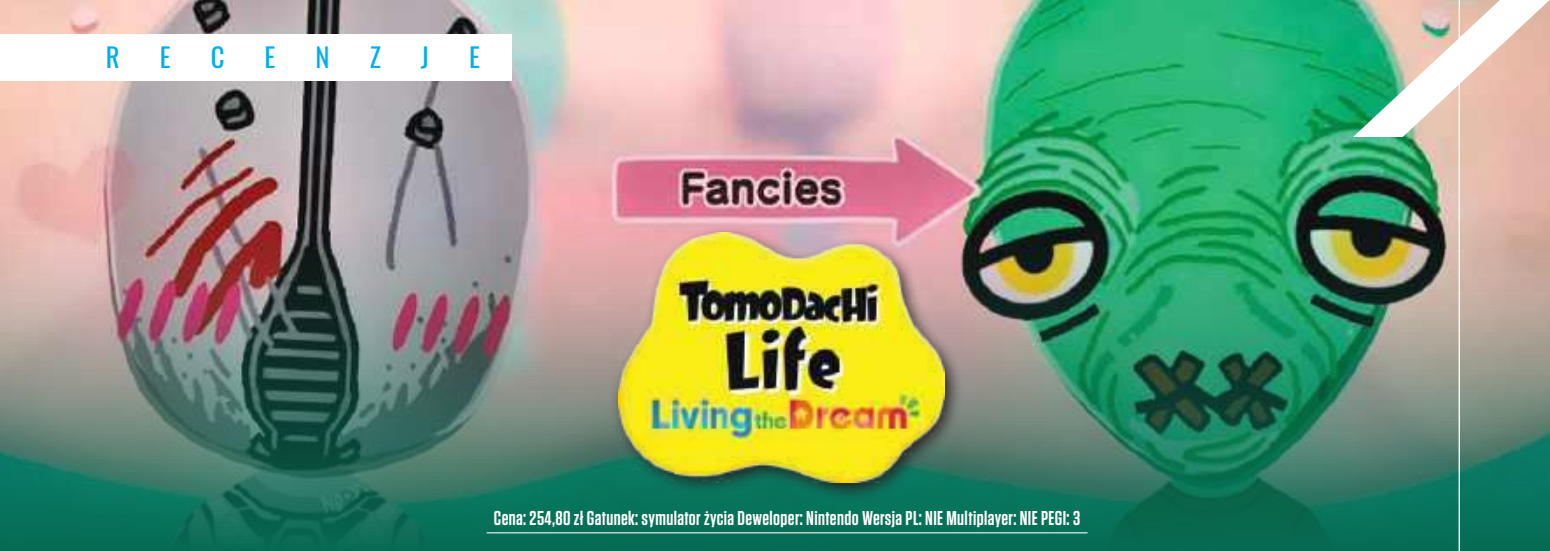


PS5, XSX, SWITCH 2, PC

+ scenariusz, kierunek artystyczny, intertekstualne zabawy, żwawy gameplay
– mała różnorodność przeciwników

Czuć, że P.I. For Hire kocha to, z czego czerpie. To czysta zabawa, od dającej radość rozgrywki, przez humor, po intertekstualną rozrywkę.

9–



Cena: 254,80 zł Gatunek: symulator życia Deweloper: Nintendo Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 3

Pewnie mało kto wie, że idea ludzików Mii, choć nierozerwalnie związana z konsolą Wii, gdzie została wszyta nie tylko w strukturę sprzętu, ale także w wiele imprezowych gier first party, wywodzi się właśnie od cyklu Tomodachi (z jap. Przyjaciel). I to jeszcze zanim został on w ogóle powołany do życia! Jak to możliwe? Otóż edytor pozwalający na kreację umownych awatarów samych graczy oraz ich bliskich zaprojektowano jako grę wideo już w 2005 r., jednak prace wstrzymano, a ich dotychczasowe rezultaty zostały wykorzystane rok później do stworzenia aplikacji Mii Channel oraz dołączonej do każdego egzemplarza rewolucyjnego urządzenia casualowej sportówki Wii Sports. Tomodachi Collection, jako samodzielny tytuł, zadebiutował więc dopiero w 2009 r. i to tylko na pokładzie DS-a, z wyłącznością dla rynku japońskiego. Zachodni gracze o fenomenie „nintendowych Simsów" usłyszeli więc dopiero w 2014 r. wraz z debiutem przeznaczonej na 3DS-a kontynuacji pt. Tomodachi Life. Niszowa, a jednak wyjątkowo istotna dla współczesnego wizerunku firmy marka powraca w całkiem nowej odsłonie, inaugurując dziewiąty rok istnienia pierwszego Switcha. I jest przy tym dziwniejsza niż kiedykolwiek.



„To nasza godność akademicka sponiewierana"

Jak to w klasycznej symulacji życia bywa, w Tomodachi Life: Living the Dream wcielasz się więc nie w same ludziki Mii, ale w półboską istotę obserwującą i notorycznie wtrącającą się w ich wyspiarskie życie. Całą jej populację, w liczbie maksymalnie 70 osobników, w znakomitej większości stworzysz samodzielnie, reszta z kolei urodzi się w ramach powstałych związków. Mimo że design Mii nie słynie z przesadnego przywiązania do szczegółów, edytor jest zaskakująco wszechstronny i pozwala na całkiem akuratne odtworzenie wizerunków dowolnych osób czy fikcyjnych postaci, natomiast to, czego będzie brakowało w menu wyboru, możesz narysować samodzielnie, mażąc dowolnym rysikiem pojemnościowym po ekranie konsoli. Przy odrobinie cierpliwości, a już zwłaszcza szczypcie talentu plastycznego stworzysz więc absolutnie dowolnego bohatera. Tym bardziej szokującą decyzją wydaje się zatem rezygnacja ze znanej z 3DS-a funkcji udostępniania stworzonych podobizn za pomocą internetu. Ba, to samo obostrzenie dotyczy również nagranych filmików oraz złapanych zrzutów, co czyni z tych wybitnie społecznościowych zasad doświadczenie przeznaczone wyłącznie dla samotnego gracza. No, chyba że w zasięgu sygnału Bluetooth konsoli znajdzie się ktoś ze swoim egzemplarzem urządzenia i samej gry. Pozornie bez sensu, trzeba jednak pamiętać, że zwyczajowo konserwatywni i ostrożni w kwestiach światopoglądowych Japończycy zrezygnowali tym razem z jakichkolwiek form cenzury, możesz więc z powodzeniem stworzyć np. samobieżne prącie gadające o antykoncepcji i przeklinające przy tym pod nosem. Mimo wszystko szkoda, bo to ograniczenie znacząco zmniejsza żywotność gry.

> ZDĄŻYŁEM KILKUKROTNIE PARSKNĄĆ ŚMIECHEM

„Kiełbasa nietłusta i czysta wódka"

Tym bardziej że ta relatywnie szybko wykłada na stół wszystkie karty, po 10 godzinach zabawy nie tylko odkryjesz więc komplet atrakcji i aktywności, ale też część z nich zdąży Ci wyjść bokiem. Bo choć ludziki można karmić, przebierać czy obdarowywać, konfrontować ze sobą i posyłać na zagraniczne wycieczki, grać z nimi w minigierki, remontować ich domki czy wreszcie swobodnie wpływać na kształt i architekturę wyspy, większość czynności ze względu na swoją prostotę szybko staje się powtarzalna. Zwłaszcza że ludziki gadają na zadawane im cyklicznie tematy bez znajomości ich kontekstu, zatem ta sama konstrukcja dialogowa, która chwilę wcześniej dotyczyła ulubionego filmu, zacznie za moment nawiązywać do czegoś zupełnie innego. Jednak nie powiem – nim całość zaczęła zjadać własny ogon, zdążyłem kilkukrotnie parsknąć śmiechem na widok szalonych rezultatów mojego własnego poczucia humoru. Trudno wszak o inną reakcję na widok Jamesa Sunderlanda z Silent Hill 2 pękającego ze śmiechu w trakcie rozmowy na temat duszenia żony poduszką czy Kazumy Kiryu z cyklu Yakuza zachwycającego się smakiem kiełbasy podanej na kartonowej tacce w towarzystwie kajzerki i kiszonego ogórka. Mnie bawi! Ciebie też będzie.

Miej z tyłu głowy

Tomodachi Life: Living the Dream to więc esencja japońskiego dziwactwa ubrana w fatałaszki tradycyjnej symulacji życia, z jednej strony totalnie w stylu Nintendo, a z drugiej całkowicie do niego niepodobna. To jednak gra na tyle pomysłowa, zabawna i absurdalna, że zwyczajnie chciałbym, abyś kiedyś w nią zagrał, choć przez wzgląd na jej ograniczoną strukturę i zawodząco niską żywotność niekoniecznie tu i teraz, za takie pieniądze. Czyhaj więc na promocję, pożycz od znajomego, poluj na używkę, ale nie zapominaj. A tym bardziej nie skreślaj. ⊗ Komodo



SWITCH

+ doskonały edytor postaci, absurdalne poczucie humoru, zero cenzury
− rezygnacja z segmentu społecznościowego, mało rodzajów aktywności

Pozornie kolos, istotnie mikrus. Wciąż jednak wart poznania. Gdzieś przy okazji.

7-

eprasa.pl 707efdcecb



Cena: 174 zł Gatunek: RPG akcji Deweloper: Blizzard Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 18

Diablo 4 to gra, która przeszła bardzo długą drogę. Tak długą, że jeśli ostatni raz mieliście z nią styczność w okolicach premiery, to odpalając Lord of Hatred, poczujecie się, jakbyście grali w sequel. Najnowsze rozszerzenie do tytułu Blizzarda jest jednocześnie największe i sprawia, że Diablo 4 staje się wreszcie dziełem kompletnym.

Rozmach

Gdybym był złośliwy, to napisałbym, że to dzięki temu, że w grze wreszcie – po niespełna trzech latach – pojawiła się możliwość filtrowania lootu czy mapy nałożonej na ekran. Ale nie jestem, więc wspominam o tym tylko z dziennikarskiego obowiązku. Podobnie jak o nowej opcji łowienia rybek. Jednak to inne zmiany i nowości mają znaczenie. Dwie nowe i fantastyczne klasy, czyli paladyn oraz czarnoksiężnik, wzbogacają już i tak bogaty wybór postaci. Jest ich teraz łącznie osiem. Drzewka umiejętności zostały całkowicie przebudowane i jednocześnie rozbudowane, zaś nowy limit poziomu postaci został zwiększony do 70.

W ramach Lord of Hatred mamy oczywiście nową kampanię fabularną, która jest bezpośrednią kontynuacją wydarzeń z poprzedniego dodatku. W pogoni za przebiegłym Mefisto trafimy na wyspy Skovos, czyli kolebkę ludzkości i jednocześnie królestwo amazonek. Nowy obszar może nie jest tak duży jak poprzednio dodane Nahantu, ale za to wypakowany po brzegi atrakcjami i... pięknymi widokami. Na tych stylizowanych na starożytną Grecję wyspach chyba najlepiej widać niesamowity kunszt grafików Blizzarda i ogólny rozmach gry, bo (wreszcie!) paleta barw nie zamyka się na burych, zgniłych i ciemnych kolorach.





Sama historia jest dokładną odwrotnością tego, co mieliśmy w Vessel of Hatred. Jest mocna, emocjonująca i pełna zwrotów akcji, a finał tym razem oferuje satysfakcjonujące domknięcie pewnych wątków. Czeka Was kilka zaskoczeń, ale nie chcę (i nie za bardzo mogę) spoilować. Jest tu też sporo grania, bo samą kampanię domkniemy w granicach 15 godzin, zwłaszcza jeśli damy się ponieść aktywnościom pobocznym.

Przepych

Oczywiście gameplayowo wciąż jest to „tylko i aż" Diablo IV, więc rozgrywka jest dość prosta i nieco się gryzie z poważnym tonem opowiadanej historii. Twórcy wprawdzie dokonali rewolucji systemu progresji, ponieważ drzewka skilli zostały zbudowane na nowo, mają więcej rozgałęzień i zdolności aktywnych. Co ciekawe, całkowicie zrezygnowano z osobnych pól pasywnych i przyporządkowano je do tych aktywnych. Każdy skill ma teraz zresztą po trzy modyfikacje całkowicie zmieniające ich działanie. Daje nam to większą swobodę budowania postaci. Mimo to spodziewałem się większej rewolucji, bo mechanizm połączeń danych skilli jest wciąż restrykcyjny.

Niemniej inne nowe systemy dodane w Lord of Hatred nam to rekompensują. Mowa tu zwłaszcza o zakładce Medalionu, który można przyozdabiać różnymi amuletami dającymi zróżnicowane efekty.

DIABLO IV STAŁO SIĘ WŁAŚNIE DZIEŁEM KOMPLETNYM!

Działa to w dobrej synergii z setami sprzętu, który wreszcie zawitał do D4. Do tego wraca znana z dwójki Kostka Horadrimów, mamy więc całą masę zróżnicowanych elementów dających pole do popisu przy tworzeniu postaci.

Wyzwanie

Na pełną listę zmian i nowości musiałbym poświęcić przynajmniej dwie strony, niestety miejsca brak. Wspomnę więc o zmianach w endgame, a szczególnie o Planach Wojennych, gdzie dobieramy sobie sami sekwencje pięciu znanych już aktywności i robimy coś na wzór minikampanii. Ba, mają one nawet osobne drzewko aktywności, na którym zdobywamy nagrody!

Inną nowością jest Rezonująca Nienawiść, specjalny tryb, w którym odpieramy kolejne fale przeciwników, zwiększając jednocześnie szansę na lepsze nagrody. Wymaga on jednak niezwykle rzadkiego przedmiotu i w trakcie testów nie udało mi się go zdobyć.

Jakość

Dużo wyliczania i mało miejsca, jednak czuję, że Diablo IV w obecnym stanie ma tyle zawartości, że ilekolwiek bym pisał, i tak bym tego nigdzie nie zmieścił. Ta gra to obecnie behemot pełen dobrej zabawy oraz zbieractwa na setki, jeśli nie tysiące godzin. Lord of Hatred jest też swoistym odkupieniem win po poprzednim dodatku i obowiązkowym elementem całości, której nie powinien ominąć żaden fan Diablo IV. ⊗ **Bazbo**



PS5, XSX, PC

+ dobra kampania, dwie nowe klasy, multum zmian, ogrom zawartości
– rozbudowane drzewka skilli trochę rozczarowują

Lord of Hatred to obowiązkowy dodatek dla każdego fana D4!

9

egprasa.pl 707efdec0



Cena: 159 zł Gatunek: przygodowa, horror Deweloper: Big Bad Wolf Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

Istnieją w świecie rzeczy, które lepiej, aby pozostały nieodkryte. Przed laty dałem się pochłonąć twórczości H.P. Lovecrafta, dumy Providence, mistrza kosmicznej grozy. Po lekturze jego dzieł dopadły mnie myśli, czy w oceanicznej otchłani śpi przedwieczne zło, starsze niż czas. Deweloperzy ze studia Big Bad Wolf w swojej nowej grze korzystają z dziedzictwa legendarnego pisarza i próbują pochłonąć naszą uwagę, oferując eksploracyjną przygodę w masywnej, podwodnej rafinerii. Z mieszanym skutkiem. Cthulhu: The Cosmic Abyss przestraszyło mnie tylko nazwą, ale i nie odrzuciło.



Przedwieczni

Zawsze chciałem się przekonać na własnej skórze, co kryje R'lyeh, dom Przedwiecznych, pogrobowiec kosmicznej cywilizacji sprzed eonów lat, z siłą przyciągania najtęższych umysłów, bo m.in. o tym opowiada najnowsze dzieło francuskiego zespołu odpowiedzialnego za The Council i Vampire The Masquerade: Swansong. Mamy do czynienia z grą przygodową utrzymaną w klimacie horroru sci-fi, lecz autorzy nie próbują przestraszyć odbiorcy, ale raczej wprowadzić w niezwykłe uniwersum Cthulhu, wyjaśnić mechanizmy wyznawców tego kultu, dlaczego stwór budzi się do życia oraz kto naprawdę zamieszkiwał Ziemię przed świtem współczesnej cywilizacji. Trudno stworzyć coś naprawdę przerażającego i tajemniczego w 2026 r., gdy piszemy o mitologii powstałej w umyśle Lovecrafta. Uprzedzam, że do pełnej immersji w Cthulhu: The Cosmic Abyss

JEST TU DUŻO CZYTANIA I ANALIZOWANIA. TROCHĘ ZA DUŻO

wskazana jest wiedza o Przedwiecznych, mieście R'lyeh (w Górach Szaleństwa) i mitach sumeryjskich. The Cosmic Abyss nie jest dziełem, które wprowadziłoby w ten świat osoby nieznające Cthulhu, a szkoda, bo zawiera ciekawą bazę danych.

Ku otchłani

Mamy 2053 r. Główny bohater Noah pracuje jako agent Interpolu specjalizujący się w tropieniu oraz analizie okultystycznych ugrupowań, których liczby rokrocznie się mnożą. Cthulhu: Call of the Abyss rozpoczyna się w domku otoczonym przez bagna (ciekawe nawiązanie do Luizjany, rejonu znanego m.in. z „Zewu Cthulhu"). Po dotarciu na miejsce okazuje się, że jedna z cenionych badaczek dawnych kultur zaginęła, a tropy prowadzą do mrożącej krew w żyłach prawdy – jej zdrowy rozsądek opętała pradawna moc. Po emocjonującym prologu bohater podejmuje się misji zejścia na dno oceanu do opuszczonej z nieznanych powodów platformy badawczej, aby odkryć źródło nękających go koszmarów. Cthulhu: The Cosmic Abyss jest przede wszystkim grą eksploracyjną, w której każdy szczegół ma znaczenie. Noah przebywa drogę w towarzystwie SI, wspierającej bohatera w ustalaniu faktów i łączeniu poszlak. W tej grze jest dużo czytania i analizowania. Trochę za dużo, przez co czas rozgrywki wydłuża się o kilka godzin. W przeczesywaniu morskich głębin lub kroczeniu po pokładzie rafinerii przydaje się sonar, który skanuje obszar w pobliżu i wyszukuje przydatne materiały. Każdy napotykany element można przypisać do schematów poszukiwań i na tej podstawie sonar wykrywa więcej materiałów z danego rodzaju. Przydaje się to do pozyskiwania lekarstw i rozwiązywania łamigłówek. Przy części z nich utknąłem na dłużej, bo produkcja wielu rzeczy nie mówi.

W poszukiwaniu odpowiedzi pomocne jest archiwum, w którym gromadzimy zdobyte dowody i poprzez wskazywanie poszlak uzyskujemy odpowiedzi. Chtulhu: The Cosmic Abyss często stawia nas przed koniecznością naprawienia awarii, poszukiwania kodów, craftingu i wnikliwej analizy próbek. Jeśli myśleliście, że w horrorze Obcy: Izolacja było dużo przełączania i włączania, to mamy nowego lidera w tej dziedzinie. Ten świat wygląda całkiem autentycznie w technologii Unreal Engine, choć modele postaci mogłyby się prezentować trochę lepiej (testowane na PlayStation 5 Pro). Nie jest to gra trudna, czasem bywa przytłaczająca w kontekście gromadzenia danych. Niemniej przygodzie towarzyszy poczucie, że zmierzamy do czegoś przerastającego ludzkie pojmowanie, że tam na dole, w tej otchłani, czeka coś, co czekać nigdy nie powinno. Dla fanów Lovecrafta to kolejna ciekawa produkcja oparta na uniwersum i pierwsza tak zaawansowana technologicznie i narracyjnie wybiegająca w przyszłość. Dla lepszych doznań polecam ustawić tryb jakości, ponieważ ta gra kładzie nacisk na rozwiązywanie problemów, a nie na szybką, intensywną akcję. R'lyeh czeka na odkrycie. ⊗ Graba



PS5, XSX, PC

+ historia, klimat, technologia
– wydajność, sztuczne wydłużanie rozgrywki, nie straszy

Cthulhu wzywa. Prawdę odkrywa SI, nie człowiek.

7



Cena: 59 zł Gatunek: wyścigi Deweloper: Baltoro Games Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 7



Cena: 54 zł Gatunek: zręcznościowa, survival Deweloper: Crema Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 3

Kojarzycie to uczucie, gdy jedziecie spokojnie autostradą, a nagle tuż obok, z przerażającą prędkością, przemyka motocyklista przeciskający się między autami? Większość ludzi myśli sobie wtedy: „Gość chyba chce zostać dawcą nerek". My, gracze, myślimy raczej: „Chciałbym tak śmigać, ale bez ryzyka utraty życia". I właśnie dla takich osób powstało Moto Rush Reborn.

Wbrew pozorom nie jest to klasyczna gra wyścigowa. W rzeczywistości to bardziej „endless runner", który zręcznie przebrał się za wyścigi arcade w stylu OutRun 2 czy Road Rash. Naszym głównym zadaniem jest po prostu nie zginąć podczas lawirowania na pełnej petardzie między autami, np. jechać w korku pod prąd i dojechać do mety jak najszybciej. Motocykl pędzi tu sam, my możemy jedynie nieco przyhamować, wykonać wślizg w celu ominięcia przeszkody albo pocisnąć na tylnym kole, zyskując potężny zastrzyk prędkości. Ma to jednak swój haczyk – uniesiony kokpit przysłania widok tego, co się dzieje przed nami. To kwintesencja mechaniki: ogromne ryzyko za równie wysoką nagrodę.

Głównym daniem jest tutaj Kampania z brutalnym i niewybaczającym błędów poziomem trudności, okupionym licznymi zgonami. Niekiedy będziemy musieli wręcz wykuć na blachę układ przeszkadzajek. Na szczęście twórcy zaimplementowali zbawienny system częstych checkpointów. Dzięki temu, gdy zderzymy się z niefortunnie zmieniającą pas taksówką, natychmiast wracamy na trasę kilka metrów wcześniej – często szybciej, niż zdążymy rzucić przekleństwem pod nosem, więc frustracja nie jest ogromna, zwłaszcza że sterowanie jest dopracowane. Ubolewam jedynie nad faktem, że 45 zawartych tras ma w kółko te same cele: dotarcie do mety w wyznaczonym czasie, zaliczenie określonej liczby ominięć „o włos" czy licznik zgonów. Przez to monotonia prędko zaczyna doskwierać. Co prawda na torach porozmieszczano bonusy, które po zebraniu odblokowują slajdy fabuły, ale liczyłem na większe urozmaicenie i np. sklepik, w którym moglibyśmy tuningować maszynę. Alternatywny tryb Swobodna Jazda, w którym możemy bez końca szlifować swoje umiejętności, w żaden sposób tego braku nie rekompensuje. To prosty, zręcznościowy, futurystyczny racer, który natychmiastowo wrzuca w wir akcji i sprawia, że zapocą nam się dłonie, ale zawiodą się ci, którzy oczekują czegoś ponad to. ⊗ **Majk**





XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC

+ tempo i płynność zabawy, responsywne sterowanie, częste checkpointy
– mylące pierwsze wrażenie, monotonia, momentami hardkorowy poziom trudności

Neonowa jazda bez trzymanki, która nawet nie udaje bycia symulatorem.

7

W 2020 r. pojawiła się gra MMO zatytułowana Temtem o trenowaniu różnorodnych stworków, rzecz jasna inspirowana cyklem Pokémon. Do dzisiaj ma swoich wiernych fanów, więc twórcy ze studia Crema postanowili wydać spin-off singleplayer Temtem: Swarm oparty na nieco odmiennych zasadach. Tytuł tym razem łączy w sobie elementy roquelite'a i survivalu, wciąż jednak rozgrywa się w tym samym uniwersum. Rezygnuje jednak z budowania drużyny stworków na rzecz nieustępliwych fal wrogów niczym w Vampire Survivors czy Brotato.

Gracze muszą się dostosowywać na bieżąco, zbierając ulepszenia i nowe Temtemy w trakcie rozgrywki, aby przetrwać walkę z coraz trudniejszymi rojami. W porównaniu do pierwotnej gry wybór jest skromny, chociaż z czasem odblokowujemy kolejnych wojaków, którzy zdobywając doświadczenie, ewoluują w nowe formy. Jednak dla fanów niemogących odnaleźć swojego ulubieńca będzie to wadą. Gra wprawdzie kładzie nacisk na rozgrywkę jednoosobową, ale oferuje również dwa tryby multi, jeśli komuś towarzystwo w zabawie potrzebne do szczęścia. Każda sesja rozpoczyna się od wyboru startowego biomu i Temtema. Kluczem do sukcesu jest ciągłe awansowanie stworków, zbieranie ulepszeń, czyli znalezienie synergii między posiadanym Temtemem a umiejętnościami. Niestety nie ma tu mowy o budowaniu zespołu, jak chcieliby fani. Każda sesja to nowa rozgrywka, chociaż odblokowane stworki i ich formy pozostają do wyboru. Powtarzalność rozgrywki jednak szybko się nudzi, bo próbując przetrwać, nie robimy praktycznie nic oprócz omijania rojów przeciwników. Zdobyte umiejętności same się aktywują i nie mamy tu nic do gadania, a ciągłe wyskakiwanie okienek z ulepszeniami do wyboru tylko irytuje.



Zresztą już sama grafika pokazuje, że nie jest to tytuł, który ma szansę rozwinąć skrzydła na konsolach i dużym TV, tylko pasuje raczej do urządzeń przenośnych. Chociaż lokacji do wyboru jest całkiem sporo i są zróżnicowane, a modele Temtenów pocieszne, to pomimo klimatu sieciowego brata nie ma zachęty, by pozostawać z Temtem: Swarm na dłużej. To po prostu ciekawostka dla niewielu, więc konsolowi gracze nie mają tu czego szukać. ⊗ **Aysnel**



PS5, PC

+ klimat, uniwersum Temtem MMO, ewolucja stworków
– szybko się nudzi, dość skromny wybór Temtemów, irytujące okienka rozwoju

Dla fanów sieciowego Temtema i nikogo więcej.

5

eprasa.pl 707efdcecb



STARFIELD

Cena: 219 zł Gatunek: RPG, sandbox Deweloper: Bethesda Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 18

Starfield, perła w koronie Xboksa, po kilku latach oczekiwania, tonie patchy i kilku solidnych dodatkach trafia na PlayStation 5 w najbardziej wypasionej wersji. W dodatku w momencie, gdy świat – z wyjątkiem płaskoziemców – zachłysnął się sukcesem misji Artemis II, która odbyła lot wokół Księżyca.



Zacznijmy od tego, że gra wciąż ma jeden z najbardziej odpychających wstępów w historii RPG-ów. Zaczynasz jako górnik, który znajduje dziwny artefakt, i po krótkiej wizji, czego doświadczają tylko nieliczni, trafiasz na radar organizacji Constellation zgłębiającej nieodkryte zakątki wszechświata. Zero napięcia, zero budowania świata – po 10 minutach masz własny statek i latasz po galaktyce. Główny wątek kręci się wokół zbierania artefaktów i odkrywania tajemnic kosmosu, ale robi to w sposób zaskakująco nijaki. Jest kilka świetnych momentów fabularnych, są zwroty akcji, ale jest tego za mało, a finały misji rzadko dają poczucie nagrody. Częściej jest to „okej, planeta zaliczona, lecimy dalej".

Sandbox w kosmosie

Na szczęście Bethesda znowu dowozi w tym, co wychodzi jej najlepiej – questach pobocznych. Linie fabularne frakcji to absolutny top gry. Mają klimat, wybory i sensowną stawkę. Często są też lepiej napisane niż główny wątek. Szkoda tylko, że gra ma dziwną tendencję do wrzucania Cię w miejsca już po wydarzeniach – trochę jak detektyw sprzątający po zabójstwach. Sam gameplay zaś to klasyczna Bethesda, tylko w kosmosie. Strzelanie jest najlepsze w historii studia – dynamiczne, celne, bez potrzeby systemów pokroju VATS, z fajnym rozwojem broni. Eksploracja i ulepszanie postaci (punkty przydzielane do poszczególnych umiejętności jak negocjacje, udźwig, otwieranie zamków itd.) już tak jednak nie bawią. System często blokuje dostęp do rzeczy, zamiast dawać frajdę z samego rozwoju. Nie masz skilla, coś blokuje Ci drogę, drzwi są zamknięte? Wracaj później. A że takich miejsc jest sporo, robi się z tego backtrackingowy koszmar.

STARFIELD NA PS5 TO NAJBARDZIEJ KOMPLETNA WERSJA GRY

Same planety są różne. Proceduralna generacja trochę zabija poczucie odkrywania. Poza ręcznie robionymi lokacjami, które są jednymi z najlepszych w historii Bethesdy (New Atlantis!), reszta to często mało angażujące pustkowia. Brakuje charakterystycznych punktów, czegoś, co przyciąga uwagę. Już chyba wolę przesadne nagromadzenie lokacji z Fallouta 4, na które swego czasu narzekałem. Do tego dochodzi uciążliwa nawigacja – skakanie między układami to walka z menu i ekranami nawigacyjnymi. Dobrze przynajmniej, że aktualizacja Free Lanes, dostępna razem z premierą wersji na PS5, poprawia sytuację, bo pozwala na większą swobodę eksploracji kosmosu bez ekranów i loadingów w ramach danego układu, wprowadza losowe zdarzenia i daje więcej immersji. Do tego dochodzą nowe systemy craftingu, X-Tech do modyfikacji sprzętu, kolekcjonerskie figurki, ulepszone placówki i mnóstwo opcji survivalowych. Możesz ustawić wszystko – od wagi amunicji, przez liczbę kredytów w sklepach po szybkość regeneracji zdrowia – i dopasować grę pod siebie. Z kolei DLC Terran Armada dorzuca nową fabułę z robotami, system najazdów i solidny loot. Najważniejsze jednak, że daje też nowego, robotycznego towarzysza i kilka naprawdę fajnych misji.

Wciąż też będę bronił systemu statków. Budowanie, modyfikowanie, zarządzanie załogą – wszystko działa tu naprawdę dobrze. Możesz stworzyć własną kosmiczną bestię albo ulepszać istniejący model. Każda zmiana ma odzwierciedlenie we wnętrzu, co robi robotę, a dzięki aktualizacji mamy tu trochę nowości. Niestety walka w kosmosie nie dorównuje temu systemowi. Jest powolna, chaotyczna i momentami zwyczajnie nieczytelna. Zarządzanie energią niby dodaje głębi, ale sterowanie tym jest mało wygodne.

Nowa zawartość, stare problemy

Kontroler DualSense nie jest tu tylko dodatkiem – adaptacyjne triggery faktycznie zmieniają feeling broni, pasek świetlny pokazuje poziom zdrowia, a touchpad sensownie wykorzystano do szybkiego dostępu do menu i zmiany widoku z FPP na TTP. Na podstawowym PS5 masz wybór między 30 a 60 FPS-ami, a na PS5 Pro dochodzą dodatkowe opcje, w tym 4K i tryb 40 klatek. Nadal jednak zdarzają się irytujące spadki animacji w miastach, crashe i błędy, a mnie trafiły się nawet problemy ze stanem gry (pomogło wyłączenie autozapisu). Memy z Bugthesdą wiecznie żywe. Starfield na PS5 to najbardziej kompletna wersja gry, ale też taka, która najlepiej pokazuje jej problemy. Udany system walki, piękne miasta, zabawa statkiem i bardzo dobre questy poboczne kontrastują z nudnym głównym wątkiem, słabą eksploracją i pustymi terenami planet. Ot solidny sandbox RPG, który najlepiej smakuje, gdy po prostu ignorujesz główną historię i próbujesz robić wszystko po swojemu. ⊗ **Bogor**



PS5

+ personalizacja statków, gunplay, questy frakcji, Free Lanes, funkcje DualSense'a

– nudny główny wątek, bezpłciowe planety, crashe i bugi

Starfield w najlepszej wersji. Wciąż nie jest to najlepsze RPG Bethesdy, ale wciąż też potrafi mocno wciągnąć.

8–

eprasa.pl 707efdcecb



Cena: 69 zł Gatunek: przygodowa Deweloper: Mommy's Best Games Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 18

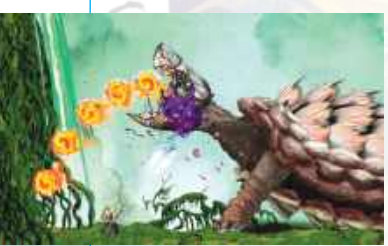


Cena: 160 zł Gatunek: visual novel Deweloper: Studio Kamitsubaki, Entergram Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 3

Czy w świecie kolejnych inspirowanych grami retrostrzelanek da się zrobić coś oryginalnego? Nie wiem, ale na pewno można umiejętnie połączyć kilka sprawdzonych koncepcji. Taką grą okazał się ChainStaff, powstający przez prawie siedem lat tytuł, o którym raczej mało kto słyszał. Właśnie po to w PSX Extreme recenzujemy takie mniej wyczekiwane produkcje – abyście niczego nie przegapili.

Ziemię zaatakowały kosmiczne zarodniki, mutując naszą faunę i florę. Ostatnią nadzieją ludzkości jest półczłowiek, półpasożyt wyposażony w wielką spluwę i transformujący się hak do chwytania, który może robić za włócznię. Czego my tu nie mamy. Bieganie i strzelanie to oczywiście Contra (plus trochę Trurricana), umiejętne wykorzystywanie haka przypomina Bionic Commando, a dodatkowe wątki jak ratowanie żołnierzy (aby zdobyć lepszą broń lub ulepszenia) to Metal Slug. Ponadto dziwne transformacje bohatera i (sporadyczny) humor pachną Earthworm Jimem. Niezły miks. A do tego można jeszcze dorzucić różne zakończenia zależnie od tego, co zrobimy z żołnierzami (można ich zabić), i możliwość powrotu do zaliczonych etapów, aby znaleźć wszystkie sekrety.





Oprawa wizualna ChainStaff przypomina połączenie ilustracji z podręcznika do biologii z surrealistycznym snem malarza – wielkie, zmutowane kraby, prehistoryczne ryby, groteskowe owady, kosmiczne pajęczaki, karykaturalne mięczaki itd. Ktoś nieźle popłynął, możliwe, że z użyciem jakichś dopalaczy. Mechanika „run and gun" wypada dobrze, chociaż wielu wrogów zwyczajnie można ominąć, a niektóre potyczki z bossami bywają frustrujące, ale da się to przeżyć. Kilku godzinom zabawy towarzyszy jeszcze ścieżka dźwiękowa rodem z rockowego albumu z przełomu lat 70. i 80. – gitarowe riffy pasują do tego, co widzimy na ekranie. Niestety zabrakło trybu dla dwóch graczy. Po ChainStaff nie spodziewałem się niczego, a otrzymałem grę stworzoną dla osób lubujących się w takich staroszkolnych klimatach. Jednocześnie jest to na tyle świeża mutacja, że może zainteresować każdego gracza szukającego czegoś z niecodzienną stylistyką. ⊗ **Dżuju**



PS5, XSX, SWITCH, PC

+ oryginalny design, udana mieszanka pomysłów, humor i groteska
– kilka słabszych momentów, niektórzy bossowie, brak multi

Krzyżówka Contry z szaloną wizją biologa. Zaskakująco udana i grywalna. Warto mieć na uwadze.

7+

Mieć własną przyjaciółkę-idolkę to chyba marzenie każdego fana japońskiego przemysłu rozrywkowego. Na szczęście nadarza się okazja, by te pragnienia zaspokoić dzięki debiutującej właśnie grze visual novel Virtual Ties: Isekaijoucho Traumerei. Co ciekawe, oprócz pierwszego Switcha pojawiła się ona także na PC oraz PS4 i tę wersję weźmiemy na warsztat. Tym razem nie jest to typowa VN-ka, ponieważ została połączona z symulatorem rozwoju gwiazdeczki pop, czyli typowej „idolki".

Wcielamy się w rysownika o imieniu Kirishima Yu, który wraca w rodzinne strony i od razu wpada na dawną przyjaciółkę – Sekai Minase. Dziewczyna marzy o karierze idolki, a Yu postanawia jej w tym pomóc, tworząc jej wirtualne alter ego. Ostatecznym celem pary jest jednak zebranie 100 tys. dol. na koncert w realnym życiu. Fabuła potrafi przyciągnąć ciekawymi wydarzeniami i mocnymi emocjami pomiędzy naszą dwójką. Niestety scenariusz jest krótki, ale prowadzi aż do kilkunastu zakończeń, więc rozgrywkę i tak powtarzamy wielokrotnie. Oprócz czytania i wyborów dialogowych twórcy zaimplementowali specjalne sesje treningowe w kluczowych momentach gry, dzięki którym rozwijamy rzemiosło muzyczne Minase. Od tego zależą dalsze losy bohaterki i czy w ogóle osiągnie swój cel. Sesje są podzielone na dni, gdy decydujemy, na rozwoju jakich umiejętności chcemy się skupić – przykładowo śpiewie, tańcu czy prezencji. Cieszy takie dające sporo możliwości rozwiązanie. Jednak nie za bardzo wiadomo, jakie cechy rozwijać, by wstrzelić się w konkretną linię fabularną, a gra nie jest skora do podpowiedzi, co irytuje.



Pod względem wizualnym tytuł jest całkiem miły dla oka, prezentując nam różnorodne tła w chłodnych odcieniach błękitu i bieli. Niestety wersja na PS4 zawierała błędy techniczne. Gra potrafi się znienacka zawiesić bądź też pad przestaje odpowiadać, a dźwięk nagle zaczyna charczeć. Wpływa to na odbiór Virtual Ties: Isekaijoucho Traumerei, które pomimo swojego uroku zadowoli raczej tylko nieliczne grono wielbicieli nowelek, zwłaszcza że cena też jest mało atrakcyjna. Warto jednak nabyć tytuł na promocji, jeśli tylko lubimy licealne idolki. ⊗ **Aysnel**



PS4, SWITCH, PC

+ oprawa wizualna, fabuła, rozwój bohaterki
– krótka, zakończenia mało intuicyjne do odblokowania, błędy techniczne

Sukces bądź porażka licealnej gwiazdy pop w Twoich rękach.

6+

eprasa.pl 707efdcecb



Cena: 114 zł Gatunek: platformowa Deweloper: ZDT Studio Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 7

Doprawdy trudno dzisiaj w świecie gier wideo wpaść na pomysł nieprzepracowany już wcześniej przez inny tytuł, stąd nawet tak abstrakcyjna idea jak przygoda, w której kierujemy poczynaniami ośmiornicy, nie wydaje się niczym nowym. Mieliśmy już wszak do czynienia z absurdalnym Octodad: Dadliest Catch (2014), roguelike'owym Octogeddon (2018) czy mobilnym I Am Octopus Simulator (2026). Jednak stworzone przez małe francuskie studio niezależne Darwin's Paradox! miesza w gatunkowym kotle na tyle wprawnie, że z powodzeniem dostarcza unikatowych wrażeń, pozostając jednocześnie ukłonem w kierunku branżowej klasyki.



„This is RuptureFarms..."

Tytułowy Darwin trafia do niewoli do zakładów przetwórstwa owoców morza bezmyślnie eksploatujących środowisko naturalne, gdzie rzecz jasna ma się stać kolejną zapuszkowaną przekąską dla nigdy niezaspokojonego głodu konsumentów. Żeby jednak było śmieszniej, fabryka jest potajemnie zarządzana przez przebranych za ludzi przybyszów z obcej planety planujących przejąć

TYTUŁ TEN MÓGŁBY Z POWODZENIEM ZASILIĆ SERIĘ ODDWORLD INHABITANTS

kontrolę nad umysłami Ziemian za pomocą produktów spożywczych. Całość wyróżnia więc po trosze karykaturalny, prześmiewczy i propagandowy styl cyklu Destroy All Humans!, a po trosze antykapitalistyczny wydźwięk sagi Oddworld. Jestem w stanie sobie wyobrazić, że po drobnej korekcie realiów tytuł ten mógłby z powodzeniem zasilić serię Oddworld Inhabitants. Dzieli z nią bowiem nie tylko fabularny wydźwięk czy czarnokomediowy charakter, ale także industrialną stylistykę, platformowo-logiczne sedno sprawy oraz bezlitosny poziom trudności, raz po raz przerabiający bohatera na miazgę za pomocą makabrycznych mechanizmów.

Niby pomysłowo, niby rozmaicie

Co jednak odróżnia go od przygód Abe'a i Muncha, to odmienny wachlarz umiejętności Darwina oraz zróżnicowanie pomysłów na zręcznościową zabawę. Bo choć wiodącym elementem jest tutaj skakanie po platformach przeplatane terenowymi łamigłówkami, gatunkowe cechy ośmiornicy pozwalają jej również na łażenie po ścianach i sufitach, zwinne operowanie w środowisku wodnym, plucie atramentem, a także kamuflowanie się. Sprzyja to cyklicznej implementacji elementów skradankowych – przemykaniu za plecami wrogów, lawirowaniu pomiędzy snopami światła szperaczy czy innych wiązek laserowych, a nawet infiltracji wrogiej bazy pod przykrywką. Zwierzchnictwo wydawnicze Konami pozwoliło nawet autorom na zabawne nawiązania do serii Metal Gear Solid, ale o tym sza! Autorzy przy tym dwoją się i troją, by z ograniczeń formuły platformówki 2,5D wyciągnąć, co tylko się da, są więc sekwencje ucieczek, zabawa światłem i cieniem, operowanie w zmiennych temperaturach czy uwarunkowaniach terenowych. Mimo to ze zróżnicowaniem pomysłów na zabawę jest trochę tak jak z tą ośmiornicą – trudno o wskazanie elementów, których w tej czy innej formie nie widzielibyśmy już gdzieś wcześniej. Takie życie.

Zagraj, zalicz, zapomnij

Szkoda tylko, że całkiem przyzwoitym założeniom rozgrywki nie dotrzymują kroku kwestie techniczne. Abstrahując już od przeciętnej oprawy i kiepskiej rozdzielczości, zabawę trapią problemy z detekcją kolizji prowadzące do przypadkowych zgonów, a także błędy zmuszające do ręcznego załadowania danego fragmentu. W trakcie gry trzykrotnie trafiłem na glitche wymagające restartu i utraty części postępów. Sporo jak na przygodę przewidzianą na raptem cztery–pięć godzin. Pewnym problemem okazuje się być również nawigacja w tutejszym świecie. Mimo że ośmiornica przemieszcza się w przestrzeni dwuwymiarowej, czasami nazbyt bogate w detale wielowymiarowe tła, pełne ruchomych elementów, stwarzają kłopoty w ustaleniu drogi naprzód, co podobnie jak bugi prowadzi do omyłkowych skuch. A że ze względu na drakoński miejscami poziom trudności nie brakuje ich tak czy inaczej, zdarzało mi się dostać piany na pysku. To więc gierka w sam raz do usługi abonamentowej. Pomimo niedociągnięć w sumie poprawna, przyzwoita, dobra. Charakterystyczna w trakcie zabawy, a jednak ulatująca z głowy krótko po przewinięciu napisów końcowych. Ot, taki paradoks. ⊗ **Komodo**



PS5, XSX, SWITCH 2, PC

➕ fajne realia, czarnokomediowy charakter, wysokie zróżnicowanie zabawy
➖ detekcja kolizji, bugi, przeciętna oprawa

Sympatyczna gierka na dwa wieczory. Nic pilnego, ale warto pamiętać.

7-

eprasa.pl 707efdcecb



Cena: 89 zł Gatunek: bijatyka Deweloper: Interabang Entertainment Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 16

Kevin Smith w połowie lat 90. dał światu kilka udanych filmów dobrze oddających klimat epoki („W pogoni za Amy" to według mnie jego najlepsze dzieło). Jego wizja z czasem urosła do uniwersum o nazwie View Askewniverse, a jednym z elementów spajających całość stali się Jay i Cichy Bob. Dziesięć lat temu (!) uzbierano kasę, aby stworzyć z nimi chodzoną bijatykę – trwało to dekadę, ale w końcu ją dostaliśmy.

Zrobienie beat 'em upa z Jayem i Bobem było dobrym pomysłem. W ostatnich latach przeżywamy jednak renesans podgatunku chodzonych klepanek, zatem konkurencja jest konkretna. Jak wypada na ich tle gra z postaciami Smitha? Duet rusza (w prawo) spod sklepu Quick Stop „na miasto", zaliczając kolejne levele, spotykając bohaterów z uniwersum (niektórych można zwerbować jako asysty) i odkrywając absurdalną fabułę. Mechanika? Czuć wzorowanie się na ostatnim Streets of Rage – system walki oparty na technice, a nie waleniu na oślep. Na ekranie zawsze mamy obu gości – grając w pojedynkę, możemy się przełączyć między chłopakami, mających inny zestaw ciosów i styl walki. Do tego dochodzi kilka ruchów specjalnych i możliwość zamiany w ich alter ega, Chronica i Bluntmana. Tytuł ma względnie wysoki poziom trudności (łatwiej gra się w dwie osoby), szczególnie za skórę potrafią zajść bossowie, a ponieważ zgon pod koniec 20-minutowego etapu oznacza jego powtórkę od początku, może być nieprzyjemnie. Trzeba się ponadto przyzwyczaić do mechaniki walki, zbyt długich animacji ciosów i tego, że przeciwnicy, jeśli nas otoczą, załatwią nas w kilka sekund. Gra ma jeden poziom trudności, zatem nie ma litości.



Naprawdę udany styl graficzny i humor, czasami dość prostacki, ale pasujący do duetu (Fap Man, Ass Effect – przykładowe nazwy gier w sklepie), mają swój klimat. Czasami żałowałem, że to nie jest przygodówka, bo większą frajdę sprawiało mi poznawanie tego świata niż standardowa chodzona klepanka. Nie wiem, komu polecić ten tytuł oprócz osób kochających twórczość Smitha i zarazem lubiących tego typu gry. To chyba wąska grupa, ale jeśli w niej jesteście – bongo w dłonie i wychodźcie na ulice New Jersey. ⊗ **Dżujo**



PS5, XSX, SWITCH, PC

+ styl animacji, fajny humor, poprawny system walki
– nierówny poziom trudności, niedociągnięcia, słaba muzyka

O dwóch takich, co wyszli na blanta – poprawna gra z fajnym humorem, ale nic więcej.

6+



Cena: brak danych Gatunek: przygodowa Deweloper: Iconik Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 12

Na początku epoki VR była moda na robienie spin-offów znanych marek (np. Batman, Psychonauts). Z czasem ten styl przekształcił się w zacne gry, jak Horizon Call of the Mountain. Ale do zrobienia takiego tytułu potrzeba czasu, pieniędzy i doświadczenia. A tego nie mieli Francuzi ze studia Iconik, którzy zmierzyli się z wyzwaniem stworzenia na podstawie świetnego Little Nightmares II gry VR.

Wizja Little Nightmares z perspektywy pierwszej osoby w VR jest kusząca. Punktem wyjścia dla fabuły jest porwanie Six przez Thin Mana w LNII. Od tego momentu wcielamy się w Dark Six i przemierzamy kilka miejscówek z Pale City. Zaczynamy w Wieży Sygnałowej. Od razu widać, że zamiast Unreal Engine otrzymujemy przeciętnie prezentującą się grę na silniku Unity stworzoną na trzy platformy (w tym PC i Meta Quest), z niedociągnięciami w sterowaniu i bardzo uproszczoną mechaniką zabawy. Początek w wieży jest fatalny. Szkoła wypada trochę lepiej (nauczycielka znajdująca nas pod ławką potrafi przerazić). Kolejna miejscówka to nowość – stacja i pociąg z bardzo klimatycznym prześladowcą (konduktorem). Dalszego etapu i oprawcy (również nowość) nie zdradzam, ale znowu widać tam przebłyski dobrych pomysłów, np. kiedy próbujemy zapałkami oświetlić sobie drogę wśród pułapek. Potem mamy bardzo rozczarowujący finał. Mniej niż trzy godziny i po bólu.



Gdyby te kilkanaście minut najlepszych fragmentów twórcy przelali na resztę gry, to mielibyśmy standardowy, ale udany tytuł. Jednak za dużo tutaj chaotycznych projektów etapów i nudnych sekcji. Klimatyczne pomieszczenia wypełnione zwisającymi zwłokami, obleśny wagon kuchenny czy ponura szkoła mieszają się z chodzeniem pustymi, szarymi korytarzami, problemami ze wspinaniem się (a jest go sporo) i oprawą na poziomie pierwszego PS VR. Wielka szkoda, bo Little Nightmares to wyjątkowy świat. A w kwestii fabuły – moim zdaniem nie wnosi ona wiele do scenariusza LNII (zresztą oryginalni twórcy, Tarsier Studios, nie mają z tą grą nic wspólnego). Altered Echoes to co najwyżej propozycja dla absolutnych fanów serii lub osób, którym na PS VR2 bardzo brakuje ponurej gry, którą można zaliczyć w jeden dłuższy wieczór. ⊗ **Dżujo**



PS VR2, META QUEST, PC

+ klimatyczne fragmenty, momentami atmosfera oryginału, nowi oprawcy
– przeciętna oprawa, uproszczenia, niedociągnięcia, trochę za krótka

Nie tak wyobrażaliśmy sobie spin-off VR świetnego Little Nightmares II. Zmarnowana szansa.

5

eprasa.pl 707efdcecb



Cena: 109 zł Gatunek: przygodowa Deweloper: The End of the Sun Team Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

Żercy. Kapłani władający ogniem czasu, słudzy prostego ludu, tropiciele boskich istot, psotliwych duchów i badacze przeszłości. W przeciwieństwie do przedstawicieli wiedźmińskiego fachu nie wywodzą się z fikcji, lecz z tekstów kultury Słowian (głównie połabskich). The End of the Sun Team, polska grupa artystów, postanowiła przenieść rodzimy folklor na język zer i jedynek. Przed sześcioma laty uruchomili projekt The End of the Sun, dzięki kampanii crowdfundingowej rozpoczęli tytaniczną pracę, wspierając się mocą silnika Unity, aby uwiecznić niezwykłą słowiańską atmosferę w grze zainspirowanej m.in. Zaginięciem Ethana Cartera.



„Kupalnocka trwała. Dziewczyna płakała”

The End of the Sun rozpoczyna się od pęknięcia relacji Nadimira oraz Miry. Dziewczyną targają skrajne emocje, oznajmia swemu niegdysiejszemu wybrankowi, że wyjeżdża i że tak będzie lepiej. Główny bohater szybko odnajduje źródło problemów tego związku i rozpoczyna śledztwo, aby odkryć prawdę i przynieść pomoc dwójce kochanków. Mamy do czynienia z eksploracyjną przygodówką, w której przez 80% czasu będziemy chodzić po urokliwej wiosce w poszukiwaniu odpowiedzi. Prześwietlimy każdy z obrzędów, które scementowały związek Nadimira i Miry, i poznamy ich przeszłość, aby zrozumieć obecne wydarzenia. The End of the Sun to symulator chodzenia i obserwacji, twórcy oferują interaktywność z wybranymi elementami otoczenia. Począwszy od Nocy Kupały, gdy poznajemy kontekst opowiadanej historii po kres wędrówki Żercy i odkrycie każdej z kart opowieści. Zaletą gry jest częściowa nieliniowość. W The End of the Sun rozpalamy ogniska czasu, aby odtworzyć zapis zdarzeń z życia postaci, zrozumieć ich dzieje, dotrzeć do źródła prawdy i zwalczyć demoniczne bóstwo, które odpowiada za cały ten bałagan.

WĘDRÓWKA W SKÓRZE SŁOWIAŃSKIEGO KAPŁANA MA SWOJE MOCNE I SŁABE STRONY

Zabawa rozgrywa się w czterech porach roku, oddzielonych o kilka(naście) lat. Prędko się zorientujemy, że każde ognisko można rozpalić w danej porze roku, w zupełnie innym czasie. Twórcy nie trzymają nas na fabularnej smyczy, sami wybieramy czas, do którego chcemy się przenieść. Receptą na znużenie wynikające z ciągłego błąkania się po okolicy są bardzo ciekawe, pomysłowe zagadki. W pamięć zapadła mi zabawa z Domowikiem, psotliwym duchem lubującym się w robieniu nieporządku w domu gospodarzy. Rozgrywce daleko od rewolucyjności, lecz The End of The Sun ma inne zadanie, jest opowieścią o naszym pochodzeniu, o dawnych wierzeniach i obyczajach dalekich przodków. To gra bardziej słowiańska niż sam Wiedźmin, odnosząca się do prawd zapisanych przed wiekami. Nie brakuje w niej elementów nadprzyrodzonych, jak spacer ze Swarogiem czy zbieranie piór ognistego Raroga. W każdym fragmencie historii jest tylko jedna droga do celu, nie rozpalimy ogniska bez ułożenia wszystkiego na swoim miejscu i nawet jeśli główny bohater zmienia bieg wydarzeń, które jeszcze nie nastały, w The End of the Sun możemy decydować tylko o wyborze rozdziałów.

Ogień czasu

Wędrówka w skórze słowiańskiego kapłana ma swoje mocne i słabe strony. Dialogi napisano w staropolskim języku, lecz wisienką na torcie jest świetny, bo polski, dubbing postaci. Od ludowych przyśpiewek po rozmowy między bohaterami brzmi to po naszemu, autentycznie, chciałoby się napisać, że „po wiedźmińsku”. The End of the Sun to nieskomplikowana pod względem mechanik przygoda, jednak bogata w treść. Przywiązanie do szczegółów pieści zmysły, niestety problem leży w niezbyt solidnej optymalizacji, szczególnie gdy tę słowiańską krainę przemierzałem zimową porą i wydajność szarpała. Krajobrazom nie mogę wiele zarzucić, zespół całą swoją pracę opierał na technice fotogrametrii, dzięki czemu udało się uzyskać tak dobry efekt wizualny. Gdyby w parze z tym szła jeszcze płynna animacja, The End of the Sun byłoby grą kompletną artystycznie i technicznie, ale od czego są popremierowe aktualizacje? To produkcja immersyjna i edukacyjna, czasem odprężająca, czasem zmuszająca do wytężenia szarych komórek. Cechuje ją powszechny problem gatunku – jest przygodą do odhaczenia „na raz”. ⊗ **Oraba**





PS5, XSX, PC

+ historia, mitologia słowiańska, wykonanie, dubbing
– krótka, kiepska wydajność, na jeden raz

Podróż przez czas, mity i legendy. Po słowiańsku. Raz, nie więcej.

7



Cena: 109 zł Gatunek: kolekcja gier Deweloper: Limited Run Games Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 12

Jestem fanem takich projektów jak Marvel MaXimum Collection. Każdy, kto w latach 90. był stałym bywalcem salonów z automatami, na pewno czuje falę nostalgii uderzającą w serce. Z drugiej jednak strony napływ rozpikselowanych tytułów sprzed lat na konsole nowej generacji nie jest najlepszym trendem. Nie po to przecież kupujemy taki sprzęt. To miał być tylko dodatek. Marvel MaXimum Collection to zestaw sześciu gier: X-Men: The Arcade Game, Captain America and the Avengers, Maximum Carnage, Separation Anxiety, Spider-Man and the X-Men oraz Silver Surfer. Dostajemy te tytuły we wszystkich wydanych wersjach na różne platformy. O dziwo, czasami są to zupełnie inne gry, które łączy jedynie ten sam tytuł.

Kultowe X-Men: The Arcade Game po raz pierwszy trafia na konsole, co samo w sobie jest wydarzeniem. Tytuł od Konami to prawdziwa nostalgiczna bomba, która do dziś sprawia mnóstwo frajdy. Wcielamy się w jednego z sześciu członków X-Menów i stajemy do walki z Magneto oraz jego armią. Gra zachowała swój automatowy charakter. Możemy dodawać kredyty w trakcie rozgrywki i bez większego problemu dotrzeć do finału. Przejście nie zajmuje dużo czasu, ale nie o to tu chodzi. Liczy się zabawa, a ta jest przednia. Sterowanie zostało świetnie przeniesione z automatów, grafika nadal daje radę, a muzyka wciąż wpada w ucho. Podobnie jest z Captain America and the Avengers, gdzie jako jeden z członków drużyny mierzymy się z Red Scullem. Tutaj jednak przeciwnicy są mniej charakterystyczni, jakby twórcy sięgali po mniej rozpoznawalne postacie. Sama rozgrywka nadal sprawia frajdę, choć wizualnie gra wypada słabiej niż X-Men. Również tutaj możemy korzystać z nieograniczonej liczby kredytów. Gorzej robi się przy dwóch tytułach ze Spider-Manem. To gry projektowane z myślą o konsolach domowych i przenośnych, więc są bardziej platformowe i mniej dynamiczne. Brakuje też wygody znanej z automatów – trzeba częściej zapisywać stan gry, bo brak tu nieskończonych żyć. Na koniec zostaje Silver Surfer z NES-a. Gra legendarna ze względu na wysoki poziom trudności. Twórcy kolekcji dodali w niej funkcję cofania czasu o kilka sekund, co mówi samo za siebie. Wystarczy jedno trafienie, by zginąć, a poziom trudności jest momentami absurdalny. To zdecydowanie najbardziej frustrująca część zestawu.

Poza samymi grami Marvel MaXimum Collection oferuje też sporo dodatków: możliwość obejrzenia oryginalnych pudełek, instrukcji, grafik, a nawet posłuchania ścieżki dźwiękowej oraz innych materiałów. Ta kolekcja zapewnia potężny ładunek nostalgii, ale jest słaba jako współczesny produkt. ⊗ **Muszyński**



PS5, XSX, SWITCH, PC

+ muzyka, retrografika
– tnie się online

Miły, choć mało współczesny powrót do retroczasów.

7

Cena: 180 zł Gatunek: RPG, przygodowa Deweloper: Iridium Studios Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

Muzyczna gra RPG w stylu Final Fantasy VII podlana klimatem The World Ends with You i mechaniką Hi-Fi Rush stworzona na Zachodzie? Niebywałe, lecz możliwe, ponieważ właśnie debiutuje People of Note – dziwna, ale oryginalna produkcja amerykańskich twórców. Studio Iridium Studios tworząc People of Note, nie kryło inspiracji klasykami japońskiego światka jRPG. Już na pierwszy rzut oka gra przepełniona jest urokiem i kreatywnością, skupiając się na idei wykorzystania muzyki niemal do wszystkiego.

Śledzimy losy debiutującej piosenkarki pop z Akordii imieniem Kadencja. Dziewczyna chce wygrać miejscowy konkurs talentów i trafić na szczyt listy przebojów. Niestety główny juror miesza ją z błotem, ale jest jeszcze nadzieja. Trzeba się wkupić w łaski gwiazd muzyki rządzących miastem, tworząc coś nowatorskiego. A gdyby tak niestandardowo połączyć pop z rockiem? Kadencja rusza na wyprawę, by znaleźć chętnych do zespołu i pokonać po drodze liczne przeszkody. Fabularnie jest pomysłowo i intrygująco, chociaż początek jest nudny. Rozgrywka również jest związana z muzyką. W turowej walce instrumenty pełnią funkcję broni, z atakami opartymi na rytmie trochę jak w Hi-Fi Rush. W tym połączeniu RPG-a i przygodówki wielkie znaczenie mają tzw. kamienie muzyczne – coś na kształt Materii z FFVII – dające bojowe umiejętności oraz pomagające przy licznych łamigłówkach. Ponadto przygrywające nam melodie w czasie starcia zmieniają swój gatunek, co wpływa na skuteczność w boju poszczególnych postaci. Ogólnie gra do wymagających nie należy, ale bez taktyki się nie obejdzie.



Wizualnie People of Note, łącząc style cel shading i super deformed, prezentuje się dobrze, ale bez fajerwerków. Za to oprawa audio robi duże wrażenie, prezentując całe spektrum gatunków muzycznych od popu, k-popu po rock czy metal. Dużym plusem są teledyski z naszymi bohaterami w roli głównej. Tytuł został spolonizowany, ale tłumaczenie często gryzie się z tym, co mówią postacie, zwłaszcza odnośnie do imion i terminologii muzycznej. Wprawdzie People of Note brakuje drobnych szlifów, ale to wciąż dobra przygoda, by spędzić z nią nieco czasu przed TV. Dla wielbicieli przemysłu muzycznego i RPG-ów to pozycja warta uwagi. ⊗ **Aysnel**



PS5, XSX, SWITCH 2, PC

+ muzyczny klimat, oprawa audio, starcia
– nudny początek, kiepska polonizacja, drobne błędy techniczne

Pełna humoru, muzyczna wyprawa Kadencji ku szczytom list przebojów.

7

eprasa.pl 707efdcecb



Cena: 89 zł Gatunek: platformowa Deweloper: Bit Bot Media Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 16

Fani Legacy of Kain prawie ćwierć wieku czekali na nową grę osadzoną w świecie Nosgoth, niestety Ascendance nie jest tym, czego ktokolwiek obeznany z serią się spodziewał. Praktycznie od pierwszych minut czuć, że coś jest nie tak, nie do końca można to zdefiniować, jednak gdy usłyszymy „They fly now?" – wszystko staje się jasne. Poziom dialogów jest tragiczny, jedyne kwestie, które brzmią tak, jak powinny, to te, które padły w oryginalnej serii. Większość dialogów, które zostały napisane, a raczej przeniesione z komiksu „Dead Shall Rise", to poziom fanfica. Zresztą cały scenariusz także. Komiks nie został przyjęty pozytywnie przez fanów, którzy go wsparli, zresztą nie ma co się dziwić. Potencjał nowej postaci Elaleth, czyli siostry Raziela, nie został wykorzystany w żadnym aspekcie. Mimo iż seria nie wstydziła się paradoksów czasowych, to fakt, że ta bohaterka jest odpowiedzialna za praktycznie wszystkie wydarzenia,



TO BARDZO BIEDNY I PROSTY PLATFORMER Z MASĄ PROBLEMÓW

jest skrajną głupotą. To nie Kain uznał, że przemieni swych wrogów w generałów, to Elaleth mu powiedziała, aby to zrobił. Raziel sam nie ewoluował, to zasługa Elaleth, podobnie jak praktycznie wszystko, co miało miejsce w całej serii. Nie tak się wprowadza nową postać, szczególnie czyniąc z niej odpowiedzialną za wszystko.

„What pitiful form is this that have come to inhabit?"

Jednak nawet to dałoby się na upartego przełknąć, gdyby rozgrywka była dobra. Niestety nie jest, to bardzo biedny i prosty platformer z masą problemów. Pomijając dziwaczne kolizje oraz nie zawsze działające sterowanie, nie mamy żadnej przyjemności z nieistniejącej eksploracji czy walki. Poziomy są proste, nawet sporadyczne znajdźki są, bo muszą być. Idziemy jak po sznurku, czasami trzeba ominąć dziurę bez dna i pokonać kilku wrogów. Latanie jest koślawe, skakanie oraz poruszanie się także. Walka to atak, parry z nieregularnymi okienkami oraz atak z powietrza, który działa losowo. Lekkim urozmaiceniem jest zmiana postaci, jednak to złuda, bo w praktyce gra się nimi tak samo, niezależnie, czy przemierzamy lokacje Kainem, Razielem przed przemianą w wampira i po niej, czy Elaleth. Do tego rozmieszczenie punktów kontrolnych jest dziwne, czasami mamy je co kilka kroków, a czasami pomiędzy dłuższymi sekcjami. Po prostu czuć, że to pierwsza gra tego studia i mimo chęci zabrakło doświadczenia. Odczuwalne jest to także w przypadku strony wizualnej. Pixel art jest poprawny, choć inspiracja Castlevaniami z Game Boya Advance średnio się sprawdza, czytelność leży i kwiczy, a gigantyczne piksele gryzą się z portretami postaci w wysokiej rozdzielczości. Jeden segment w stylistyce low poly zupełnie tu nie pasuje, zarówno wizualnie, jak i w kwestii rozgrywki. Podobnie jak skany kadrów z komiksu przepuszczonych przez filtr pikselizujący, które robią za tani przerywnik. Animacje pokazywane na samym końcu są minimalnie lepsze, ale niewiele.

„I would choose oblivion over this travesty"

Całość zaliczymy w dwie godziny z groszami, ale czuje się, jakby to trwało dwa razy dłużej. Sporo jest dialogów i nawiązań do znanych momentów serii, cieszy powrót Michaela Bella jako Raziela, mimo iż brzmi zbyt staro i czuć zmęczenie w jego głosie. Simon Templeman jako Kain prawie nic się nie zmienił. Jedynie muzyka jest dobra – nowe wersje motywów przewodnich, lekki ambient i kiczowaty baby metal dają radę.

Niestety całość to strasznie słaba, zrobiona chyba na szybko, nędzna platformówka, która fabularnie nie ma, podobnie jak komiks, większego znaczenia. Wszystko, co ma miejsce w Ascendance, można streścić: „nic się nie stało, można się rozejść". Elaleth pojawia się znikąd, staje się odpowiedzialna za niemalże wszystko, przedstawia swoją potrzebę zemsty, znika, a postacie o niej zapominają. Jedynym pozytywem jest to, że Kain wbija w jej czerep Soul Reavera, choć ostatecznie nie zabija, gdyż taki był plan od początku. Zasadniczo więc fani serii dostają żałosny, grywalny fanfic, natomiast ci, którzy nie mieli do czynienia z Legacy of Kain, po prostu słabą gierkę, która nie zachęci ich do sprawdzenia remasterów. Na miłość boską, nie ma nawet jednego poziomu z Razielem w formie znanej z Soul Reavera. Brak mi cenzuralnych słów, by opisać, jak ogromnym splunięciem w twarz fanów Legacy of Kain jest Ascendance, więc napiszę tylko: omijać, nawet w przecenie... ⊗ Konsolito





PS5, XSX, SWITCH, SWITCH 2, PC

+ muzyka, Michael Bell, Simon Templeman
− system, kolizje, dialogi, rozgrywka

Słaba gra, tragiczny dodatek do serii.

3

eprasa.pl 707efdcecb



Cena: 89 zł Gatunek: shmup Deweloper: WayForward, Mighty Rabbit Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 12

Jeśli kiedykolwiek się zastanawialiście, jak będzie działać połączenie Zeldy ze shmupem, to chyba nie graliście w Sigma Star Saga na Game Boyu Advance. Na szczęście WayForward pamięta i pozwala Wam za skromną opłatą doświadczyć tego eksperymentu w nieco przystępniejszej formie. W stosunku do oryginalnej wersji z 2005 r. poprawiono częstotliwość losowych walk oraz balans i dodano opcję przewijania. Reszta jest bez zmian. Zaczynamy od walki w kosmosie, następnie nasz bohater zostaje wysłany na misję do bazy, by zebrać dane jako szpieg. Tam, mimo iż jest człowiekiem, zostaje włączony w szeregi obcych i aby zdobyć ich zaufanie, walczy ze swoją rasą. To intrygujące i ciekawe podejście do dość prostej gierki, gdzie naprzemiennie latamy stateczkiem, strzelając do wrogów, oraz eksplorujemy planety na nogach. Gdy wylądujemy, mamy strzał, bieganie, z czasem dodatkowe zdolności, wszystko po to by dostać się tam, gdzie początkowo nie możemy, zebrać kolejne schematy uzbrojenia dla naszego pojazdu oraz posuwać fabułę do przodu. Co jakiś czas jesteśmy teleportowani i wtedy zamiast „Zeldy" mamy „R-Type", zabijamy, co się da i wsiuuu, wracamy na planetę. To praktycznie losowe walki z każdego jRPG-a, tylko w formie shmupa.

Gra jest urocza, choć na dłuższą metę męcząca, szczególnie że arsenał jest początkowo biedny, a od połowy zbyt pokaźny. Możemy stworzyć różne połączenia pocisków, stylu strzelania oraz siły. Jednak im dalej, tym nie jest trudniej i nie licząc kilku bossów, raczej się nie spocimy. Zwłaszcza z opcją przewijania, ale nawet ona nie jest potrzebna, aby ukończyć grę. Wyzwaniem jest znalezienie wszystkiego i śledzenie fabuły, gdyż ilość tekstu jest ogromna, a historyjka dość prosta, mimo że na początku sugeruje coś głębszego. Pixel art, podobnie jak muzyka, to standard WayForward, jest ładnie, kolorowo i uroczo, szczególnie jeśli chodzi o damskie postacie. Natomiast całość to ciekawy eksperyment, który na GBA się jako tako sprawdza. Obecnie gra trochę męczy, jednak nadal ma swój urok. Jeśli więc chcecie sprawdzić jedno z najdziwniejszych połączeń gatunku i miło wspominacie stylistykę Game Boya Advance, to Sigma Star Saga DX będzie miłą odskocznią od rzeczywistości na kilka godzin. Szczególnie w promocji. ⊗ **Konsolite**





PS5, SWITCH, PC

✚ customizacja statku, QOL
– czytelność, losowe poziomy

Miks gatunków, który nie do końca się sprawdza.

6



Cena: 159 zł Gatunek: jRPG akcji Deweloper: Nihon Falcom Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 12

Ys Memoire: Revelations in Celceta to któryś już z kolei port tytułu wydanego pierwotnie na PS Vitę ponad dekadę temu, tym razem przeznaczony na Switcha. Liczyłem więc, że na hybrydowej konsoli możemy liczyć na jakość wydania z PS4 i PC. Niestety rozczarowanie było bolesne. Większość fanów japońskich RPG-ów akcji przypisuje Falcomowi zarówno całą serię, jak i tę konkretną odsłonę. Gwoli przypomnienia: Ys Memoire: Revelations in Celceta, pod nieco innym tytułem na PS Vicie, był remakiem YSIV – klasyka z lat 90. Wreszcie jednak i na konsoli Nintendo możemy doświadczyć kolejnych przygód rudowłosego Adola.

Fabuła w ogóle się nie zmieniła. Adola znajdują nieprzytomnego w mieście Casnan. Po przebudzeniu młodzieniec nic nie pamięta, co może mieć związek z pobliskim lasem Celceta. Wkrótce nadarza się okazja, by zbadać ten fenomen, gdy gubernatorka miasta prosi go i jego przyjaciela Durana o pomoc w stworzeniu mapy. Adol nie przepuści rzecz jasna takiej okazji do znalezienia ukrytych skarbów i zdobycia kolejnych kobiecych serc. Fabuła prosta, ale jak zawsze warta poznania. Mimo to mamy do czynienia z jRPG-em akcji, więc to walka z hordami potworów stanowi sedno zabawy. Nie ma tu filozofii, bo kierujemy trzyosobową drużyną, szybko wymieniając danego członka na skuteczniejszego w danej chwili, wyrzynając wszystko, co się rusza, i tocząc epickie walki z gigantycznymi bossami. To nieskomplikowana, ale wciąż przyjemna zabawa wzbogacona o liczne skarby i możliwości rozwoju zarówno postaci, jak i ekwipunku. W przypadku tego ostatniego nadal mamy zgrzyt, że trwa zbyt długo i często jest nieopłacalny.



Szkoda tylko, że rozczarowała mnie warstwa graficzna. Niestety gra na Switchu, zwłaszcza w trybie przenośnym, wygląda na żywcem skopiowaną z PS Vity, a nie z edycji PS4 czy PC. Obraz pokryty białym filtrem stale pływa, męcząc z czasem wzrok, znacznie obniżając przyjemność z zabawy. Jedynymi mocnymi stronami są działanie w 60 klatkach i dodanie odświeżonej ścieżki audio. Lepiej jest po uruchomieniu tytułu na Switchu 2, ale oceniam tu wersję na starszą konsolę. Ys Memoire: Revelations in Celceta w obecnym stanie raczej nie zachęca do zakupu gry na pierwszego Switcha. Być może kiedyś wyjdzie łatka poprawiająca wizualia, ale obecnie szkoda pieniędzy. ⊗ **Aysnel**



PS4, PS VITA, SWITCH, PC

✚ przyjemna fabuła, wciągająca walka, nowa oprawa audio
– oprawa wizualna, wzmacnianie ekwipunku, niemal brak poprawek

Przygody Adola są jak zawsze bardzo zajmujące, ale w wersji na Switcha męczą wzrok.

5

eprasa.pl 707efdcecb

REPLACED



Cena: 79 zł Gatunek: platformowa 2,5D Deweloper: Sad Cat Studios Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

Od pierwszego trailera Replaced było jasne, że gra odniesie sukces. Przepiękna mieszanka grafiki 3D i pixel artu, podana w cyberpunkowym sosie, niemal gwarantowała dobrą sprzedaż. Pozostało się przekonać, czy rozgrywka dorówna wysokiej jakości oprawie graficznej.



Replaced łączy w sobie platformera 2,5D ze starciami niczym z serii Batman: Arkham, co traktuję jako zaletę. Walczymy z grupami przeciwników, często wyczekując na odpowiedni moment, żeby zareagować na wyskakujące im nad głowami ikonki sygnalizujące, czy da się skontrować ich ataki, ominąć te nieblokowalne, czy nawet odbić nadlatujące pociski. Zrozumiały system, łatwy do ogarnięcia, dający sporo satysfakcji, choć czasami także frustrujący. Od tego typu gry oczekiwałbym szybkich reakcji postaci na wciśnięcie przycisków. Tutaj jest z tym różnie. W niektórych przypadkach bohater potrafi szybko przerwać animację ataku, by odskoczyć lub przechwycić cios. W innych ślamazarnie zbiera się do wykonania akcji, dostając w tym czasie oklep.

Ślamazarność bohatera dotyczy również elementów platformowych, co szczególnie irytuje w scenach ucieczek. Rozumiem, że chodziło o pokazanie realistycznych animacji podciągania się czy podnoszenia po upadku, ale w dobrej platformówce nie powinno być dużego opóźnienia między naciśnięciem przycisku a reakcją bohatera. Zwłaszcza że autorzy pozostawili minimalny margines błędu, więc przez te lagi często się ginie, co zmusza do wielokrotnych powtórek i prowadzi do frustracji.

NIE KAŻDA GRA INDIE, KOSZTUJĄCA W DNIU PREMIERY 79 ZŁ, MUSI BYĆ JAK SILKSONG

Na drugim planie

Początkowo ograniczony zakres ruchów postaci z czasem rozszerza się o możliwość wbicia się czekanem w ścianę i zawiśnięcie na niej czy nawet o podwójny skok. Czasami trzeba przesunąć jakiś obiekt, żeby się po nim wdrapać. Dochodzi też hakowanie np. wieżyczek, by wyłączyć je na kilka sekund. Nie jest to szczególnie skomplikowany system. Gra zyskałaby, gdyby eksploracja od czasu do czasu stanowiła dla gracza wyzwanie.

Proste są też nieliczne questy, które wykonuje się po dotarciu do stacji kolejowej, będącej tutejszym hubem. Poza prowadzeniem rozmów (nie da się ich przyspieszyć ani ominąć) biega się w tę i we w tę, by w odpowiednim miejscu podnieść lub dać komuś jakiś przedmiot. Szukanie komiksów po całej stacji niczym nie różni się od zdobywania jedzenia dla psa. Od czasu do czasu trzeba jeszcze odgadnąć hasło (sekwencję trzech liczb lub słów) i to właściwie tyle. W Replaced rozgrywką udało się wypełnić aż 10 godzin gry, ale jest ona skromna, nie rozwija skrzydeł, pozostawiając niedosyt. Z drugiej strony ważny jest kontekst – nie każda gra indie, kosztująca w dniu premiery 79 zł, musi być równie obszerna, co Silksong.

Styl ponad wszystko

Autorzy skupili się na dopracowaniu wyglądu gry, a nie dbaniu o przyjemność płynącą z rozgrywki. Dobrze obrazuje to walka w zaciemnionym pomieszczeniu, częściowo skąpanym w mocnym świetle z reflektora. Trudno dostrzec przeciwników i zorientować się, gdzie stoją i co robią. Problem sprawia ogarnięcie, z kim właściwie się walczy. Czy są to mundurowi z pałkami, z pistoletami, a może chowający się za tarczami, które trzeba rozwalić czekanem? Na domiar złego uwagę rozpraszają stojący w tle kolejni wrogowie, czekający na dołączenie do walki. Czytelność, a co za tym idzie wygoda grającego, zostały złożone na ołtarzu przepięknej oprawy graficznej. Poza nielicznymi słabszymi miejscówkami (np. biuro) mógłbym złapać screena gdziekolwiek i wyglądałby jak dzieło sztuki. Tylko jak się tym cieszyć, skoro nie widać, czy bohater będzie miał się czego złapać po skoku nad przepaścią, a także trudno dostrzec miejsca, w które da się wbić czekan? W Replaced warto zagrać dla samej grafiki i atmosfery amerykańskiego cyberpunku alternatywnej rzeczywistości lat 80. Ani fabuła, ani pytania o to, czy SI może wykazać się empatią wobec ludzi, nie zmienią niczyjego życia, ale autorom udało się chwycić mnie na tyle, żebym chciał czytać liczne notki dotyczące świata gry oraz polubić większość NPC-ów.

Czy możemy już mówić, że Polska jest mekką cyberpunkowych gier? Observer z Krakowa, Cyberpunk 2077 z Warszawy i od kwietnia również Replaced z Gdańska. Teza lekko naciągana, ponieważ ekipa Sad Cat to Białorusini, ale gra w dużej mierze powstała w naszym kraju, więc powiedzmy, że się zgadza. A najbardziej zgadza się stwierdzenie, że to idealny tytuł do Game Passa, w którym zresztą się znajduje. ⊗ **Mioku**

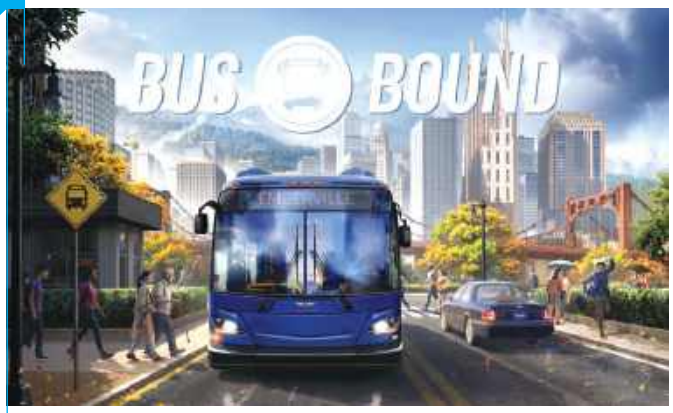


XSX, PC

+ przepiękna grafika, cyberpunkowy klimat, dość ciekawa fabuła
– problemy z czytelnością, ślamazarność bohatera, lagi

Zgodnie z duchem cyberpunku forma okazała się ważniejsza od treści.

7-



Cena: 129 zł Gatunek: symulator Deweloper: stillalive Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 3

Za czasów młodości moim marzeniem było zostać kierowcą autobusu, stało się inaczej. Na szczęście są takie produkcje jak Bus Bound. Gra stworzona przez studio stillalive, dobrze znanego już z Bus Simulator 21. W przeciwieństwie do większości symulatorów w Bus Bound czeka na nas zupełnie inne doświadczenie.

Witajcie w fikcyjnym mieście Emberville, gdzie sam spędziłem kilka ładnych godzin. Jest ono w pełni symulowane i ma swoje lepsze i gorsze strony. Są dzielnice spokojniejsze i te bardziej okupowane przez przechodniów. Cały system ruchu ulicznego z sygnalizacją włącznie ma ogromne znaczenie dla nas jako kierowcy. Dynamiczny cykl dnia i nocy oraz zmienne warunki pogodowe mają wpływ na nasze wyniki. Centrum miasta to przede wszystkim mnóstwo skrzyżowań i wzmożony ruch uliczny – niejednokrotnie przyszło mi stać w korku. System progresji w Bus Bound jest dość nietypowy, bo opiera się głównie na poziomie satysfakcji pasażerów – za przepisową jazdę, zwalnianie przy dojeżdżaniu do progu, zatrzymanie się przed znakiem „Stop" tudzież stosowanie się do sygnalizacji świetlnej. Nawet jazda z przepisową prędkością ma tutaj znaczenie, jak również umiejętne omijanie przeszkód na drodze, jak np. robót drogowych. Należy też sygnalizować zmianę pasa ruchu poprzez kierunkowskazy, a nawet używać klaksonu w odpowiednim momencie. Za to wszystko łapiemy nagrody w postaci lajków czy jak kto woli okejek. Z kolei za nieprzestrzeganie przepisów poziom zadowolenia naszych podróżnych spada. Za zdobyte gwiazdki odblokowujemy nowe fury, okleiny oraz ulepszenia techniczne. Wszystko po to, by przyciągnąć do siebie tłumy.



Zdecydowanym atutem produkcji stillalive jest bardzo czytelny HUD, który prowadzi Cię przez cały czas, kiedy siedzisz za kółkiem. Oczy trzeba mieć dosłownie wszędzie, jak to w dżungli bywa. Pomimo że na początku czujemy się nieswojo, to gra po kilku kursach staje się niebywale intuicyjna, a sama jazda przyjemna. Immersja jest na tyle głęboka, że trudno się oderwać od pada. Odzwierciedlenie pojazdów też jest niczego sobie – łącznie do odkrycia mamy 19 busów, a twórcy obiecują rozbudowywać garaż. Oprawa Bus Bound przywołuje skojarzenia z erą PS3. Owszem, są lepsze momenty – jak np. opady deszczu w połączeniu z widokiem z kabiny – ale to tylko momenty. Mimo tego jest klimatycznie. Warto sprawdzić to jakże świeże podejście do tematu symulatorów. ⊗ **Sojer**



PS5, XSX, PC

+ poziom immersji, proste zasady, model jazdy
– oprawa, techniczne niedociągnięcia

Nasz klient, nasz pan... Nie bądź Żyd, daj lajka!

7-



Cena: 69 zł Gatunek: horror psychologiczny Deweloper: X1 Games Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 16

Niektóre gry od pierwszych chwil zapowiadają się skromnie, ale mija godzina, dwie i stają się przytłaczające, jak EMOTIONLESS: The Last Ticket. James budzi się ze snu, dzień jak co dzień, choć główny bohater wie, że ten poranek będzie zupełnie inny, w 10. rocznicę po tym, gdy jego ojciec zaginął w Willow Park. Wędrówka rozpoczyna się od wspomnianego lunaparku, gdzie możemy dowolnie eksplorować dawne atrakcje, np. strzelnicę czy rollercoaster, wszystko to stanowi jednak prolog właściwej zawartości. Gra wykorzystuje estetykę przestrzeni liminalnych (PE#329, Adamus), oferując surrealistyczne, przytłaczające rozmiarem lokacje, w których poruszamy się Jamesem, próbując dociec prawdy o zniknięciu ojca. Tytuł dzieli się na sześć etapów z możliwością ponownego ukończenia każdego z osobna. Są one zróżnicowane i odnoszą się do przeszłości głównej postaci. W tle narracji przewija się wątek istot spoza ludzkiego wymiaru, a pewien szczegół w katakumbach ujawnia, czym inspirowali się autorzy („To"). James notuje wszystkie istotne wskazówki w pamiętniku, niestety jego myśli i wnioski nadpisują się, więc nie polecam studiowania tej historii na raty, aby nie pogubić się w tej fabularnej gmatwaninie. Tragedie z przeszłości mieszają się z przeznaczeniem, sferą liminalną, kosmosem i ostatecznym wyborem.



W EMOTIONLESS: The Last Ticket przydałby się krokomierz, bo pokonałem tyle kilometrów, ile Sam Bridges, a odkładając żarty na bok, w grze jest naprawdę DUŻO biegania, bo gdybym chodził, to czas rozgrywki (cztery godziny) wydłużyłby się dwukrotnie. Twórcy niczego nie podpowiadają, wszystko musimy odkryć samodzielnie, aby usłyszeć głos ojca ze starego radia i myśli głównego bohatera; tutaj muszę pochwalić solidny voice acting. Gra nie ma żadnych problemów z wydajnością, za to bywa niespójna graficznie – o ile podziemne lokacje trzymają poziom, o tyle na powierzchni jest dość przeciętnie. Trudno się tutaj wystraszyć, bo przez całą wędrówkę zdarzają się góra dwie sytuacje zaskoczenia. Nie ma żadnej walki, ukrywania się, a nawet ucieczki – to szukanie drogi do celu, okazjonalne łamigłówki i jedna decyzja do podjęcia. Trochę za mało jak na hit. ⊗ **Graba**



PS5, XSX, PC

+ atmosfera, voice acting
– nużąca rozgrywka, pogmatwana historia, nierówna oprawa wizualna

Jeśli lubisz bieganie...

6

eprasa.pl 707efdcecb



Cena: 129 zł Gatunek: przygodowa Deweloper: DigixArt Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

Polubiłem humor i zwariowane postacie z Road 96. W szczególności w pamięci zapadła mi historia zrozpaczonego mordercy i pary zwichrowanych złodziejaszków śmigających motocyklem. W nowym przedsięwzięciu Francuzów niestety brakuje już tej charyzmy, ikry i uroku.



Tides of Tomorrow brnie w klimaty bajkowej postapokalipsy, co wypada słabo. Road 96 było odważniejszym projektem w tym sensie, że brało się – w aluzyjny sposób – za bary z polityczną sceną USA. W nowej grze ekipy DigixArt brakuje natomiast zakotwiczenia fabuły w rzeczywistości. Gra opowiada o ekologicznej katastrofie fikcyjnej planety, a cała historyjka jest opowiedziana w tak karykaturalny sposób, że trudno traktować te wydarzenia poważnie.

Planeta płonie

Temperatury wzrosły, lodowce się roztopiły, kontynenty zostały zalane, a śmieci są wszędzie. W takich warunkach rozgrywa się akcja ToT, gdzie pędzimy motorówką od jednej małej wyspy do następnej, by pogadać z kolejnymi postaciami, wziąć udział w krótkich wyścigach i morskich potyczkach. Robimy to nie w konwencji otwartego świata, lecz w bardzo ograniczonym stylu. Przepłynąć można bowiem zaledwie kilkadziesiąt metrów, a już włącza się następny ekran loadingu. To zatem „Waterworld", tylko że z ciasnymi, schematycznie zbudowanymi miejscówkami i z estetyką jak w disneyowskiej animacji.

SOFTWARE COFA SIĘ NAM W WIZUALNYM ROZWOJU

Taka infantylna poetyka występuje też w scenariuszu. W tej fuzji „symulatora chodzenia" i gry akcji dominuje motyw postępującej choroby, wywoływanej prawdopodobnie przez ekspozycję ludzi na wszędobylskie śmieci i mikroplastiki. Cenna substancja zwana Ozenem, którą kupujemy za znajdowane przedmioty, to tylko tymczasowe odroczenie śmierci na skutek postępów tzw. plastemii. Celem naszej wyprawy jest zatem znalezienie skutecznego leku na tę przypadłość. W tym miejscu studio DigixArt przedstawia pewne dylematy moralne, które niestety wypadają blado. Przykładowo jedną z wątpliwości eksponowanych w Tides of Tomorrow jest to, czy warto poświęcić życie inteligentnych morskich stworów, by stworzyć specyfik ratujący ludzkość. Może gdyby mowa była tutaj o ślicznych delfinkach czy orkach, miałbym jakieś problemy z decyzjami, ale zwierzaki z recenzowanej gry to brzydkie mutanty, które nie wzbudzają sympatii. Podobnie jest zresztą z bohaterami, którzy niestety są albo mało ciekawi, albo antypatyczni i nudni, przegrywając na całej linii z kolorowymi wariatami z Road 96. To nie ta dramaturgia, nie ten humor i nie ta skala decyzji, które podejmowaliśmy w perełce z 2021 r.

Nierealna mamałyga

Do takiej nieliniowo rozwijanej, przeciętnej fabuły Francuzi doklejają teoretycznie ciekawy motyw śledzenia poczynań innych graczy. To, co zrobił wcześniej nasz znajomy (lub przypadkowa osoba, którą wskażemy), odbija się w mniejszym lub większym stopniu na naszym świecie. Przykładowo ziomal może zostawić dla nas w schowku butlę Ozenu albo zachować się egoistycznie i ogołocić sklep z tych cennych przedmiotów. Brzmi to całkiem intrygująco, ale ta gra singleplayer, obliczona na kilkukrotne przechodzenie kampanii (schemat gameplayu znany z Road 96), mogłaby się kompletnie obyć bez nieco naciąganej i wymuszonej funkcjonalności sieciowej. Na domiar złego prawdopodobnie właśnie ten motyw wprowadza sporo zamieszania do kodu ToT, tak że w drugiej połowie rozgrywki bugi występują niepokojąco często. Sam straciłem około dwóch godzin na powtarzanie tych samych sekcji, bo babole po prostu blokowały moje postępy.

Blado wypadają też sporadyczne sekcje zręcznościowe. Wyjątkowo słabo zrealizowano skradanie. Strażnicy w trybie stealth chorują na ciężki przypadek krótkowzroczności, ignorując paradowanie im prawie pod samym nosem. Żenująco kiepskie są wyścigi motorówek, w których nie trzeba w ogóle zwalniać, nawet na ostrych łukach. Trochę lepiej smakują krótkie morskie bitwy, gdy strzelamy z armatki, ale to za mało, by wyrwać ten gameplay, rozpisany na ok. 13 godzin, ze szponów przeciętności.

Pod względem graficznym gra renderuje, nawet po wybraniu natywnej rozdzielczości 4K, typową dla Unreal Engine 5 miękką mamałygę. Co tu dużo mówić, software cofa się nam w wizualnym rozwoju i to kolejny przykład tego zjawiska. Francuski tytuł działa co prawda z niezłą wydajnością, a uzyskanie 60 FPS-ów na podkręconym RTX 5060 Ti 16 GB nie stanowi problemu, ale klarowność i szczegółowość obrazu jest znacznie słabsza niż w Sea of Thieves sprzed ośmiu lat. ⊗ Zax



PS5, XSX, PC

+ angielski dubbing, dobre polskie tłumaczenie, część dialogów
− słabe sekcje zręcznościowe i stealth, masa bugów, nudne/powtarzalne lokacje

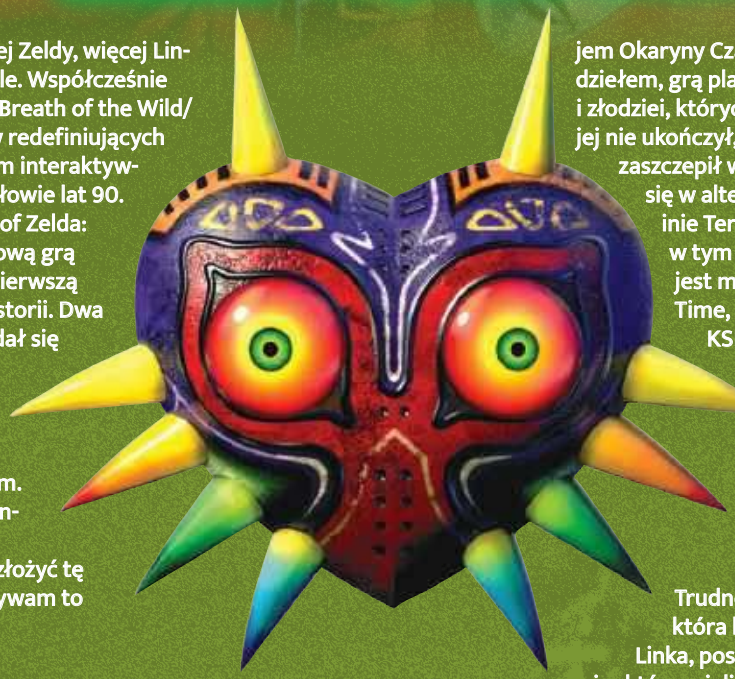
Gra z wieloma bugami, niestety znacznie słabsza od Road 96.

5

eprasa.pl 707efdcecb



Eiji Aonuma chciał więcej Zeldy, więcej Linka, jeszcze więcej Hyrule. Współcześnie kojarzony jest z sukcesem Breath of the Wild/Tears of Kingdom, tytułów redefiniujących pojęcie swobody w medium interaktywnej rozrywki. W drugiej połowie lat 90. pracował nad The Legend of Zelda: Ocarina of Time, sztandarową grą w katalogu Nintendo 64, pierwszą trójwymiarową Zeldą w historii. Dwa miesiące po jej debiucie udał się przed oblicze samego Shigeru Miyaamoto z zapytaniem o możliwość stworzenia jeszcze jednego tytułu w tym uniwersum. Naczelny projektant Nintendo zgodził się pod jednym warunkiem – zespół miał złożyć tę historię w ciągu roku. Nazywam to „wyzwaniem mistrza".



W pogoni za Maską

Pamiętam swój pierwszy galop Eponą wzdłuż pól Hyrule w promieniach porannego słońca lub oświetlonych przez księżyc nocą. Ocarina of Time opierała się na cyklu dobowym i podróży w czasie. Czas pełnił w tej historii ważną rolę z punktu widzenia narracji, lecz, o dziwo, nie dyktował warunków. W wizji Aonumy było inaczej, Miyamoto zaakceptował koncepcję nowej przygody i w styczniu 1999 r. The Legend of Zelda: Majora's Mask weszła w decydującą fazę produkcji. Projekt nosił roboczą nazwę Zelda Gaiden, co oznaczało poboczną opowieść uniwersum. Eiji Aonuma został jego reżyserem i sprowadził na pokład Yoshiakiego Koizumiego, współtwórcę A Link to the Past i jedną z głównych postaci czuwających nad rozwojem Okaryny Czasu. Pracował on nad własnym dziełem, grą planszową z motywem policjantów i złodziei, których należało ująć w tydzień. Nigdy jej nie ukończył, lecz presję czasu na graczach zaszczepił w Majora's Mask. Fabuła toczy się w alternatywnej wersji Hyrule, krainie Termina. Trudno nie zakochać się w tym świecie od pierwszych minut, jest mroczniejszą iteracją Ocarina of Time, zaś niebo zdobi księżyc, a raczej KSIĘŻYC – bo jest ogromny i jak się okazuje, za kilka dni spadnie na krainę, unicestwiając wszystko, co żywe. Trzy dni i trzy noce – tyle czasu dali nam twórcy na uratowanie świata przedstawionego w Majora's Mask.

Trudno wskazać mi grę z serii Zelda, która bardziej pogłębiałaby charakter Linka, postaci przecież mocno archetypicznej, z którą mieli się utożsamić gracze, stąd twórcy zawsze pozwalali na nadanie imienia (choć sam wpisywałem po prostu „Link"). Pomimo ładnej, kolorowej grafiki autorzy preferują ciężki klimat, do tego wrzucają nam do głowy myśli o poczuciu niesprawiedliwości Majora's Mask, choćby poprzez fakt, że nie zapiszemy rozgrywki bez Expansion Paka, a pierwszego zapisu dokonamy po około godzinie rozgrywki. Był to główny powód, dla którego wielu graczy odbiło się od tej bardzo oryginalnej przecież historii. Pod względem mechaniki jest tu wszystko, co zbudowano w Ocarina of Time – bieganie po lochach, walki z bossami, zdobywanie przydatnych gadżetów i interakcje z pięcioma NPC-ami na krzyż. Zabrakło osiągnięcia dorosłości, ale to hi-

eprasa.pl 707efdcecb



storia o złej sile, oszukiwaniu przeznaczenia i odzyskiwaniu przyjaciół. Z pozornie najkrótszej Zeldy wyjąłem najwięcej morałów.

Nie znam osób dobrze czujących się z presją czasu, pośpiech nie służy osiągnięciu jakości. Twórcy The Legend of Zelda: Majora's Mask nie wyrobili się w rok, produkcja zabrała im 15 miesięcy życia i w całej historii gier spod znaku Nintendo to jedyny udokumentowany przypadek tzw. crunchu. Wysiłek się opłacił, gra, choć siłą rzeczy krótsza, okazała się intensywniejsza. Autorzy wzbogacili przygodę w liczne atrakcje, których fundatorem okazuje się postać Skull Kida, głównego „psotnika" opowieści, nosiciela tytułowej maski, który znokautował małego Linka i porwał mu Eponkę. The Legend of Zelda: Majora's Mask zrywa z tradycją, więc nie liczcie na ratowanie księżniczek i epickie pojedynki z Ganonem, to kompletnie inna historia i przykład, że w Nintendo już wtedy nie obawiano się narracyjnych eksperymentów na tle reszty serii. Gra bawi się i czasem, i konwencją. Grywam w Zeldę od małego i doprawdy trudno mi wskazać inny tytuł uniwersum oferujący „tylko" cztery dungeony, i wiecie co? To jeden z głównych walorów przygody – upływający czas.

Pojedynek z czasem

Czas to największy przeciwnik w The Legend of Zelda: Majora's Mask i, paradoksalnie, największa zaleta rozgrywki. Jeden dzień w świecie gry trwa 54 minuty. Gdy pomnożymy to przez trzy, okazuje się, że dogłębne poznanie zawartości stworzonej przez zespół Aounumy jest niewykonalne w „regulaminowym" czasie. Stresujące niczym kończący się deadline u Rogera, na szczęście projektanci nie odebrali Linkowi legendarnej Okaryny Czasu, dzięki której maluczki heros jest w stanie rozpocząć ten sam dzień od świtu – wystarczy, że zagra Pieśń Czasu. W zależności od podjętych akcji wszystkie wydarzenia zostają cofnięte, co za tym idzie, np. starsza pani w mieście nie pamięta, że została napadnięta, bo w tej pętli czasowej do zdarzenia jeszcze nie doszło i być może nie dojdzie. The Legend of Zelda: Majora's Mask słynie z NPC-ów, którzy mają własne harmonogramy wydarzeń, np. ktoś pokieruje bohatera, aby ten zjawił się o wskazanej porze w danym miejscu. „Pierwotnie planowaliśmy wydłużyć czas gry do tygodnia, skróciliśmy całość do trzech dni, które gracze mogli powtarzać bez końca" – wyznał Eiji Aonuma. Link przechodził własny Dzień Świstaka, nie zachowywał przedmiotów użytkowych (bomby itd.), lecz nie tracił rzeczy kluczowych do rozwoju fabuły.

Aspekt ten uczynił z Majora's Mask grę bardzo swobodną, zachęcającą do eksperymentów w określonych sytuacjach, głównie wątkach pobocznych, jednych z najciekawszych w serii. Brak przymusu czasowego w przyszłych odsłonach dowodzi, że gracze ostrożnie podchodzili do ograniczenia czasu narzuconego przez twórców. Nieliniowość tej Zeldy doceniłem dopiero po latach, gdy przeszedłem tę przygodę w pełni świadom decyzji producentów. The Legend of Zelda: Majora's Mask nie wymaga znajomości serii, wymaga natomiast przygotowania mentalnego, jak mało która gra o biegającym Hylianie w zielonym kubraczku. I właśnie to czyni ją wyjątkową.



W trakcie próby ratowania krainy i odzyskania Epony Link przywdziewał jedną z kilku Masek transformujących go w jedną z trzech wersji. Od czasu Majora's Mask transformacyjny gameplay zaczął być namiętnie rozwijany. Dzięki wykorzystaniu silnika graficznego Ocarina of Time był czas na implementację oryginalnych decyzji (zabawa czasem, maski, dzienniczek zadań). Pod względem technicznym gra była odrobinę lepsza od poprzedniczki, co uwydatnia się zwłaszcza w oświetleniu lokacji i większej liczbie napastników w jednej chwili. Jeśli próbujecie ratować Terminę na Nintendo 64, koniecznie wepnijcie Expansion Paka, wtedy docenicie starania programistów z firmy hydraulika. Zdecydowanie polecam natomiast edycję Majora's Mask 3D wydaną na 3DS, gdzie grafika zyskała najwięcej kolorytu oraz podmienione elementy (m.in. twarz Linka). Niezależnie od platformy The Legend of Zelda: Majora's Mask jest produkcją koncepcyjnie niepowtarzalną, a jednocześnie bliską założeniom „trójwymiarowych Zeld". ⊗ **Graba**

RETRO WERDYKT

PSX EXTREME

NINTENDO EAD — **PRZYGODOWA**

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

PLUSY

▲ FABUŁA, WYKONANIE, ZABAWA Z CZASEM

MINUSY

▼ BEZ EXPANSION PAKA NIE PÓJDZIE

9



Nintendo 64

+ mroczny klimat, wciąż świetna historia, nieliniowość
– 4 dungeony, prosty już system walki

Podstarzały, lecz nadal wyborny, alternatywny rozdział trójwymiarowej Zeldy.

8

eprasa.pl 707efdcecb

40 EASTER EGGÓW Z „SUPER MARIO GALAXY FILM”



Rozpoczęty w październiku 2025 r. jubileusz czterdziestolecia japońskiego debiutu oryginalnego Super Mario Bros. ma się ku końcowi, na jego finał Nintendo przygotowało jednak nie lada gratkę – platformowe Yoshi and the Mysterious Book oraz wciąż wyświetlany w kinach „Super Mario Galaxy Film”. Podobnie jak w 2023 r., prostą konstrukcję fabularną animacji opracowano z myślą o najmłodszych widzach, tym starszym zadedykowano natomiast istną wywrotkę smaczków nawiązujących do bogatego dziedzictwa serii oraz innych produkcji ze stajni japońskiego wydawnictwa. Oto 40 najlepszych, najciekawszych lub najlepiej ukrytych.

eprasa.pl 707efdcecb

TEKST:
KOMODO

1. PRZYGODY BRACI MARIO – w scenie poprzedzającej ekran tytułowy Lumy domagają się od Rosaliny przeczytania im na dobranoc bajki o braciach Mario. Najmłodsza z Lum rzuca na tę okoliczność hasłem „Hooked on the Brothers" pochodzącym z piosenki „The Mario Rap" ilustrującej intro półanimowanego, półaktorskiego serialu „Przygody braci Mario" z 1989 r., w Polsce wyemitowanego po raz pierwszy w 1997 r.

2. MAGICZNY PĘDZEL JUNIORA – syn Bowsera wkracza do filmu wyposażony w magiczny pędzel. Ten sam, który towarzyszył mu w trakcie growego debiutu w Super Mario Sunshine (GC, 2002). Z tą różnicą, że skuwka pędzla została ozdobiona podobizną samego Juniora. Pierwotnie znajdowało się na niej logo konstruktora urządzenia, znanego z serii Luigi's Mansion profesora E. Gadda.

3. MARKOWY KUBEK – nie znaczy to jednak, że sam profesor przepadł bez wieści. Brakujące logo z jego podobizną można bowiem wypatrzeć w tej samej scenie na kubku trzymanym przez Kameka.



4. DO GÓRY NOGAMI – choć film pobieżnie adaptuje wydarzenia z Super Mario Galaxy (Wii, 2007), pierwszemu pojawieniu się hydraulików towarzyszy sceneria rodem z Super Mario Odyssey (Switch, 2017) – postawiona na głowie piramida i wybudowane wokół niej miasteczko zamieszkałe przez rasę Tostarenan. Wejściu do wnętrza osobliwej budowli towarzyszy natomiast melodia z pierwszej podziemnej planszy oryginalnego Super Mario Bros. (NES, 1985).

5. JAK NA AUTOMATACH – w trakcie dynamicznej retrospekcji opisującej wcześniejsze



losy Yoshiego w oczy rzuca się ujęcie przedstawiające Donkey Konga skaczącego po stalowych belkach zawieszonych na linach dźwigów. To oczywiście nawiązanie do konstrukcji plansz z pierwszej gry o charakterystycznym małpiszonie (Arcade, 1981).

6. LEGENDARNY TRENING – to jednak nie wszystkie ukłony w kierunku klasyki Nintendo zawarte w montażu Yoshiego. Uważny widz dostrzeże bowiem jeszcze dolne części ciała dwóch postaci – jadącego na rowerze Doca Louisa oraz biegnącego za nim Little Maca w różowym dresie. To rzecz jasna obrazek żywcem wyjęty ze sceny treningu w oryginalnym Punch-Out!! (NES, 1987).

7. PAMIĄTKA Z WAKACJI – kiedy Mario, Luigi i Yoshi przygotowują się do wymarszu na przyjęcie urodzinowe księżniczki Peach, w garderobie bohaterów można wypatrzeć znaną z Super Mario Sunshine błękitną koszulę w gwiazdki.

8. EKSCYTUJĄCE MOTOCYKLE – w scenie przygotowań do urodzin można wyłapać jeszcze jeden smakowity szczegół. Na kineskopowym telewizorze wyświetlony został bowiem ekran startowy pierwszej odsłony Excitebike (NES, 1984).

9. VIVA PIÑATA – wśród rozmaitych atrakcji przygotowanych przez Toady w ramach imprezy urodzinowej znalazło się również miejsce na obijanie kijem wypełnionej cukierkami piniaty. Z tym że ta tutaj ma kształt ośmiobitowego Bowsera wprost z pierwszego Super Mario Bros.

10. UNDER MY UMBRELLA 'ELLA, 'ELLA – jubileuszowym prezentem od Mariana okazuje się być różowy parasol. Charakterystyczne akcesorium Peach zadebiutowało w Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars (SNES, 1996), jednak filmowy uchwyt zakończony serduszkiem to ukłon w kierunku modelu używanego przez nią w serii Super Smash Bros. od czasu odsłony Brawl (Wii, 2008), choć pochodzący tak naprawdę z Yoshi's Island DS (DS, 2006).

11. LUDZIE LISTY PISZĄ – gdy księżniczka wraz z Toadem i Lumą wyrusza na pomoc uprowadzonej Rosalinie, pozostawia Mario list łudząco podobny do tego napisanego przez nią w Super Mario 64 (N64, 1996).

12. MAPA ŚWIATA – pod nieobecność Peach hydraulicy przejmują rolę obrońców Grzybowego Królestwa. Interaktywna mapa informująca o zagrożeniach czyhających na mieszkańców krainy jak żywo przypomina mapę świata z klasycznych odsłon platformowej sagi. Są nawet flagi zatykane na ikonach „ukończonych" poziomów!



13. YOSHI'S STORY – w trakcie montażu przedstawiającego obronę królestwa Yoshi połyka Chain Chompa (zębata kula na łańcuchu znana w serii od czasów Super Mario Bros. 3, NES, 1988). Gdy sympatyczny dinozaur uśmiecha się do towarzyszy zębiskami stwora, w tle pojawia się melodia z menu głównego niedocenionego w swoim czasie i nieco zapomnianego już dzisiaj Yoshi's Story (N64, 1997).



14. DUŻA RYBA – w tej samej sekwencji krótkich scen wypatrzeć można jeszcze jedną ciekawostkę nawiązującą do dawno niewidzianego w serii motywu. To Boss Bass – olbrzymia wersja klasycznej czerwonej ryby Cheep Cheep, tutaj połykająca jednego z Toadów. Boss Bass zadebiutował w wydanej wyłącznie w Japonii animacji „Super Mario Bros.: Peach-hime Kyūshutsu Dai Sakusen!" (1986), na konsolach pojawił się z kolei po raz pierwszy w Super Mario Bros. 3. W produkcjach głównego nurtu ostatni raz był widziany w New Super Mario Bros. U (Wii U, 2012) oraz edycji Deluxe tej samej gry (Switch, 2019).

eprasa.pl 707efdcecb

15. MARIO CUP – w trakcie potyczki Bowsera Jr. z braćmi Mario we wnętrzu zamku księżniczki na jednym ze stołów można wypatrzeć powywracane puchary z serii Mario Kart.

16. MINUS WORLD – jednym z najbardziej znanych glitchów z pierwszego Super Mario Bros. była możliwość przeniknięcia przez ścianę w planszy 1-2 za pomocą skoku wykonanego do tyłu, plecami do zabugowanej powierzchni. Pozwalało to dostać się do uszkodzonego „minusowego świata" stanowiącego zapętloną w nieskończoność, podwodną planszę numer 7-2. Ten charakterystyczny motyw zekranizowano w scenie pogoni za złodziejską małpką Ukiki. Pozornie zapędzona w ślepy zaułek postać wykonuje skok do tyłu wprost przez ścianę opatrzoną tabliczką z symbolem „1-2", a gdy bohaterowie podążają za nią, trafiają do „alternatywnego", podziemnego świata pełnego typów spod ciemnej gwiazdy. I co ważne – portalem od drugiej strony jest wyświetlacz przedstawiający pikselkową widokówkę podwodnego świata z planszy 7-2! Chorobliwa wręcz dbałość o detale.



17. NINTENDO 64 WIECZNIE ŻYWE – panorama ponurego podziemnego miasta jest pełna neonowych ozdób i hologramowych reklam. Jedna z nich wyświetlana na dachu wieżowca ma kształt trójwymiarowego loga konsoli Nintendo 64.

18. JUMP UP, SUPER STAR! – gdy Peach i Toad docierają w podziemnym świecie do kasyna, w tle można usłyszeć nową aranżację melodii „Jump Up, Super Star!" z Super Mario Odyssey, w grze wyśpiewywaną przez Pauline.

19. ZŁOLE Z INNEJ BAJKI – gangiem trzęsącym podziemnym światem okazuje się trójka antagonistów z gry Yume Kōjō: Doki Doki Panic (Famicom, 1987) – Wart, Birdo oraz Mouser. Tytuł trafił na rynki zachodnie w zmodyfikowanej formie, zastępującej oryginalnych bohaterów wizerunkami Mario, Luigiego, Peach oraz Toada. W rezultacie dało to życie wydanej pierwotnie wyłącznie w USA i Europie grze Super Mario Bros. 2 (NES, 1988) i na stałe włączyło nowe postacie do uniwersum hydraulików.



20. DZIADEK ZA RZEPKĘ – innym nawiązaniem do Yume Kōjō: Doki Doki Panic/Super Mario Bros. 2 jest leżąca na stole rzepa, która ostatecznie zostaje użyta przez księżniczkę przeciwko Wartowi w charakterze broni. To także charakterystyczny dla niej atak znany z cyklu Super Smash Bros.

21. KAŻDY INNY, WSZYSCY RÓWNI – w trakcie pobytu bohaterów w terminalu Galaktycznych Wrót można wypatrzeć całą plejadę ras niewystępujących dotąd w filmowym uniwersum, m.in. Monty Mole (Super Mario World, SNES, 1990), Pianta (Super Mario Sunshine), Gearmo (Super Mario Galaxy), Whittle (Super Mario Galaxy 2, Wii, 2010) czy Bubblainian (Super Mario Odyssey).

22. TABLICA LOTÓW – w tym samym terminalu dostrzec można również tablice lotów do krain znanych z gier i filmów. Całość utrzymana w pikselkowej i zielonkawej stylistyce rodem z wyświetlacza pierwszego Game Boya.



23. ROBOTIC OPERATING BUDDY – pracownikiem punktu informacyjnego w Galaktycznych Wrotach jest R.O.B., robocik stanowiący osobliwe akcesorium do NES-a. Gadżet obsługiwał tylko dwie gry i poruszał się w irytująco powolnym tempie, co znakomicie sparodiowano w filmie.

24. W DRODZE NA ZEBES – kiedy Peach i Toad wkraczają na płytę odlotów portu lotniczego, w tle można wyłapać startujący statek kosmicznej łowczyni Samus Aran w designie wprost z Super Metroida (SNES, 1994).

25. JOY-CONY NA START – dosłownie kilka sekund później na ekran wkracza olbrzymia sylwetka innego startującego okrętu, na pozór nieprzypominająca niczego rozpoznawalnego. Jeżeli jednak przyjrzeć się jej bliżej, okaże się, że w kadłubie statku zamocowano dwa Joy-Cony od Switcha.

26. PRZYGODY KAPITANA OLIMARA – zdecydowanie trudniejsze do przeoczenia jest natomiast lądowanie pomarańczowej rakietki pełnej malutkich Pikminów reagujących na dobiegający gdzieś spoza kadru dźwięk gwizdka. Czyli miniaturowy kapitan Olimar również gdzieś tam był!

27. BUTY FOKSA MCCLOUDA – występ głównego bohatera serii Star Fox oraz jego charakterystycznego myśliwca Arwinga to nie tyle cameo, ile integralna część tutejszej fabuły. Co jednak ważne, Nintendo postanowiło zwrócić szczególną uwagę widza na czadowe buty Foksa, obalając raz na zawsze fanowską teorię na temat rzekomo mechanicznych nóg bohatera. Trwała ona nieprzerwanie od czasu pierwszej odsłony cyklu (Starwing, SNES, 1993), gdzie na kukiełkowej grafice promocyjnej cała drużyna bohaterów faktycznie zdawała się wyposażona w stalowe protezy nóg.

28. GANG PLUSZAKÓW – w retrospekcji ukazującej relację małego Bowsera Jr. z ojcem widzimy dziecięcy pokój pełen pluszowych zabawek. Wśród nich można wypatrzeć podobizny m.in. Chain Chompa, duszka Boo (podobnie jak Chain Chomp debiutującego w Super Mario Bros. 3), Króla Kaliente (bossa z dylogii Super Mario Galaxy) czy byczka Bulrusha (Super Mario Wonder, Switch, 2023).

29. ARSENAŁ JUNIORA – próbując zestrzelić Arwinga, Bowser Jr. otwiera skrytkę pełną rozmaitych broni. Wśród nich można do-

eprasa.pl 707efdcecb

strzec takie rarytasy jak bumerang (Super Mario Bros. 3), pistolety świetlne Zapper (akcesorium do NES-a, 1984) czy F.L.U.D.D. – montowaną do pleców „psikawkę" używaną przez hydraulika w Super Mario Sunshine.

30. PLASTIKOWA WYRZUTNIA RAKIET – w tej samej scenie Junior ostatecznie decyduje się użyć wyrzutni zamieniających bohaterów w niemowlęta. Broń to oczywiście Super Scope – fizyczny gadżet opracowany z myślą o SNES-ie (1993). Co ciekawe, Super Scope wystąpił także w osobliwej filmowej adaptacji „Super Mario Bros." z 1993 r., gdzie Dennis Hopper grający Króla Koopę używa go w podobnym charakterze, odwracając bieg ewolucji i sprowadzając jedną z postaci ludzkich do formy małpy ubranej w garnitur. Kinowe wariactwo Rolanda Joffé oraz Deana Semlera nie wszystek umarło!

31. PLANETA DINOZAURÓW – w rezultacie działania wyrzutni Super Scope bohaterowie rozbijają się w prehistorycznej krainie rodem z Super Mario Odyssey, choć można tutaj wyłapać także szereg innych inspiracji. Yoshi uganiający się za niesfornymi bobasami to wszak nawiązanie do Super Mario World 2: Yoshi's Island (SNES, 1995), ujeżdżający go z wyrzutnią Toad to odwołanie do Yoshi's Safari (SNES, 1993), z kolei sam fakt kraksy w świecie dinozaurów można interpretować jako ukłon w kierunku lokacji znanych ze Star Fox Adventures (GC, 2002), które pierwotnie powstawało zresztą jako zupełnie nowe IP zatytułowane roboczo Dinosaur Planet.



32. PRAWIE JAK KIRBY – na samym początku sceny przedstawiającej rozróbę, którą Lumy urządzają w domu pod nieobecność Rosaliny, można dostrzec różową gwiazdkę, która pompuje się niczym Kirby i zupełnie jak on lewituje w powietrzu, wymachując niezgrabnie krótkimi rączkami.

33. TĘCZOWA DROGA ŻYCIA – w trakcie przemówienia, jakie Bowser wygłasza do swoich podwładnych, pada tekst o wybojach na „tęczowej drodze życia" (rainbow road of life), co jest odniesieniem do trasy Rainbow Road wieńczącej każdą kolejną odsłonę cyklu Mario Kart. Samą trasę widzieliśmy zresztą także w pierwszym filmie.

34. MARIO MAKER – na Śmieciowej Planecie młody Bowser rzuca bohaterom pod nogi kłody z poziomu konsolety zmieniającej kształt lokacji, obserwując przy tym ich poczynania w grafice wprost z pierwszego Super Mario Bros. To bez dwóch zdań nawiązanie do dylogii Super Mario Maker, a gdyby widzowie mieli co do tego jakiekolwiek wątpliwości, uruchamiając urządzenie, rzuca on kwestię „Prepare to meet your maker" („Przygotujcie się na spotkanie ze stwórcą").



35. CZARODZIEJ – swoją drogą wspomniana konsoleta jak żywo przypomina tę znaną z finału familijnego filmu „Czarodziej" (1989). Nieprzypadkowo, wszak bohaterowie dzieła Todda Hollanda rywalizowali za pomocą analogicznych maszyn w zawodach w Super Mario Bros. 3!

36. KLASYCZNA WALKA Z BOSSEM – pozornie ostateczna konfrontacja Mariana z Bowserem odbywa się na moście zawieszonym nad rzeką lawy. Hydraulik przeskakuje w niej nad przeciwnikiem i przecina łańcuchy podtrzymujące most, zrzucając bossa wprost w magmę. Zupełnie jak na końcu każdego świata w pierwszym Super Mario Bros.

37. WYSUSZONY NA WIÓR – w wyniku walki Bowser jednak nie przepada bezpowrotnie. Powraca jako żywy szkielet – Dry Bowser. Ta wersja wiodącego antagonisty cyklu zadebiutowała w New Super Mario Bros. (DS, 2006) i od tego czasu wystąpiła w większości podserii cyklu.

38. EVERYMAN – kiedy w trakcie ostatniej potyczki Luigi na moment przejmuje władzę nad magicznym pędzlem Juniora, jego brak talentu plastycznego doprowadza do stworzenia małego, czarnego ludzika. To naturalnie Mr. Game & Watch, maskotka produkowanych przez Nintendo w latach 1980–1991 konsolek z serii Game & Watch, występująca także w charakterze anonimowego bohatera wielu z nich.

39. SMOK WAWELSKI – pojedynek na powoływanie do życia malowanych kreatur wieńczy pojawienie się gigantycznego smoka. I to nie byle jakiego, wszak to nie kto inny jak The Ruined Dragon – jeden z ostatnich bossów z Super Mario Oddyssey.

40. WEJŚCIE STOKROTKI – aby odkryć ostatni smaczek przygotowany przez twórców filmu, trzeba pozostać na sali kinowej aż do sceny ukrytej po napisach końcowych. I bynajmniej nie chodzi o tę przedstawiającą spotkanie Bowserów ze znaną już widzom makabryczną gwiazdką Lumalee. Po przewinięciu całości creditsów na wytrwałych czeka jeszcze ujęcie pokazujące nieudaną kradzież małpki Ukiki. Przed złym uczynkiem powstrzymuje ją nikt inny jak księżniczka Daisy, zwiastując tym samym jej pojawienie się w kontynuacji, która wobec kasowego sukcesu adaptacji Super Mario Galaxy z pewnością znajduje się już we wczesnej fazie produkcji. Oby była równie gęsto wypełniona easter eggami, co dwie poprzednie! ⊗



eprasa.pl 707efdcecb

Turystyka gamingowa

„Podróże kształcą – wykształconych”, mawiał jeden z moich profesorów akademickich. Mimo że trąci to sentencjonalnością, to w gruncie rzeczy była to egocentryczna gadka mająca podkreślić ważność antropologicznych wycieczek tegoż pana. Coś w stylu „wykształceni i kulturalni ludzie nie podróżują w celu smażenia dupska na piasku”.

TEKST: KOCHANIEC

Słuchając tego przeszło dekadę temu, miałem na koncie jedynie kilka wycieczek poza województwo... Ale miałem też sekret, który moje podboje turystyczne windował do poziomu, w którym wczasy pana profesora można porównać do odwiedzin wspólnej kempingowej latryny. Za sprawą biura podróży Ubisoft miałem bowiem okazję podziwiać Paryż z dachu katedry Notre Dame, wspinać się po zabytkowych murach Bazyliki św. Marka, podziwiać widoki z wierzchołka Big Bena, ukrywać się na murach rzymskiego Koloseum czy żeglować po Karaibach.

Nie wiem, czy kiedykolwiek patrzyliście na gry w ten sposób, ale to de facto fantastyczne biura podróży. Umożliwiają odwiedzanie miejsc, które istnieją, ale być może nigdy nie zobaczymy ich na własne oczy, jak i tych, które funkcjonują już wyłącznie w zapiskach historycznych. Turystyka i gry opierają się bowiem na podobnym założeniu – łączyć coś znajomego z czymś nowym. Zwróćcie też uwagę, że zarówno wycieczka, jak i gra, chcąc przynieść pożądany zysk, muszą się opierać na dobrze zaprojektowanym doświadczeniu. No i w świecie wykreowanym przez deweloperów jesteśmy przecież trochę jak turyści. Kupiona gra jest jak inwestycja w wyprawę all inclusive z wiarą, że przywieziemy fajne pamiątki w postaci osiągnięć, trofeów i pakietu endorfin. Tyle słowem wstępu. No to pakujemy gacie na zmianę, bierzemy gotówę na pamiątkowe magnesy i ruszamy! Ja nazywam się Sebastian i będę Waszym przewodnikiem po turystyce gamingowej.

Informator turystyczny

Pozwólcie, że na wstępie przedstawię kilka kluczowych zagadnień, które pomogą nam się jako tako zorientować w wyprawie. W drugiej dekadzie XXI w. w Polsce zagadnienie turystyki gamingowej było zjawiskiem czysto teoretycznym. Co ciekawe, w ciągu ostatnich kilku lat nic specjalnie się w tej kwestii nie zmieniło. Istnieją jedynie pojedyncze artykuły akademickie przedstawiające potencjał drzemiący w tego typu wycieczkach oraz publikacje na temat ogólnego wpływu nowych mediów na turystykę. Temat turystyki gamingowej, o ile więc w ogóle się pojawia, bardzo często jest przedstawiany jako zjawisko potencjalne. Ukierunkowane raczej w stronę prostych zabiegów gamifikacyjnych, których zadaniem jest urozmaicenie programu zwiedzania, ewentualnie jako zjawisko hermetyczne, sprowadzające się wyłącznie do świata w grze.

Ma to swój związek z jednej strony z brakiem bezpośrednich implikacji realnych obiektów i krajobrazów w polskich tytułach, z drugiej ze stałą pracą nad poprawą świadomości wielu sektorów naszego przemysłu kulturowego co do sposobu wykorzystania gier. W kontekście turystyki gamingowej pewna zmiana statusu i podejścia do gier wideo wiąże się z ewolucją medialną, która w 2016 r. zaszła w konkursie Paszportów Polityki. To właśnie wtedy wśród kategorii, w których przyznawano nagrody twórcom, znalazły się gry wideo jako kultura cyfrowa. Tu kolejny grosik należy się Wiedźminowi, za którego CDP RED otrzymało w 2016 r. nagrodę Kreatora Kultury podczas gali rozdania Paszportów. Przyznano ją Redom głównie z racji pokazania potencjału polskiego gamedevu oraz wpływu na rozwój branży kulturalnej. Wiedźmin zachwycał ludowością, słowiańskością i krajobrazem. Oczywiście trudno poszukiwać w rzeczywistości ich egzemplifikacji, bo były to raczej elementy funkcjonujące jako doświadczenie świata wiedźmińskiego, a nie jego lokacja. Rozlewiska Velen nie są konkretnym punktem na mapie, lecz kondensacją krajobrazów, które dla odbiorcy z Europy Środkowo-

-Wschodniej są dziwnie znajome. Podobnie ludowość nie jest tu rekonstrukcją folkloru, lecz jego przetworzeniem – zestawem lęków, wierzeń i opowieści, które funkcjonują bardziej jako doświadczenie niż zbiór faktów. Jednak pewne kroki zostały wykonane, bo zainteresowanie polskim folklorem i wierzeniami wyraźnie wzrosło.

W każdym razie, nie oglądając się wyłącznie na gry, mamy w polskiej turystyce popkulturowej problemy nie tylko pod kątem ich wykorzystania w branży turystycznej. Weźmy chociażby taką „Trylogię husycką" Sapkowskiego, która jest gotowym planem wycieczki po Dolnym Śląsku, z doskonale opisaną topografią, miejscami stanowiącymi dziedzictwo kulturowe i historycznymi postaciami. W sieci odnajdziemy wiele fanowskich map interaktywnych, za pomocą których możemy podróżować po tej historycznej krainie śladami Reinmara z Bielawy, z kilkoma propozycjami wypadu do Czech, gdzie przecież też dzieje się akcja powieści. Mało tego, zważywszy na fakt, że dzieło Sapkowskiego było jedną z głównych inspiracji Daniela Vavry do powstania przygód Henryka ze Skalicy, content wydaje się gotowy, a my dalej nic z nim nie robimy. Wykorzystali go za to znakomicie nasi czescy bracia, ale o tym kilka akapitów dalej.

Globalnie w turystyce popkulturowej prym wiedzie oczywiście kinematografia i wiele biur podróży zamieszcza w swoich ofertach np. informacje o zwiedzaniu poszczególnych obiektów i krajobrazów, które stanowiły scenerię dla filmu lub adaptacji literackiej. Próżno jednak szukać informacji w stylu: o 14:00 zwiedzanie katedry mediolańskiej, której architektura zainspirowała twórcę Dark Souls do stworzenia kościoła Anor Londo w Darks Souls 3. W statystykach również dominuje, turystyka oparta na kinematografii, której wartość w 2025 r. wynosi 6 mld dol., ale gaming zaczyna powoli zyskiwać na znaczeniu. W opublikowanym w tym samym roku badaniu Skyscanner co najmniej 35% amerykańskich podróżnych decyduje się na wycieczkę, bazując na doświadczeniach z gry. Wśród najpopularniejszych kierunków wskazywanych przez National Geographic znajdują się m.in Park Narodowy Jotunheimen w Norwegii, którego krajobrazy możemy podziwiać w God of War: Ragnarök, oraz Centrum Turystyczne Logan Pass i jezioro St. Mary w Parku Narodowym Glacier będące inspiracją dla twórców Far Cry 5.

Teoretycznie do turystyki gamingowej zalicza się wszelkiej maści produkcje, których twórcy inspirowali się realnymi obiektami i krajobrazami oraz w których możemy swobodnie eksplorować przestrzeń – taki wycieczkowy czas wolny pomiędzy kolejnymi questami czy fabularnym wątkiem głównym. Możemy więc np. grając w tytuły z serii Watch Dogs, wybrać się na przechadzkę lub przejażdżkę po Los Angeles czy Londynie – miastach, których topografia i charakterystyczne elementy zostały dość wiernie odwzorowane. Podobnie wygląda sytuacja z bujaniem się na pajęczynie jako Spider-Man po Manhattanie lub w okolicach Parku Centralnego w Nowym Jorku.



Katedra Santa Maria del Fiore w budowie. Możemy się po niej wspiąć, zajrzeć w każdy zakątek i pobujać na żyrandolach. Niestety w grze nie obejrzymy malowideł we wnętrzu kopuły, gdyż zostały one wykonane w latach 1572–1579.



Jeden z najpopularniejszych trendów w turystyce popkulturowej, czyli fotografowanie się na tle lokacji z jej obrazem z gry bądź filmu. Na zdjęciach Dubrownik, czyli Królewska Przystań z „Gry o tron" oraz katedra w Kutnej Horze – Kingdom Come: Deliverence 2

Jeszcze innym rodzajem gier będą produkcje, w których osadzono fikcyjne wydarzenia w realiach historycznych. W tym kontekście turystyka gamingowa działa jak powieść historyczna, tylko na nieco innych zasadach. W kwestii restauracji przeszłości i dziedzictwa kulturowego przez gry wideo, jak np. Assassin's Creed czy Kingdom Come, mamy do czynienia z przeplataniem się wydarzeń fikcyjnych osadzonych w realiach historycznych. To bardzo istotne, ponieważ zmyślone wydarzenia i osoby mówią nam o ówczesnych Włoszech czy Czechach rzeczy, których nigdy nie znaleźlibyśmy tak wyraziście wyłożonych w podręcznikach historii czy opowieści przewodnika. W doświadczeniu turystycznym oferowanym przez gry wideo istotna jest bowiem ich prywatyzacja oparta na jedności z awatarem. To ważne pod względem doświadczenia turystyki gamingowej, ponieważ chodzi o przywołanie przeżyć i ewentualne przeniesienie opowieści z gry do rzeczywistości. Turystyka gamingowa zależy więc od opowieści osadzonej w danych realiach. Tym samym w serii Assassin's Creed nie doświadczamy np. „florencjowatości" Florencji lub jej europejskości, tylko jej „asasynowatość".

Konsumowanie wyobrażeń

John Urry w „Spojrzeniu turysty" wielokrotnie pisze, że „doświadczenie turystyczne jest doświadczeniem wizualnym, w którym wzrok i spojrzenie porządkują to, w jaki sposób zwiedzamy". Nie oznacza to, że podczas wędrówki z przewodnikiem w ręku wyłączamy inne zmysły. Pozostają one jednak na dalszym planie wobec dominującego wzroku. Doświadczenie turystyczne nastawione jest więc na

eprasa.pl 707efdcecb

kolekcjonowanie jak największej liczby widoków, odhaczaniu kolejnych atrakcji na mapie lub w przewodniku – innymi słowy, czyścimy mapę. Tradycyjne przewodniki oferują nam gamę przeżyć, tras, widoków i historii związanych z miejscami, które odwiedzamy.

Gra także kieruje naszym spojrzeniem. Jednakże wygląda to nieco inaczej niż w przypadku papierowego przewodnika. Jeśli uznamy ją za przewodnik po Włoszech, Londynie czy Czechach w zależności od tego, w co gramy, będziemy szukać tych wrażeń, które towarzyszyły nam w świecie wirtualnym. Odczucia te będą zindywidualizowane i nie-

PO PREMIERZE GRY WYSPA TSUSHIMA ODNOTOWAŁA WZROST ZAINTERESOWANIA TURYSTÓW

powtarzalne, a forma doświadczania będzie bardziej złożona niż w przypadku Google Street View czy innych rodzajów przewodników wirtualnych. Autentyczność doświadczenia będzie się więc zasadzać na autentyczności ładunku emocjonalnego z gry. Miejsca, w których doszło np. do zabójstwa, egzekucji, miłosnych perypetii czy pościgów, będą przez nas „oznakowane" jako istotne i tym samym warte odwiedzenia w rzeczywistości.

Poglądy Urry'ego świetnie oddaje Ghost of Tsushima – produkcja, która zamiast dążyć do możliwie wiernej rekonstrukcji historycznej, operuje raczej na poziomie estetycznej interpretacji miejsca. Wyspa Tsushima została tu przedstawiona nie tyle jako rekonstrukcja XIII-wiecznej Japonii, ile jako jej wyobrażenie: przefiltrowane przez język kina samurajskiego, malarską kompozycję kadrów i świadomie budowaną symbolikę natury. Złote pola traw, czerwone liście klonów czy prowadzący gracza wiatr nie są jedynie elementami świata przedstawionego. To narzędzia kierujące naszym spojrzeniem, jakby powiedział Urry – coś na kształt niewidzialnego przewodnika. W tym sensie gra nie tylko pozwala nam „zwiedzać", ale też uczy, jak patrzeć.

Wirtualne biura podróży

Rozwój turystyki growej jest związany z konkretnymi przemianami, które zachodziły w historii gier, a które mają swoje analogie z tym, co w branży turystycznej określa się mianem „produktu turystycznego". Pod tym pojęciem kryją się istotne dla budowania wrażeń z wycieczki elementy, jak np. przestrzeń, infrastruktura, komunikacja czy atrakcje. To właśnie te aspekty nie pozostają bez znaczenia dla rozwoju branży elektronicznej rozrywki: przestrzeń jest np. jednym z fundamentów narodzin współczesnego gamingu. Podobnie z pozostałymi: infrastruktura do spółki z mechaniką odpowiada za wszystko, co umożliwia nam bycie w grze, a mówiąc o komunikacji, mam na myśli np. responsywność, ale też dialogi i relacje z NPC-ami zamieszkującymi świat, który „zwiedzamy". Za atrakcje odpowiadają zaś różne aktywności, które możemy podejmować.

Idąc tym tropem, pierwszych oznak turystyki growej możemy się doszukiwać chociażby w początkach serii Tomb Raider, której lokacje związane ze starożytnym Egiptem



Park Narodowy Jotunheimen w Norwegii, w którym można się przejść wzdłuż grzbietu Besseggen, pojawiającego się w God of War Ragnarök.

czy Peru inspirowane były prawdziwą architekturą i zdobyczami archeologii, a nacisk położony był nie tylko na akcje, ale i eksplorację przestrzeni. O krok dalej idzie Shenmue. Produkcja Yu Suzukiego na Dreamcasta w realistyczny sposób odwzorowuje portowe miasto Japonii w prefekturze Kanagawa. Pracując nad grą, Suzuki zebrał fotograficzną dokumentację ulic, układu sklepów oraz przedstawienia architektury dzielnicy. Dzięki temu wiele miejsc ma swoje odpowiedniki w rzeczywistości. Dobrym przykładem mogą być tu tętniące życiem miasta pojawiające się od trzeciej odsłony serii GTA. Nowy Jork, Los Angeles, San Francisco czy Las Vegas były tu jednak dla twórców źródłem inspiracji do stworzenia autorskich, satyrycznych odpowiedników tych aglomeracji. W GTAIV dostajemy chyba najbardziej realistyczną wersję Nowego Jorku w ówczesnym gamingu, gdzie klimat takich dzielnic jak Manhattan czy Brooklyn/Queens oddają kolejno Algonquin i Broker/Dukes. Za to w San Andreas mamy już Los Santos – Los Angeles, San Fierro – San Francisco, Las Venturas – Las Vegas, a do tego pustynie Nevady i wiejskie obszary Kalifornii.

Jednak to nie Shenmue, GTA czy Yakuza uchodzą za protoplastów turystyki, której wyznacznikiem jest umiejętne łączenie rzeczywistości ze światem wirtualnym. Pierwszą produkcją, która przesunęła granicę wierności modelu z wirtualnego świata wobec pierwowzoru i która uważana jest za pioniera wirtualnej turystyki, jest seria Assassin's Creed. Jedna z najbardziej rozpoznawalnych marek Ubisoftu, charakteryzująca się niezwykle wiernym odtwarzaniem historycznych lokacji, dorobiła się określenia „gra turystyczna". Przy każdej kolejnej odsłonie mogliśmy napotkać komentarze w stylu: „dokąd teraz zabiorą nas twórcy?", „jakie lokacje przyjdzie nam zwiedzać?", „gdzie i na co będziemy mogli się wspiąć?". Twórcy zresztą bardzo szybko uczynili z tego elementu jeden z najważniejszych aspektów rozgrywki. W 2018 r. w wyniku kilku równoległych procesów zauważyli, że Assassin's Creed w różnych środowiskach aspiruje do bycia czymś więcej niż tylko fikcyjną opowieścią osadzoną w realiach historycznych. Z czasem ten drugi aspekt zaczął być coraz bardziej ceniony w edukacji. Twórcy dostawali wiele informacji o tym, że nauczyciele historii wykorzystują grę, pokazując uczniom architekturę czy życie codzienne w miastach. Problem dla wielu z nich stanowiła jednak cała reszta związana z byciem asasynem.

Przygotowano więc wersję pozbawioną wszelkich aspektów związanych z profesją głównego bohatera, pozostawiając jedynie świat, w którym jesteśmy spacerowiczem, posiadającym co prawda niezwykłą umiejętność parkouru, ale mimo wszystko nasza aktywność została sprowadzona do podziwiania. Tak na przełomie 2017 i 2018 r. narodził się AC Discovery Tour – początkowo dodatek do AC Origins, który do dziś pozostaje jedną z najbardziej szczegółowych rekonstrukcji tamtej epoki.

Discovery Tour można odbierać jako moment, w którym AC przestaje być przede wszystkim grą, a zaczyna działać jak cyfrowe muzeum świata – przestrzeń, w której zamiast walki i fabuły dostajemy czyste „bycie w danym miejscu": Egipcie, Grecji czy Skandynawii, gdzie jak uczestnicy dobrze zorganizowanej wycieczki jesteśmy prowadzeni przez narrację przypominającą audioprzewodnik. To doświadczenie przesuwa ciężar z interakcji na obserwację: zamiast „grać w świat", zaczynamy go zwiedzać, jakbyśmy weszli do realistycznej rekonstrukcji epoki, w której każdy zaułek, świątynia czy targ staje się eksponatem.

O krok dalej idzie Kingdom Come: Deliverance 2, a właściwie czeska branża turystyczna, która postanowiła z narodowego sukcesu produkcji Daniela Vavry uczynić swój flagowy produkt. Mające swój pierwowzór w rzeczywistości lokacje takie jak Zamek Trosky, Kutná Hora, Rataje nad Sázavou, Suchodol, Maleszów przeżywają swoiste ob-

kasa.pl 707efdcecb

lężenie. Nikt nie rzuca tu jednak bombami, spod murów nikt nie krzyczy „Hyr na nich! Bij, zabij!". Strzelają jedynie migawki aparatów, a zdarzające się sporadycznie krzyki są raczej wyrazem zachwytu. Fani przygód Henryka ze Skalicy przybywają, aby fotografować się ze znanymi z gry kompleksami architektonicznymi, pospacerować ulicami, którymi przechadzał się Pan Ptaszek z Pirkštejnu, i... pomóc Henrykowi. Wszystko za sprawą Kingdom Come Live – przedsięwzięcia autorstwa VisitCzechia, narodowej organizacji turystycznej promującej Czechy. Współfinansowana przez miasta Kutná Hora i Rataje – dwie kluczowe lokacje z obu części – KC Live jest czymś w rodzaju gry terenowej, w której wcielamy się w kompana Henryka i ruszamy w pełną przygód, niespodzianek i zwrotów akcji podróż. To przedsięwzięcie można by określić mianem escape roomu z otwartym światem, teatrem inscenizowanym z elementami LARP-a oraz RPG-a. Kingdom Come Live staje się tym, o czym jeszcze dekadę temu debatowano w kontekście wykorzystania segmentu gier wideo w ofercie turystycznej. To, co możemy określić mianem turystyki gamingowej, z doświadczenia wirtualnego zostało tu zinstytucjonalizowane, zaprojektowane i sprzedawane jako produkt turystyczny ukierunkowany nie tylko w stronę społeczności graczy, ale każdego potencjalnego odbiorcy.

O jeszcze innym kierunku rozwoju turystyki gamingowej możemy mówić na przykładzie przywołanego wcześniej Ghost of Tsushima. Po premierze gry wyspa Tsushima odnotowała wzrost zainteresowania turystów, a twórcy zostali oficjalnie uhonorowani przez lokalne władze za promocję regionu. Mamy tu więc do czynienia z odwróceniem znanej relacji: to nie rzeczywistość inspiruje grę, lecz gra zaczyna projektować sposób, w jaki rzeczywistość jest później postrzegana. W przeciwieństwie do Assassin's Creed, które pełni funkcję interaktywnego muzeum, czy Kingdom Come, które przekłada świat gry na realne wydarzenia i usługi turystyczne, Ghost of Tsushima działa jak estetyczny filtr, sprawiając, że odwiedzając dane miejsce, szukamy już nie jego historycznej „prawdy", lecz obrazu, który wcześniej zobaczyliśmy na ekranie.

Można by teraz wrócić do słów pana profesora i zapytać – kto dziś właściwie jest bardziej „wykształconym" podróżnikiem? Ten, kto przemierza tysiące kilometrów, by coś zobaczyć, czy ten, kto najpierw przeżywa „to miejsce" dziesiątki razy – wspinając się na jego mury, uciekając jego ulicami, podziwiając architekturę, rozmawiając z ludźmi. Innymi słowy, ucząc się jego rytmu, zanim jeszcze kupi bilet na samolot. Być może problem z gamingową turystyką nie polega na tym, że gry nie są prawdziwą podróżą. Być może polega na tym, że turystyka już dawno przestała być tylko fizycznym przemieszczaniem się. Bo kiedy dziś stajemy pod katedrą, zamkiem czy na miejskim placu, coraz rzadziej jesteśmy tam po raz pierwszy. Najczęściej zwyczajnie wracamy, ale wtedy rodzi się pytanie – czy wracamy do miejsca, czy do jego obrazu? Bo jeśli wyspa z Ghost of Tsushima jest w istocie zlepkiem inspiracji – od japońskiej historii, przez kino samurajskie, aż po krajobrazy amerykańskich parków narodowych – to próżno szukać jej w rzeczywistości. A jednak to właśnie ją chcemy odnaleźć. Nie tę, która istnieje, ale tę, którą już zobaczyliśmy. W tym sensie turystyka gamingowa przestaje być podróżą do miejsca, a staje się podróżą do wyobrażenia, które to miejsce poprzedza. A skoro tak, to być może współczesny turysta nie tyle odkrywa świat, ile rozpoznaje go na nowo – jak dobrze znaną lokację, w której wcześniej spędził już kilkadziesiąt godzin. Przecież, jak wspomniałem na początku, zarówno turystyka, jak i gry opierają się też na podobnym założeniu – łączyć w sobie coś znajomego z czymś nowym. ⊗



Królewska Przystań. Dla wszystkich fanów serialu „Gra o tron" lokacja niezwykle istotna. Jeśli ktoś ma ochotę na przechadzkę murami cytadeli Lannisterów, zapraszamy do chorwackich Dubrownik – faktycznej inspiracji dla stolicy Siedmiu Królestw.



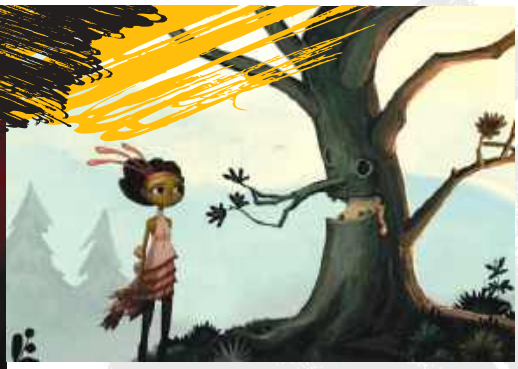
Unikatowe piaskowe skały w okolicach Zamku Trosky, wśród których spędzamy pierwsze godziny w KC2. Ten region, znany obecnie jako Czeski Raj, jest chronionym obszarem przyrodniczym, który można zwiedzać. Według twórców niektóre z tych formacji skalnych są rozmieszczone w grze dokładnie tak samo jak w rzeczywistości. Niestety odwiedzający nie będą mogli spotkać pomocnej zielarki Bożeny. A szkoda.



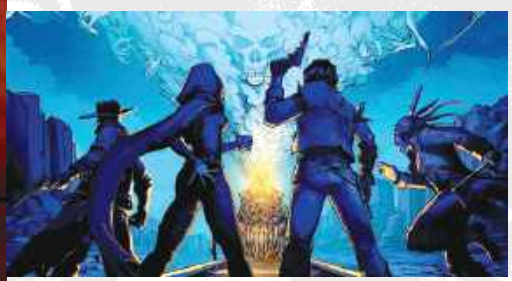
CROWDFUNDING



Mocy nostalgii nie da się przecenić, a napędzane nią projekty wykręcają najlepsze wyniki. Fani chętnie finansują domknięcia znanych marek. Dotyczy to również duchowych spadkobierców np. Eiyuden Chronicle: Hundred Heroes, następcy kultowego Suikodena.



Kickstarter to miejsce, w którym debiutanci spotykają się z weteranami branży. Tym drugim potencjał rozwiązania pomógł dostrzec Tim Schafer z Double Fine. W 2012 r. ich zbiórka przyciągnęła uwagę 87 tys. fanów, w krótkim czasie zbierając kwotę 3,5 mln dol. Pierwotny plan zakładał 400 tys. Nie zapominajmy też o sukcesach Obsidianu i inXile z podobnego okresu.



Internetowe zbiórki pozwoliły też rozwinąć skrzydła polskim twórcom. Mowa o takich przypadkach jak Hard West czy Superhot.



Wiedzieliście, że po finansowe wsparcie fanów w pewnym momencie zwrócili się twórcy Kingdom Come: Deliverance? Przypomnę, że w zeszłym roku jego kontynuacja biła się o tytuł GotY oraz najlepszej gry RPG.



Mimo że na Kickstarterze szlak grom wideo przetarł Greg Chudecke z tytułem Farmlands, to tamta zbiórka nie zakończyła się pomyślnie. Na sukces nie trzeba było jednak długo czekać. Palmę pierwszeństwa w tym względzie dzierży tytuł High Strangness, reklamowany przez twórcę, Steve'a Jenkinsa, jako „12-bitowa gra action/adventure".

Kiedy w drugiej połowie lat 30. XX w. nad Europą zawisło widmo wojny, polski rząd próbował desperacko ratować sytuację publicznymi zbiórkami na Fundusz Obrony Narodowej. Doświadczenia współczesnych konfliktów zbrojnych pokazują, że dziś dziury w wojskowym budżecie z powodzeniem da się łatać finansowaniem społecznościowym. Crowdfunding ma obecnie wiele twarzy: ratuje życie, wspiera naukę, pomaga w rozkręcaniu biznesu. Jak sprawdza się w przestrzeni gier wideo? Ostatnie dekady dostarczyły nam w tym względzie sporo materiału do analizy.

TEKST: **BUCZYŃSKI**

Mimo że można odnieść wrażenie, że crowdfunding stanowi współczesny wynalazek, to pomysł finansowania rozmaitych przedsięwzięć niewielkimi datkami zaangażowanej społeczności jest stary jak świat. Od biedy można wskazać, że znamiona crowdfundingu noszą ściągane przez państwo podatki, coniedzielne datki na tacę czy działalność WOŚP, ale byłoby to wyjątkowo szerokie potraktowanie tematu. Zamiast więc niuansować i meandrować, postarajmy się z marszu wyostrzyć obiektyw. Bezpośrednim przodkiem takich stron jak Kickstarter czy Gamefound, które pozwalają twórcom pozyskać pieniądze od sympatyków danego projektu i odwdzięczyć się za pomocą warunkowanych kwotą wsparcia nagród, jest popularny w świecie XVIII-wiecznej muzyki model subskrypcyjny. Z grubsza polegał on na tym, że kompozytor robił rundkę po zamożnych melomanach z okolicy i proponował zakup subskrypcji na niewydany jeszcze utwór, np. zestaw sonetów. Pozwalało to ocenić zainteresowanie pomysłem oraz uniezależnić się od kaprysu pojedynczego patrona. Do pracy przystępowano dopiero wówczas, gdy kwota wsparcia osiągała satysfakcjonującą artystę wysokość. Jeżeli podejrzewacie, że modelem subskrypcyjnym ratowali się mniej utalentowani muzycy, to spieszę donieść, że mechanizmowi temu swoje kariery zawdzięczają m.in. Wolfgang Amadeus Mozart, Ludwig van Beethoven i Joseph Haydn. Co ciekawe, pomysł na dziękowanie darczyńcom w postaci umieszczania ich nazwisk w opublikowanym utworze zrodził się właśnie wtedy. Aby się przekonać, że koncepcja ma się dobrze do dziś, wystarczy uważnie przekartkować trzymany przez Was w ręku magazyn PSX Extreme.

Na chwilę wróćmy jednak jeszcze do historii: swoje trzy grosze w kwestii popularyzacji crowdfundingu dorzucił Joseph Pulitzer (tak, ten od słynnej nagrody). Kiedy w powołanym przez Amerykanów komitecie na rzecz budowy Statuy Wolności skończyły się pieniądze, dziennikarz w 1885 r. opublikował w prasie dramatyczną odezwę oraz uruchomił skuteczną zbiórkę. Czemu to ważne? Adresatem odezwy była amerykańska klasa robotnicza, co symbolicznie wieńczyło okres, w którym możliwość zostania donatorem zarezerwowana była wyłącznie dla elit. Złota era finansowania społecznościowego nadeszła jednak dopiero 100 lat później za sprawą rosnącej popularności internetu. Szlak znów przetarli amatorzy muzyki, ale gatunek był zupełnie inny. W 1997 r. fani brytyjskiej grupy rockowej Marillion oddolnie i bez konsultacji zorganizowali zrzutkę na trasę koncertową ulubionego zespołu po USA. Impulsem do działania była informacja o wycofaniu finansowania przez wytwórnię. Mark Kelly, klawiszowiec zespołu, wspomina, że w tamtym czasie pomysł wydał mu się absolutnie szalony, ale dziś żartobliwie określa się mianem „ojca crowdfundingu". Dodajmy, że sam termin jeszcze wówczas nie istniał i pojawił się w debacie publicznej dopiero dekadę później. Słowo nie istniało, ale potencjał tak. Pierwsza strona (ArtistShare.net) umożliwiająca muzykom zbieranie pieniędzy na nowe albumy powstała jeszcze w roku 2000. Naśladowcy pojawili się dość szybko, ale prawdziwy przełom nastąpił dopiero osiem lat później za sprawą platformy Indiegogo. Co było w niej takiego szczególnego? Jako pierwsza pozwalała finansować inne przedsięwzięcia artystyczne niż muzyka. Niewiele później powstał Kickstarter (2009), stawiający na model subskrypcyjny amerykański Patreon (2013) czy rodzime Zrzutka.pl (także 2013) oraz Patronite (2015). Reszta jest milczeniem czy może raczej: internetową codziennością.

Myślę, że każdy z nas choć raz wsparł w internecie jakąś internetową zbiórkę (lub chociaż o niej czytał), więc nie ma sensu grzęznąć w szczegółach. Zrzutki mogą mieć charakter jednorazowy i dotyczyć konkretnej inicjatywy. Ponieważ każda okazja jest dobra na podzielenie się polecajką (nawet wyszukiwanie przykładów do artykułu), to wspomnę o „Kompendium PSX" od zaprzyjaźnionego wydawnictwa Open Beta, które ukazało się m.in. dzięki wsparciu patronów na zrzutce. Co do teorii: Karol Król, jeden z polskich popularyzatorów finansowania społecznościowego, wyróżnia dwa modele crowdfundingu: wszystko albo nic (jeśli zbiórka nie osiągnie przewidzianego przez autora celu, to wpłaty zwraca się wspierającym) lub bierz, co masz (środki wypłacane są niezależnie od przekroczenia progu). Drugim dominującym sposobem finansowania społecznościowego jest model subskrypcyjny, w ramach którego wspieramy bieżącą działalność twórcy powtarzającymi się w czasie wpłatami. Jest to główna forma wsparcia w przypadku twórców publikujących treści cyklicznie, np. vlogi, podcasty czy tytuły prasowe.



Od skromnej internetowej zbiórki po wysadzenie serwerów Steama? Twórcy Hollow Knighta przeszli długą drogę.

Rzut izometryczny

W historii gier wideo zdarzają się produkcje, które siłą rażenia wyznaczają standardy dla gatunku lub całej branży. Siląc się na nieco karkołomne porównanie, można powiedzieć, że Kickstarter był dla crowdfundingu tym, czym DOOM dla pierwszoosobowych strzelanek. Wiele wprowadzonych przez platformę rozwiązań w kolejnych latach stało się punk-

eprasa.pl 707efdcecb

tem odniesienia dla naśladowców. Mowa o takich kwestiach jak wypłacanie środków dopiero po osiągnięciu celu zbiórki, graficznej identyfikacji jej postępów oraz narzędziach do komunikowania się ze wspierającymi, np. komentarzach z informacjami o stanie prac czy swoistym newsletterze. Co istotne, od początku swojego istnienia Kickstarter stawiał na konkretne inicjatywy kreatywne, które wieńczyłby namacalny rezultat, np. wydanie gry, książki czy albumu muzycznego. Portal nie pozwoli nam więc przeprowadzić akcji charytatywnej czy chociażby zebrać pieniędzy na wynajęcie adwokata. Jest to zresztą jeden z powodów, dla których strona doczekała się konkurencji. Nie zapominajmy też o ustanowionej przez Kickstartera niepisanej regule „wspieranie to nie kupowanie". Z grubsza chodzi o to, że decydując się na wsparcie projektu, musimy mieć świadomość, że nie stajemy się nabywcami skończonego produktu, tylko finansujemy powstanie mniej lub bardziej konkretnej wizji. Satysfakcjonującego efektu końcowego nikt nie gwarantuje.

Zanim przyjrzymy się bliżej konkretnym przykładom gier, w celu zyskania szerszej perspektywy pogrzebmy nieco w statystykach. W ciągu 17 lat istnienia na Kickstarterze odpalono niemal 690 tys. zbiórek, z czego 42% zakończyło się sukcesem. Szacuje się, że łączna kwota pozyskanych pieniędzy to około 9,5 mld dol. Jeśli odnieśliście wrażenie, że szał na finansowanie społecznościowe nieco przebrzmiał, to warto wspomnieć, że liczba wspierających ciągle rośnie i w 2025 r. było ich aż 24,5 mln. Warto nadmienić, że 30% wpłacających wsparło więcej niż jeden projekt (dane za statista.com oraz coolest-gadget.com). No dobrze, ale jak przedstawia się sytuacja zbiórek na gry? W teorii świetnie, ponieważ ometkowane w ten sposób projekty okazują się być najhojniej wspieraną kategorią. Problem w tym, że gry wideo zostały wrzucone do tego samego worka, co planszowe, co mocno zaciemnia obraz. Czemu? Okazuje się, że planszówki pod kątem ilości zebranych środków i odsetka zakończonych sukcesem zbiórek deklasują swoje cyfrowe rodzeństwo. Jak podaje serwis gamesmarket.global, w 2024 r. projekty oznaczone jako „Games" otrzymały wpłaty na łączną kwotę 270 mln zielonych, ale twórcom gier wideo przypadło niecałe 10% tej puli. Kwota blisko 27 mln dol. nie brzmi zbyt imponująco, ale przedstawiciele Kickstartera podkreślili, że mimo wszystko był to najlepszy dla elektronicznej rozrywki rok od momentu uruchomienia serwisu. Wpłacający doprowadzili do szczęśliwego finału zbiórki na rzecz 441 gier wideo. Analizując powyższe liczby, można uznać, że Kickstarter nie jest najlepszym miejscem dla naszego ukochanego medium. Warto jednak zauważyć, że wrzucanie do jednego wora planszówek i gier wideo jest trochę jak porównywanie gruszek z jabłkami. Po pierwsze, chodzi o uwarunkowania budżetowe – stworzenie planszówki wymaga z reguły mniejszej kwoty, co przekłada się na znacznie większy odsetek zbiórek zakończonych sukcesem. Tych w 2024 r. było aż 80%! Po drugie, projekty planszowe bywają mocno powiązane ze swoimi elektronicznymi braćmi i korzystają z ich popularności. Mimo że nie brakuje też oczywiście zbiórek na gry planszowe stojące na własnych nogach, to nie można zapomnieć o udanych projektach będących adaptacjami takich marek jak Guilty Gear: -Strive-, Assassin's Creed, Cyberpunk 2077, Dark Souls czy Resident Evil. Zbiórki tego typu zaliczają czasem wprost spektakularne sukcesy – planszowa wersja This War of Mine w krótkim czasie zebrała piętnastokrotność potrzebnej kwoty.

W CIĄGU 17 LAT ISTNIENIA NA KICKSTARTERZE ODPALONO NIEMAL 690 TYS. ZBIÓREK

Na zakończenie tej części tekstu warto wyjaśnić też jedną sprawę. Na czym właściwie Kickstarter zarabia? Cóż, platforma pobiera 5% prowizji, ale tylko w przypadku zbiórek zakończonych sukcesem. Nie jest to oczywiście jedyny model, ponieważ w przypadku niektórych platform, zwłaszcza takich o bardziej charytatywnym profilu, spotkać można np. dobrowolne wpłaty. W przypadku modeli subskrypcyjnych dany portal może pobierać prowizję od każdej otrzymanej wpłaty. Pamiętajmy, że finansowanie społecznościowe to szlachetna idea, ale do pewnego stopnia również biznes.

Cztery pory roku

Jaka gra przychodzi Wam na myśl jako pierwsza, kiedy myślicie o crowdfundingu? Pillars of Eternity? Broken Age? Wasteland 2? Shenmue III? Każda z tych zbiórek odbiła się w branży szerokim echem i odniosła sukces, pomagając w powstaniu wartościowego produktu. Czy łączy je coś poza zwróceniem się do fanów o bezpośrednie wsparcie? Cóż, za każdym z wymienionych tytułów stały głośne nazwiska: Chris Avellone, Tim Schafer, Brian Fargo czy Yu Suzuki. Zachowując wszelkie proporcje – to trochę tak, jakby z prośbą o pomoc w sfinansowaniu swojego ostatniego filmu zwrócił się do fanów Quentin Tarantino. Rozgłos gwarantowany. Tylko czy posiadanie na pokładzie gwiazdy rocka zapewnia sukces? A może wystarczy sięgnąć po znaną markę albo zaproponować fanom dokończenie urwanej lata temu opowieści? Oba czynniki z pewnością w zbieraniu pieniędzy pomagają, ale pamiętajmy, że na przestrzeni ostatnich lat dzięki wpłatom z samego tylko Kickstartera ufundowano setki mniejszych, niezależnych produkcji. Przykładów wcale nie trzeba szukać daleko. Skoro w zeszłym numerze ujawniłem się jako fan gier taktycznych, to na pierwszy ogień wyciągnę obie części Xenonauts od niezależnego Goldhawk Interactive. Na usta sama ciśnie się też niesamowita historia Team Cherry, twórców Hollow Knighta. Patrząc na oszałamiający sukces dwójki, łatwo zapomnieć, że początki były nad wyraz skromne. Kiedy w 2014 r. odpalono zbiórkę na stworzenie pierwowzoru, o dwóch stojących za marką chłopakach



Kontynuacje są częstym przedmiotem zbiórek. Zawdzięczamy im czasem prawdziwie oryginalne perełki, np. Psychonauts 2.

eprasa.pl 707efdcecb

z Australii właściwie nikt nie słyszał. Kwota wsparcia okazała się wówczas niewielka, ale niewielkie były też potrzeby. Na szczęście pieniędzy starczyło na paodtrzymanie kreatywnej iskry. Przypomnijmy, że wydany niedawno sequel cieszył się na premierę tak dużym zainteresowaniem, że serwery Steama nieomal poszły z dymem. Z nieco innej beczki – Kickstarterem podczas tworzenia obu części Divinity: Original Sin posiłkowało się Larian Studios. Jasne, firma w momentworów oraz środowiska. Co ciekawe, taka otwartość może być dla twórców źródłem pewnego dyskomfortu. Dotyczy to zwłaszcza osób, które przed skorzystaniem z crowdfundingu były przyzwyczajone do bardziej tradycyjnego modelu. Tim Schafer wspomina, że to Kickstarter pomógł mu przezwyciężyć lęk przed dzieleniem się niedokończonymi efektami swojej pracy. Brian Fargo przewrotnie porównał wspierających do widzów na stadionie, którzy obserwują



Na tle pozostałych gier Star Citizen jawi się jako prawdziwy fenomen. Szacuje się, że dzięki kombinacji finansowania społecznościowego i wczesnego dostępu twórcy pozyskali około miliarda dolarów. Zajęło im to jakieś 13 lat. Gra nadal znajduje się w produkcji. Ciekawe, czy fani kiedykolwiek doczekają się premiery pełnej wersji.

cie odpalania zbiórek cieszyła się zaufaniem graczy, ale daleko im było do łatki „zbawców gatunku RPG", która przylgnęła do Swena Vinckego i spółki w 2023 roku po premierze trzeciego Baldura. Jakie są więc klucze do społecznościowego sukcesu?

W poszukiwaniu odpowiedzi na postawione powyżej pytanie trafiłem na tekst Arona G. Katza, który miał okazję wspierać twórców w uruchamianiu zbiórek. W celu wyciągnięcia uniwersalnych wniosków Aron przeanalizował przypadki gier indie, które nie mogły się odwołać do znanej marki ani nazwiska. Okazuje się, że dobrym pomysłem jest... pozwolić fanom nieco zarobić. Twórcy sandboksowego MMORPG-a Ashes of Creation zdecydowali się na włączenie do zbiórki programu poleceń. Za przyprowadzenie do stolika kolejnego wspierającego płacili dostępną w grze walutą. Niby nic, ale na tyle skutecznie podkręciło to motywację, że gra szybko uzbierała ponad 3 mln dol. Zamiast fizycznych fantów, których stworzenie i transport czasami okazuje się dla mniejszych twórców koszmarem, znacznie lepiej jest zaproponować wspierającym współudział w zbrodni. Przepraszam, oczywiście myślałem o designie. Na taki zabieg zdecydowali się m.in. twórcy rogalika Darkest Dungeon, dając wspierającym możliwość opiniowania projektów klas, poprzez każdy ruch ulubionego zawodnika: „Kiedyś podczas pracy odpaliłem grę na Facebooku i w mediach społecznościowych po chwili pojawił się post na ten temat. Ludzie namawiali mnie, żebym przestał się obijać i brał się do roboty".

Miejsce w magazynie nie jest jednak z gumy, więc wróćmy do obserwacji poczynionych przez Arona G. Katza. Czynnikiem mogącym przesądzić o sukcesie społecznościowej zbiórki jest zaoferowanie czegoś namacalnego. Nie chodzi jednak o fanty, tylko o wersję demonstracyjną. Przypadek Undertale pokazuje, że próbka przyszłego produktu potrafi znacząco zaktywizować wspierających. Nie zaszkodzi również podpięcie się pod dominujące w branży trendy lub modną w danym momencie stylistykę. Warto wyczuć, skąd wieje wiatr. Jeśli konkurencja jest zbyt silna, znacznie lepiej jednak spróbować zaoferować odtrutkę na coś, czym gracze wydają się zmęczeni. Tak przynajmniej wynika z sukcesów zbiórek na takie gry jak Loftia i Solarpunk. Coś jeszcze? Kluczem do sukcesu jest nieustanna, przemyślana komunikacja oraz próba wyjścia poza kickstarterową bańkę. W tym przypadku niezbędne będą działania w kierunku bardziej standardowego marketingu. Nie wiem jak Wy, ale chyba o żadnej zbiórce nie dowiedziałem się bezpośrednio z Kickstartera czy pochodnych. Najczęściej były to newsy na branżowym portalu, media społecznościowe lub YouTube. Najmocniej pod górkę mają projekty unikalne, które trudno opisać. Jeśli stoi za nimi studio z pewnym doświadczeniem w branży, szansa jest większa – zbiórkę buduje się wówczas na pewnej początkowej bazie odbiorców, a deweloperzy mają wypracowane kanały komunikacji. Absolutni debiutanci mają mocno pod górkę.

Dla Elizy

Nic nie istnieje w próżni, więc zjawisko crowdfundingu w ciągu ostatnich kilkunastu lat przeszło nie mniejsze przeobrażenia niż branża elektronicznej rozrywki. W porównaniu z latami 2012–2015 dziś o naszą uwagę walczy zdecydowanie więcej gier. Ciasno jest nie tylko na rynku wysokobudżetowych produkcji, ale również indie. Patrząc na fakt, że w 2024 r. na samym tylko Steamie ukazało się niemal 19 tys. nowych gier, z czego większość to oczywiście drobnica, szansa przegapienia perełki jest naprawdę duża. Nic dziwnego, że poszukujący finansowania twórcy kierują się w stronę projektów napędzanych nostalgią. Czasem to seria, czasem gatunek, czasem żal za nigdy nieobejrzanym finałem. Ten trend nie dotyczy zresztą wyłącznie gier. Jednym z największych finansowych sukcesów wśród internetowych zbiórek był film „Veronica Mars", który dopowiadał wątki ze skasowanego serialu.

Gdzie jednak leżą źródła społecznego fenomenu, jakim bez wątpienia w ciągu ostatnich dekad okazało się być finansowanie społecznościowe? Warto zestawić ze sobą dwie perspektywy. Dla twórców stanowi to doskonały sposób na zachowanie twórczej niezależności. Nie zapominajmy, że crowdfunding może się też okazać swoistym kołem ratunkowym. Chodzi o przypadki niespodziewanego wycofania się z projektu przez wydawcę lub problemy z jego znalezieniem. A co ze wspierającymi? Możliwość dołożenia cegiełki, choćby najmniejszej, stanowi bez wątpienia źródło satysfakcji i daje poczucie sprawczości. Nie zapominajmy też o możliwości nawiązania kontaktu ze swoim ulubionym twórcą. Niby to nic, ale list z podziękowaniami czy wiadomość z nowinkami potrafi przysporzyć nieco uśmiechu.

Pamiętajmy jednak, że wszędzie tam, gdzie są pieniądze, pojawiają się również oszuści. W natłoku zbiórek łatwo dać się nabrać na próbę wyłudzenia. Dotyczy to nie tylko kampanii charytatywnych, ale też pomysłów na gry. Swego czasu wiele kontrowersji wzbudził przypadek Escape Factory od niesławnych twórców The Day Before. Wnioski? Trzeba być czujnym. Nie tylko na oszustów, ale również na warte naszego wsparcia inicjatywy. ⊗

eprasa.pl 707efdcecb

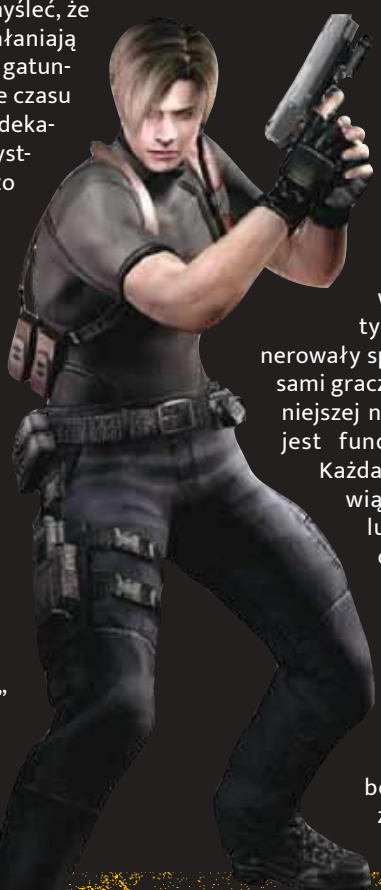
LOREMASTERS
STRAŻNICY WIEDZY

W świecie elektronicznej rozrywki istnieją przeróżne, wyspecjalizowane profesje. Dyrektorzy kreatywni, reżyserzy, graficy, muzycy, programiści – wiemy o ich istnieniu od dawna. W zakulisowej historii każdego uniwersum w tajemnicy działają mistrzowie wiedzy, ludzie nadający danej serii gier odpowiednie tło historyczne, budujący pomosty i pogłębiający narrację do tego stopnia, by chłonne umysły hardkorowych fanów zawsze odkrywały coś nowego i ciekawego. Poznajcie historię ludzi pracujących w cieniu, choć ich zawód należy do jednego z najciekawszych zajęć w całym gamedevie. Oto loremasterzy.

TEKST: GRABA

Skarbnicy wiedzy

Gdybym miał własnymi słowami opisać, na czym dokładnie polega rola loremasterów podczas budowania uniwersów, nazwałbym ich jednoosobowymi repozytoriami lub archiwistami wszystkich dawnych i powstających tekstów kultury odnoszących się do określonej franczyzy. Nietrudno się domyśleć, że największe zasoby pochłaniają dzieła przynależne takim gatunkom jak RPG czy strategie czasu rzeczywistego. Ostatnie dekady udowodniły nam wszystkim, że twórcy ochoczo blendowali kilka sprawdzonych formuł w pojedyncze tytuły do tego stopnia, że trudno było je przypisać do ścisłych grup, stały się tytułami „hybrydowymi", tj. unifikującymi rozwiązanie z kilku gatunków. O ekskluzywności fachu loremastera świadczy fakt, że prestiżowy Fortune umieścił ten zawód na pierwszym miejscu listy „Szalonych zawodów, które wydają się zbyt dobre, aby były prawdziwe" (Fortune, 2017). Teraz spytam Was, jak często po ujrzeniu zakończenia wytrzymujecie do końca listy płac?



Sam staram się czekać, aż ostatnie nazwiska uciekną do góry ekranu z nadzieją, że być może autorzy gry przygotowali jakiś ekstra cinematik, nierzadko będący cliffhangerem. Nazwisko loremastera najczęściej można znaleźć w zespole pisarzy, zwłaszcza w grach sygnowanych logiem studia Bethesda, amerykańskiej fabryki gier RPG (Elder Scrolls, Fallout, Starfield), gdzie nadzór nad zgodnością i ciągłością faktów danego uniwersum jest kluczowy, aby tworzyć nie tylko spójne fabularnie produkcje, lecz dostarczać wszelkich treści powiązanych z marką na sąsiednich gałązkach popkultury. Loremaster nie nadpisuje istniejących informacji, pilnuje natomiast, aby wszystkie były kompatybilne w treści, nie generowały sprzeczności, nawet jeśli sami gracze nie zauważą najdrobniejszej nieścisłości. Loremaster jest fundamentem zgodności. Każda seria gier to ciąg powiązanych w mniejszym lub większym stopniu opowieści, w których przewijają się postaci główne, drugoplanowe, krainy, przeciwnicy, rasy, wszystko, z czym wiąże się konieczność tworzenia historii. Tekst ten będzie próbą zajrzenia za kulisy pracy loremasterów – tych pracujących dla wielkich wydawców oraz tych, których darzę szczególnym szacunkiem – nieoficjalnych mistrzów wiedzy, rozbrajających potężne franczyzy na czynniki pierwsze, składających chronologię zdarzeń po godzinach.

Maestrowie uniwersów

Z racji obszerności tematu postanowiłem wyciągnąć informacje ze zgromadzonych wywiadów oraz ciekawostek zza kulis produkcji najbardziej cenionych wśród fanatyków RPG-ów marek, m.in. serii The Elder Scrolls i Diablo. Zakres prac związany z opisywaniem elementów uwiecznionych w każdej odsłonie tych franczyz bywał... przytłaczający. Samo słowo „loremaster" pojawiło się w medium gier w 1992 r. w RPG-u pod tym samym tytułem. Jego historia jest o tyle ciekawa, że w zasadzie niewiele wiadomo o jego twórcach, a dokumentacja produkcji przepadła w odmętach dziejów. Tytuł łączył elementy role playa z grą przygodową i najbliżej było mu do serii Quest for Glory. Poster reklamowy kusił interesującymi sloganami, jeden z nich brzmiał: „To Ty tworzysz bieg historii". Loremaster nie był grą liniową, uszytą grubymi, fabularnymi nićmi, historia nie została predefiniowana. Kim byli jej autorzy? Po Creative Software nie ma już śladu, a sam tytuł niezmiernie rzadko wywoływany jest do tablicy – poza nazwą nie wsławił się niczym szczególnym. Czas poznać kilku loremasterów z sukcesami w gamedevie, choć są to postacie niedostatecznie znane graczom, ale niezwykle istotne dla zespołów pisarzy tworzących treści przekazujące odbiorcy wiedzę o świecie przedstawionym. Loremaster to ktoś obecny od samego początku tworzenia gry wideo,





Z upływem lat powstała inicjatywa Lore Keeper Alliance, zrzeszająca zawodowych i domowych loremasterów. Wraz z rozwojem AI rodzi się pytanie: czy generatywna sztuczna inteligencja zagrozi istnieniu tej profesji? Oby nie.

Amerykańska Bethesda sprowadziła na pokład profesjonalnych loremasterów. Ich dzieła widoczne są m.in. w serii The Elder Scrolls.

eprasa.pl/zoz/edoc



pośrednik między wykonawcą a koncepcją, jeśli tylko dotyczy ona elementu powiązanego z uniwersum. „W naszej branży nie istnieje ścieżka prowadząca do kariery loremastera” – tłumaczył Sean Copeland, związany od 2006 r. z Blizzardem, czuwający nad historią Diablo i Warcrafta. W odróżnieniu od np. grafików lub koderów loremaster zdobywa wiedzę samodzielnie, studiując ulubione uniwersa w czasie wolnym od etatowej pracy. W większości tacy ludzie to po prostu hardkorowi fani chłonni wiedzy na temat umiłowanej franczyzy. Taką wiedzę w 90% przypadków bardzo trudno spieniężyć, jeszcze trudniej uczynić ją źródłem utrzymania. Sam należę do grona osób poświęcających wolne chwile na dozbrojenie własnej wiedzy z zakresu Resident Evil, wciąż odkrywam nowe poszlaki, nieznane mi wcześniej fakty, piszę teksty na kanałach społecznościowych, choć przenigdy nie zaliczyłbym się do ścisłego grona loremasterów.

„W Blizzardzie potrzebowano historyków w 2005 r., gdy Chris Metzen stwierdził, że niezbędne będzie wsparcie w zakresie lore” – opowiadał Copeland w 2023 r. Był to jeden z bardzo nielicznych wywiadów z zawodowym loremasterem. Słowo „lore” w języku polskim oficjalnie nie funkcjonuje, więc wybaczcie mi, jeśli raz na kilka zdań wplotę je w kontekst. Angielscy fani fantastyki stosują je do określenia wiedzy o fikcyjnych światach, więc sam okazjonalnie je tutaj wykorzystam. „Dzisiaj mamy zespół sześciu mistrzów wiedzy w Blizzardzie” – powiedział ostatnio Copeland. Spójrzmy na daty. Pierwsi loremasterzy w Blizzardzie datowani są na 2006 r., a według cytowanych słów przez niemal dwie dekady uformowała się z tego szóstka mistrzów wiedzy, których zadaniem jest przede wszystkim komunikacja, wsparcie oraz dbanie o spójność uniwersów. To elitarna funkcja, dostępna dla nielicznych w ramach zawodowej kariery. „Najlepszymi cechami loremasterów są komunikatywność i brak wybujałego ego, zwłaszcza w kwestii pomocy innym w zakresie wiedzy historycznej”. Trudno się nie zgodzić. Wyobraźcie sobie, że wkroczyliście do niezwykle urokliwego parku narodowego, w którym łatwo się pogubić, więc potrzebujecie przewodnika i strażnika pilnującego, abyście ruszyli we właściwym kierunku. Tym właśnie zajmują się zawodowi loremasterzy, pomagają przejść przez dekady fikcyjnych, choć fascynujących zdarzeń, aby uczynić przyszłe projekty nie tylko zgodnymi z treścią uniwersów, ale także lepszymi w odbiorze. Sean Copeland stał się tak wpływową postacią w studiu, że nie tylko zatwierdzał wszelkie podesłane materiały tekstowe oraz graficzne (tzw. editorial check, patrz grafiki obok), ale też napisał książkę „World of Warcraft: Grimoire of the Shadowland and Beyond” (2021). Każde masywne uniwersum ma swojego mistrza wiedzy, wszyscy spotykają się w jednym miejscu, aby zaplanować zadania w danym dniu, nie mylmy jednak loremasterów z szefami zespołów pisarzy. To ludzie służący wiedzą i czuwający nad jej odpowiednim wykorzystaniem.

KAŻDE MASYWNE UNIWERSUM MA SWOJEGO MISTRZA WIEDZY

Profesję loremasterów w interesującym kontekście opisuje Lawrence Schick, mistrz wiedzy latami działający na zlecenie Bethesdy. Zasłynął on z tytanicznej pracy nad Elder Scrolls Online, sieciową grą legendarnego uniwersum, zapoczątkowanego w 1994 r. Jego nazwisko wyjawił mi sam wujek Google, gdy zapytałem o najsławniejszego loremastera w całym gamingu. Elder Scrolls jest w grach tym, czym Tolkien w literaturze – skarbnicą arcyciekawych treści wspólnego uniwersum, co mogę odnieść zarówno do całego Śródziemia, jak również do krainy Tamriel (np. Skyrim stanowił jedną z kilku jej prowincji). „Pracowałem nad tą grą przez pięć lat” – przyznał w rozmowie z Wired (2014). „Mieliśmy ponad 40 tys. NPC-ów, z których każdy miał coś do przekazania i, co ważniejsze, dobrze wiedzieliśmy, skąd pochodzili. Jaka była ich kultura? Jaka narodowość? Nie byli generycznym ludem Tamriel, byli wyjątkowi” – opowiadał o swoim największym osiągnięciu Schick. W Tamriel umieszczono blisko 2 tys. unikatowych ksiąg, ze szczegółowymi opisami dziejów danego regionu. Lawrence sam był autorem 200 z nich, a napisanie reszty wyznaczył pozostałym członkom zespołu. Dla każdego regionu Tamriel ustalono budżety do przygotowania treści. Chodziło o określoną liczbę ksiąg na danym obszarze, aby nadać mu właściwy kontekst. Rola Schicka w Elder Scroll Online była filarem narracyjnego sukcesu produkcji. Jak sam wspominał, w studiu pracowały dziesiątki pisarzy, wszędzie znajdowały się białe tablice, na których rysowano powiązania. Z racji, że akcja działa się wieki przed oryginalnym tytułem spod znaku Elder Scrolls, należało zadbać o synergię z elementami obecnymi w dotychczasowych częściach serii. Część ras napisano od zera, Shick stworzył najważniejsze postacie i gildie, resztę oddał pisarzom i doglądał, aby uniwersum rosło w siłę. Miał doświadczenie w byciu mistrzem gry, zaczynał od projektowania systemów w popularnym Dungeons & Dragons powstałym w latach 70. Zdawałoby się, że loremaster może nie-



Sean Copeland zaczął swoją przygodę dwie dekady temu i do dzisiaj czuwa nad przekazywaniem wiedzy w Blizzardzie.

mal wszystko, ma nieograniczoną decyzyjność i wpływa na trajektorię planowania fabuły. Tak było, do czasu. Wieloletni loremaster w szeregach Bethesdy, Kurt Kuhlmann w styczniu br. wyznał, jaki był powód jego odejścia z amerykańskiego studia we wrześniu 2023 r., świeżo po debiucie Starfielda. W wywiadzie z redakcją PC Gamera powiedział, że firma padła ofiarą nadmiernej biurokracji, gdzie dosłownie każda decyzja wymagała odgórnej zgody, co komplikowało postępy prac i stało się uciążliwe dla loremasterów. Odejście Kuhlmanna uznano za zły znak w kontekście prac nad szóstą częścią The Elder Scrolls. Bycie zawodowym mistrzem wiedzy, choć wydaje się przywilejem, jest zależne od korporacyjnych hierarchii. Są jednak loremasterzy nieczekający na decyzje, działający samodzielnie, nieodpłatnie, z pasji.



Pasjonaci wiedzy

Destiny, wielka franczyza, nowy rozdział w historii studia Bungie, według części graczy ma jedną zasadniczą wadę – słabe lore, choć jeśli przyjrzeć się bliżej, dzieje i wszelkie składowe uniwersum zapisano na tzw. kartach Grimoire rozrzuconych po świecie gry. Wśród dużego fandomu Destiny znaleźli się śmiałkowie chcący ukuć własne opowieści na podstawie wiedzy ze zdobytych kart, niektórzy pisali, inni tworzyli audiobooki. Youtuber MyNameisByf stworzył antologię „Iron Lords" opisującą dzieje bohaterów oryginalnego Destiny. Gracze tkwili w przekonaniu, że za projektem stało samo Bungie, lecz wszystko zostało zrealizowane poza jurysdykcją studia, a sam twórca przeznaczył 3,5 tys. dol. na produkcję pierwszego epizodu. Jego kanał, poświęcony zgłębianiu uniwersum autorstwa Bungie, zgromadził blisko pół miliona subskrybentów.

Dzięki jego pracy więcej osób mogło odkryć fabularne bogactwo gry. „Przez długi czas ludzie narzekali na słabe pisarstwo u Bungie i byli w błędzie, bo to zespół wyśmienitych pisarzy, którzy wszystko zapisali w kartach Grimoire, dostępnych w serwisie Bungie.net" – tłumaczył twórca w 2017 r. Jego materiały stały się inspiracją podczas prac nad rozszerzeniami dla Destiny 2. Nie wziął ani dolara za stworzenie bardzo dobrego tła narracyjnego i podarował wiedzę ludziom zafascynowanym serią.

Jeszcze lepszym przykładem „loremastera po godzinach" jest TheBatman, uznawany za mistrza wiedzy o wszystkim, co związane z serią bliską mojemu sercu, czyli Resident Evil. Gość stworzył prawdopodobnie najobszerniejszy timeline cyklu, dostępny na stronie The Resident Evil Podcast. W marcu wypowiedział się na temat zmiany narracji przez Capcom w dziewiątej odsłonie serii, wskazując, że takie decyzje są bardzo odważne i mogą rzutować na resztę uniwersum. W podobny sposób wypowiedział się reżyser oryginalnego Resident Evil 3: Nemesis, który był zdziwiony postawą scenarzystów, skoro Raccoon City zostało, dosłownie, zmiecione z powierzchni ziemi. To przykład na to, że nie każda z firm zatrudnia profesjonalnych loremasterów, co z kolei dowodzi, że to profesja odpowiednia dla określonych gatunków gier i naprawdę złożonych uniwersów. Niezależnie, czy zajmują się tym zawodowo, czy hobbystycznie, loremasterzy są wyjątkową, elitarną kastą. ⊗

SZCZĘK MIECZY

Jak powstawało

SEKIRO
SHADOWS DIE TWICE



FromSoftware od początku swojego istnienia przejawiało niepokojące zainteresowanie motywami tanatycznymi. Japończyków pociągały w szczególności zagadnienia związane z akceptacją przemijania (czy raczej jej brakiem) oraz skazane na porażkę zmagania z upływającym czasem. Ich gry stawiają tezę, że nie można postawić znaku równości między pokonaniem – bardzo często iluzorycznym – śmierci a prawdziwym życiem. Bo śmierć to nie tyle przeciwwaga istnienia, ile jego element. Nieskończone cykle u Miyazakiego i jego armii współpracowników są tożsame ze stagnacją, powolnym gniciem (seria Dark Souls), a trwanie za wszelką cenę zawsze wiąże się z utratą człowieczeństwa (Bloodborne).

TEKST: **ADAMUS**

Ta tematyczna obsesja znajduje swoje odzwierciedlenie w obieranej przez twórców estetyce. Wszechobecne ruiny są w dziełach FromSoftware niemymi świadkami bezgłośnych apokalips, majestatyczne świątynie rozbrzmiewają ciszą. Z rzadka zamieszkują je wypaczone bóstwa i ich skarlali akolici. Napotykane monstra nie pamiętają nawet, kim były, zanim niekończąca się pętla obsesji i cierpienia poskręcała ich ciała i – co chyba jeszcze bardziej przygnębiające – umysły. Wreszcie FromSoftware przerzuca zainteresowanie zmaganiami ze śmiercią na płaszczyznę gameplayu. Gracz, by ruszyć dalej, musi zaakceptować swoją kruchość, przestać kurczowo trzymać się życia i zrozumieć, że by osiągnąć progres, trzeba ginąć i ginąć, i ginąć, i ginąć.

Miyazaki ekstrapoluje tę filozofię nawet na proces produkcyjny samych gier wideo. Gdy cały świat domagał się kolejnej części Dark Souls lub Bloodborne'a (sam jako entuzjasta horroru marzyłem i wciąż marzę o powrocie do Yharnam), a branża klepała kolejne soulsliki, wierząc, że kluczem do sukcesu jest odpowiedni koktajl mechanik, Japończyk postanowił wywrócić stolik. Zabić to, co kochał i ruszyć do przodu, nim stanie się parodią samego siebie. Porzucić kochane przez fanów quasiśredniowiecze czy wiktoriańską grozę i zwrócić oczy w kierunku – zdawać by się mogło – popkulturowo wydrenowanego Kraju Kwitnącej Wiśni. Przenicował przy tym większość dotychczas chwalonych rozwiązań gameplayowych, czym wprawił w niemałą konsternację i graczy, i recenzentów. Zapraszam do opowieści o Sekiro – grze, która odważyła się nie być tym, czym wedle wielu być miała.

Stare nowe śmieci

Gdy w 2017 r. na The Game Awards pokazano teaser, a w nim dziwaczne narzędzie – najpewniej protezę ręki – oraz frazę „Shadows Die Twice", wielu nieśmiało i bez przekonania mruknęło: „Bloodborne II". Nie ma co się dziwić, Bloodborne uważane było ówcześnie za opus magnum japońskiego studia i nawet rozsądnie było zakładać, że to właśnie na tej

eprasa.pl 707efdcecb

marce skupi się deweloper. I ja byłem w tej grupie, i ja ochoczo podporządkowywałem argumenty upragnionej tezie, zamiast po bożemu tezę opierać na zdroworozsądkowych fundamentach.

Mądrzejsi ode mnie, którzy dobrze pamiętali wydawnicze portfolio studia, od razu wskazali na Tenchu albo jego duchowego następcę. Pierwsze Tenchu, noszące u nas podtytuł Stealth Assassins, oraz kontynuacja Birth of the Stealth Assassins stworzone przez Acquire zostały co prawda wydane na Zachodzie przez Activision, ale w 2004 r. FromSoftware wykupiło prawa do serii i wypuściło pod swoimi skrzydłami (na rynku japońskim) m.in. Tenchu 3 (na Zachodzie jako Tenchu: Wrath of Heaven) i 4 (Tenchu: Shadow Assassins), Tenchu Kurenai (Tenchu: Fatal Shadows), Tenchu Senran (Tenchu Z) oraz inne projekty poboczne związane z serią.

Intuicja mądrzejszych ode mnie okazała się trafna. Miyazaki od dłuższego czasu planował odpocząć od mrocznej estetyki Dark Souls czy Bloodborne'a i wrócić do kulturowych korzeni. Czuł przesyt, szczególnie że wypuszczanie hitu za hitem zamiast odciążać zespół, wiązało się z jeszcze większą ilością pracy. Kolejne projekty zazębiały się z koniecznością rozwijania starych, oczekiwania odbiorców rosły. Wszystkim potrzebna była zmiana. „Prace nad Sekiro rozpoczęliśmy mniej więcej po ukończeniu DLC do Bloodborne'a. To było pod koniec 2015 r. W tym czasie wciąż tworzyliśmy Dark Souls III i mieliśmy kilka koncepcji na kolejne tytuły. Mieliśmy wcześniej do czynienia z takimi przedsięwzięciami jak Ninja Blade, Otogi, a także z serią Tenchu (od trzeciej części), więc pomyśleliśmy, że chcielibyśmy stworzyć coś bardziej japońskiego. Coś na podstawie jednej z wymienionych gier. Odejść od stylistyki, wokół której dotąd orbitowaliśmy. Dla mnie i dla wielu młodszych kolegów była to pierwsza szansa na stworzenie tytułu w japońskim stylu. Nie mogliśmy się doczekać, by zacząć zbierać pomysły i ruszyć w nowym kierunku", wspomina Miyazaki.

Wybierając na miejsce akcji Kraj Kwitnącej Wiśni, FromSoftware mogło obrać jedną z dwóch dróg: stworzyć grę albo o samuraju, albo o shinobi. „Samurajowie są bardziej uziemieni", konstatował szef studia. „Bardziej skupieni na celu. Walczą, stojąc twardo na glebie". No dobrze, a co w tym złego? Nioh z 2017 r. pokazało, że da się odziać soulsowy kościec w samurajskie szaty. Tyle że Miyazaki nie chciał tworzyć kolejnych Soulsów. Cały czas miał z tyłu głowy te piękne, strzeliste katedry z Bloodborne'a, na które przyspawany do podłoża bohater mógł sobie co najwyżej popatrzeć. No, chyba że akurat w pobliżu znajdowała się drabina albo winda. „Kiedy w przeszłości tworzyliśmy mapy do Dark Souls i Bloodborne'a, szczyciliśmy się trójwymiarowymi przestrzeniami – bardzo otwartymi i wertykalnymi lokacjami, gdzie co rusz trzeba było korzystać z drabin i schodów (...). Był to system jednokierunkowy. Teraz wreszcie będziemy mogli swobodnie przemierzać przestrzeń. To coś, co zawsze





Jednoręki wojownik to oczywiste nawiązanie do „Berserka", którym Miyazaki inspirował się od lat, warto jednak pamiętać i o innych referencjach. Twórca tak opisuje proces projektowania Pani Motyl, jednego z pierwszych naprawdę trudnych przeciwników w grze: „Uwielbiam japońskie opowieści o ninja tworzone przez takich artystów jak Futaro Yamada, którzy nie boją się wykreować na przykład silnej, starej japońskiej babci-ninja. Jeśli czytałeś «Basilisk», to Futaro był jego twórcą. Umieściłem więc w grze supersilną babcię-ninja, bo... po prostu chciałem mieć w grze supersilną babcię-ninja".

eprasa.pl 707efdcecb

chciałem zrobić. Czuję dużą ulgę i zdecydowanie mniej stresu, mogę w końcu o wiele więcej eksperymentować", emocjonował się jeszcze przed premierą Miyazaki.

Gibki shinobi wyposażony w linkę z hakiem wydawał się stworzony dla większych, pionowych i otwartych przestrzeni. A skoro shinobi, to Tenchu! Projekt zaczął się jednak rozrastać w takim tempie i w tak wielu kierunkach, że ramy serii sprzed dekad okazały się dla niego po prostu za ciasne. W dodatku twórcy szybko doszli do wniosku, że chcą stworzyć coś w pełni autorskiego. Bali się także posądzenia o żerowanie na nostalgii i oskarżeń o chęć wypuszczenia zwykłej imitacji. „Zaczęło się to stawać czymś odrębnym. To nie było już po prostu Tenchu, projekt ewoluował w coś zupełnie innego", zaznaczał Yasuhiro Kitao.

I tak oto, po godzinach burzliwych rozmów, zmianach koncepcji, próbie odcięcia się od schedy Dark Souls, skierowaniu oczu w stronę Tenchu (a później ich odwróceniu), dotarliśmy do 2017 r. i enigmatycznej, wspomnianej już zapowiedzi. Zatrzymajmy się na moment. To właśnie na TGA mogliśmy ujrzeć po raz pierwszy frazę „Shadows Die Twice". Intrygujący podtytuł gry, który... nigdy podtytułem nie miał być. Twórcy w sformułowaniu widzieli jedynie chwytliwe hasło reklamowe, które pobudzi wyobraźnię i będzie się niosło po sieci. Efektowne, niekoniecznie z filozoficznym przesłaniem. Bo co miało tak naprawdę oznaczać tajemnicze „Shadows Die Twice"? „To, że gracze znów będą musieli dużo umierać", tłumaczy zadowolony z siebie Miyazaki. Ot, cała głębia. Redditowi myśliciele właśnie wydali zbiorowy jęk zawodu. Początkowo gra miała nosić po prostu tytuł: Sekiro (to skrócona wersja zbitki sekiwan-no-kami, co znaczy „jednoręki wilk"). Na dodanie drugiego członu naciskał wydawca, czyli Activision.

Stop, stop. Jakie Activision? A co z Bandai Namco, co z Sony? Czemu FromSoftware, „zbawcy branży" i „mesjasze gamingu" z papieżem elitarystów, Hidetaką Miyazakim na czele, zwróciło się do może i potężnego, ale przy tym cieszącego się złą sławą wydawniczego molocha? Cóż to za oburzający mezalians? „Oczywiście zapewniamy im szereg zasobów. Wiemy, jak wprowadzać duże gry na rynki, wiemy, jak je wydawać i promować na Zachodzie", tłumaczy to małżeństwo z rozsądku Robert Conkey z Acti. Poza tym nie można zapominać, że wydawca i studio mieli już wspólną przeszłość. W tym wypadku i wilk okazał się syty, i owca cała. FromSoftware zyskało możliwość konkretnej promocji na zachodnich rynkach i to od firmy, która wie, czego oczekuje szersza gama odbiorców (Activision pomogło na przykład wprowadzić do tytułu samouczek, słusznie zauważając, że trudność niekoniecznie musi się wiązać z niedostępnością). Wydawca zyskał w zamian dobrze wyglądający w portfolio, dodający prestiżu u bardziej core'owych graczy tytuł („Kiedy FromSoftware puka do twoich drzwi i mówi «Hej, chcemy z wami stworzyć grę», możesz odpowiedzieć tylko w jeden sposób, prawda?", śmieje się Conkey).

Co ważne, Amerykanie ani razu nie próbowali ingerować w proces produkcyjny bez wyraźnej prośby o to ze strony Japończyków. Było to bardzo istotne dla Miyazakiego i stanowiło bezwzględny warunek współpracy. „Pozwólcie powiedzieć mi to jasno i wyraźnie: wszystkie decyzje dotyczące rozwoju tytułu podejmujemy sami. Activision szanuje grę, którą tworzymy, którą chcemy stworzyć. Oferuje wrażenia z rozgrywki i doradza, co możemy zrobić, by ją ulepszyć, ale – jak zawsze – wszystkie decyzje po ekranie tytułowym są pozostawione nam. Z powodzeniem współpracujemy w ramach tych założeń", zaznaczał szef FromSoftware.

Sen o Sengoku

Trudno podać w wątpliwość słowa szefa FromSoftware, wiedząc, co po owym ekranie tytułowym czeka na gracza. A czeka gra roku 2019. Sekiro może się poszczycić świeżymi rozwiązaniami gameplayowymi, ale tym, co mnie urzekło, był cierpki, surowy klimat tak odbiegający od powszechnej prezentacji Japonii. Twórcy od początku wiedzieli, że nie chcą podążać wydeptaną ścieżką i dlatego odrzucili wydrenowany przez popkulturę okres Edo. „Edo to Japonia, która wraca znad krawędzi, odradza się", mówi Yasuhiro Kitao. FromSoftware interesowała śmierć.



Żywsze kolory oraz szersze, mniej przytłaczające lokacje wcale nie oznaczają, że FromSoftware utraciło pazur i zwróciło się w kierunku generycznego fantasy. Koncepcja „japońskiego piękna" Miyazakiego zakładała mieszanie rozkładu z estetycznym wysublimowaniem.

„JAPOŃSKIE PIĘKNO" MIYAZAKI ROZUMIE JAKO PRZECIĘCIE „IDEI ROZKŁADU" Z ESTETYCZNYM WYSMAKOWANIEM

Zdecydowano, że tłem dla Sekiro będzie Sengoku, czyli „epoka walczących królestw". Okres ten datuje się na lata 1467 (lub 1493) – 1573. Charakteryzował go chaos i brutalność. Skołowane, szarpane wojnami społeczeństwo musiało się odnaleźć w dynamicznej rzeczywistości. Dość rzec, że już w 1543 r. Portugalczycy przywieźli na japońską ziemię broń z zamkiem lontowym, co całkowicie zmieniło nie tylko pole bitwy, ale i całą filozofię określającą życie wojownika. Jednocześnie wciąż jest to epoka ezoteryczna, głęboko uduchowiona, mieszająca pęd technologiczny z wiarą w lokalne mity i legendy. „Okres ten w przeciwieństwie do bardziej współczesnego Edo wydaje się nadal «średniowieczny». Moim zdaniem poruszanie mistycznych wątków związanych z obecnością bogów jest wiarygodniejsze w kontekście Sengoku", wspomina Miyazaki i dodaje: „Ponadto walka w tym okre-

eprasa.pl 707efdcecb

sie jest surowa i brutalna, co pasuje do mojej koncepcji ninja (...). Sengoku wydaje się brudne, krwawe. Lepiej współgra ze światami, jakie chcemy tworzyć".

Deweloperzy, by jeszcze lepiej zrozumieć czasy, z którymi przyszło im się mierzyć, poświęcili sporo energii na badanie źródeł pisanych z epoki oraz urządzali liczne wyprawy krajoznawcze (czy może lepiej „czasoznawcze"). „Wykorzystując to jako bazę, dodaliśmy własną manierę i fantazję, co zaowocowało bardzo wyrazistym światem, pełnym żywych barw, które kontrastowały z mroczną, ponurą tonacją epoki trawionej wojenną pożogą", opisuje Miyazaki.



Ulubionym motywem Yuki Kitamury był ten towarzyszący starciu z Boskim Smokiem. „Pisanie muzyki dla «smoka» (...) z całym jego kulturowym ciężarem i duchowymi niuansami było czymś nowym nawet w kontekście światów wykreowanych przez FromSoftware. Czułam się, jakbym odkryła inny wymiar ekspresji, wykraczający poza typowy, mroczny klimat fantasy".

Zespół szybko się zorientował, że śmierć i rozkład o wiele lepiej wybrzmiewają, gdy zestawi się je z wybuchem życia, z siłą i witalnością. Sekiro przedstawia świat nie tyle martwy, ile szarpany przedśmiertnymi drgawkami, wciąż wierzący, że najwspanialsze lata przed nim. Epokę nieświadomą końca, który już patrzy jej w oczy. „To piękno czegoś, co się kończy", wzdycha Miyazaki. „Piękno kryjące się w czymś, co stoi na skraju ruiny".

Powyższy cytat jest definicją „japońskiego piękna", które Miyazaki rozumie jako przecięcie „idei rozkładu" z estetycznym wysmakowaniem. Za przykład wskazuje jedną ze stworzonych lokacji. „Podoba mi się szczególnie pewien fragment gry, który zawiera motywy buddyjskie. Łączy on żywą paletę barw z motywem popadania w ruinę (...). Daje to świetny efekt".

Całości dopełnia wspaniała muzyka Yuki Kitamury, która przygodę z FromSoftware rozpoczęła od skomponowania ścieżki dźwiękowej do Armored Core: Verdict Day i która – niestety – odeszła ze studia w 2023 r., niedługo po premierze Elden Ring. Dźwiękowy pejzaż w Sekiro to nie tylko zbiór utworów mających gotować krew w żyłach podczas starć z bossami – to próba zrozumienia, z CZYM tak naprawdę mierzy się gracz. „W poprzednich doświadczeniach, operujących estetyką dark fanstasy, napięcie często pochodziło od niewidzialnych, tajemniczych sił. W Sekiro jest ono bardziej bezpośrednie, wynika ze stania twarzą w twarz z potężnym wrogiem. Ta zmiana naturalnie przyniosła ze sobą inny rodzaj muzyki". Odnalezienie stylu tożsamego z rodzajem przeciwników – bardziej ludzkich, osadzonych w kulturowym kontekście – było tylko jednym z wyzwań, przed którym stanęła kompozytorka. Drugim okazała się sama Japonia. O ile podniosła, orkiestrowa muzyka współgrała z quasi średniowiecznymi twierdzami i gotyckimi katedrami, o tyle stała w sprzeczności z buddyjskimi świątyniami. „Największą trudnością było znalezienie sposobu na nadanie instrumentom orkiestrowym japońskiego brzmienia. Typowe podejście, które stosowałam w muzyce pasującej do zachodniego fantasy, nie do końca rezonowało ze światem Sekiro. Poświęciłam dużo czasu na naukę i eksperymentowanie. Na przykład unikałam skomplikowanych progresji akordów, które kojarzymy z zachodnimi klimatami. Przerabiałam też brzmienie instrumentów orkiestrowych, by uzyskać inną fakturę".



Brzmi to wszystko bardzo technicznie, ale w procesie tym nie brakowało również pierwiastka magii, pewnej zwiewności i synestetycznych elementów. „W moich kompozycjach często myślę o muzyce jako o sposobie opisywania krajobrazu. Staram się wyrazić dźwiękiem różne wrażenia, jakie dane miejsce może wywołać u ludzi (...). Nawet typowa «mroczna atmosfera» to liczne emocje, które się za nią kryją – gniew, smutek, poczucie winy. Wpływają one na dobór instrumentów i barwę dźwięku. Czuję, że z czasem wykształciłam w sobie instynkt dopasowywania tych «proporcji emocjonalnych». Jak na ironię to właśnie pisanie muzyki do mrocznych światów fantasy pozwoliło mi rozwinąć tę wrażliwość".

Kitamura wprowadzała się w odpowiedni nastrój poprzez oglądanie grafik koncepcyjnych albo fotografii miejsc, które inspirowały projektantów poziomów. „Patrząc na te wizualizacje, staram się wyobrazić sobie, co gracz może czuć w danej przestrzeni. Próbuję – czerpiąc z własnych doświadczeń – przywołać dźwięki, zapachy, atmosferę związane z danym obszarem. Te wrażenia często stają się emocjonalnym punktem wyjścia dla mojej muzyki".

Wrażliwość Kitamury, koncepcja „japońskiego piękna" Miyazakiego i wieloletnie doświadczenie całego zespołu w tworzeniu przygnębiających, ale wciąż oszałamiających światów uwarzyły miksturę, której smak przez kolejne lata próbowali odwzorować inni artyści. Skończyła się epoka turlania po gzymsach, nadeszły czasy parowania i skakania po dachach.

Szczęk stali

Sekiro to gra bliska poprzednim dziełom FromSoftware (poziom trudności, który wymusza na odbiorcy zaangażowanie w poznawanie mechanik i świata), a jednak dokumentnie inna. Można mieć wrażenie, że wszystkie suwaki przesunięto na przeciwległe bieguny względem dotychczasowej konfiguracji. Gracze (w większości) nie potrafili opanować systemu parowania w Dark So-

uls? W takim razie oprzyjmy nasz system walki właśnie na nim, a co?

Wspominałem już, jak znacząco zmieniła się eksploracja. Jednoręki wilk jest szybki, zwinny, nauczył się wreszcie skakać (tak, wiem, że w każdym Dark Souls i w Bloodborne również ta mechanika istniała, ale szanujmy się - sami wiecie, jak to wyglądało), dzięki lince z hakiem potrafi w mgnieniu oka dostać się do miejsc, na które łowcy z Yharnam mogli jedynie tęsknie patrzeć w nadziei, że dotrą do nich za kilka godzin. Przy czym warto zaznaczyć, że konstrukcja mapy oraz sposób jej przemierzania w poprzednich grach studia były świadomą decyzją projektową i nie wynikały z niedostatków twórców. Nie wiem, czy Sekiro robi to lepiej, na pewno inaczej. Mobilność protagonisty pociągnęła za sobą większy wachlarz możliwości eksterminacji przeciwników. „Udało nam się stworzyć system, który pozwala graczowi obserwować grupki wrogów z góry. Poszerzyło to zakres hipotetycznych sytuacji i umożliwiło bardziej przemyślane, strategiczne podejście, wykraczające poza bezmyślną szarżę. A gdy już bitwa się rozpocznie, gracz wciąż ma do dyspozycji mnóstwo narzędzi pozycjonujących go względem przeciwników oraz takich, które umożliwią przetrwanie, a nawet zresetowanie sytuacji", ekscytował się Miyazaki. Duży nacisk położono na skradanie i zachęcanie, by starcie kończyć, zanim tak naprawdę się zacznie. Gracz zamiast być reaktywnym (jak w Soulsach czy Bloodborne, gdzie reagował na trudną, pogarszającą się sytuację), stał się bytem aktywnym, który kreuje pole bitwy.

Postawienie na konkretnego bohatera o wyklarowanej filozofii walki wiązało się z rezygnacją z mnogich buildów. Nie ma dziesiątek broni, nie ma zbroi o różnych statystykach. Rozwój to wynik eksploracji, nie grindu, zaś w końcowych etapach zabawy większość skończy z podobną postacią. Zmniejszenie skali było celowym zabiegiem. Pozwalało lepiej przewidzieć zachowanie gracza podczas starć z bossami, a co za tym idzie – doszlifować choreografię potyczek. Te są dynamiczne, frenetyczne, nie pozwalają na chwilę oddechu. Blok zbija naszą postawę i w konsekwencji czyni bezbronnymi w obliczu potężnych szlagów, więc musimy na zmianę parować (miejscami Sekiro zmienia się wręcz w tytuł rytmiczny - przypomnijcie sobie Długorękiego Parecznika Sen'un!) i szukać luki w obronie oponenta. A gdy ją znajdziemy, zasypywać go gradem ciosów tak długo, aż sam zostanie wytrącony z równowagi. „Przypomina to bitwę na wyniszczenie, w której każdy z przeciwników desperacko próbuje stworzyć sobie okazję do zadania śmiertelnego ciosu", trafnie zauważył Steven Messner w swojej recenzji dla PC Gamera. Powyższa myśl dobrze koresponduje ze słowami samego Miyazakiego, który chciał „oddać szczęk mieczy".

Zmian względem poprzednich dokonań Hidetaki i spółki jest więcej, co pokazuje, że łatka „Soulsów w Japonii" przyklejona Sekiro jest nieco krzywdząca. Zrezygnowano z jednej waluty (dusz/tętnień krwi), która służyła do rozwoju postaci i zakupów, na rzecz dwóch odrębnych. Postanowiono nie implementować modułu sieciowego (sta-

ACTIVISION ANI RAZU NIE PRÓBOWAŁO INGEROWAĆ W PROCES PRODUKCYJNY BEZ WYRAŹNEJ PROŚBY O TO ZE STRONY JAPOŃCZYKÓW



eprasa.pl/707efdcecb



Miyazaki wybrał do swojej cyfrowej reinterpretacji historii Japonii okres Sengoku, ponieważ najbardziej przypominał mu on europejskie średniowiecze. Był przepełniony mistycyzmem, duchowością. Religia nadawała rytm codzienności, a mity i legendy zlewały się z rzeczywistością.

ły protagonista kłócił się z koncepcją zmagań online). Największą zmianą zaznaczoną już w podtytule była – jakże ironiczna w kontekście studia tworzącego gry o umieraniu – możliwość wskrzeszania naszego bohatera. Miyazaki długo nie miał konkretnego pomysłu na to, jak ten system ograć. W wywiadach można dostrzec między wierszami, jak się miota i plącze w zeznaniach. Wiedział natomiast, że wskrzeszanie musi się w grze pojawić. I to wcale nie z uwagi na możliwości taktyczne, jakie ze sobą niosło (można było przegrać potyczkę, a gdy przeciwnicy tracili zainteresowanie naszym truchłem, powstać i wrócić do cichej eliminacji). Hidetace zależało przede wszystkim na upłynnieniu rozgrywki. „Wskrzeszenie to w zasadzie system, który ma pomóc uniknąć utraty tempa z powodu zbyt częstego umierania (...). Wyobrażam sobie, że nie będzie wielu okazji, w których celowo umrzesz, a następnie skorzystasz z wskrzeszania", tłumaczył.

Znacznie zmienił się sposób podania historii. Sengoku w interpretacji Miyazakiego to wciąż labirynt znaczeń, z którego trudno się wydostać, ale już sama opowieść zdaje się klarowniejsza i mieć lepiej sprecyzowany kierunek niż zmagania bezimiennych awatarów w Dark Souls czy Bloodborne. To wciąż cholernie trudne do złożenia puzzle, ale tym razem pozwolono nam zerknąć na obrazek referencyjny. Co prawda przez sekundkę.... i na jego rozmazaną wersję... zeżartą i wyplutą przez psa – ale zawsze! Pojawiają się przerywniki filmowe, postaci chętniej tłumaczą swoje motywacje. Na pewno wynika to w jakimś stopniu ze zmiany organizacji pracy we FromSoftware. Dotąd Miyazaki był i mózgiem przedsięwzięcia, i twórcą lore oraz story, i pisarzem. Tym razem musiał zdać się na zespół, któremu dawał ogólne wskazówki. Ta nietypowa sytuacja sprawiła, że mętne koncepcje architekta opowieści podlegały interpretacji jeszcze przed wydaniem tytułu. „Tak. Wymyśliłem główne założenia i przesiadywałem z innymi członkami zespołu, by je dopracować. Uważnie przyglądałem się ich pracy. Pozostawiłem im większość rzeczy do napisania. To pierwszy raz, kiedy reżyseruję fabułę, ale nie piszę scenariusza. Myślę jednak, że powstanie coś dobrego i świeżego, zwłaszcza biorąc pod uwagę specyfikę mojego stylu", wspomina Miyazaki, choć brzmi przy tym trochę tak, jakby przekonywał sam siebie. Jedni docenili niższy próg wejścia w świat przedstawiony, inni poczuli brak wielopoziomowej tajemnicy.

Cios kończący

Gracze to kapryśna kasta, która na dodatek zawsze „wie lepiej". Gdy otrzymują kontynuację, narzekają na wtórność i odcinanie kuponów. Gdy twórcy próbują sił z nową własnością intelektualną, kręcą nosem i utyskują, że w sumie woleliby wrócić do swojego ukochanego uniwersum.

Wszyscy trochę udajemy, że pożądamy nowości i twórczej brawury (spora grupa na pewno, generalizacja zawsze krzywdzi tych, którzy są w mniejszości), ale w gruncie rzeczy jako masa lubimy stare piosenki. Udowadniają to zresztą słupki sprzedażowe największych serii.

FromSoftware zdaje się tego nie zauważać i od lat idzie swoją drogą. Jest jednym z tych nielicznych studiów, które wypracowały sobie renomę fachowców szanujących portfel graczy. Z każdym tytułem zdają się przeskakiwać samych siebie – również, jeżeli mowa o zyskach. Próbują nowych rzeczy, ale nie ma w tym chaotycznego poszukiwania, raczej pasja, zaangażowanie, głód świeżości. Świeżości, za którą lata temu świat wbrew wszelkiej logice pokochał Demon's Souls, a która lata później pozwoliła Elden Ring – piekielnie trudnej grze – sprzedać się w ponad 30 mln kopii. Świeżości, która musi być pielęgnowana przez studio, przez graczy zaś doceniona, by kolejne doświadczenia od Japończyków nie stały się niezamierzoną autoparodią.

Tym, czego uczy nas FromSoftware i projekty takie jak Sekiro, jest otwartość na nowe. Nie ratujmy za wszelką cenę dogorywającego ogniska, nie dosypujmy doń coraz lichszych patyczków, wysuszonych igiełek. Pozwólmy mu zgasnąć. Umrzeć. Rozpalmy nowe, dające złoty od żywicy i pachnący życiem płomień. ⊗

eprasa.pl 707efdcecb



Bohater, którego nie da się skasować

Są takie postacie, które nie dają się zabić. Matt Murdock, niewidomy prawnik w czerwonej masce, jest żywym dowodem na to, że nawet kasacja serialu, prawa licencyjne i korporacyjna polityka streamingowa nie są w stanie definitywnie zgasić bohatera, jeśli fani nareszcie go pokochali. W marcu na Disney+ zadebiutował drugi sezon „Daredevila: Odrodzenia". W ten sposób zatoczyła koło niezwykła podróż, która zaczęła się 11 lat wcześniej – w zupełnie innej epoce streamingu, na zupełnie innej platformie, z zupełnie innym zapleczem produkcyjnym.

TEKST: KOZŁOWSKI

W listopadzie 2013 r. Marvel Entertainment i Netflix ogłosiły umowę, która miała na zawsze odmienić produkcje superbohaterskie na małym ekranie. Plan był prosty w założeniu, ale rewolucyjny w skali: Netflix wyprodukuje cztery seriale o superbohaterach z nowojorskiego podziemia MCU: Daredevilu, Jessice Jones, Luke'u Cage'u i Iron Fiście, a całość zwieńczy crossoverowy miniserial „The Defenders", w którym wszystkie te postaci się spotkają. Fani widzieli to na ekranie kinowym w trochę innym formacie, ale schemat działania był podobny i to mogło się udać. Chyba każdy miał wtedy spore nadzieje na to, co szykuje Netflix. To był taki Marvel Cinematic Universe w wersji mini, wbudowany w platformę streamingową.

Obaw było sporo, ale ważne było to, czego Marvel nigdy wcześniej nie zrobił: dał swoim bohaterom czas. Nie dwie godziny na ekranie kinowym, ale dziesiątki godzin rozpisanej, wciągającej narracji, w której świat mógł pokazać pazury, postacie mogły się rozwijać, a mroczne tematy, takie jak przemoc, trauma, uzależnienie czy korupcja, mogły być eksplorowane bez popkulturowego retuszu. Netflix był wtedy idealnym partnerem dla takiego projektu - platforma miała już „House of Cards" czy „Orange Is the New Black" i reputację miejsca, gdzie dorosłe seriale mogą być sobą.

Król Hell's Kitchen i narodziny fenomenu

Kiedy w kwietniu 2015 r. na Netfliksie pojawił się pierwszy sezon „Daredevila", fani superbohaterów niemal zamarli. Nie dlatego, że serial był dobry – o tym po pewnym czasie się przekonali – ale dlatego, że był tak inny od wszystkiego, co Marvel robił wcześniej. Mroczne, klaustrofobiczne Hell's Kitchen, Charlie Cox w roli Matta Murdocka – niewidomego prawnika prowadzącego kancelarię w dzień i wymierzającego sprawiedliwość pięściami w nocy – oraz absolutnie niesamowity Vincent D'Onofrio jako Wilson Fisk, znany jako Kingpin. Ten ostatni ukradł serial: D'Onofrio zagrał Fiska nie jako jednowymiarowego łotra, lecz jako człowieka złamanego przez przeszłość, zakochanego w sztuce i poszukującego kontroli nad światem, który nigdy nie był dla niego łaskawy. Część widzów pamiętała tę twarz z innych produkcji, ale swoje imię i nazwisko D'Onofrio wyrył w pamięci fanów właśnie tym występem. Niektórzy mówili wręcz, że przyćmił on samego Coksa.

Oprócz zachwytu fanów miało miejsce coś, co nie było wcale chlebem powszednim dla twórców produkcji o zamaskowanych mścicielach. Krytycy oszaleli. Seria zdobywała wysokie noty i natychmiast stała się odnośnikiem, wyznacznikiem czy nawet wzorcem dla innych. Całość – od narracji, przez dialogi, po scenografię i miks audio – stała na najwyższym poziomie, ale trafiła się także wisienka na torcie. Była nią słynna korytarzowa scena walki z drugiego odcinka – czterominutowa choreografia nakręcona jednym ciągłym ujęciem, która weszła już do kanonu najlepszych scen akcji w historii telewizji. Sama produkcja miała klimat neonoir, inspirowała się klasykami kina gangsterskiego i dała Marvelowi nowy wymiar: poważny, dorosły, gotowy rozmawiać o tym, co trudne.

Wzloty i upadki: od genialnego Punishera do bolesnej kasacji

Sezon drugi z 2016 r. (czyli zaprezentowany naprawdę szybko jak na dzisiejsze standardy, gdy przychodzi nam czekać po trzy–cztery lata na nowe sezony niektórych seriali) przyniósł Jona Bernthala jako Punishera – weterana wojennego zamienionego w jednoosobo-

CZTEROMINUTOWA CHOREOGRAFIA NAKRĘCONA JEDNYM CIĄGŁYM UJĘCIEM, WESZŁA DO KANONU NAJLEPSZYCH SCEN AKCJI W TELEWIZJI

eprasa.pl 707efdcecb

wą maszynę zemsty – i Elektrę w wykonaniu Élodie Yung. Bernthal ukradł show, a jego Punisher był tak dobrze przyjęty, że natychmiast pojawiły się głosy o oddzielnym serialu dla tej postaci. Sezon trzeci z 2018 r., czyli ostatni na Netfliksie, jest często uważany za szczytowe osiągnięcie całej sagi: powrót Fiska do władzy, powrót Murdocka do korzeni, pojawienie się Deksa jako Daredevila-sobowtóra i jeden z najbardziej emocjonalnych finałów w historii. Wydawało się, że stąd Netflix może iść tylko w górę.

Zaledwie kilka miesięcy po premierze „Daredevila", w listopadzie 2015 r., Netflix wypuścił „Jessicę Jones" – serial, który zrobił coś, czego nikt po Marvelu się nie spodziewał: poważnie i dosłownie sięgnął po temat przemocy psychicznej, kontroli i nadużycia. Krysten Ritter zagrała tytułową postać, superbohaterkę z nadludzką siłą, która pracuje jako prywatna detektyw i zmaga się z zespołem stresu pourazowego po tym, co zrobił jej Kilgrave, mężczyzna z mocą kontrolowania umysłów, grany przez Davida Tennanta w jednej z najstraszniejszych ról złoczyńcy w historii komiksowych adaptacji.

Ten serial także zdobył ogromne uznanie za odważne podejście do poważnych tematów. Kilgrave stał się jednym z najbardziej dyskutowanych antagonistów superbohaterskiej telewizji – nie dlatego, że bił czy strzelał, lecz dlatego, że sprawował władzę psychologiczną i był metaforą toksycznych relacji. Sezon pierwszy przyjęto entuzjastycznie, choć kolejne zbierały coraz bardziej mieszane opinie – drugi był oceniany jako nierówny, a trzeci jako przyzwoite zamknięcie historii bez dawnego blasku.

W międzyczasie, we wrześniu 2016 r., doszedł „Luke Cage" – pierwszy serial Marvela z czarnym protagonistą. Mike Colter wcielił się w byłego skazańca z niezniszczalną skórą i nadludzką siłą, który chroni swój harlemski obszar. Serial miał niezwykłą ścieżkę muzyczną (jazz, hip-hop, soul), głęboko zakorzenione czarne dziedzictwo kulturowe i polityczne podteksty, które w 2016 r. brzmiały bardzo aktualnie. Sezon pierwszy zebrał gorące recenzje, ale drugi – mimo interesującego pomysłu na Bushmastera jako antagonistę – przyjęto ze znacznie mniejszym entuzjazmem. Wtedy już maszyna Netfliksa nie działała tak sprawnie i wydawało się, że – delikatnie mówiąc – przeszarżowano z tempem, planowaniem oraz realizacją pomysłów na kolejne seriale i sezony. Netflix skasował „Luke'a Cage'a" w 2018 r. po dwóch sezonach, w tym samym tygodniu... w którym anulował „Iron Fista". Fani byli wstrząśnięci, tym bardziej że Mike Colter i showrunner Cheo Hodari Coker otwarcie pisali, że planowali sezon trzeci i mieli gotowe pomysły na dalsze losy herosa z Harlemu.

Prawdziwą kulminacją netfliksowego planu był ośmioodcinkowy miniserial „The Defenders" (sierpień 2017 r.), czyli telewizyjni „Avengersi", w którym Daredevil, Jessica Jones, Luke Cage i Iron Fist połączyli siły przeciwko organizacji zwanej Dłonią. Przyjęcie było rozczarowujące – serial był za krótki, za szybki, zbyt skupiony na Iron Fiście, za mało rozwijający pozostałe postaci. Niemniej dla fanów był to wielki moment: zobaczyć te cztery osoby razem, nie tylko w jednej scenie, było czymś wyjątkowym.

Jeszcze w 2017 r. Netflix wypuścił „Punishera" – spin-off z Jonem Bernthalem jako Frankiem Castle'em, który zebrał bardzo dobre recenzje za głęboki portret weterana wojennego. Drugi sezon w 2019 ro. był ostatnią produkcją marvelowsko-netfliksowego partnerstwa, ale już wtedy było jasne, że fani nie będą akceptować nikogo innego w tej roli. Powrót Bernthala jest wciąż wyczekiwany, ale potwierdzony – to niebywałe, jak z jednej strony tak duże fiasko, a z drugiej tak gigantyczny sukces Netfliksa zdołał wynieść na wyżyny aktorów, bez których widzowie nie wyobrażają sobie nowych filmów i seriali o opisywanych superbohaterach. Niedługo potem Netflix skasował „Punishera" i „Jessicę Jones" i pewna era dobiegła końca.



eprasa.pl 707efdcecb

Wielka migracja i bitwa o kanon MCU

W 2019 r. Disney uruchomił własną platformę streamingową i natychmiast stało się jasne, że Netflix traci marvelowskie treści. Ale później wydarzyło się coś, czego nie przewidywano. W marcu 2022 r. sześć seriali z netfliksowego uniwersum – „Daredevil", „Jessica Jones", „Luke Cage", „Iron Fist", „The Defenders" i „Punisher" – opuściło tę platformę i pojawiło się na Disney+. Wraz z transferem usunięto z seriali oryginalne logotypy Netfliksa – do dziś te serie wyglądają, jakby zawsze były produkcjami własnej platformy Marvela. To był nie tylko kosmetyczny zabieg, ale też jasny sygnał, że Disney chce całego Marvela tylko dla siebie. Tylko był pewien problem.

WRAZ Z TRANSFEREM USUNIĘTO Z SERIALI ORYGINALNE LOGOTYPY NETFLIKSA

Przez lata istniały dwa oddziały Marvela: Marvel Studios (filmy kinowe) i Marvel Television (seriale, w tym partnerstwo z Netfliksem). Oba oficjalnie działały w tym samym MCU, ale w praktyce ignorowały się nawzajem: filmy kinowe nigdy nie wspominały o Daredevilu ani Jessice Jones, a seriale nawiązywały do filmowych wydarzeń wyłącznie jednostronnie. Kiedy Disney+ przejął seriale, pytanie o kanoniczność przestało być teoretyczne. Na przełomowy moment czekaliśmy aż dwa lata, bo w 2024 r. Marvel oficjalnie umieścił netfliksowe seriale na osi czasu MCU na Disney+. Stały się częścią tego samego świata, co filmy kinowe, choć z pewnym zastrzeżeniem. Czujne oko wychwyciło dopisek pod gwiazdką: ich osadzenie w czasie jest... płynne, a niektóre elementy opowiedzianych historii mogą być interpretowane przez pryzmat mechaniki multiwersum. Jeśli coś nie pasuje do istniejących lub przyszłych historii, twórcy mają prawo zrzucić winę na mechanizmy rządzące wspomnianym multiwersum...

I tu leży klucz do zrozumienia powrotu Daredevila. Multiwersum dało Marvelowi idealne narzędzie: jeżeli Matt Murdock z Netfliksa jest pewnym wariantem – wersją z innej linii czasowej – to nie trzeba tłumaczyć niespójności między serialami a filmami MCU. Marvel przez długi czas celowo utrzymywał tę niejednoznaczność. Charlie Cox pojawił się jako Matt Murdock w filmie „Spider-Man: Bez drogi do domu" (2021) jako prawnik Petera Parkera – to była jedna z tych chwil, które wywołały euforię na salach kinowych. Potem aktor wrócił jako Daredevil w „She-Hulk" już w kostiumie superbohatera, a Vincent D'Onofrio pojawił się jako Kingpin w „Hawkeye'u" (2021). Jego rola była na tyle znacząca, że widzowie zaczęli myśleć o nim jako o nowym głównym złoczyńcy sagi MCU.



Daredevil: Odrodzenie – czyli wszystko po staremu, a fani zachwyceni

Wspominałem, że widzowie, a przede wszystkim wierni fani, nie potrafiliby wybaczyć Marvelowi pożegnania z postaciami, które tak pokochali. Kiedy Netflix anulował „Daredevila" w 2018 r. po znakomitym trzecim sezonie, ich reakcja była, delikatnie mówiąc, burzliwa: petycje, kampanie w mediach społecznościowych, transparenty na Comic-Conie. Na ile przyniosło to rezultaty, a na ile Disney/Marvel planował to od początku – zapytacie. Tutaj zdania będą podzielone. Wiemy jednak na pewno, że po pojawieniu się Coksa i D'Onofrio w filmach i serialach MCU w 2022 r. Marvel ogłosił oficjalnie: Daredevil Coksa wraca w serialu „Daredevil: Odrodzenie" na Disney+. Za kulisami doszło jednak do kryzysu - pierwotna wizja serialu miała go odciąć od netfliksowego dziedzictwa i zbudować zupełnie od nowa. Kiedy w 2023 r. strajki scenarzystów i aktorów zatrzymały Hollywood, Marvel skorzystał z przerwy, żeby przepisać go od podstaw, tym razem z zachowaniem ciągłości ze streamingową historią Murdocka.

Pierwszy sezon „Daredevila: Odrodzenia" zadebiutował w marcu 2025 r. na Disney+ i był odpowiedzią na modlitwy fanów: mroczny, poważny, nawiązujący bezpośrednio do trzech sezonów netfliksowych, z całym emocjonalnym bagażem tamtej narracji. Wilson Fisk – teraz już nie tylko Kingpin, ale też burmistrz Nowego Jorku – rządzi miastem twardą ręką, podczas gdy Matt Murdock działa w cieniu. Serial przyjęto bardzo pozytywnie: widzowie i krytycy doceniali zarówno powrót charakterystycznego klimatu, jak i odważne decyzje fabularne, dynamiczną akcję, wątki prawnicze i rasowy kryminał. Powróciły znane twarze: Deborah Ann Woll jako Karen Page i Elden Henson jako Foggy Nelson. To było dokładnie to, na co czekali fani. Obawy i wątpliwości dotyczące ugrzecznienia postaci oraz historii okazały się bezpodstawne, bo jednocześnie sama platforma przeszła pewną metamorfozę – treści familijne nie były w stanie utrzymać widzów przed ekranami, niezbędne stały się zróżnicowane produkcje, w tym te dla dorosłych fanów.

Nic więc dziwnego, że tegoroczny drugi sezon serialu „Daredevil: Odrodzenie" budził tak duże emocje. Fabuła skupia się na bezpośrednim starciu Murdocka i Fiska, gdy obaj znają już swoje tożsamości – to zderzenie tytanów, na które fani czekali latami, bo przecież ten pojedynek zapoczątkowano ponad dekadę temu. W serialu powraca też Bullseye/Dex jako kluczowy antagonista, pojawia się Angela del Toro jako Biała Tygrysica, a nowe wątki poszerzają świat Hell's Kitchen. Tym razem, podobnie jak w pierwszym sezonie, odcinki pojawiały się co tydzień, co na pewno przeszkadza widzom przyzwyczajonym do binge watchingu, ale pojawia się też sporo głosów, że taka forma dystrybucji buduje większe napięcie i generuje więcej dyskusji.

Daredevil i The Defenders w nowej fazie MCU

Równolegle Marvel ogłosił już sezon trzeci, co potwierdza, że „Daredevil: Odrodzenie" jest traktowany jako fundament nowej fazy serialowego MCU – tym razem zbudowanej z myślą o dorosłych widzach. Serial jest też ważnym mostem między produkcjami MCU: Daredevil ma się pojawić w filmie „Spider-Man: Całkiem nowy dzień", a Jon Bernthal jako Punisher wraca do uniwersum Murdocka. W chwili pisania tego tekstu wiele wskazuje na to, że w nowym sezonie „Daredevila: Odrodzenia" zobaczymy już komplet Defendersów, bo do swoich ról powrócą odtwór-

gorasa.pl 707efdcecb

cy Luke'a Cage'a oraz Iron Fista. Jessica Jones ma już to za sobą. Czy to oznacza, że disneyowskie „The Defenders" jest tylko kwestią czasu? Skoro na Disney+ pojawi się nawet nowy „Punisher", to włodarze platformy oraz Marvela chyba faktycznie zamierzają skorzystać z usług wszystkich (super)bohaterów, budując przyszłość obecnej oraz nadchodzącej fazy MCU.

Saga Daredevila jest jednak dla nas przede wszystkim fascynującą lekcją z historii... streamingu. W 2015 r. Netflix był prawdziwym królem: 222 mln subskrybentów u szczytu swojej popularności. Dziesięć lat później Disney+ jest jednym z liderów rynku, a Netflix stracił wyłączność na najcenniejsze superbohaterskie marki świata, ale wiele osób powie, że radzi sobie bez nich naprawdę dobrze. Opisywana wcześniej migracja sześciu seriali w marcu 2022 r. była nie tylko decyzją biznesową – to był dowód na to, że w tak zwanych wojnach streamingowych treść jest walutą, a licencje bronią. „Daredevil", który startował jako niszowy produkt dla dorosłych fanów komiksów na Netfliksie, stał się flagowym produktem zupełnie innej platformy.

Jakim cudem to wszystko przetrwał? Odpowiedź jest prosta: bo był za dobry. Charlie Cox stworzył postać na miarę Tony'ego Starka – charyzmatyczną, emocjonalnie złożoną, zdolną do uniesienia zarówno ciężkich, dramatycznych scen, jak i efektownych sekwencji akcji. Vincent D'Onofrio jako Kingpin to jeden z niewielu antagonistów MCU, który rośnie z każdym pojawieniem się. Ta para tworzy chemię rzadko spotykaną w superbohaterskim kinie.

Czy taki sukces przełoży się na gry? Najwyraźniej

To jest historia o tym, jak dobra treść nie umiera i jak potrafi przenikać przez kolejne ekrany. Daredevil był z nami nie tylko na Netfliksie i Disney+, ale też w świecie gier wideo. Jeszcze w erze netfliksowej Matt Murdock pojawił się w Marvel's Spider-Man od Insomniac Games na PlayStation – nie jako grywalny bohater, lecz jako element rozbudowanego świata przedstawionego, potwierdzający, że Hell's Kitchen istnieje i ktoś go pilnuje. W mobilnych Marvel Strike Force oraz Marvel Future Fight Daredevil od lat jest jedną z najbardziej rozpoznawalnych postaci. Gracze mogli go też spotkać w LEGO Marvel Super Heroes oraz w karciankach i grach RPG opartych na licencji Marvela. Wraz z rosnącą pozycją serialu „Daredevil: Odrodzenie" w kanonie MCU spekulacje o pełnoprawnej grze akcji z Murdockiem w roli głównej – mrocznej, brutalnej, osadzonej w klimacie noir Hell's Kitchen – stają się coraz głośniejsze. W dobie sukcesów Spider-Mana od Insomniac i zapowiadanego Marvel 1943: Rise of Hydra studio mające w ręku prawa do takiej produkcji miałoby materiał na jeden z najlepszych tytułów dekady. Diabeł z Hell's Kitchen czeka na swój debiut z padem w dłoniach graczy i wszystko wskazuje na to, że to tylko kwestia czasu. ⊗



Nikt się nie spodziewał, że serialowy „Daredevil" Netfliksa będzie takim hitem.


To było spotkanie a la Avengers – czwórka Defendersów w jednym serialu.


Serialowy Punisher (Jon Bernthal), podobnie jak Daredevil, na tyle rozkochał w sobie widzów, że tylko jego widzą w tej roli w najbliższych latach.



STEAM MACHINE z odpadów PS5

W dobie absurdalnie rosnących cen pamięci i wydłużającego się czasu oczekiwania na zapowiedzianą przez Valve maszynę parową warto wziąć sprawy w swoje ręce. Czy da się zbudować własne Steam Machine za ułamek ceny rynkowej? Poznajcie układ AMD BC-250, który powstał z odpadów po... PS5!

TEKST:
MAJK

Skąd się to wzięło?

Historia BC-250 to klasyczny przykład technologicznego recyklingu zgodnego z zasadą, że nic nie może się marnować. Mimo że brzmi to jak legenda z forum, te karty faktycznie powstały z tego, co nie trafiło do naszych konsol. W procesie wytwarzania procesorów dla Sony przez firmę AMD nie każda sztuka wychodziła z fabryki idealna i statystycznie zawsze trafił się jakiś destrukt. Aby procesor trafił do PS5, musiał przejść rygorystyczne testy jakości: wszystkie osiem rdzeni Zen 2 musiały działać bezbłędnie, układ graficzny RDNA 2 mieć aktywne wszystkie 36 jednostki obliczeniowe, a kontroler pamięci stabilnie obsługiwać 16 GB GDDR6. Co zatem z układami, które miały uszkodzony rdzeń procesora lub kilka



wadliwych jednostek GPU? Normalnie trafiłyby do utylizacji, ale zamiast tego AMD sprzedało je partnerom (takim jak ASRock) jako tzw. rejects (odrzuty produkcyjne). ASRock, we współpracy z AMD, opracował specjalną płytę główną, która pozwalała tym „uszkodzonym" chipom pracować w nowym środowisku. W chipach, które nie spełniały norm PS5, programowo zablokowano wadliwe części. Dlatego BC-250 ma zazwyczaj sześć aktywnych rdzeni (zamiast ośmiu) oraz obcięte GPU (zazwyczaj 24 CU zamiast 36). Karty te zachowały pełne 16 GB pamięci GDDR6, co było kluczowe dla koparek kryptowalut (głównie Ethereum w tamtym czasie), ponieważ algorytmy wymagały dużej ilości szybkiej pamięci VRAM. We wrześniu 2022 r. sieć Ethereum przestała jednak polegać na wydobyciu za pomocą kart graficznych i układów APU. BC-250, który był projektowany jako wysoce efektywna maszyna do kopania ETH, z dnia na dzień stał się bezużyteczny dla kopalni. Pomimo że potrafi kopać inne kryptowaluty, jego stosunek wydajności do poboru prądu przy nowych algorytmach okazał się znacznie gorszy niż w przypadku dedykowanych kart graficznych serii RTX 3000 czy 4000. Firmy posiadające tysiące tych jednostek zaczęły masowo wyprzedawać je „na

eprasa.pl 707efdcecb

wagę", by odzyskać choć część kapitału. Dla górnika stały się zwyczajnym elektrośmieciem, ale dla gracza sercem wymarzonego Steam Machine. Jeszcze kilka miesięcy temu można było je wyrwać za równowartość 150 dol., ale teraz, gdy rozpoczął się hype, ceny skoczyły o ok. 200 zł, co i tak jest stosunkowo niską kwotą za moc sprzętu porównywalną z PS5 czy parametrami niedoszłego Steam Machine!

Zrób to sam

Steam Machine własnej roboty, żeby grał i huczał, oprócz jednostki BC-250 wymaga jeszcze paru rzeczy. Przede wszystkim musimy zadbać o odpowiednie zasilanie, min. 500 W (np. METALFISH Flex za ok. 250 zł), chłodzenie w postaci wentylatora (np. ARCTIC P12 za ok. 30 zł) oraz śrubki i przycisk włącznika (ok. 10 zł). Nie obejdzie się także bez dysku, na którym będziemy przechowywać system operacyjny i gry w technologii NVMe M.2 (dziś absolutne minimum w postaci 512 GB kupimy za ok. 260 zł). Ewentualne kontrolery jak pad czy klawiatura podepniemy bez problemu pod porty USB (BC-250 zawiera takich pięć). Nie zawiera za to złącza HDMI, zamiast tego oferując wyjście Display Port, dlatego z myślą o podłączeniu urządzenia do standardowego TV należy dokupić przejściówkę. Sprzęt pozbawiony jest także modułu Wi-Fi (zamiennie mamy Ethernet) i Bluetooth, dlatego jeśli planujemy łączyć inne akcesoria w ten sposób, to również musimy pomyśleć o zakupie dodatkowych adapterów (najlepiej typu 2w1, by zaoszczędzić dostępne porty). Obudowa jest opcjonalna, ale jeśli nie chcemy, żeby nasz samoróbek wyglądał jak potwór Frankensteina, to warto zainwestować w ładniejszy wygląd lub wydrukować go samodzielnie w drukarce 3D (w internecie jest mnóstwo projektów). Czas na montaż. Na początek rekomenduje się, aby zdjąć fabryczny radiator, wyczyścić procesor alkoholem izopropylowym i nałożyć nową pastę termoprzewodzącą (np. Arctic MX-6). Nie wiemy bowiem, jak mocno nabyta przez nas jednostka była eksploatowana przy kopaniu krypto, więc tak jak przy zakupie auta i wymianie oleju warto to zrobić przy zmianie właściciela. Teraz najmniej przyjemna rzecz – musimy bowiem rozciąć radiator tak, aby odsłonić samo APU. Dzięki temu zyskamy przestrzeń na zamontowanie wcześniej zakupionego chłodzenia. Dlaczego? Fabryczny model jest tragicznie mało wydajny i gdy procesor się nagrzewa, cały blok staje się gorący i zamiast chłodzić pamięci GDDR6, zaczyna je... podgrzewać, co przy bardziej wymagających grach może doprowadzić do awarii układu. Kolejny krok to modyfikacja BIOS-u specjalnie zmodyfikowaną wersją od entuzjastów, ponieważ mamy tu do czynienia ze sprzętem, który fabrycznie nigdy nie miał być komputerem i służyć do grania. Robi się to głównie po to, by „odczarować" ten układ i zmusić go do współpracy ze standardowymi podzespołami PC. Fabryczny BIOS jest ustawiony pod stabilność w koparkach, co oznacza, że procesor może mieć bardzo nisko ustawione limity poboru prądu, aby się nie przegrzewał. Flashuje się BIOS, aby podnieść te limity (np. z 65 W na 90 W lub więcej). Pozwala to procesorowi i GPU dłużej utrzymywać wysokie taktowanie, co bezpośrednio przekłada się na klatki na sekundę w grach. Ponadto konieczna jest zmiana metody rozdzielania pamięci GDDR6 pomiędzy procesorem a układem graficznym. W standardowym komputerze karta graficzna ma własną pamięć (np. 8 GB), a procesor własną (np. 16 GB). W BC-250 mamy jedną wspólną pulę 16 GB – dlatego warto zarezerwować 4, 6, a nawet 8 GB wyłącznie dla GPU. Dzięki temu gry będą widzieć tę maszynę jako komputer z potężną kartą graficzną. Ostatni krok to instalacja systemu operacyjnego. Z góry warto wybić sobie z głowy Windowsa z uwagi na słabszą wydajność i obecnie brak dostępnych sterowników. Od „strzała" ruszy za to Bazzite, specjalny build Linuksa, który oferuje znany interfejs Big Picture rodem ze Steam Decka, czyli iście konsolowe doświadczenie, którego bibliotekę Steam w całości obsłużymy za pomocą pada.

DLA GÓRNIKA STAŁY SIĘ ZWYCZAJNYM ELEKTROŚMIECIEM, ALE DLA GRACZA SERCEM WYMARZONEGO STEAM MACHINE



Ojciec prać?

BC-250 w grach wypada zaskakująco solidnie. W rozdzielczości 1080p przy wysokich detalach ten „odpad" bez trudu wyciąga 50–60 FPS-ów w Cyberpunku 2077. Najnowszy hit, jak Resident Evil Requiem, stabilnie trzyma 60 klatek, a nieśmiertelne GTAV (Enhanced) potrafi dobić do 65 FPS-ów. Co więcej, obecność architektury RDNA 2 pozwala na skorzystanie z technologii FSR 3. Dzięki generowaniu klatek możemy „oszukać" bazową wydajność i cieszyć się płynnością rzędu 80 FPS-ów nawet w bardziej wymagających tytułach, które normalnie mogłyby łapać zadyszkę. Nie ma jednak róży bez kolców. Poza kłopotliwym montażem chłodzenia sprzęt cierpi na tzw. wieczne czuwanie. Płyta nie ma standardowego zarządzania energią ACPI znanego z typowych PC. Efekt? Po zamknięciu systemu operacyjnego płyta nadal pobiera prąd – wentylatory mogą się kręcić, a diody radośnie mrugać. Taka „wyłączona" maszyna potrafi konsumować 15–30 W, czyli tyle, ile paląca się w całym domu żarówka LED. Jedynym pewnym sposobem na uśpienie tej bestii jest fizyczne odcięcie dopływu prądu. Użytkownicy ratują się listwami z przyciskiem lub... trzymają pod ręką gaśnicę, bo przy takim sprzęcie „DIY" nigdy nie wiadomo, co się wydarzy w nocy. Budowa standardowego PC o wydajności zbliżonej do PS5 (np. zestawu z Ryzen 5 5600 i RTX 3060) to dziś wydatek rzędu 2500–3000 zł. Własne Steam Machine na bazie BC-250 złożymy za połowę tej kwoty. Dla leniwych lub mniej sprawnych manualnie gotowe zestawy w obudowach pojawiają się na aukcjach już za około 1200–1400 zł. Jednak umówmy się – największą satysfakcję daje samodzielne okiełznanie tego gagatka i świadomość, że pod biurkiem mruczy serce konsoli nowej generacji, które uratowaliśmy przed wysypiskiem. ⊗

eprasa.pl 707efdcecb



JAK EKSPLORACJA PRZEZ GWIEZDNE WROTA DAŁA NAM JEDEN Z NAJLEPSZYCH SERIALI SF

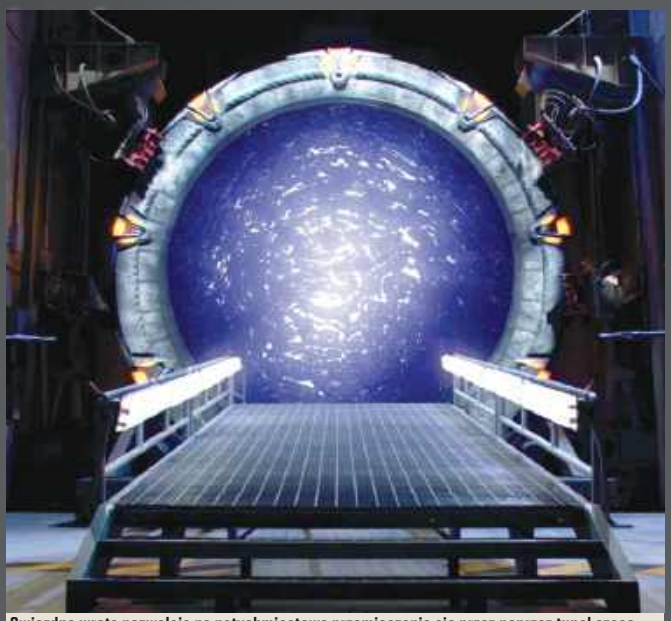
Wiele filmów próbowano zaadaptować na potrzeby seriali, po części, by wykorzystać ich potencjał, a po części, by w prosty sposób przyciągnąć widzów przed ekrany. Większość z nich okazała się niewypałami, jednak jedna marka osiągnęła większy sukces, niż ktokolwiek mógł zakładać...

TEKST:
KONSOLITE

„Gwiezdne wrota” rozpaliły wyobraźnię fanów fantastyki. Wykorzystywały teorię o starożytnych astronautach, zanim stało się to popularne za sprawą samozwańczych specjalistów po lekturze „Wspomnień z przyszłości: nierozwiązanych zagadek przeszłości” Ericha von Dänikena, który spisał szereg swych teorii i rzekomych dowodów na to, że ludzkość była odwiedzana, a nawet stworzona przez obce cywilizacje. Roland Emmerich i Dean Devlin z pewnością inspirowali się tym, co napisał Däniken, jednak przekuli to w prostą, ale wciągającą historię, wypełnioną efektami oraz potencjałem na więcej. Po premierze filmu, mimo dość dobrego wyniku finansowego i pozytywnego odbioru przez widzów, ale także sporej krytyce ze strony recenzentów, rozważano sequel. Jednak ostatecznie duet uznał, że nie chce go robić. Powodem mógł być także pozew ze strony nauczyciela twierdzącego, że pomysł został ukradziony. Omar Zuhdi wysłał swój scenariusz zatytułowany „Egyptscape” w 1994 r., czyli w tym samym, w którym film miał premierę w kinach. Ostatecznie sprawa zakończyła się ugodą pozasądową. Mimo że Emmerich oraz Devlin nie byli zainteresowani powrotem, wytwórnia MGM po wykupieniu praw do marki Stargate czuła potencjał tego świata, choć w innym formacie – nie w kinach, ale na srebrnym ekranie.



W SG-1 głównym zagrożeniem są pasożyty Goa’uld, które przejmują kontrolę nad ludźmi, wykorzystując ich ciała do pozowania jako bogowie.



Gwiezdne wrota pozwalają na natychmiastowe przemieszanie się przez poprzez tunel czasoprzestrzenny do niemalże każdego zakątka galaktyki posiadającego wrota.

Informacja o tych planach zainteresowała dwie osoby. Brad Wright i Jonathan Glassner pracowali wcześniej dla oddziału telewizyjnego MGM przy okazji „The Outer Limits” („Po tamtej stronie”) – serialu utrzymanego w klimatach „Strefy Mroku” („The Twilight Zone”), niestroniącego od odcinków fantastycznonaukowych. Obaj wyrazili chęć pracy nad przeniesieniem „Gwiezdnych wrót” na mniejszy ekran i niezależnie od siebie wysłali propozycje. Ówczesny szef MGM dał zielone światło, pod warunkiem że obaj będą sprawować opiekę nad projektem. W efekcie duet przystąpił do prac nad serialem, który szczególnie w obecnych czasach jest dobitnym dowodem, że liczy się scenariusz oraz umiejętność napisania postaci, a nie miliony wpompowane w markę i efekty.



Mniejszy format, większy rozmach

Telewizja to inna kategoria finansowa, więc Kurt Russell oraz reszta obsady filmu była poza zasięgiem twórców. W związku z tym jednym z pierwszych aktorów, którym zaproponowano rolę Jacka O’Neilla, był Richard Dean Anderson, czyli nie kto inny jak człowiek potrafiący zbudować helikopter z wykałaczki – MacGyver. Po zapoznaniu się ze scenariuszem pilota przyjął propozycję, ale pod kilkoma warunkami, które pomogły ukształtować filary serialu. Chciał, by jego wersja postaci miała lżejszy, bardziej komediowy charakter w przeciwieństwie do stoickiej persony w filmie. Kolejna zmiana polegała na tym, by nie był to serial z jednym głównym bohaterem, tylko grupą postaci, aby nie musiał dźwigać ciężaru na swoich barkach, jak to miało miejsce w przypadku „MacGyvera”. Warunki Richarda były akceptowalne i jak się okazało, pokrywały się z zamysłem Wrighta oraz Glassnera, którzy w swoich pierwotnych propozycjach określili „SG-1” jako „Star Trek”, ale bez statku kosmicznego. Gdy Anderson był już na pokładzie, ekipa przebijała się przez setki nagrań, by wyłonić kolejne postacie, które staną się zespołem przemierzającym galaktykę. Michael Shanks zachwycił swym naśladowaniem James Spadera (nawet żartował, że po prostu go imitował przez pierwsze dwa sezony) i tak szeregi „SG-1” zasilił dr Daniel Jackson. Kolejną wybraną osobą była Amanda Tapping, której rola to Samantha „Sam” Carter – pierwsza z dwóch nowych postaci stworzonych na potrzeby serialu. Ostatnim członkiem zespołu był Christopher Judge, który zanim użyczył swego głosu Bogowi Wojny, wystąpił w jednym z odcinków „MacGyvera”. Decyzja o tym angażu była podobno najmniej problematyczna ze względu na jego muskularną posturę oraz niski głos. Z gotową ekipą, scenariuszami oraz planem przystąpiono do realizacji serialu.

Pierwszą przeszkodą okazały się tytułowe „Gwiezdne wrota”. Oryginalne po premierze filmu pozostawiono na terenie studia bez ochrony przed warunkami atmosferycznymi, co sprawiło, że słońce i temperatura je zniszczyły. Dlatego ekipa odpowiedzialna za aranżację lokacji oraz efekty specjalne wykonała wszystko od zera, wzorując się tylko na ujęciach z filmu. Mimo iż były to już czasy, kiedy grafika komputerowa była stosunkowo tania, wiele elementów było praktycznych, co pomogło przy realizacji wielu ujęć.

Pierwotnie serial był emitowany w stacji Showtime, zbliżonej swoim profilem do HBO, czyli płatnej i kierującej swoje produkcje raczej do dorosłej widowni. Gwarantowało to większy budżet, ale także stawiało pewne warunki. Jednym z nich był nacisk przez szefostwo na „dorosłość”, czyli goliznę oraz dużo akcji i eksplozji. W efekcie dwuodcinkowy początek miał kilka scen, które były wyraźnie nakręcone po to, by spełnić te warunki. Jednak nie zabrakło także kilku elementów humorystycznych, jak choćby żart, że aby uruchomić Gwiezdne wrota, potrzebowano wielu komputerów i urządzeń połączonych ze sobą przez MacGyvera. Z racji, że „SG-1” jest w zasadzie kontynuacją filmu, we wprowadzeniu nie musiano wiele wyjaśniać, tylko skupiono

eprasa.pl 707efdcecb

się na tym, co ważne. Kilka elementów zostało zmienionych w stosunku do tego, co było w oryginalnym scenariuszu. Dwa główne to fakt, że Gwiezdne wrota mają całą sieć możliwych połączeń oraz że Ra nie był ostatnim przedstawicielem swojej rasy. Koncepcja przejęcia ciała wraz z przeniesieniem świadomości została zastąpiona przez ideę pasożytów z genetyczną pamięcią. Natomiast większość elementów pozostała mniej więcej taka sama jak w filmie, przynajmniej na początku.

Konsekwentna mitologia

Wraz z kolejnymi odcinkami uniwersum „Gwiezdnych wrót" się rozwijało, ale było konsekwentne. Nawet detale przedstawione mimochodem w którymś z odcinków były odnotowywane, a nie porzucone lub zastąpione przez wygodniejsze rozwiązanie.

Pomysł, by rasa Goa'uld tworzyła ogromną koalicję zarządzającą niezbadanymi zakątkami wszechświata, dał scenarzystom ogromną swobodę oraz gigantyczne źródło egipskiej mitologii, z którego czerpano, tworząc zarówno scenariusze, jak i kolejnych „złych" do walki. W rezultacie ekipa podczas swych przygód przebiła się przez praktycznie cały panteon bogów Egiptu i nie tylko. To, co do dzisiaj zaskakuje, to poziom scenariuszy oraz postacie, które mimo kilku drobiazgów są napisane jak ludzie. Richard Dean Anderson jako Jack O'Neill to sarkastyczny, zmęczony banałami oficer sił lotniczych, który widział wiele i śmieje się z niebezpieczeństwa, nawet gdy nie powinien. Jego regularne docinki i sprowadzanie niemalże każdej konwersacji do niezbędnego minimum, bez zapominania o misji, naprawdę bawią. Momenty, gdy scenarzyści sięgają do jego bolesnej historii, chwytają za serce, ale nie zmieniają charakteru postaci, tylko ją rozwijają. Amanda Tapping jako Samantha Carter dźwiga na swoich barkach całą stronę techniczną serialu. Regularnie tłumaczy teorie, fizykę i logikę zjawisk oraz to, co jak działa. Warto wspomnieć, że nie jest to typowe techniczne gadanie, tylko uproszczona wersja praw fizyki oraz teorii znanych z naszej rzeczywistości. Scenarzyści bardzo się starali, aby nie były to mądrze brzmiące głupoty, tylko coś, co nie tylko ma sens, ale też opiera się na wiedzy naukowej. Wiele pomysłów konsultowano z fizykami i naukowcami, by odcinki były fantastycznonaukowe, a nie w stylu „magia w kosmosie". Dzięki temu jesteśmy w stanie uwierzyć, że Samantha Carter jest geniuszem i wie, o czym mówi, gdy tłumaczy, że nie da się czegoś wysadzić, aby rozwiązać problem. Z kolei Michael Shanks jako dr Daniel Jackson to postać, która początkowo służy jako tłumacz oraz kompas moralny dla zespołu oraz wojska.

Przynajmniej do czasu, gdy każdy język we wszechświecie nie ewoluuje, aby stać się angielskim. O ile w pierwszych sezonach kładziono nacisk, aby kontakt z ludźmi rozrzuconymi pomiędzy planetami był utrudniony przez rozmaite dialekty, często martwych języków, o tyle z czasem, gdziekolwiek trafiłaby ekipa SG-1, wszyscy mówili po angielsku. Jednak mimo tego detalu Daniel „dorasta" wraz z kolejnymi odcinkami, by ostatecznie stać się kimś zupełnie innym, nie tracąc jednak tego, kim powinien być. Z kolei Christopher Judge jako Teal'c to złożona postać, mimo iż jego stoickość i nieznajomość ludzkich zwyczajów są czasami traktowane humorystycznie. Początkowo służy jako encyklopedia tłumacząca zasady i metody działania Goa'uld. Z czasem wraz z nim odkrywamy, jak powierzchowna była jego motywacja i zrozumienie sytuacji, gdy odkrywa, że jego działania niosą konsekwencje dla innych. Jest to także postać, która w miarę upływającego czasu, podobnie jak widzowie, staje się bardziej oswojona ze światem „SG-1". Wiele odcinków skupia się na jego specyficznej sytuacji, mianowicie na zależności od pasożyta, który nosi w swym ciele jako sługa. Larwa zastępuje jego system immunologiczny, pozwala na regenerację nawet największych ran odniesionych w potyczkach oraz przedłuża życie. Jednak gdy dojrzeje, będzie musiał się jej pozbyć lub zginąć, jeśli nie przyjmie kolejnej i proces nie rozpocznie się od nowa.

O ile Goa'uld są głównym zagrożeniem i plagą całego wszechświata, o tyle w trakcie swych przygód drużyna poznaje inne rasy. Wiele z nich powraca w kolejnych odcinkach, mamy też do czynienia z pięknym odwróceniem ról. Ziemia w stosunku do innych planet dzięki pozbyciu się Ra była w stanie rozwinąć się technologicznie i mimo iż nadal nie jest na takim poziomie jak Goa'uld, to wyprzedza innych. Potęga Goa'uld polega na żerowaniu na obcej technologii oraz zakazywaniu edukacji, by populację stanowili potężni niewolnicy. Jednak inne rasy wskazują na to, że ludzkość, mimo iż ma potencjał, jest bardzo młoda. W niektórych przypadkach konfrontacja pokazuje, że nie wszystko jest czarno-białe, ale ma odcienie szarości. Idealnie obrazuje to spotkanie z Tok'ra, odnogą Goa'uld, która odrzuca ideologię swej rasy i skupia się na współpracy i świadomej egzystencji opartej na symbiozie z ludźmi, w których (i dzięki którym) żyją. Podobnie jest z rasą Asgard, która mimo swoistej fascynacji i bliższych relacji, szczególnie z ekipą SG-1, pomaga, ale w kilku momentach sama wymaga pomocy naszych bohaterów, gdyż paradoksalnie potrzebuje prymitywniejszych rozwiązań. Intrygującym elementem tego świata jest jego swoista przyjemność – to nie przyszłość znana ze „Star Treka", gdzie jest mnóstwo dyrektyw. Często decyzje podejmowane przez ekipę SG-1 oraz te przez biurokrację ich nadzorującą są ze sobą w konflikcie. W konsekwencji zdecydowana większość odcinków nie jest nawet metaforą naszej rzeczywistości, ale raczej pokazaniem tego, co mogłoby mieć miejsce, gdyby ludzkość miała dostęp do technologii natychmiastowego podróżowania przez galaktykę. To w praktyce przekłada się na serial, gdzie decyzje mają konsekwencje, nawet wydarzenia z filmu mają tu znaczenie. Mimo typowej „serialowości" odcinki są ze sobą połączone o wiele swobodniej i w bardziej naturalny sposób niż obecne seriale, które są w zasadzie często kilkugodzinnymi filmami podzielonymi na segmenty. Jednak nie można powiedzieć, że „Stargate SG-1" jest śmiertelnie poważnym SF, bo zawiera wiele elementów humorystycznych. Jednym z najlepszych odcinków jest „Okno okazji", które bazuje na idei pętli czasowej, do której trafiają O'Neill i Teal'c. Swoisty dzień świstaka, który składa się z całej masy gagów oraz zamysłu, że postacie mogą zrobić, co tylko chcą, gdyż jako jedyne pamiętają, co miało miejsce. Decyzja, aby to właśnie ci bohaterowie byli zapętleni, pokazuje także, jak sprytnie scenarzyści potrafią zaskoczyć rozwiązaniem problemu. Seria pod wieloma względami potrafi zaskoczyć w najlepszym tego słowa znaczeniu.

CZĘSTO DECYZJE PODEJMOWANE PRZEZ EKIPĘ SG-1 ORAZ TE PRZEZ BIUROKRACJĘ ICH NADZORUJĄCĄ SĄ ZE SOBĄ W KONFLIKCIE



Teal'c (Christopher Judge) przez wszystkie sezony regularnie używa „Indeed" (w rzeczy samej), potwierdzając wiele domysłów i analiz sytuacji, co stało się swoistym żartem, którego puenta miała miejsce w jednym z odcinków StarGate Atlantis. Szacuje się że Indeed zostało wypowiedziane przeszło 200 razy na przestrzeni 10 sezonów SG-1.



Zespół SG-1 od lewej – Teal'c (Christopher Judge), Samantha Carter (Amanda Tapping), Jack O'Neill (Richard Dean Anderson) oraz Daniel Jackson (Michael Shanks).

Nowy dom

Dlatego też może się wydawać dziwne, że po pięciu sezonach stacja Showtime podjęła decyzję, by nie kręcić kolejnych odcinków. Oficjalnie chodziło o słabnące wyniki oglądalności, co było prawdą tylko w pewnym stopniu. Showtime było stacją kablową zarabiającą na subskrypcjach, które zostały dostarczone przez „SG-1", jednak po pięciu sezonach ich liczba pozostawała na tym samym poziomie. Serial został sprzedany do emisji w innych stacjach, co było swoistym zbawieniem, gdyż dzięki temu przejął go Sci-Fi Channel, aby dodać do swojej kolekcji. Wtedy nazwa Sci-Fi Channel faktycznie miała przełożenie na ramówkę. Po sukcesie z „Farscape'em" (innym genialnym serialem SF) dodanie „Stargate SG-1" do oferty kanału było logiczne. Wraz z nowym sezonem przyszły zmiany, odszedł Michael Shanks, który uznał, że wątek jego postaci, dr. Daniela Jacksona, powtarza już utartą ścieżkę. Jego miejsce zastąpił Jonas Quinn (Corin Nemec), który wprowadził nieco nowej energii do zespołu oraz świeże spojrzenie na wszechświat „Gwiezdnych wrót". Nowy dom pozwolił scenarzystom i producentom na jeszcze większe zwarcie wątków fabularnych, natomiast technologia umożliwiła jeszcze więcej efektów komputerowych, dzięki czemu „przyjemność" przestała być barierą, natomiast ekipa SG-1 nie była już ograniczona tylko do podróżowania przez wrota i korzystania z obcej technologii, a jej poziom zrównał się z przeciwnikami. Nie zabrakło także nowych zagrożeń oraz nowych odkryć. Autorzy od początku rozwijali świat stabilnie i z poszanowaniem inteligencji widzów, powoli odchodząc od egipskiej mitologii, skupiając się na innych historiach, jednak nigdy nie tracąc tożsamości. Pierwotnie szósty sezon miał być ostatnim, a ekipa miała się przenieść do kina, zostawiając furtkę na potencjalne inne seriale z tego uniwersum. Jednak sukces sprawił, że te plany zostały przekreślone i „Stargate SG-1" otrzymało kolejny sezon, a także powrócił Daniel, głównie dzięki naciskowi fanów. Dobra passa oraz wyniki oglądalności pozwoliły na kolejne odcinki, w których tym razem mniejszą rolę miał MacGyver ze względu na jego obowiązki rodzinne. W efekcie zmiany statusu bohaterów serial pokazuje, jak wygląda biurokracja oraz funkcjonowanie na wyższych stanowiskach. Wraz z kolejnymi odcinkami ósmego sezonu odczuwalny jest nieunikniony koniec, wiele wątków się zamyka, kluczowe i gościnnie pojawiające się postacie otrzymują konkluzję, podobnie jak główny konflikt. Natomiast ostatnie odcinki wydają się perfekcyjnym zakończeniem serii.

Brad Wright i Jonathan Glassner planowali zakończyć „SG-1" właśnie na tym sezonie i stworzyć nowy serial w tym uniwersum z nową obsadą, bo część aktorów miała ograniczony czas przez obowiązki rodzinne. Stąd też kolejna seria miała roboczą nazwę „Stargate Command", z której została tylko jedna kwestia w pierwszym odcinku nowego sezonu. MGM nie chciało zabijać kury przyciągającej widzów oraz pieniądze od reklamodawców. W efekcie Richard Dean Anderson zajął się rodziną, a na miejsce O'Neilla wskoczył Cameron Mitchell, grany przez Bena Browdera znanego z „Farscape'a", którego scenarzyści już wcześniej chcieli zwerbować. Jednak najlepszym dodatkiem, jaki otrzymał nowy sezon, była Vala Mal Doran, czyli Claudia Black, która kradnie każdą scenę. Jej postać to czyste złoto, szarlatanka, perfidna, flirtująca złodziejka o sercu ze złota, ukrywająca wszystko za ciętymi żarcikami z podtekstem erotycznym. Aż trudno uwierzyć, że jest jej tak niewiele, gdyż odświeżając serial, byłem przekonany, że jest stałą częścią obsady. Nowy sezon zmusza także do wprowadzenia nowego przeciwnika dla naszych bohaterów. Ori są zupełnie innym zagrożeniem niż pasożyty czy inne niebezpieczeństwa, z którymi SG-1 musiało się zmierzyć. Nie tylko technologicznie, ale także pod względem metod naprawdę mogą być postrzegani jako bogowie, a nie tylko obca rasa z wystarczająco rozwiniętą technologią, która równie dobrze mogłaby być magią. Zakończenie sezonu jest także przykładem, że scenarzyści potrafią jeszcze zaskoczyć.

Niespodziewany koniec

Ostatni sezon niestety był zaskoczeniem zarówno dla oglądających, jak i ekipy odpowiedzialnej za serial. Był on więc słodko-gorzkim pożegnaniem. Decyzja o zakończeniu „SG-1" była nagła i trochę bez sensu, stacja postawiła na drugą serię, która wyłoniła się z uniwersum w postaci „Stargate Atlantis". Jednak to nie był koniec, bo dzięki wsparciu fanów oraz temu, że druga seria nadal ma dobrą oglądalność, udało się zamknąć wątki w dwóch filmach telewizyjnych wydanych na DVD: „Stargate: The Ark of Truth" oraz „Stargate: Continuum". Mimo że „Stargate SG-1" się zakończyło, to nie da się ukryć, że dało fanom powieści fantastycznonaukowych przeszło 9416 godzin rozrywki na poziomie, który pod wieloma względami jest niedoścignięty. Dziesięć sezonów, 214 odcinków i dwa filmy to ogromne osiągnięcie, którego żaden serial z tego gatunku nie powtórzył. Dwusetny epizos jest kulminacją wszystkich lat oraz niezliczonej liczby żartów i gagów. Docenią go nie tylko ci, którzy widzieli poprzednie 199 odcinków. Obecnie „Stargate SG-1" można zobaczyć na dwa sposoby. Pierwszy to zakup DVD, natomiast drugi wymaga wyłożenia nieco grosza na subskrypcję MGM+ (dopóki jeszcze istnieje) choćby za pośrednictwem Amazon Prime. Nie będzie to czas stracony, gdyż praktycznie każdy odcinek to 44 minuty dobrego kina z postaciami i scenariuszami, które nie obrażają naszej inteligencji. Mógłbym streścić kilka odcinków, zdradzić więcej, wdać się w niuanse pewnych wątków, jednak „Stargate SG-1" najlepiej doświadczyć na czysto. Jeśli nie oglądaliście, to najwyższy czas to nadrobić. ⊗



Vala Mal Doran (Claudia Black) dodaje świeżej energii oraz specyficznego humoru w każdym odcinku, w jakim się pojawia.

eprasa.pl 707efdcecb

FINAL FANTASY

THE SPIRITS WITHIN

Kiedyś usłyszałem świetne słowa o tym filmie: „«Spirits Within» można z całą pewnością uznać za wyruszającego odkrywać nowe horyzonty pioniera w świecie animacji, ale nie każdy pionier przeżywa wielką podróż".

REWOLUCYJNA PORAŻKA

Jeśli regularnie czytacie moje wypociny, na pewno zauważyliście, jak często wspominam o fiasku „Final Fantasy: The Spirits Within". Postaram się Wam teraz przybliżyć, dlaczego historię gier wideo spokojnie można podzielić na: przed tym niepowodzeniem i po nim, ale także zdementować krążące przez ponad ćwierć wieku plotki, w które sam przez lata wierzyłem.

TEKST: KUBICA

Ryzyko. Square nieraz je podejmowało i, w większości przypadków, opłacało się. Jednak dobra passa się skończyła w 2001 r. Pełnometrażowy film „Final Fantasy: Wojna dusz" był klapą tak monumentalną, że zmieniła całą firmę, przeraziła branżę filmową, po czym przepadła w annałach historii.

Dusza planety

Pod koniec XX w. Square pływało w pieniądzach. Hironobu Sakaguchi chciał stworzyć pełnometrażowy film już wcześniej, jednak dopiero po gigantycznym sukcesie FFVII firma się na to zgodziła. Pomysł na film dojrzewał przez ponad dekadę, a Sakaguchi wpadł na niego w smutnych i nieszczęśliwych okolicznościach. Jego mama, Aki, zginęła w pożarze rodzinnego domu w roku 1988. To wydarzenie sprawiło, że młody Hironobu skupił się na poruszających serca i wyobraźnie historiach. Dlatego właśnie od FFIII ten element jest tak wyraźny. Przez następne lata w jego grach często przewija się jeden wyraźny motyw – śmierć i rozważania na temat tego, co się dalej dzieje z ludzką duszą. Gdy pozna się tę inspirację, nie da się inaczej spojrzeć na serię Final Fantasy. „Zachodziłem w głowę, czy może nie trafiamy do ducha naszej planety", mówił Sakaguchi. Podczas tych introspekcji natrafił na prace Jamesa Lovelocka, biologa i ekologa, który porównywał naszą planetę do żywego organizmu. Najbardziej rozpoznawalnym i czerpiącym z tej idei konceptem jest Lifestream z megahitu z 1997 r., ale temat później powracał jeszcze kilka razy w różnych formach, choćby Mist albo The Dark. Gdy więc ruszyły prace nad FFIX i FFVIII (tak, w tej kolejności, więcej w PE#328), jednocześnie w październiku 1997 r. na Hawajach powstało Square Pictures, mające na celu poszerzyć bibliotekę firmy szeroko rozumianej rozrywki o kolejne produkcje. Studio łączyło ze sobą artystów z Japonii i USA, dosłownie w połowie drogi. Ich największym projektem miało być „Final Fantasy: The Spirits Within". Wprawdzie FF trafiło już wcześniej na ekrany w postaci „FF5: Legend of the Crystals" (PE#336), jednak był to film animowany, OVA na VHS. Sakaguchi nie byłby sobą, gdyby nie miał ambicji na coś większego. Na coś, co jeszcze nigdy nie powstało. I nie miało to w ogóle być Final Fantasy.

Pionierska animacja

Na początku lat 90. Sakaguchi wybrał się do Los Angeles na konferencję dotyczącą grafiki 3D, jej zastosowania i przyszłości. Po niej wiedział jedno – muszą jak najszybciej tworzyć w niej gry, inaczej zostaną w tyle. Zawsze pchał medium do przodu, jeśli chodzi o rozwiązania technologiczne, ale wtedy otwarły mu się oczy na trzeci wymiar. Ciekawostka: to podczas powrotu z tej konferencji w samolocie poznał osoby, z którymi później stworzył Chrono Trigger. Minęło kilka lat, 3D było już standardem w grach, filmach i tak naprawdę istotą nowej, cyfrowej rozrywki. Dlatego jego film miał być szczytem możliwości tej technologii, ba, miał być nie do odróżnienia od rzeczywistości. Miał być pionierem fotorealizmu. Miał zatrzeć granice między technologią a emocjami. Sakaguchi chciał, by ludzie zapomnieli, że oglądają film i animację komputerową. „Obecne CG natrafia na pewne przeszkody", zacytujmy słowa twórcy z 1999 r. „By je pokonać, musimy osiągnąć perfekcję tej technologii, a następnie ją udoskonalić. Do tego dążymy." Ojciec FF zaprosił najlepszego specjalistę, jakiego znał, Motonoriego Sakakibarę, który stworzył rewolucyjne CGI do FFVII i VIII. To był najlepszy wybór, jeśli chodzi o wiedzę techniczną. Superprodukcja była niemal w całości stworzona metodą motion capture i zbudowana na autorskim silniku graficznym SQFlesh, służącym jako rozwinięcie istniejących programów Autodesk Maya i RenderMan. Stworzenie go zajęło półtora roku. Niemal tysiąc stacji roboczych z Pentiumem III pracowało bez przerwy, by stworzyć 1327 scen i 141 964 klatek, z czego wyrenderowanie jednej zajmowało około półtorej godziny. Łącząc wszystko w ponad milion roboczogodzin przez niemal 200 osób. Za motion capture i animację odpowiedzialna była dwójka wizjonerów zaproszonych przez Sakakibarę: Remington Scott, którego talent podziwiamy choćby w oszałamiającym The Order: 1886, i Matt Hackett, geniusz, dzięki któremu niedługo później świat mógł ujrzeć Golluma we „Władcy Pierścieni" Petera Jacksona (z którym Sakaguchi ma dużo wspólnego, ale o tym za chwilę). Jego technologie i innowacje w zakresie motion capture zyskały patenty definiujące branżę. Reżyserował materiały filmowe do wielu wartych miliardy dolarów serii, w tym Call of Duty, Assassin's Creed, Just Cause i gier Spider-Man. Obaj jeszcze po „Spirits Within", razem ze Square Pictures, stworzyli dla Animatriksa „Ostatni lot Ozyrysa"! Scott dołączył do produkcji, gdy Sakaguchi powiedział mu: „To nie ma być kreskówka. To mają być postacie z emocjami najbardziej realnymi jak to tylko możliwe". Warto wspomnieć o tłach,



Scenarzysta, dzięki któremu wiemy najwięcej o zakulisowym bajzlu produkcji. Sam nie uważa się za wybitnego w swoim fachu i jest pewien, że został zatrudniony tylko dlatego, że był tani, a Square i Sony nie chciały wydawać ani centa więcej na ten film. Czasami z szacunku do kolegów pomagał za darmo.



Square i Sony nie miały hamulców, jeśli chodzi o marketing.

eprasa.pl 707efdcecb



Nikt nie wątpi w to, jak zaawansowana technologicznie jest to produkcja.



Praca Remingtona Scotta to klasa sama w sobie.

efektach i elementach infrastruktury, po której poruszają się postacie – zostały one namalowane... ręcznie, tak jak prerenderowane tła z gier na PSX! Wszystkie chmury, eksplozje, mgły i dymy to tzw. dorysówka, czyli skrupulatnie naniesione na cyfrowe sceny obrazy malowane matową farbą. To przez to, że nie istniał jeszcze wtedy FumeFX, program do generowania takich efektów, który powstał dopiero w 2004 r.! Jeśli się przyjrzycie, zobaczycie pięknie scalające się z komputerową grafiką górskie nieba, niezłapane przez Dr. Sida (NIE Cida) poręcze, stół, przy którym siedzi cyfrowo odwzorowany reżyser (tak, Hironobu Sakaguchi jest w tym filmie! Też bym tak zrobił).

„To, jak ten film wygląda, jest rewolucyjne", powiedział Roger Ebert, ceniony krytyk filmowy, z którego słowem do dziś liczą się recenzenci. „FF jest technicznym kamieniem milowym, niczym pierwsze filmy z audio lub filmy 3D. Jest kategorią samą w sobie, pierwszy obywatel nowego świata cyberfilmów".

Fantom

Film miał być wielkim projektem skierowanym do jak najszerszej widowni, kompletnie nieznającej twórczości Sakaguchiego, Square czy Final Fantasy. Już na etapie koncepcji miał być domyślnie w języku angielskim, od animacji ruchu ust postaci po dobór aktorów, a nawet muzyków. Nobuo Uematsu nie brał udziału w pracach, ponieważ wtedy nie było to FF, więc ścieżką dźwiękową zajął się Elliot Goldenthal, wybitny kompozytor, znany ze swoich długich i skomplikowanych orkiestracji. Bez wątpienia muzyka w „FFTSW" jest najjaśniejszym punktem filmu. Scenarzysta m.in. „Apollo 13", Al Reinert, został zaproszony do współtworzenia filmu i to on napisał pierwszy szkic scenariusza, wespół z Sakaguchim oraz Sakakibarą. Ten szkic trafił wyżej i dopiero wtedy zaczęto pisać postacie. W tym momencie nawet główna bohaterka, Aki Ross, jeszcze nie istniała. Elementy horroru i mistycyzmu były mocniejsze oraz znaliśmy ich źródła od początku. Problemy zaczęły się, gdy Square szukało wydawcy. Chronologia zakulisowych wydarzeń jest od tego momentu skrajnie niejasna. Niemniej jednak najważniejsze jest to, że oryginalna wizja Sakaguchiego i Reinerta trafiła do Columbii, studia należącego do, a jakże, Sony. Zaproponowali oni pewne zmiany, by sprostać oczekiwaniom widzów na całym świecie, co nigdy nie jest dobrym pomysłem. Dopiero wtedy zatrudniono kolejnego scenarzystę, Jeffa Vintara, którego przeraziło to, co zastał. Facet do dziś jest najzagorzalszym krytykiem decyzji finansowych i kadrowych Sony i Square. Oryginalne pomysły były napisane po angielsku, następnie tłumaczone na japoński i... znów na angielski! Obłęd. Produkcja w ogóle nie miała nawiązywać do serii Final Fantasy – nazwa została doczepiona w celach czysto marketingowych. Pierwszy szkic napisany przez Sakaguchiego nosił nazwę „Gaia", ale posłużył ostatecznie wyłącznie jako źródło inspiracji i baza pomysłów. Cały bogaty i zawiły lore, epickie podróże i kluczowe dla filmu informacje nie zostały uwzględnione w ostatecznej wersji! Cała mitologia Phantomów, tajemnice, technologia używana przez bohaterów i ich motywacje poszły w piach. Wszystko po to, by film trwał krócej niż dwie godziny i by widzowie chętniej poszli do kina. Wiem, argument od czapy.

Scenariusz znów został zmieniony i tak wiele razy, w trakcie trwania produkcji, na przestrzeni kilku lat! Po takim czasie nie wybrano jeszcze aktorów głosowych! Reinert i Vintar zostali odsunięci na bok, nie wiedząc nawet, które elementy ich pracy będą częścią całości. Scenarzyści zmieniali się co kilka miesięcy, co poskutkowało tym dziwnym, sztywnym, niezręcznym montażem. W pewnym momencie sami graficy skanowali swoje twarze, bo dostawali kolejną wersję historii, a nie było aktorów na planie. Dlatego czasami widzimy, jak ruchy ust nie zgrywają się z wypowiadanymi kwestiami. To przez fakt, że nie było jedności i płynności. Osobno nagrano ruchy, kto inny miał robiony mo-cap, kto inny voice acting. Ming-Na Wen, głos Aki, wspominała, jak dysocjacyjne było to doświadczenie. Na korytarzach określano film jako „Grey Project", bo dominującym kolorem jest szary i bury, co według japońskich korporacji miało przekonać widza lubiącego np. „Matriksa".

Wątpliwy marketing, zakulisowy chaos

Square i Sony chciały za wszelką cenę przyciągnąć do kin widzów. I robiły to – bez skrupułów, za to z worem hajsu, z którego szczodrze sypały na marketing. Bohaterów zapowiadano jako przyszłych cyfrowych aktorów, którzy mieli być później obsadzani w innych rolach, jak żywi artyści. Po co, pytam?! Przecież to brzmi jak dywersja sama w sobie. Matt Dillon pierwotnie grał Graya, dopóki nie zobaczył wstępnego

materiału. Dopiero wtedy po raz pierwszy zdał sobie sprawę, o czym mówią Square i Sony, i wściekły opuścił studio, krzycząc, że pozbawiają aktorów pracy. Nawet Tom Hanks sprzeciwił się filmowi z tego powodu. Reklamy trafiały wszędzie, nawet do Polski; jako jedenastolatek miałem plakat tego filmu z rodzimego czasopisma Kawaii i nawet w nim huczano o „cyfrowych aktorach". W USA za to w magazynie Maxim główna bohaterka znalazła się na 87. miejscu listy Hot 100. Taki to był poziom desperacji.

Kocham gry wideo, ale to filmy są moją największą miłością. Także ich zakulisowe brudy. I jest dla mnie ważne, byście zrozumieli: gdy słyszycie, że premiera jakiegoś filmu „wygenerowała wielkie zyski lub straty", możecie być pewni, że chodzi tutaj wyłącznie o przedstawienie jakiejś narracji i obsmarowanie kogoś/czegoś. Przez lata słyszałem i byłem święcie przekonany o prawdziwości stwierdzenia, że budżet „FFTSW" osiągał zawrotne 176 mln dol. Jeff Vintar prostuje to stwierdzenie w ten sposób: „Ten legendarny budżet, o którym tyle się mówi, obejmuje... KOSZT STUDIA ANIMACJI, które zbudowali. Sam film NIE kosztował aż tyle. Przecież nikt nie bierze budżetu «Czarnoksiężnika z Oz» i nie dodaje kosztów budowy starych studiów MGM, w których go kręcono. Oczywiście film wygląda na głupie przedsięwzięcie, jeśli do budżetu doliczy się koszt budowy wieżowca, prawda?!". Scenarzysta nie szczędzi również cierpkich słów o Square i Sony: „Nie wiem, dlaczego firmy nigdy nie sprostowały tej plotki. Będę zawsze powtarzał: oba studia nie dbały w ogóle o ten projekt".

PROBLEM POLEGAŁ NA TYM, ŻE STUDIA NIE ROZUMIAŁY TEGO PROJEKTU, NIE CHCIAŁY GO WYDAĆ

Nieuchronna lawina

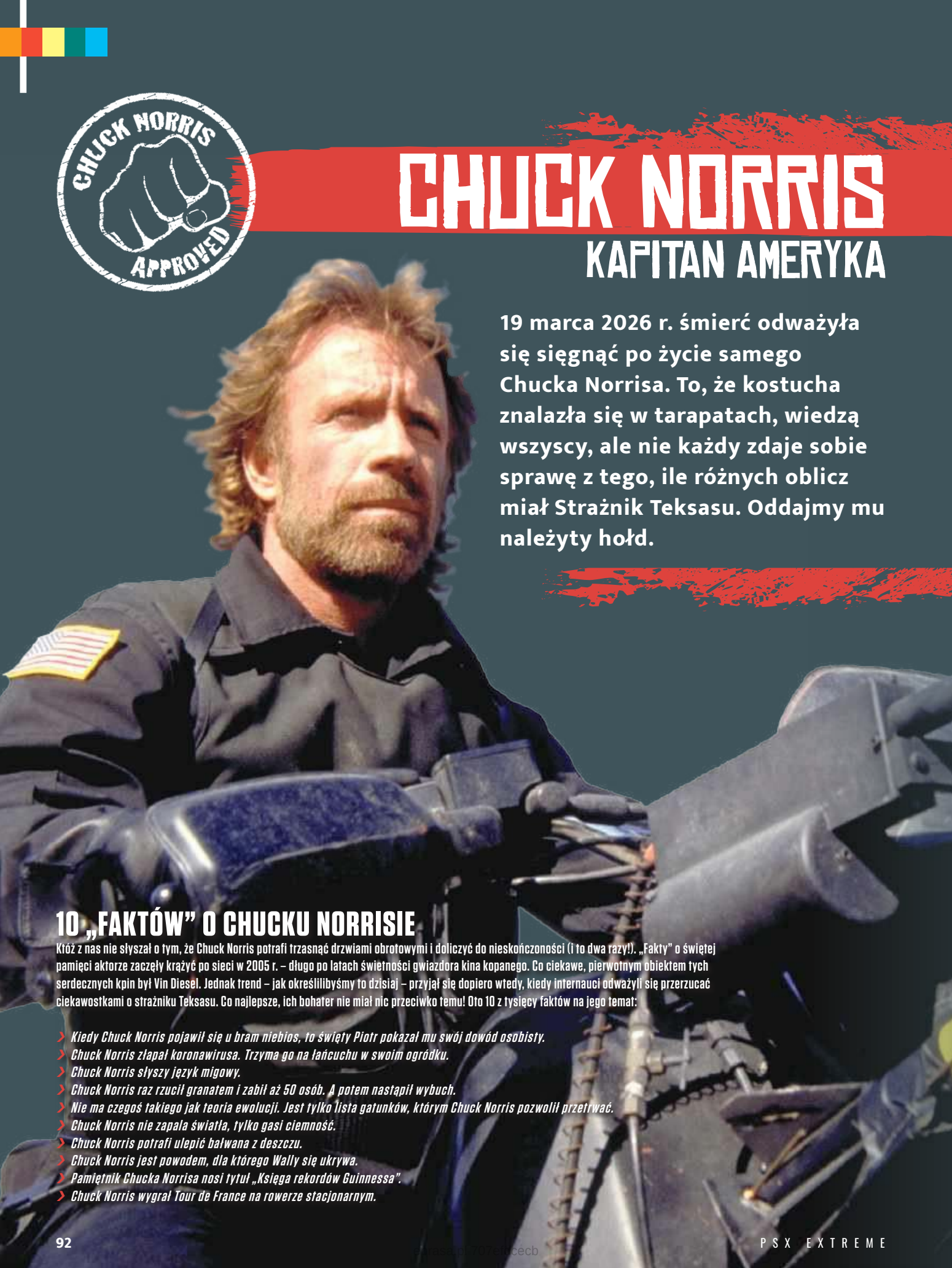
Ostatnio pisałem o Vanillaware i tym, jak Kamitani krytykował Square Enix tamtych czasów. Także Matsuno mówił, że korporacja była wówczas niczym dwubiegunowy dr Jekyll i pan Hyde. Teorię o sabotowaniu projektów podziela Vintar. W kuluarach ponoć mówiono tak: „Mamy ten film, którego nie chcemy wypuścić, ale musimy, i jest w poważnych tarapatach, bo nadal nie ma scenariusza". Wszystko zaczyna się kleić, gdy zrozumiemy, że szefem Square Pictures był Jun Aida, który stał za filmem „Street Fighter", tym z Van Damme'em. Notoryczny mitoman, który w wywiadach chwalił się, jak to przekroczyli zakładany budżet „FFTSW", czyli 76 mln dol., i że współpraca z Columbią idzie tak dobrze, że widzi wspólną produkcję FFXXIII z nimi. Jasne. Obsadził go szef Square, a później SE, Yoichi Wada, który przewodził firmie aż do 2013 r. To między innymi za jego kadencji klepnięta została decyzja o wykupieniu Eidosu i skupieniu się na grach mobilnych. Vintar nie szczędzi gorzkich słów: „Problem polegał na tym, że studia nie rozumiały tego projektu, nie chciały go wydać i systematycznie wycinały wszystko, co było w nim fajne, oryginalne i głębokie. Nie robi się takiego filmu, robiąc to na pół gwizdka".

Następstwa, nieprawdziwe informacje i nieoczekiwana scheda

Gdy film trafił do kin, widzowie zrozumieli, że jest to przepiękny bajzel. Nudny, chaotyczny i koślawy. Co ciekawe, we Francji film był na pierwszym miejscu w box office, ale tylko tam. Przeszedł bez echa i wszyscy mówili tylko o tym, jaki jest to średniak i ile hajsu przepalił. Square prędko nabrało wody w usta. Ich studio filmowe na Hawajach wydało jeszcze animację do wspomnianego „Animatriksa" i choć Aida zapewniał, że wszystko jest w porządku i nie zamierzają zamykać studia, przestało ono istnieć kilka miesięcy później. W tym momencie kończyły się rozmowy o połączeniu Square i Eniksa. Atmosfera była bardzo napięta. Musicie wiedzieć, że film nie sprawił, że Square splajtowało, stało się tańsze lub coś podobnego. Po prostu opóźnił fuzję o jeden okres rozliczeniowy. Połączenie i tak by się odbyło, stało się to jednak trochę później. Film odbił się czkawką, owszem, ale w jednym zaledwie słupku zysków. Korporacja miała i nadal ma wartko płynące źródła mamony. No i jak doskonale wiecie, porażką został obarczony lider, czyli Sakaguchi. Nie uważam, żeby wszystkie jego pomysły były najlepsze, zdecydowanie zabrakło kogoś potrafiącego lawirować w Hollywood, kto umiałby powiedzieć „Hola, hola" na grafomańskie zapędy reżyserów. Przy czym napiszę wprost, że to zbrodnia i świństwo, co mu zrobiono. Rozumiem, że kultura pracy w Japonii jest zupełnie inna niż na Zachodzie i choć Sakaguchi oficjalnie nie został zwolniony, to oczekiwano od niego odejścia. To niesprawiedliwe, zwłaszcza że po premierze mówił, jak jest dumny z każdego, kto z nim nad tym filmem pracował. Jego odejście pociągnęło za sobą lata szamotaniny wewnątrz firmy. Wiem, że zrobił to z poczucia odpowiedzialności i honoru, ale nie było to warte załamania nerwowego, jakie przeżył później. Uważam, że ma całkowite prawo, jak to zrobił wspomniany Peter Jackson, pójść na batalię sądową ze studiami, które go wyrolowały.

Jestem przekonany, że to również z tego powodu „Final Fantasy: The Spirits Within" wyparowało z portfolio SE, by już nie poruszać tego tematu, co jest wisielczo zabawne. Największym sukcesem Square jest wymazanie tego filmu ze świadomości ludzi. To niebywałe, ale mało które medium zajmujące się grami i filmami pamięta o tym projekcie! Jestem pewien, że kilkoro z Was nawet o nim nie słyszało albo dopiero sobie przypomniało. W Life is Strange Max uwielbia ten film i jest to do dziś chyba jedyne jawne wspomnienie jego istnienia. Osoby znające osobiście Sakaguchiego lub po prostu znające branżę poniosły jednak w jego imieniu pochodnię. Kulisy „FFTSW", jego estetyka i muzyka stały się zaskakującą inspiracją dla innych projektów. Derek Watts, ojciec Mass Effect, powiedział, że to ten film natchnął go do stworzenia przygód Sheparda. Xenosaga jawnie nawiązuje do Phantomów. Z popiołów „Final Fantasy: The Spirits Within", niczym feniks, powstało „Advent Children" i całe „Compilation of FF7". Chichotem losu jest wyczekiwanie na anime FFIX, gry stworzonej w tych samych murach, co „FFTSW". Czy doczekamy się rewizji „Spirits Within" jako niezrozumianego, wyprzedzającego swoje czasy obrazu? Nie, to boleśnie nijaki film. To jednak nieprawdopodobnie ambitny projekt i doskonałe studium nad kondycją branży gier i przemysłu filmowego. ⊗





CHUCK NORRIS
KAPITAN AMERYKA

19 marca 2026 r. śmierć odważyła się sięgnąć po życie samego Chucka Norrisa. To, że kostucha znalazła się w tarapatach, wiedzą wszyscy, ale nie każdy zdaje sobie sprawę z tego, ile różnych oblicz miał Strażnik Teksasu. Oddajmy mu należyty hołd.

10 „FAKTÓW" O CHUCKU NORRISIE

Któż z nas nie słyszał o tym, że Chuck Norris potrafi trzasnąć drzwiami obrotowymi i doliczyć do nieskończoności (i to dwa razy!). „Fakty" o świętej pamięci aktorze zaczęły krążyć po sieci w 2005 r. – długo po latach świetności gwiazdora kina kopanego. Co ciekawe, pierwotnym obiektem tych serdecznych kpin był Vin Diesel. Jednak trend – jak określilibyśmy to dzisiaj – przyjął się dopiero wtedy, kiedy internauci odważyli się przerzucać ciekawostkami o strażniku Teksasu. Co najlepsze, ich bohater nie miał nic przeciwko temu! Oto 10 z tysięcy faktów na jego temat:

- *Kiedy Chuck Norris pojawił się u bram niebios, to święty Piotr pokazał mu swój dowód osobisty.*
- *Chuck Norris złapał koronawirusa. Trzyma go na łańcuchu w swoim ogródku.*
- *Chuck Norris słyszy język migowy.*
- *Chuck Norris raz rzucił granatem i zabił aż 50 osób. A potem nastąpił wybuch.*
- *Nie ma czegoś takiego jak teoria ewolucji. Jest tylko lista gatunków, którym Chuck Norris pozwolił przetrwać.*
- *Chuck Norris nie zapala światła, tylko gasi ciemność.*
- *Chuck Norris potrafi ulepić bałwana z deszczu.*
- *Chuck Norris jest powodem, dla którego Wally się ukrywa.*
- *Pamiętnik Chucka Norrisa nosi tytuł „Księga rekordów Guinnessa".*
- *Chuck Norris wygrał Tour de France na rowerze stacjonarnym.*

TEKST:
OSTASZ

Droga smoka

Kiedy dokładnie narodził się Chuck Norris? Chłopiec, który później przybrał ten pseudonim, przyszedł na świat 10 marca 1940 r. w Oklahomie, w zbudowanym przez siebie szpitalu... stop! Obiecuję, że będę ograniczał puentowanie kolejnych akapitów „faktami" o Chucku Norrisie do niezbędnego minimum. Zwłaszcza że nijak pasują one do tego, jak wyglądało jego dzieciństwo – rozwód rodziców, dorastanie z ojcem alkoholikiem, problemy w szkole i w nawiązywaniu relacji z rówieśnikami.

Wydawać by się mogło, że Carlos Ray, bo tak brzmi prawdziwe imię Chucka, mógł polegać wyłącznie na swojej tężyźnie fizycznej i wrodzonym talencie do kopania z półobrotu. Sęk w tym, że jako nastolatek nie miał ani mięśni, ani koordynacji ruchowej. Do tego był szalenie nieśmiały. „Wiele osób uważa, że miałem w życiu łatwo – że byłem gwiazdą karate, a potem zacząłem grać w filmach. Było mi trudno, ekstremalnie trudno" – powiedział Norris w 1982 r. na łamach Los Angeles Times. „Nie byłem typem sportowca. Wkroczyłem do świata karate, ale nie posiadałem naturalnych predyspozycji, które mieli inni zawodnicy. Musiałem trenować ciężej niż ktokolwiek inny. Wiedziałem jednak, że to jedyna droga do wygranej".

Norris sztuki walki poznał dopiero w wojsku. Jako żandarm został wysłany do Korei Południowej, gdzie pod koniec lat 50. zyskał pseudonim „Chuck" i zaczął trenować Tang Soo Do (koreańskie karate). Aktor wspominał, że zainteresował się tą dyscypliną tylko dlatego, że alternatywami były „granie w karty, upijanie się lub chodzenie na wykłady". Po roku codziennych treningów Norris zdobył swój pierwszy czarny pas, co otworzyło mu drogę do kariery sportowej, a później – nieco przypadkiem – do świata filmu.

„Po raz pierwszy w życiu osiągnąłem coś samodzielnie. Uwierzyłem w siebie i nabrałem siły do działania. Odkryłem, że dążenie do celu jest bardziej satysfakcjonujące niż jego osiągnięcie" – tłumaczył Norris. Po zakończonej służbie wojskowej otworzył własną szkołę sztuk walki w Los Angeles. Kiedy akurat nie uczył innych, jak kopać i stawać się lepszą wersją siebie, sam brał udział w turniejach karate – i to z niemałymi sukcesami. Norris stał się na tyle rozpoznawalny, że mógł otworzyć więcej placówek, a na lekcje przychodziły do niego takie gwiazdy jak Priscilla Presley czy Steve McQueen. To właśnie filmowy Bullitt namówił Chucka, by spróbował swych sił na wielkim ekranie.

Początki były skromne. Norris zadebiutował jako statysta w „The Wrecking Crew" z 1968 r. (jeden z ostatnich filmów z tragicznie zmarłą Sharon Tate, ówczesną żoną Romana Polańskiego), ale na ekranie pojawił się tylko na chwilę i nie wypowiedział ani jednego słowa. Przełom nastąpił cztery lata później, kiedy to propozycję nie do odrzucenia Chuckowi złożył nie kto inny jak Bruce Lee.

Mistrz wschodnich sztuk walki był pod wrażeniem umiejętności Norrisa i koniecznie chciał obsadzić go w swoim najnowszym filmie „Droga smoka". Lee nie tylko grał w nim główną rolę, ale był też jego reżyserem. Wiedział, że kulminacyjna scena – trwający aż 10 minut pojedynek na pięści i kopniaki w rzymskim Koloseum – musi wyglądać realistycznie. Bruce był przekonany, że tylko Amerykanin jest w stanie dorównać mu szybkością. To, co w 1972 r. stało się na planie filmowym i zostało zarejestrowane na taśmie, przeszło do historii. Mowa oczywiście o scenie, w której Bruce Lee wyrywa swojemu przeciwnikowi włosy z klatki piersiowej. To właśnie wtedy narodził się Chuck Norris.

Niepokonany

„Droga smoka" była nie tylko przepustką Norrisa do filmowej kariery, ale też ogromnym sukcesem kasowym. Produkcja kosztująca zaledwie 130 tys. dol. zarobiła... tysiąc razy tyle! Zaznaczmy, że „Droga smoka" trafiła do amerykańskich kin dopiero dwa lata po swojej premierze w Hongkongu. Wcześniej Amerykanie mieli okazję zobaczyć „Wejście smoka", które wywołało istne szaleństwo na punkcie wschodnich sztuk walki. Pojedynek Lee i Norrisa po prostu trzeba było zobaczyć.



Chuck Norris miał szczęście do wielu rzeczy, ale nie do gier wideo. Czeskie Crime Boss: Rockay City nie było wyjątkiem.



Chuck w swojej najbardziej ikonicznej roli. Strażnik Teksasu Cordell Walker był postacią, która najbardziej przypominała prawdziwego Norrisa.

Norrisowi było to bardzo na rękę, gdyż na początku lat 70. prowadzone przez niego szkoły splajtowały. „Kiedy w twoim życiu zamykają się jedne drzwi, to wcale nie oznacza, że nie otworzą się inne. Tak było w moim przypadku. Gdybym nie stracił swojego biznesu, to pewnie nadal uczyłbym karate. Zostałem zmuszony do poszukania innej drogi" – wspominał gwiazdor. „Zacząłem grać w filmach, gdy miałem już blisko 35 lat. I to bez żadnego doświadczenia, bo nigdy nie zagrałem nawet w szkolnym przedstawieniu. (...) Pomyślałem, że jeśli uda mi się wykreować na ekranie pewien wizerunek, to zrekompensuje to moje braki".

Norris od samego początku zgrywał twardziela, ale to i tak było za mało. W „Drodze smoka" tyłek skopał mu Bruce Lee (to akurat żaden powód do wstydu), a w kolejnym filmie, „Masakrze w San Francisco", szerzej nieznany w USA i Europie Don Wong Tao. Od tamtej pory nikt nie dostąpił już tego zaszczytu, a sam Chuck przestał się zadowalać rolami oprychów. Sześciokrotny mistrz świata karate w wadze średniej odrzucił kilka propozycji występów w produkcjach będących marnymi

eprasa.pl 707efdcecb



Ostatni duży film Norrisa to „Niezniszczalni 2". To mała, ale bardzo świadoma rola – Chuck opowiada nawet jeden z faktów na swój temat.



Norris nie udawał i nie korzystał z dublerów. Był utytułowanym mistrzem karate oraz twórcą stylu Chun Kuk Do zwanego też Chuck Norris System.

imitacjami „Drogi smoka" na rzecz filmu „Zabijaka, zabijaka" (1977). Zapomniany dziś tytuł nie tylko nieźle się sprzedał, ale przede wszystkim stał się szablonem dla przyszłych, już o wiele bardziej rozpoznawalnych produkcji. Składniki na odnoszący sukces kasowy film z najpopularniejszym amerykańskim karateką prezentowały się następująco: małe fundusze, dużo kopniaków i scenariusz pozwalający nieskazitelnemu Chuckowi Norrisowi dokonać zemsty na ludziach, którzy porwali lub zabili bliską mu osobę. „Zabijaka, zabijaka" powstał w zaledwie 11 dni. Budżet wydany na produkcję zwrócił się blisko pięćdziesięciokrotnie.

Imponujący wynik? Nie dla Hollywood, które z niewiadomych przyczyn bagatelizowało zjawisko wysokich stóp zwrotu towarzyszące produkcjom z nazwiskiem Norris na liście płac. Ignorancja oficjeli z Fabryki Snów doprowadziła do tego, że kolejnego filmu z Chuckiem, „Porządni faceci ubierają się na czarno" (1978), nikt nie chciał nawet dystrybuować. Taśmy z produkcją traktującą o byłym dowódcy oddziału komandosów, próbującym rozwikłać zagadkę tajemniczych zgonów jego dawnych żołnierzy, bynajmniej nie trafiły do zakurzonego magazynu. Norris przejechał z nimi Stany Zjednoczone wzdłuż i wszerz, organizując pokazy w małych kinach dla spragnionej akcji widowni i udzielając wywiadów w lokalnych mediach. Efekt? 18 mln „zielonych" zarobionych na czysto. Chucka Norrisa nie można było dłużej lekceważyć.

NORRIS BYŁ PRZERAŻONY TYM, ŻE GRANY PRZEZ NIEGO BOHATER MA BYĆ BRUDNY I SPOŻYWAĆ ALKOHOL

Kanon i Cannon

Lata 80. ubiegłego stulecia zdominowali Arnold Schwarzenegger i Sylvester Stallone, jednakże nie sposób mówić o tej dekadzie, nie wspominając o filmowych dokonaniach Chucka Norrisa. Należy tutaj podkreślić zarówno aspekt ekonomiczny, jak i kulturalny. Produkcje z udziałem utytułowanego karateki kosztowały ułamek kwot przeznaczanych na filmy z największymi gwiazdami i zawsze przynosiły zysk. Norris nie lubił eksperymentować – widz zawsze wiedział, czego się spodziewać po dziełach noszących tytuły „Jednoosobowa armia", „Mściciel z Hongkongu" czy „Zaginiony w akcji". Poza akcją filmy te aż kipiały od reaganowskiego patriotyzmu. Wyobrażacie sobie, aby Chuck, wzorem Stallone'a w „Rambo: Pierwszej krwi", rozkleił się w finałowej scenie „Delta Force", pytając retorycznie widzów i samego siebie o to, co naprawdę USA robią swoim żołnierzom? Próby takich dywagacji zawsze ustępowały miejsca rozwałce przy użyciu pięści i karabinu maszynowego.

W produkcjach z kopiącym i strzelającym na prawo i lewo Norrisem wyspecjalizowała się wytwórnia Cannon Films, która wcześniej zrobiła gwiazdę z Charlesa Bronsona. Trzy części „Zaginionego w akcji", dwie odsłony „Delta Force", próbujący być kopią przygód Indiany Jonesa „Słoneczny wojownik", „Bohater i strach", „Zabójca" i klejnot w koronie studia – „Inwazja na USA" – rządziły w kinach i oczywiście na kasetach VHS. Dzięki analogowemu nośnikowi dziarski Amerykanin podbił nie tylko Stany Zjednoczone, ale też Europę Środkowo-Wschodnią, któremu to zjawisku poświęcono nawet film dokumentalny „Chuck Norris kontra komunizm" z 2015 r.

Czy wszystkie filmy z amerykańskim herosem klasy B były jak ze sztancy? Nie sposób ukrywać, że do większości ze wspomnianych obrazów lepiej nie wracać albo przynajmniej nie próbować oglądać ich przez pryzmat dzisiejszej wrażliwości. Wyjątkami są produkcje spoza katalogu Cannon, w których Norris miał okazję używać nie tylko mięśni rąk i nóg, ale też twarzy. Na seans ku jego pamięci świetnie nada się „Samotny wilk McQuade" (1983), w którym Chuck wciela się w... strażnika Teksasu. I to na dekadę przed serialem, który uczynił z niego światową gwiazdę! Film Steve'a Carvera jest neowesternem, w którym Norris dał się przedstawić nie jako mityczny patriota, ale człowiek z krwi i kości, który lubi napić się piwa na werandzie swojego domu. Napój z procentami okazał się zresztą dla Chucka większym nemesis niż jego faktyczny ekranowy przeciwnik David Carradine, czyli późniejszy Bill z tarantinowskiego „Kill Billa"! Norris był przerażony faktem, że grany przez niego bohater ma być brudny i spożywać alkohol.

„Jego pierwszą reakcją było: ale co powiedzą dzieci? Powiedziałem mu, żeby się tym nie przejmował, bo dzieciaki go pokochają" – wspominał reżyser. „Zaak-

epfasa.pl 707efdcecb

ceptowanie tego, co miał pokazać na ekranie, zajęło mu dłuższą chwilę. W szczególności to picie piwa. Jemu naprawdę zależało na najmłodszych widzach. Chciał być dla nich jak John Wayne. Powiedziałem mu więc: daj spokój, przecież Wayne też nie zawsze był czysty. I w końcu się zgodził". Był to ostatni raz, kiedy Norris sięgnął na ekranie po coś mocniejszego. „Przemysł filmowy bardzo potrzebuje kogoś innego niż antybohaterowie z lat 60. i 70., którzy nie stronili od używek i działali na szkodę społeczeństwa. Sam nigdy nie zagram narkomana ani alkoholika" – przekonywał Norris.

Słowa dotrzymał, chociaż zdarzył mu się jeszcze jeden flirt z „brudnym" gatunkiem rodem z wcześniejszej, niepatriotycznej epoki filmowej. Mowa o „Kodzie milczenia" (1985), który powstawał jako kolejna część serii o Brudnym Harrym, ale ostatecznie został zrealizowany jako samodzielna produkcja z Chuckiem Norrisem w roli głównej. Samotne starcie funkcjonariusza chicagowskiej policji Eddiego Cusacka z handlarzami narkotyków i skorumpowanymi kolegami z wydziału to jeden z najlepszych i – nie bójmy się tego słowa – najdorośleszych filmów w całej karierze Norrisa.

Moje krótkie zestawienie wartych obejrzenia produkcji z Chuckiem zamknę filmem „Kumple" (1992). To profetyczna i familijna produkcja autorstwa brata Norrisa, Aarona, w której nieradzący sobie w szkole chuchrowaty astmatyk Barry (czy ten opis kogoś Wam nie przypomina?) fantazjuje o spotkaniu... Chucka Norrisa. Nie jest to żadne wielkie dzieło, ale nie sposób nie uśmiechnąć się na widok scen, w których Barry w swojej głowie odtwarza ulubione momenty z filmów z Norrisem, często stojąc z nim ramię w ramię. Film nie łamie czwartej ściany, ale stanowi zabawny metakomentarz do kariery Amerykanina, która po premierze „Kumpli" przybrała nieoczekiwany obrót.

Strażnik Teksasu

Możliwe, że gdyby nie telewizja, to o Chucku Norrisie pamiętaliby dzisiaj wyłącznie fani „Zaginionego w akcji". Na początku lat 90. aktor ejtisowych szlagierów wypadł z łask producentów. Jego filmy stawały się coraz droższe i przynosiły coraz mniejsze dochody. Żeby pójść do przodu, Chuck zerknął do tyłu i zszedł ze ścieżki, którą dumnie dreptał przez ponad dekadę. Wybawieniem okazała się, po raz kolejny, rola strażnika Teksasu w serialu... „Strażnik Teksasu" (1993–2001). Tym razem Norris nie musiał być brudny i pić piwa. Mógł za to prawić morały, pracować na rzecz lokalnej społeczności i oczywiście sprzedać soczyste kopniaki oprychom (często w slow motion), od których aż roiło się w południowych Stanach. Innymi słowy – stał się współczesnym Johnem Wayne'em. „Strażnik Teksasu" był dla Norrisa tak osobistym projektem, że nawet zaśpiewał on piosenkę, którą słychać w czołówce (serio!).

Krytycy narzekali na prawione przez Cordella Walkera komunały i przewidywalność kolejnych odcinków, ale publiczność była zachwycona. „Strażnik Teksasu" doczekał się dziewięciu sezonów, filmu telewizyjnego kończącego się cliffhangerem i milionów fanów na całym świecie. Telewizyjna kariera pozwoliła Norrisowi przetrwać lata 90. i stała się niewyczerpalnym źródłem paliwa dla żartów, które w kolejnej dekadzie uczyniły z amerykańskiego aktora legendę.

Do trzech razy sztuka

Chuckowi Norrisowi udało się osiągnąć sukces w sporcie, kinie i telewizji, ale status niegasnącej gwiazdy zapewnił mu dopiero internet. Chodzi oczywiście o „fakty" o tym charyzmatycznym aktorze, które od ponad dwóch dekad mają swoje stałe miejsce w memosferze. Tutaj skupię się na tym, co stało się z Chuckiem po tym, gdy za ich sprawą jego popularność ponownie eksplodowała. W skrócie: Norris na dłuższą chwilę opanował popkulturę, czego efektem były książki, reklamy, występy w talk-show i oczywiście gry wideo. W latach 80. Norris doczekał się tylko jednej cyfrowej produkcji – protoplasty chodzonej nawalanki na Atari 2600 zatytułowanej Chuck Norris Superkicks (1983). Gracz miał w niej zaledwie sześć minut, by dotrzeć do klasztoru. Po co? By zawalczyć z grupą wojowników ninja. W jakim celu? Nie zadawajcie niepotrzebnych pytań. Ćwierć wieku później na podstawie samych „faktów" o amerykańskim aktorze powstała gra mobilna – Chuck Norris: Bring on the Pain, a w 2017 r. Nonstop Chuck Norris. W obu tytułach trzeba było tłuc zastępy wrogów, ale z zalewu podobnych produkcji wyróżniało je to, że ich autorzy nie traktowali swoich dzieł zbyt serio. Sam Norris w najbardziej memicznej fazie swojej kariery wystąpił także w dodatku Holiday Ops do World of Tanks (2020) i w sieciowym shooterze Crime Boss: Rockay City (2023). W tym ostatnim swoich twarzy i głosów użyczyli także inni „odkurzeni" aktorzy sprzed kilku dekad – Michael Madsen, Danny Trejo, Vanilla Ice i Danny Glover. Jednak nawet tak nostalgiczna obsada nie zdołała uratować dzieła Czechów z Ingame Studios. Sam Norris nie grał w gry, ale w opublikowanym zaledwie kilka dni przed jego śmiercią filmiku z typowym dla siebie uśmiechem na twarzy powiedział: „Wcale się nie starzeję, tylko wbijam kolejny poziom".

Kim naprawdę był gwiazdor, którego pożegnaliśmy 19 marca 2026 r.? Karateką? Aktorem? Memem? Zaproponuję inną odpowiedź. Chuck Norris był prawdziwym Kapitanem Ameryką. Ikoną, patriotą i człowiekiem z innych, prostszych czasów, któremu nigdy nie było wszystko jedno. Właśnie takim go zapamiętajmy... ⊗

5 NAJDZIWNIEJSZYCH FILMÓW Z CHUCKIEM NORRISEM

„The Student Teachers" (1973)

Kino eksploatacji od Rogera Cormana. Trzy młode i atrakcyjne nauczycielki zaczynają praktyki w amerykańskim liceum. Główne bohaterki stosują nowatorskie metody wpajania uczniom wiedzy, a do tego muszą godzić naukę z romansami. Chuck Norris gra tutaj małą rolę instruktora karate. Aktor nie zdawał sobie sprawy, ile scen z golizną i „momentów" będzie w gotowym filmie i... zaprosił na premierę uczniów ze swojej szkółki sztuk walki.

„Moce ciemności" („Hellbound", 1994)

Chuck Norris kontra wysłannik samego Szatana. Ostatni film kultowej wytwórni Cannon Films nie grzeszy jakością, ale stanowi dowód na to, że z Norrisem nie powinny zadzierać nawet siły nieczyste.

„Ośmiokąt" („The Octagon", 1980)

Chuck Norris musi „ręcznie wytłumaczyć" tajemniczym wojownikom ninja, że trenowanie terrorystów nie jest najlepszym pomysłem. Widowiskowych scen walki jest tu równie dużo, co głupot w scenariuszu.

„Utajona furia" („Silent Rage", 1982)

Jeśli zastanawialiście się kiedyś, czy Chuck Norris pokonałby któregoś ze slasherowych potworów, to wiedzcie, że odpowiedzi na to pytanie udzielono już na początku lat 80. W „Utajonej furii" to nie strażnik, ale szeryf z teksańskiego miasteczka musi zmierzyć się z przywróconym do życia groźnym mordercą. Horror i sztuki walki – czy naprawdę potrzeba czegoś więcej?

„Leśny wojownik" („Forest Warrior", 1995)

W 1875 r. strażnik McKenna (Norris) nie chce sprzedać ziem należących do Indian chciwym kapitalistom, za co płaci najwyższą cenę. Duch góry Tanglewood przywraca go do życia, by zapobiegł wycince drzew i pomógł okolicznym dzieciakom. Napisałbym, że film ratuje tylko proekologiczne przesłanie, gdyby nie fakt, że grany przez Norrisa bohater potrafi zamienić się w niedźwiedzia, wilka i orła.

eprasa.pl 707efdcecb



PRZEKRACZAJĄC NIEPRZEKRACZALNE

Dziś o tym, jak umiejętnie i nieumiejętnie łączyć różne gatunki filmowe w jednej opowieści.

TEKST: MYSZAQ

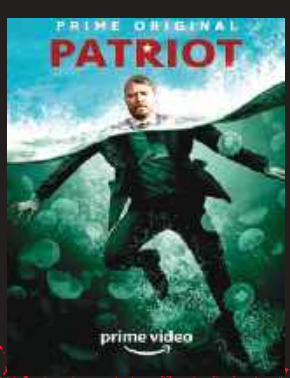
Kto przerwie linkę, ten urodzi świnkę... Było kiedyś takie powiedzenie. Jak ktoś kiedyś wpadł na pomysł straszenia ludzi natychmiastowym aktem międzygatunkowego porodu – to jest jedna zagadka. Dlaczego skierował to do dzieci, bo powiedzenie funkcjonowało w zabawie maluchów – to jest zagadka numer dwa. Normalnie archiwa Epsteina się chowają. Tak mi się przypomniało, bo jestem po seansie kilku międzygatunkowych produkcji, które opowiadają o przekraczaniu granic właśnie. O tych niewidzialnych liniach, które można przeciąć tylko raz. I wtedy znana Ci rzeczywistość zwala Ci się na głowę. Co to za filmy – nie wiecie? No to się teraz dowiecie.

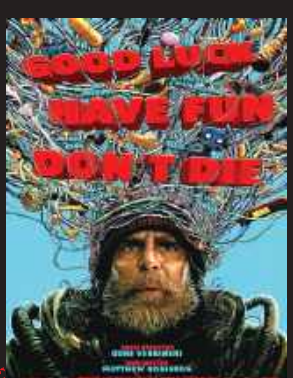
Coś się poniesie po lesie

Serial **„Tu zdarzy się coś strasznego”** (2026) zaczyna się naprawdę klimatycznie i nietuzinkowo. Poznajemy Rachel (świetna Camila Morrone) i Nicky'ego (dobry Adam DiMarco) na tydzień przed ślubem. Towarzyszymy im w tripie przez obrzeża Stanów - stacje benzynowe, małe śniadaniownie, lokalne osobliwości (np. pierwszy kiosk z kremem lodowym, którego twórca okazał się seryjnym mordercą). Wszystko w coraz gęstszej aurze sennej podróży, drapiącego niepokoju, czegoś złowieszczego kryjącego się tuż za brzegiem kadru. Niemal każde miejsce, w którym młodzi się zatrzymują, każda interakcja zwiastuje, że zaraz... dobrze zgadliście... zdarzy się coś strasznego! W toalecie ktoś szura przy drzwiach... Sprzedawca wydaje się dziwnie pobudzony... W aucie na parkingu płacze dziecko, bez śladu rodziców... Kumacie klimat? Każda z tych scen może być punktem zapalnym, ale... nie jest. Twórcy bawią się z oczekiwaniami widza. I to naprawdę zaciekawia. Tak spędzam podróż z parą zakochanych, która jedzie do domku w lesie, by Rachel w końcu poznała rodzinę wybranka. I aby przygotować się do ślubu. Na miejscu domek w lesie okazuje się dobrze strzeżoną posiadłością, a rodzina... no cóż... Połączeniem socjopatów, narcyzów, znudzonych bogaczy. A może czegoś znacznie mroczniejszego? Przy każdej rozmowie Rachel z jednym z jej członków czuć, że zaraz... dobrze zgadliście... zdarzy się coś strasznego! I tak przez cztery pierwsze odcinki. Jest paranoicznie, stylowo, matka pana młodego wydaje się być królową manipulacji, a ojciec wieczorami chodzi z łopatą do lasu... Im bliżej ślubu, tym bardziej górski domek zaczyna się zmieniać w dom wariatów.









eprasa.pl 707efdcecb

Niestety po czwartym odcinku serial spełnia swoją obietnicę i faktycznie dzieje się coś strasznego... Ktoś postanawia zmienić koncepcję opowieści. Niedomówiony, senny koszmar staje się... czarną, absurdalną komedią z wątkami kompletnie.... odrealnionymi. Tak napiszę, by nie spoilować. Nie wiem, dlaczego twórcy, zamiast iść w mrok, w zabawę gatunkową, w jeszcze bardziej lynchowskie klimaty – stawiają na chaos twórczy, jakieś infantylne zasady i mnóstwo niewiarygodnych zbiegów okoliczności. Nie broni się to ani jako metafora, ani jako żart z oczekiwań widza. Potencjał i świdrujący klimat ulatuje. Wciąż zostaje zabawa stylistyką, intrygujące kadry i krwawy finał. Ale „Tu zdarzy się coś strasznego" obiecywał partię szachów z horrorową symboliką i portretem społecznych niepokojów w tle... W zamian dostajemy dosłowny, miejscami kiczowaty poradnik do życia w rodzinie.



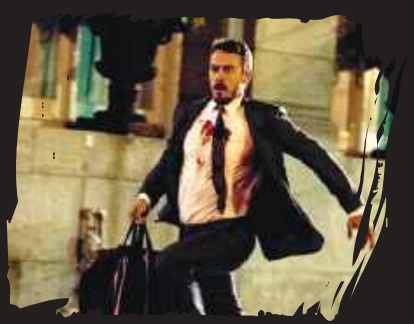
Ktoś zginie w rodzinie

Równie pokręcona rodzinka pojawia się w węgierskim thrillerze **„Jak w domu"** (2025). Początek przypomina „Dobrego chłopca" Komasy. Młodą kobietę Ritę porywają w nocy zamaskowani sprawcy. Trafia do zamkniętego domu, gdzie siłą zostaje wcielona do tutejszej rodziny. Oferuje jej się wikt i opierunek w zamian za przestrzeganie reguł. I tu podobieństwa się kończą. Rita dowiaduje się, że wcale nie jest Ritą, tylko zaginioną siostrą członków tego rodu, która w końcu trafiła do domu. I nie ma dyskusji. Za to jest manipulacyjna jatka i odzieranie z tożsamości. Wszystko za sprawą despotycznego nestora rodu, który wykorzystując najróżniejsze środki perswazji i przemocy, lepi sobie wymyśloną rodzinę. Coś między psychozą z „Kalwarii" (2004) a zaklinaniem rzeczywistości na rzecz spokoju i dyscypliny znanej z „Kła" (2009). Świeże w tym filmie jest pokazanie szybkiej adaptacji Rity do tak absurdalnych warunków – kobieta próbuje wyczuć grę pozorów i znaleźć jej słabe punkty. Wykorzystać manipulacje przeciwko manipulującym. Film balansuje między klaustrofobicznym dramatem o rolach społecznych, czarną komedią o wyższości dobra ogółu nad jednostkowymi zachciankami a slow-burn thrillerem. Nie ma tu może wybitnie mocnych, przemocowych scen, ale czuć presję i osaczenie. Konsekwentnie, do końca. Ciekawa rzecz.



Świat zaświeci milionem watt

Skoro jesteśmy przy nieoczywistościach - poznajcie Tavnera, najbardziej nieefektownego, cierpiącego na depresję i zamiłowanie do folkowych piosenek tajnego agenta. Gra go Michael Dorman - fizis i żartem przypominający braci Skarsgardów. Nasz bohater na skutek wpadek i pod presją wojskowej rodziny ma powstrzymać Iran przed pozyskaniem broni nuklearnej (a to się złożyło). Pod jaką przykrywką? Najnudniejszą na świecie – eksperta firmy produkującej rury. Sęk w tym, że Tavnerowi nie chce się uczyć skomplikowanej terminologii i grać tej roli – woli szantażować współpracowników. Albo wpychać niewygodnych ludzi pod auto. Jeszcze większy sęk, że jego szef wali tony kokainy. A informator to zaburzony introwertyk. A to dopiero wyjściówka mało znanego, a bardzo nieoczywistego serialu **„Patriota"** (2015–2018). To trochę tak, jakby bracia Coenowie dostali zadanie „zróbcie film o Bondzie, który będzie zaprzeczeniem filmów o Bondzie". Jest więc masa czarnego humoru, nieoczywistej przemocy i znudzenia życiem. No i folkowych piosenek. Bardzo specyficzny, ale mający dużo uroku serial. Taki, w którym jeśli wywiązuje się dialog: „– Skąd mam wiedzieć, czy ktoś nie będzie na mnie czekał z zasadzką? – Ale kto na przykład? – A dajmy na to pięciu brazylijskich zapaśników! – Co ty za bzdury gadasz!", to możesz być pewny, że pojawi się scena walki z pięcioma fighterami sambo.



I na koniec najbardziej komercyjna, choć także absurdalna pozycja **„Baw się dobrze i przeżyj"** (2025). Czyli groteskowa opowieść o technologicznym końcu świata. W wizualnej estetyce jak z „12 małp", ze scenariuszem jak połączenie kilku odcinków „Black Mirror", z klimatem jak z „Wszystko wszędzie naraz" i z drużyną jak z typowego filmu o zombie. Najważniejsze, że całość spina główny aktor, niezawodny, rozedrgany, ironiczny Sam Rockwell. Gdy jest na ekranie, film nabiera lekkości. Gdy go nie ma, robi się trochę łopatologiczny. Całość opowiada o wysłanniku z przyszłości, który musi zebrać grupę z pozoru przypadkowych ludzi i zabić małego chłopca. Albo inaczej powstrzymać. Zanim ten skończy pisać kod, który da świadomość AI. A to, jak wiadomo, zniewoli ludzkość na wieki. Jest zabawnie, jest akcyjnie, jest nawet wielki kot pożerający ludzi. Wprawdzie brakuje tu jakiejś wielkiej odkrywczości (retrospektywne historie bohaterów to „Black Mirror" dla ubogich), ale historia dynamicznie, rzetelnie bierze Cię za rękę i przeprowadza od punktu startowego do mety. Bez traktowania jak umysłowego niedorozwoja. A to już coś. ⊗

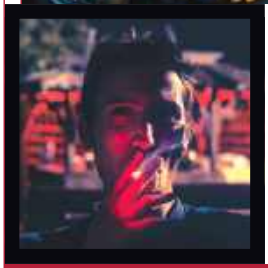


POZNAJCIE NIERODZINNĄ RODZINĘ. NIEKOMPETENTNEGO SZPIEGA. OFIARĘ MANIPULACJI MANIPULUJĄCĄ INNYMI. RETRO FUTURE MANA. TO OPOWIEŚCI O TYM, JAK ANOMALIA STAJE SIĘ RZECZYWISTOŚCIĄ

eprasa.pl 707efdcecb







SOBEK: Obecność recenzji filmu z YouTube'a w Regionie mogłaby kiedyś dziwić, ale przecież ta platforma sfinansowała produkcję „Cobra Kai". Filmy przechodzą z nośnika na nośnik, odkąd pamiętam, a i książek nie ominęła rewolucja – najpierw cyfrowego papieru, a potem audiobookowa. Za mojego życia przeszliśmy z VHS-ów wydających się filarem ponadczasowości do kompletnego chaosu strumieniowania wymieszanego z oglądaniem pełnych metraży na telefonie postawionym w kuchni podczas gotowania. Kina walczą o klienta transmisjami meczów piłkarskich i koncertami. Totalny chaos. Dlatego zbieram Blu-raye i VHS-y jako artefakty wymarłej, ale stabilnej cywilizacji.

KINO

Projekt Hail Mary / Project Hail Mary



Wyobrażenia o kontaktach z obcą cywilizacją to w mojej opinii sól fantastyki naukowej zaraz po fantazjach o dylatacji czasu i paradoksach fizyki kwantowej. Arthur C. Clarke klasycznie zakomponował spotkanie w „Końcu dzieciństwa" (1954), odmalowując przybyszy jeszcze jako częściowo humanoidalne stworzenia potrafiące szybko opanować nasz język, ale już w prawie o 20 lat późniejszym „Spotkaniu z Ramą" prezentuje niepokazywalne. Grupa astronautów zwiedza tam gigainstalację przelatującą obok Ziemi i nikt nie rozumie ani zasad jej działania, ani tego, czy stworzenia inżynieryjne działające na pokładzie konstrukcji to obcy, czy tylko wytwór ich techniki. W „Projekcie Hail Mary" pierwszy kontakt tak właśnie wygląda – nieznana forma życia operuje w układzie solarnym, zagnieździwszy się uprzednio na Słońcu. Najpewniej nie funkcjonuje zgodnie ze znanymi nam prawami biologicznymi i fizycznymi, więc grany przez Goslinga naukowy wyrzutek twierdzący, że we wszechświecie mogą obowiązywać najdziwniejsze prawa, zostaje wezwany, by zbadać złapane przez Ziemian okazy dziwobytu. A potem leci już w kosmos, by rozwiązać zagadkę potencjalnie stanowiącą o losach naszej cywilizacji. Jeśli oglądaliście „Ad Astra" z Bradem Pittem, to wyobraźcie sobie, że wspaniale nakreślona eskapada bohatera przez cały Układ Słoneczny kończy się spotkaniem z obcymi i próbami podjęcia dialogu. Tylko „Projekt Hail Mary" to nie „Interstellar" – to film często niepoważny i trochę infantylny.

Ocena: 7

Reżyseria: Phil Lord, Christopher Miller Występują: Ryan Gosling, Sandra Hüller, Lionel Boyce Rok produkcji: 2026 (USA) Gatunek: SF

Super Mario Galaxy Film / The Super Mario Galaxy Movie



Krytycy marudzą na „Super Mario Galaxy", widzowie z kolei jarają się jak po złapaniu gwiazdki, a prawda jak zwykle leży gdzieś pośrodku. Tym razem lecimy w kosmos, bo skala musi się zgadzać. Bowser Jr. odpala swoją misję, próbując uwolnić starego i udowodnić, że ma więcej niż 1 HP odwagi. Przy okazji porywa Rosalindę, a nasi bohaterowie lądują rozrzuceni po planetach. I tu wchodzi największy problem – film próbuje być wszystkim naraz. Trochę dramatu rodzinnego, trochę romansu, trochę ratowania świata... ale wszystko w tempie jak po zjedzeniu turbogrzybka. Najlepiej wypada wątek Bowsera i jego syna, podczas gdy Mario i Luigi momentami robią na drugim planie za NPC-ów, bo nawet Peach kradnie im uwagę historią o swoim pochodzeniu. Za to wizualnie to jest po prostu sztos. Kolory, planety, akcja, do tego ogrom, po prostu ogrom easter eggów, że można zrobić z tego osobną checklistę (polecam artykuł naszego praktykanta w bieżącym numerze PSX Extreme). Od odniesień do Odyssey, przez stare sprzęty jak Game & Watch, po żarty z własnych błędów jak ukłon w stronę R.O.B.-a. Fajnie się to wyłapuje i choć fabuła była spójniejsza i bardziej przemyślana w pierwszej części, to film nadrabia energią i humorem. To produkcja z ADHD, która nie bierze jeńców – daje bodźce, żarty i akcję non stop. Dla dzieciaków i fanów – złota gwiazdka. Dla reszty – bardzo ładny, trochę chaotyczny run. Warto sprawdzić i samemu ocenić. Roger

Ocena: 7

Reżyseria: Michael Jelenic, Aaron Horvath Występują: Chris Pratt, Anya Taylor-Joy, Charlie Day Rok produkcji: 2026 (Japonia, USA) Gatunek: familijny, przygodowy

YOUTUBE

Czarny anioł / Black Angel



W czasie prac nad „Imperium kontratakuje" George Lucas przekazał 25 tys. funtów choreografowi filmu Rogerowi Christianowi na dodatkowe zdjęcia w Szkocji. Tamże powstała krótkometrażowa opowieść o sir Maddoksie, który powróciwszy z wypraw krzyżowych, odnajduje swą wieś zniszczoną, a jej mieszkańców pod wpływem tajemniczej plagi. Wyrusza więc na poszukiwanie źródła gdzieś w czarnym lesie jawy i snu za ciemną rzeką. Ten „knightcore", które to pojęcie bardzo mi się spodobało, może przypaść do gustu fanom soulslike'ów. Nazywa się „Czarny anioł" i znajdziecie go na YouTubie w wersji z przedmową twórcy. W 1980 r. leciał w amerykańskich kinach przed „Epizodem V", a reprezentuje poziom, jaki nawet i 20 lat temu spokojnie byłby w stanie osiągnąć amator bez szkoły filmowej, ale za to z talentem i wizją. Bo tej ostatniej niewątpliwie nie zabrakło, ale już scenariusza zdecydowanie tak i można się mocno zdziwić, że sam papa Żorż dał zielone światło na coś takiego. Odbiór szczególnie utrudnia ślimacze tempo, ale nie jest ono „wolno tlące", tylko po prostu zapełniono montaż obrazkami o rycerzu jadącym na koniu w pięknych okolicznościach przyrody. Racja, Szkocja wypada magicznie i bardzo fantasy jak u Miyazakiego, ale obraz dedykuję koneserom i postanowiłem oddać mu miejsce w Regionie, bo w zalewie nowości chciałbym wyłuskać dla Was też ciekawostki. Nie patrzcie na ocenę. Zobaczcie sami na „Tubce".

Ocena **4**

Reżyseria: Richard Christian Występują: Tony Vogel, James Gibb
Rok produkcji: 1980 (Kanada) Gatunek: fantasy

AMAZON PRIME

W okamgnieniu / In the Blink of an Eye



Pierwszy z serii komiks o historii świata opowiadał o powstaniu życia po infernalnej erze naszej planety, gdy Ziemią władały wulkany. Życie jednokomórkowców przechodzące z czasem w jakieś trylobity i ryby ewoluujące w dinozaury odmalowane na czarno-białych panelach zeszytu, który uświadomił mi, czym jest czas i jak krótko istniejemy. Komiks do dziś dla mnie ważny, choć już dawno zagubiony i nie pamiętam jego tytułu. „Okamgnienie" rozgrywa się już po tej dramatycznie prometejskiej erze. Ostatni neandertalczycy padają na najbanalniejsze choroby i umykają przed homo sapiens. Po drugiej stronie tęczy czasu rozgrywa się dramat młodej antropolożki zmuszonej do porzucenia stypendium akademickiego, by zaopiekować się umierającą na raka matką. A jeszcze dalej w statku-arce samotna kolonizatorka leci na nieznaną planetę, pilnując zarodków. Trzy łamiące serce historie połączone wspólnym motywem spajającym wszystkie postaci na przestrzeni kilkudziesięciu tysięcy lat. Zmontowane tak, byśmy dostrzegali paralelę walki o życie i obecności śmierci oraz byśmy dostrzegli głębszy sens i dalszy cel dające nadzieję skłaniającą do zakopania małostkowych uczuć. Jeśli lubicie takie pokoleniowe historie z gatunku fantastyki naukowej, to i ta Wam się spodoba, a jeśli nie, to i tak nic Wam nie pomoże w odbiorze tej rozczulającej historii.

Ocena **7**

Reżyseria: Andrew Stanton Występują: Kate McKinnon, Rashida Jones, Jorge Vargas
Rok produkcji: 2026 (USA) Gatunek: SF

eprasa.pl 707efdcecb



WIEDŹMIN. OPOWIADANIA: KWESTIA CENY

Egmont

Egmont postanowił nadrobić zaległości i w jednym miesiącu uraczył nas aż dwoma albumami o Geralcie, będącymi adaptacjami opowiadań Andrzeja Sapkowskiego. „Kwestia ceny" to jedna z tych historii, po które popkultura sięga najczęściej – zarówno w komiksach, jak i w serialach. Mogliśmy zobaczyć jej wersję w produkcji Netfliksa, jak i w polskim serialu Marka Brodzkiego z 2002 r. Na zamku w królestwie Cintry trwa uczta. Zalotnicy zebrali się, aby ubiegać się o rękę królewny Pavetty. Królowa Calanthe ma jednak własne plany, a obecność Geralta na tym przyjęciu nie jest przypadkowa, choć początkowo może się tak wydawać. Jak to często bywa, ktoś próbuje wykorzystać wiedźmina do własnych celów. Co ciekawe, do adaptacji komiksowych opowiadań za każdym razem zapraszany jest inny autor. Za „Kwestię ceny" odpowiada pisarka Marta Krajewska i dobrze radzi sobie z tym materiałem. Jednak prawdziwą gwiazdą albumu jest rysownik Matteo Bellisario, który w niezwykle efektowny sposób ilustruje wydarzenia. Jego kadry są dynamiczne, akcja wartka, a mimo dużej liczby dialogów plansze nie przytłaczają czytelnika. Wręcz przeciwnie – całość sprawia wrażenie bardzo filmowej. Moim zdaniem jest to jedna z najlepiej zrealizowanych komiksowych adaptacji opowiadań Sapkowskiego. **Muszyński**

9

WIEDŹMIN. OPOWIADANIA: WIEDŹMIN

Egmont



„Wiedźmin" to pierwsze opowiadanie o Geralcie, jakie napisał Andrzej Sapkowski i wysłał na konkurs do miesięcznika Fantastyka. Od niego wszystko się zaczęło, dlatego bardzo czekałem, aż ukaże się jego komiksowa wersja. Jego adaptacją zajęła się uznana pisarka Aleksandra Zielińska i muszę powiedzieć, że świetnie wywiązała się z postawionego zadania. Udało jej się uchwycić zarówno charakterystyczny styl Andrzeja Sapkowskiego, jak i uzupełnić pewne luki, by na stronach komiksu ta opowieść była kompletna. Nasz bohater przybywa do Wyzimy, gdzie grasuje krwiożercza strzyga. Nie jest to zwyczajny potwór, lecz przeklęta księżniczka, a król oczekuje, że zostanie odczarowana, a nie zabita. Są też tacy, którzy zapłacą Geraltowi za pozbycie się problemu w bardziej radykalny sposób. Zanim więc wiedźmin sięgnie po miecz, będzie musiał się odnaleźć w sieci intryg i odkryć, czyje działania sprowadziły na Wyzimę tę grozę. Historia jest prosta, ale pełna dylematów i trudnych decyzji. Nie było łatwo uchwycić to w planszach, ale Michael Dowling wywiązał się ze swojego zadania bardzo dobrze. Nie przekombinował świata – zanurzył go w mroku, co tylko potęguje uczucie grozy. Podoba mi się, że te wydania – nawet na Zachodzie – nie są rozbijane na zeszyty, tylko ukazują się jako spójne albumy obok serii oryginalnie tworzonej dla wydawnictwa Dark Horse. To bardzo dobry hołd dla pisarza, który może zobaczyć, jak inni twórcy ubierają jego słowa w obraz, dzięki czemu ten świat zyskuje nowe życie. Kiedyś tej sztuki podjęli się Bogusław Polch i Maciej Parowski. Teraz mamy drugie, nowocześniejsze podejście. **Muszyński**

8

G.I. JOE: ZEMSTA BLUDDA

Nagle Comics



Można mieć wiele zarzutów do świata Transformersów i G.I. Joe, którym z tylnego fotela zawiaduje Kirkman, ale na pewno nie można mu zarzucić nudy. Tu co chwilę ktoś traci życie lub przynajmniej jakąś część ciała. Krew leje się strumieniami. Nikt nie ma jakichkolwiek zahamowań. Jeśli kogoś trzeba zlikwidować, to się go likwiduje. Kropka. Nie ma czasu na sentymenty i ckliwe przemowy. Gdyby był to film akcji, siedziałbym cały czas na brzegu fotela, czekając na kolejny twist. I tak właśnie to się czyta – jak rasowy akcyjniak rodem z lat 90. Fabuła nie jest tu skomplikowana. W dużej mierze opiera się na pojedynkach postaci i tyle. Oczywiście w tle jest cel tych starć, ale łatwo o nim zapomnieć, gdy akcja na pierwszym planie tak bardzo angażuje. Podoba mi się to, jak świat robotów zamieniających się w samochody zaczął się przenikać z G.I. Joe. To wniosło powiew świeżości do nieco skostniałej franczyzy i tchnęło w nią nowe życie. Wiem, że nie każdemu taka forma przypadnie do gustu, ale ja na razie bawię się świetnie. Widać, że scenarzysta Joshua Williamson ma mnóstwo ciekawych pomysłów i potrafi zaskakiwać rozwojem nawet pozornie błahych wydarzeń. Twórcy najwyraźniej dostali wolną rękę, by realizować swoje pomysły, i w pełni z tego korzystają. Mówiąc o twórcach, mam oczywiście na myśli także rysowników: Marco Foderę i Andreę Milanę. To, co dzieje się na planszach, to czysty hardcore. Lubię to. **Muszyński**

7

X-MEN: PRZEZNACZENIE X

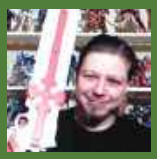
Egmont



Czasami się zastanawiam, po co to sobie robię. Czemu sięgam po run rozpoczęty przez Jonathana Hickmana, oczekując, że znajdę tam coś więcej niż rozczarowanie? Koncepcja świata Krakoa od początku mi nie pasowała. Próbuję się do niej przekonać, ale jakoś nie mogę. Zwłaszcza że całość coraz bardziej przesiąka intrygami politycznymi, które moim zdaniem są po prostu nudne i przewidywalne. Twisty oparte na radach i sojuszach również nie zaskakują. Rozumiem, że opowiadanie o mutantach jest dziś trudne – przez lata twórcy zrobili z nimi praktycznie wszystko, wysyłając ich nawet na obrzeża kosmosu. Ale takiej nudy z Dziećmi Atomu się nie spodziewałem. Za scenariusz tego tomu odpowiadają Steve Foxe i Gerry Duggan, próbując nadać historii poważniejszy ton i podbić stawkę, wplatając w to rozważania o gatunku homo superior. Do mnie to jednak nie trafia, a przecież kocham X-Menów całym sercem. Nie jestem w stanie zrozumieć, co ostatnio dzieje się z moją ulubioną grupą. Stawki, o które toczy się gra, zupełnie mnie nie angażują. A jednak, jak narkoman świadomy, że to mu szkodzi, pewnie będę wracał po kolejne tomy, ślepo wierząc, że kiedyś ból ustanie i zastąpi go radość. Oby stało się to jak najszybciej. **Muszyński**

4

eprasa.pl 707efdcecb



KONSOLITE: Kolejny miesiąc przyniósł kilka nowych serii oraz nową usługę, która ma potencjał, jednak jej oferta, mimo iż w naszym języku, jest skromna, w dodatku bez aplikacji na telewizory. Czas więc pokaże, czy ADN da sobie radę w Polsce, czy będzie czymś w tle, raz na jakiś czas oferując anime niedostępne w innych usługach. Oddechu nie wstrzymuję, choć konkurencja na rynku zawsze mile widziana. Natomiast Bandai dodał kolejne serie ze świata „Gundam" na YouTubie za darmo.

Fate/strange Fake

Scenariusz: Daisuke Ōhigashi Reżyseria: Shun Enokido, Takahito Sakazume Studio: A-1 Pictures Liczba odcinków: 13 Gdzie oglądać: Crunchyroll



Jeśli nie mieliście styczności z uniwersum Fate, to „Fate/strange Fake" może być w miarę przystępnym wprowadzeniem. Świat ten w głównej mierze opiera się na koncepcji „wojny o Świętego Graala", konfliktu, w którym uczestnicy przywołują duchy bohaterów z dawnych epok i walczą o zdobycie tego legendarnego artefaktu zdolnego spełnić dowolne życzenie. Wiele elementów będzie zatem znajomych, choć też wiele z nich nawet dla ogarniających świat Fate może być zastanawiających. Wszystko tutaj jest tak zakręcone, dziwne i poplątane, że ogląda się z ciekawością. Mało mamy typowych zwrotów akcji, w dodatku gloryfikacja Ameryki w sarkastycznym stylu jest na swój sposób urocza. To po prostu mieszanka wszystkiego ze wszystkim: technologia, magia, polityka, intryga oraz inne dziwactwa. Nie wiadomo, o co chodzi, ale nie można się oderwać, w czym pomaga niezła animacja, zwłaszcza podczas cholernie dobrych i dynamicznych pojedynków, pełnych absurdalnych akcji i mocy. Ścieżka dźwiękowa jest pompatyczna i potęguje momentami absurdalne wypowiedzi głównego bohatera, które są oderwane od wszystkiego. Zdecydowanie nie jest to pozycja dla każdego, jednak kto wie? Może dzięki „Fate/strange Fake" wsiąknięcie w ten świat, a wtedy już nic nie będzie takie samo...

7/10

Zom 100: Bucket List of the Dead

Scenariusz: Hiroshi Seko Reżyseria: Kazuki Kawagoe Studio: Bug Films Liczba odcinków: 12 Gdzie oglądać: Crunchyroll



Temat zombie został zajechany na śmierć, jednak „Zom 100" mimo braku oryginalności jest przyjemnym oglądadłem. Główny bohater, przepracowany i zmęczony Akira Tendo, budzi się pewnego dnia w świecie opanowanym przez nieumarłych i co jest jego pierwszą myślą? Nie muszę iść do pracy! Absurdalnie genialne w swojej prostocie. Przez całą serię Akira obija się i robi rzeczy, których nie był stanie wcześniej przez przepracowanie. Bohater tworzy listę 100 rzeczy do wykonania przed śmiercią i stara się ją realizować. Głupie, ale zabawne, natomiast animacja oraz postacie są po prostu urocze. Problemy w zdobyciu nowego telewizora, szukanie jedzenia i pełne absurdów sposoby przetrwania, po prostu wyłącz mózg i oglądaj. Humor jest mocno młodzieżowy, ale tu akurat jest to na definitywny plus. Dwanaście odcinków pełnych codziennych bolączek w mieście opanowanym przez zombie wchłania się gładko. Dodatkowo na Netfliksie jest wersja autorska, gdzie w jednej scenie jest coś, czego nikt normalny by nie wymyślił.

8/10

Steel Ball Run

Scenariusz: Yasuko Kobayashi Reżyseria: Yasuhiro Kimura, Hideya Takahashi, Toshiyuki Kato Studio: David Production Liczba odcinków: 1 (reszta pod koniec 2026 r.) Gdzie oglądać: Netflix



Seria „Jojo" jest tak pokręcona, dziwaczna, a jednocześnie niesamowita, że trudno wyjaśnić jej fenomen. Nawet jeśli nie widzieliście żadnego odcinka, to widzieliście memy, gdyż zarówno manga, gry, jak i adaptacje anime są niesamowicie memiczne. Jednak żeby w to wbić, potrzeba sporo czasu i wysiłku. „Steel Ball Run" to siódma z części serii „JoJo's Bizarre Adventure", która odcina się od przekomplikowanego i rozległego scenariusza, idąc w zupełnie innym, świeżym, choć znajomym kierunku. Technicznie więc to powinno być anime, które gładko wprowadzi do tego absurdalnego świata. Pomysł, by zrobić pokręcony wyścig, pełen dziwacznych jednostek z supermocami, zmienia całokształt. Dużo się dzieje, tempo jest dynamiczne, przynajmniej w pierwszym oraz jak na razie jedynym odcinku. Na resztę trzeba poczekać do końca roku, choć nadal nie wiadomo, ile ich będzie i jak zostaną wyemitowane. Na zachętę wystarcza, jednak pozostaje niedosyt. Świetne, pokręcone anime, które paradoksalnie może być zbawieniem dla nowych. Tylko czemu trzeba czekać tyle czasu na kolejne odcinki?

7/10

eprasa.pl 707efdcecb



Michał Pisarski

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

Prawdziwych konwersji już nie ma

Niedawno kolega (po tej uwadze już były kolega) rzucił mi w rozmowie, że często używam terminów „port" i „konwersja" naprzemiennie.

Tymczasem on pracuje przy grach i wie, że to błąd. Bo termin „port" oznacza najczęściej przesunięcie kilku suwaczków ustawień, podmianę symboli przycisków pada, testowanie i tak dalej. Port to wciąż dokładnie ta sama gra bazująca na tym samym kodzie. By dostąpić zaszczytu nazywania się konwersją, tytuł powinien być przebudowany na potrzeby konkretnej platformy. I wyglądać zupełnie inaczej – albo już na pierwszy rzut oka, albo chociaż w czeluściach plików gry i kodu źródłowego.



To trochę jak różnica pomiędzy tłumaczeniem a lokalizacją – pierwsze jest przeniesieniem tekstu jeden do jednego, drugie uwzględnia też czynniki kulturowe i specyfikę danego języka i tak dalej. Ot, na przykład w Mario Kart World motor nazwany po angielsku „Tune Thumper" (nawiązanie do słowa „krzykacz", z jednoczesnym odniesieniem do muzyki) przechrzcili na „radiowóz". Bo to pojazd w kształcie radia i jakoś tak po polsku pasowało.

W każdym razie, odpowiadając koledze wściekle przez zęby: „Wiem, że używałem tych terminów błędnie, ale za to ty jesteś rudy", jednocześnie zacząłem się zastanawiać, co w takim razie jest teraz konwersją?

Pięć gier w jednej

Z nowości nic nie przychodziło mi do głowy, ale a propos rudych – Harry Potter i jego przeuroczy kolega Ron! Który w wersji Kamienia Filozoficznego na PSX wygląda tak, jakby przywalił w pełnym biegu w ścianę, ale zamiast blizny zostały mu po tej przygodzie spłaszczona twarz i mina uprzejmie pytająca „który mamy rok?".

No tak, tylko że na innych konsolach Ron nie prezentuje się już tak pokracznie. Każda wersja Kamienia to zupełnie inna gra. Ta sama okładka, ten sam tytuł, ale w środku coś całkowicie innego. Na PlayStation, PlayStation 2 i PC dostajecie trzy zupełnie różne platformówki, na Game Boyu Advance grę akcji z rzutu izometrycznego, a na Game Boyu Color turowego erpega. No, tylko tutaj wychodzimy już chyba ze sfery konwersji, a wkraczamy w adaptacje.

Konwersje szyte na miarę

Cofnijmy się więc o krok, acz pozostając przy filmach. The Simpsons Game! Niedoceniona platformówka z 2007 r., piękne wykorzystanie simpsonowego humoru do obśmiania absurdów świata gier. Co prawda w samej rozgrywce próżno szukać czegokolwiek odkrywczego, ale śmiganie po poziomach takich jak Neverquest, Medal of Homer czy Grand Theft Scratchy to wystarczająca rozrywka sama w sobie.

WIEM, ŻE UŻYWAŁEM TYCH TERMINÓW BŁĘDNIE, ALE ZA TO TY JESTEŚ RUDY

Pierwszy zwiastun Simpsonów wieńczyła lista docelowych platform, na których widniały loga nie tylko PS3 i Xboksa 360, ale też Atari Jaguara czy Dreamcasta. Był to oczywiście dowcip, ale zainspirowany przez samo życie. Simpsonowie zagościli na każdej konsoli, na której mogli potencjalnie zarobić choć grosz. I to były już prawdziwe konwersje! Wszystkie z podobną rozgrywką, tymi samymi FMV i identyczną listą leveli.

Ale! Uznajmy wersję na PlayStation 2 za bazową. Wii dodaje sterowanie ruchem i kilka bonusowych minigierek. Na PSP twórcy lekko przerobili kilka plansz, by lepiej współgrały z ograniczoną mocą konsolki i by brak drugiego analoga do obsługi kamery nie doprowadzał graczy do zawału. Na PlayStation 3 i Xbox 360, prócz tego, że wszystkiego – od pikselków po postaci na ekranie – jest więcej, możecie sobie pohasać po interaktywnym Springfield. A już szczególną gratkę dla konwersjologów stanowi edycja na Nintendo DS – te same mechanizmy rozgrywki, plansze i fabuła, ale w formie platformówki z widokiem z boku! I z dodaną parodią Nintendogs, w której opiekujecie się okupującym kanapę w samych Cotton Worldach Homerem. Wszędzie mniej więcej to samo, ale wszędzie dopasowane nawet nie tylko do możliwości, ale też do charakteru platformy.

Konsolowy globalizm

I chyba tego mi, konwersjologowi, brakuje we współczesnych portach najbardziej. Jeśli już pojawiają się jakieś bonusy na konkretnej platformie, to zwykle u Nintendo. Wydawcy wiedzą, że fani tej firmy kupią wszystko, co ma zaszytą w środku choć bitmapkę z Mario. Takie pierdoły po części mogą też rekompensować późniejszą premierę czy wyższą cenę wydań na Switcha. Jasne, Diablo III i Skyrim może dwie ery geologiczne po wszystkich, ale za to ze zbroją Ganondorfa i Master Swordem!

Nintendowych fatałaszków przyjąłbym znacznie więcej, ale chyba bym nie chciał powrotu do czasów konwersji. Bardzo mi imponuje, że twórcy Raymana 2 mocno się nakombinowali i zmienili masę rzeczy, by przenieść go z Nintendo 64 na słabsze PlayStation. Albo w drugą stronę, że autorzy Resident Evil 2 głowili się, jak tu ściupić dwupłytową grę z Playa na kartridż Nintendo o pojemności 64 MB. Lecz lepiej jest teraz, gdy na każdej konsoli tytuł jest właściwie takim samym doświadczeniem, tylko ładniejszym lub brzydszym.

Łatwo się złościć, patrząc na takiego Residenta na Nintendo 64, i gadać, że „kiedyś to się twórcom chciało". Myślę, że chciało im się tak samo jak teraz. Tak samo jak w średniowieczu chłopom się chciało tyrać od świtu do nocy. Po prostu nie mieli innej opcji. Teraz mają. A czas, który wcześniej spędziliby na przepisywaniu kodu, mogą przeznaczyć na tradycyjną optymalizację. Przynajmniej teoretycznie. ⊗

eprasa.pl 707efdcecb



Tomasz HIV Kozieł

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

Grupa Trzymająca Władzę

Pierwsze zdanie warte jest milion dolarów, lecz w tym cyklu WC będzie to zdanie drugie, z mocy nadanej mi przeze mnie.

Jestem beznadziejnym przypadkiem gracza uzależnionego, otarłem się o bezdomność, srałem w vanie, jechałem na prochach, namiętnie sprzedawałem piraty i do moich drzwi zapukało FBI, na trzy lata wyłączyłem się z życia na rzecz online'owego grania, spalałem bąki na pokaz, a ludzką głupotą wycierałem podłogę. Szczerze gardziłem Mario oraz Nintendo, bywałem impertynentem, co zrozumiałem o wiele za późno. Większość rzeczy w swoim życiu zrobiłem o dekadę za późno, no i z natury jestem złośliwy dla jednostek działających źle na moje samopoczucie. Nie wszystko, co napisałem w poprzedzających zdaniach, jest prawdą, ale musisz to zweryfikować w kolejnych tekstach na własne oczy. Przy czym to tylko czubek góry lodowej, gwiazda betlejemska na choince. Łatwo nie będzie, mam zamiar wierzgać i walić z barana, rzygać żółcią kumulującą się w mych trzewiach od dłuższego czasu, ruchem posuwisto-zwrotnym traktować nonsensy codzienności i precyzyjnymi razami bić logikę na miarę dygnitarzy z Turkmenistanu.

Tak, to będzie felieton cykliczny, taki na stałe, a jak się uda, to – ho-ho! – będę bezcześcił papier co miesiąc. RedNacza regularnie przyprawiam o palpitacje z racji wątpliwej pozycji PSX Extreme na liście moich priorytetów, a mimo wszystko pragnę podzielić się historiami o magazynie i nie tylko, gdyż jestem jednym z niewielu aktywnych zg(Red.)ów pamiętających początki tego burdelu na kółkach. Swoje zwietrzałe wspomnienia pragnę zatopić w bursztynie, jednocześnie podkreślając, że co mogę – weryfikuję ze wspominanymi osobami. Na podjęcie rękawicy zdecydowałem się z przyziemnych powodów. Najważniejszym jest zazdrość. Zazdroszczę bowiem ludziom beztroski oraz niewiedzy. Mam na myśli tematy tak fundamentalne jak spisek żarówkowy, podstępny marketing, niemiecką finansjerę, manipulacje polityczne i nadchodzące ubezwłasnowolnienie (do najbliższych wyborów będzie w miarę spoko, ale rok 2030 oznacza masakrę; KSeF to małe piwko), wreszcie podstawy działania systemu monetarnego, największe fejki i przekręty XXI w., tępą propagandę bijącą niczym obuch. Historia jest jak choroba, ma przesilenia, wzloty i upadki, czasami śmierdzi jak tofu, to znów błyszczy i bryluje na parkiecie.



A dzieje świata to sfałszowana propaganda napisana przez zwycięzców. No, tak że zazdroszczę i mam zamiar doskonale się bawić z klawiaturą, niszcząc romantyczną wizję światka growego niektórych osobników. Żeby była jasność, nie walę w klawiaturę w stanie gniewu. Bliżej mi do zgryźliwego duetu wszech czasów z „The Muppet Show" – dojrzali panowie Statler i Waldorf, komentujący występy z poziomu loży szyderców, to moi idole z dzieciństwa. Mam złotą kartę do automatu z kawą oraz wolny wieczór, a że w uniwersalnych twierdzeniach zawarto mało prawdy, spróbuję rozłożyć je na czynniki pierwsze. Warto odświeżyć sobie kilka zagadnień i wyłożyć w skondensowanej formie. A nuż mój punkt widzenia wniesie coś do Twojego ogródka.

W grach wideo kocham się niczym Stachu Wokulski w Izce Łęckiej – z ogromną pasją, lecz dosyć nieszczęśliwie. We wszelkich, na dowolne platformy, to jest bez znaczenia. Konsole domowe, pecety, maszyny arcade, wreszcie handheldy i retrowynalazki – kocham je wszystkie, a gdybym mógł, smarowałbym się nimi pod pachami. W sklepie z zabawkami przystaję przy figurkach Mario czy Sonica, muszę je pomacać, poobracać, nakarmić wewnętrzne dziecko, po czym grzecznie odstawiam i kontynuuję wycieczkę. Dawno temu, jeszcze pacholęciem będąc, marzyłem o tworzeniu gier, jak zapewne większość fascynatów tej materii, jednak zabrakło mi do tego pary. Wylądowałem za to w sekcji Credits kilku produkcji, w kinie widziałem trailery gier z wyimkami mojego pióra, spotkałem wiele znamienitych osobistości ze światka growego, jednak równie często potykałem się o ludzi, którym odjechał peron. Kilku lamusów i wrednych kutasiarzy muszę obsmarować, po prostu jestem zobowiązany do opowiedzenia historii ich niecnych występków, aby stało się dla Ciebie jasne, że branża growa funkcjonuje na takich samych zasadach jak producenci mięsa, kukurydzy czy kolorowych balonów. Tworzą ją ludzie, a ci miewają poronione pomysły, chore ambicje, cierpią na syndrom Boga, są mściwi i zawistni, wreszcie borykają się z problemami osobistymi czy toczą ich niezdiagnozowane choroby psychiczne. Szambo wylewa i w okolicy śmierdzi. Niektórzy osobnicy są tak paskudni, że strzelałbym do nich w DOOM-ie. Szczególne miejsce

eprasa.pl 707 [illegible]

w panteonie zjebów zajmuje krakowska szmata o ryju kozy damasceńskiej, bo to był nasz człowiek, współpracujący z PE przez kilka lat. Spotkałem również kilka osób, które miały dobre intencje, lecz nie udźwignęły ciężaru zobowiązań, zabrakło im czasu, charyzmy oraz wiedzy, więc koniec końców utonęli lub utknęli na mieliźnie, ciągnąc za sobą wielu marynarzy, majtków oraz kucharzy. Nie mam zapędów, by stworzyć opus magnum – dzieła z głębszym przesłaniem i ściskającą za gardło akcją. Pragnę z dziennikarskiego obowiązku spisać wiele faktów ze światka growego, których byłem świadkiem, przeżyłem, zazwyczaj sapiąc z niedowierzaniem. Dlatego reboot „Wynurzeń Cymbała" jest, a raczej będzie lekturą dla niemal każdego – wszak gry wideo, zwane również komputerowymi, trafiły do głównego nurtu i stanowią powszechny element otaczającej nas rzeczywistości. Pani, Pana, nas wszystkich.

GTW

Zacznę delikatnie, od wspominek dotyczących Grupy Trzymającej Władzę. Magazyn został powołany do życia przez Aja oraz Feniksa, a wkrótce do cyrku dołączył Ściera. Mnie przypadł udział w pracach nad trzecim numerem PE, władowałem się z butami do Wstępniaka oraz działu Listy, no i wyżywałem się jako korektor. Redaktorem naczelnym był wówczas Aju, lecz już w kolejnym miesiącu (PE #4) w drzwiach redakcji pojawił się Ściera, który powiesił na oparciu mojego krzesła swoją dwudziestokilogramową kurtkę skórzaną w kolorze mysiej cipki. Wszedł bez słowa, „ani me, ani be" i po dłuższej chwili dowiedziałem się, że został nowym Naczelnym. Jegomościa znałem z wizyt na katowickiej giełdzie komputerowej, zaczęliśmy się zatem obwąchiwać i szybko wyszło na jaw, że Ściera ma niesamowitą zajawkę oraz spore doświadczenie, a przede wszystkim wizję, jak rozbudować prymitywny wówczas periodyk. Dogadywaliśmy się doskonale, spisując pomysły do wdrożenia i skrupulatnie je realizując, krok po kroku. Pracując w pełnym wymiarze godzin, w siedzibie redakcji byłem codziennie, więc miałem duży wpływ na wszelkie zmiany w charakterze magazynu oraz porąbane akcje. Ściera potrafił zarażać pasją. Pamiętam, z jakim zapałem opowiadał o Nights into Dreams, Hang-On czy Road Rash (Sega Saturn) – jego źrenice się poszerzały, a grymas japy fascynował. Roztaczał wokół siebie specyficzną aurę, rozlewającą się na osoby postronne. Tym bardziej że opowiadał o grach, których nie miałem okazji doświadczyć. PlayStation było pierwszą konsolą z prawdziwego zdarzenia, jaką nabyłem, a ten koślawy dziad katował Saturna, Mega Drive'a i starsze konsole Nintendo. Operował ponadto sprawnie nazwami producentów oraz wydawców, więc szacunek dla faceta rósł w moich oczach jak na sterydach. Mnie wówczas nie interesowały konkretne nazwiska ani nazwy teamów deweloperskich. Nie miałem świadomości, że logo Team 17 to gwarant doskonałej zabawy, nie potrafiłem łączyć kropek, liczył się tylko szał z dżojstikiem w łapie. Tę świadomość nabyłem dopiero w świecie PSX Extreme właśnie za sprawą wykładów Ściery, który mimochodem rzucał nazwami twórców przy okazji podniecania się ukochanymi grami, więc zacząłem operować podobnymi kategoriami. Niemniej zawsze wychodziłem z założenia, że gry muszą się bronić same, niezależnie od ludzi stojących za nimi. Błyskawicznie się okazało, że nie tylko ja zostałem wyposażony przez ewolucję w kloaczne poczucie humoru, a czytająca nas gawiedź łaknie tego typu tekstów, opatrzonych kwiecistymi metaforami. Nasz odbiorca był wówczas pryszczatym nastolatkiem żądnym mocnych wrażeń. Napędzaliśmy się zatem nawzajem – zarówno między zg(Red.)ami, jak i dopingowani przez czytelników. To był ludzki kombinat, kolektyw pracujący nad ostateczną wersją dzieła, a wszystko za przyzwoleniem Ściery, który jarał się naszymi popieprzonymi pomysłami. Nieustannie tliła się iskra autentycznej pasji.

Nieco inaczej do twórczego chaosu podchodziła szara eminencja PE, człowiek spinający papierki, chodzący straszak, choć w gruncie rzeczy gość przystępny i zawsze rzeczowy. Fenix, bo o nim mowa, był z zawodu dyrektorem (ze Ścierą załatwiało się wszystko, co miało trafić na papier), typem składającym śpiwór w kostkę, a jego mityczny „kapownik" wiedział więcej niż teczki bezpieki. Przesiadywał w osobnym pomieszczeniu, z wiecznie uruchomionym Excelem, a z tanich głośników komputerowych dobiegała dobra muza klubowa lub trance. Zawsze. Fenix pełnił rolę pełnoetatowego szefa, zdystansowanego do ekipy redakcyjnej, aby w dowolnym momencie wystąpić z poziomu władzy i bez mrugnięcia okiem skarcić za przewinienie, co szczególnie bolało podczas przelewania wynagrodzeń uszczuplanych z racji spóźnień tekstów. Zapytałem zainteresowanego, jak się czuł z tym, że przez szereg lat uchodził w redakcyjnych szeregach bardziej za bezwzględnego kosiarza niż ziomka.

Fenix: „Tak sobie to poukładaliśmy od samego początku. PSX Extreme to był projekt pełen pasji, bezgranicznego, młodzieńczego zaangażowania, ale osadzony w konkretnym otoczeniu formalnym. Przepisy prawa prasowego, zawiłości księgowe, umowy, rozliczenia z kolporterami i wiele, wiele innych. Aby jedni mogli czerpać pełnymi garściami z przygody redakcyjnej, ktoś musiał zająć się tymi mniej spektakularnymi i widocznymi sprawami. Wybór padł na mnie i tak już to zostało. Miałem ku temu jakieś przygotowanie, więc było to dla mnie naturalne. Czy dobrze mi z tym było? Czułem odpowiedzialność, bo zdawałem sobie sprawę z konsekwencji działania albo braku działania w różnych sytuacjach. W końcu wydawnictwo to firma, która mogła dość szybko zbankrutować. Byłem odpowiedzialny za pracowników etatowych i współpracowników. Było jednak zabawnie, gdy na półpoważnie dyskutowaliśmy o podwyżkach czy spóźnieniach. Było megastresująco, gdy wydanie numeru wisiało na ostrzu noża, bo spadliśmy z terminu druku w drukarni przez redakcyjne spóźnienia. Było też dziwnie, gdy dostałem pismo od prawnika dziewczyny wyginającej się na Extreme Party. Ale było też kumpelsko na wspólnych imprezach technicznych czy wyjazdach redakcyjnych".

W GRACH WIDEO KOCHAM SIĘ NICZYM STACHU WOKULSKI W IZCE ŁĘCKIEJ

No i Aju – pierwszy Naczelny, wielka niewiadoma, szef bez autorytetu. Nikt na niego nie pluł, ale i nie miał on posłuchu. W sumie nigdy o takowy nie zabiegał, a wszelkie pokusy przywódcze porzucił niezwykle szybko. Widocznie został wyjaśniony przez Feniksa, a przede wszystkim zepchnięty z tronu przez Ścierę, który nadawał się na piastowanie tego stanowiska po stokroć bardziej. I choć nawet jeśli lew straci zęby, to nadal ma apetyt, to w zachowaniu Wojtka nie widziałem dążenia do stawiania się. Pogodził się ze swoją rolą i wykonywał zadania poboczne. Działał zrywami – czasami pisał sporo recenzji, później trzaskał opisy, z czasem wspierał magazyn symbolicznie lub wręcz z doskoku lub organizacyjnie. W pewnym momencie czuł się zagubiony, szukając dla siebie miejsca, roli do spełnienia, no i znalazł takową: rozkręcił firmowy e-sklep, w czym czuł się jak ryba w wodzie, rozpędzając trybiki maszyny. Niestety zapomniał o zaciągnięciu hamulca bezpieczeństwa i w pewnym momencie został usunięty ze spółki (przekroczył Rubikon, skąd nie było już odwrotu), aby podryfować w nieznanym kierunku. GTW została uszczuplona na zawsze. Jako współzałożyciela PE wspominam Aja jako postać neutralną i niezbyt odpowiedzialną, jako kumpla – fajowego, wyluzowanego ziomka chętnego do psotnych występków. Jego cechy osobnicze to wiecznie podkrążone oczy i nie zawsze zrozumiałe mamrotanie pod nosem.

Tyle tym razem, w ramach rozgrzewki. Za miesiąc zrobi się mniej miło, do przeczytania! ⊗

eprasa.pl 707efdcecb



Bartosz ZAX Dawidowski

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

Turbo Ubisoft z Kliffem

Gdyby Crimson Desert wydał Ubisoft, narracja na temat walorów tego projektu, wydanego w stanie przypominającym betę, wyglądałyby dziś zupełnie inaczej.

Crimson Desert jest jak Biblia – też rozkręca się dopiero po 40 godzinach lektury. Przebaczcie IGN, bo oni nie wiedzą, co czynią! My już nie żyjemy w 2026 r. Ta premiera wyznacza nową erę, nowy sposób mierzenia czasu. Teraz mamy rok 1 AD (After Desert). Amen!

Dyskurs o grach przypomina dziś brutalną wojnę dwóch zwaśnionych religijnych sekt, a nie racjonalną polemikę. W najnowszym odcinku plemiennego sporu o motywy woke pod świszczące maczugi trafił IGN, który wystawił Crimson Desert – o mój Boże! – ocenę 6/10.



Redaktor amerykańskiego serwisu uczciwie wykonał swoją pracę, opisując w recenzji m.in. poważne błędy techniczne (softlocki faktycznie powodowały utratę wielu godzin postępów). Za szczerość pismak stał się nagle wrogiem publicznym numer jeden, a ten gniewny amok ma chyba wywierać presję psychologiczną na pozostałych krytyków, aby nawet nie ważyli się sięgać po oceny inne niż ikoniczny już w branży „bałwanek". Czy się stoi, czy się leży, 8/10 się należy!

Łaskawe groźby pobicia

Ten nacisk już niestety działa. Z prywatnych rozmów wiem, że są w branży redaktorzy, którzy boją się wystawiać oceny zgodne z prawdą i sumieniem. Dlatego zamiast 5/10 noty są notorycznie naciągane na 7/10, a nawet 8/10. Dziennikarze wystawiają bezpiecznego „bałwanka", bo nie chcą być nękani przez furiatów. Mnie grożono już kilka razy za oceny wystawiane w PSX Extreme, a zaczęło się od dżentelmena, który w 2010 r. obiecywał w mailu, że obije mi facjatę za krytykę Final Fantasy XIII. Niczego po latach nie żałuję, a przygodę jednej z najgorzej napisanych protagonistek w dziejach jRPG zjechałbym oczywiście jeszcze raz. Bo tak podpowiada sumienie. Szkoda tylko, że nie wszyscy recenzenci mają nerwy ze stali. Skutek jest taki, że od lat obserwujemy inflację ocen, bo krytycy boją się nagonki. I później żadna nowość AAA nie dostaje już noty niższej niż 7/10 czy 6/10.

Przekaz z szarży na redaktora IGN jest prosty: dziennikarze branżowi mają grzecznie robić łaskę wydawcom AAA, jeśli dana gra jest „koszerna", tzn. nie zawiera motywów woke. Nieważne, że Crimson Desert zadebiutował w stanie przypominającym betę. Mnóstwo ludzi jest obecnie bardziej zainteresowanych prowadzeniem wojny kulturowej niż dbałością o rzetelną ocenę. Jako gigantyczny sukces przedstawiane jest więc to, że na rynku pojawił się projekt rzekomo wolny od „motywów postępowych". I to już wystarcza do ekstazy, a nawet naginania faktów. Liczy się tylko sekciarska naparzanka, a jeśli jej tezy nie zgadzają się z rzeczywistością, to tym gorzej dla rzeczywistości.

Turbo Ubisoft

Gdyby Crimson Desert wydał Ubisoft, to nie mam wątpliwości, że wtedy narracja byłaby zupełnie inna. Youtuberzy nie ględziliby już o „nieoszlifowanym diamencie", tylko gra zostałaby zlinczowana i przybita żywcem do krzyża. W sieci pojawiałyby się nie służalcze peany, lecz kompilacje licznych glitchów i błędów technicznych. Wspominam o tym, bo Crimson Desert to produkcja faktycznie pod wieloma względami kojarząca się z ostatnimi grami od wydawcy Assassin's Creed. Z cholernie rozdętą mapą, masą śmieciowych aktywności obliczonych na marnowanie czasu gracza i z szokująco słabą fabułą.

CZY SIĘ STOI, CZY SIĘ LEŻY, 8/10 SIĘ NALEŻY

Żeby było zabawniej, Crimson Desert jest przedstawiane obecnie jako czempion sektora AA i kandydat do nagród GOTY, który spuścił lanie tuzom AAA. Szkoda, że to kompletne nieporozumienie. Już łatwiej było mi uwierzyć w bajkę, że Expedition 33 to projekt indie po tym, gdy pięć lat temu chiński kolos NetEase wpompował w wydawcę Clair Obscur ponad 120 mln dol. Crimson Desert to nie żaden „garażowy" projekt, ale przedsięwzięcie komercyjnego giganta i niestety uosobienie wielu patologii sektora AAA.

Lista kiepskich zagrań wydawcy Crimson Desert wypełniłaby kilka stron Szmatławca, więc wspomnę tylko pobieżnie o ukrywaniu użycia generatywnego AI oraz o tym, że recenzenci zostali pozbawieni możliwości testowania wersji konsolowych. Z tego powodu, że gra wyglądała i działała w momencie premiery okropnie na PS5 i XSX. Walka z bossem Crowcallerem odbywała się na PS5 w 10 FPS-ach (po kilku patchach poprawiono framerate, ale tryb wydajności to moim zdaniem nadal kiepski żart). Tytuł zadebiutował przy tym bez obsługi kart Intel ARC i z masą bugów i potknięć designerskich, takich jak fatalnie zrealizowane sterowanie na gamepadzie. Wydawca kierował się tutaj typową filozofią sektora AAA: „Są patche, więc jakoś to będzie".

Patologia AAA

Sam już nie nadążam za tym, co studio Pearl Abyss zmieniło w kolejnych łatkach od 19 marca. Rewizji wciąż poddawane są fundamentalne mechanizmy gameplayu, takie jak balans mocy bossów, działanie interfejsu, mobilność bohatera/wierzchowca, sterowanie, system fast travel czy przechowywanie przedmiotów. Koreańczycy zapowiedzieli nawet, że wprowadzą do swojej gry poziomy trudności, totalnie przebudowując pierwotny game design.

Crimson Desert w połowie kwietnia wciąż znajduje się zatem w fazie wychodzenia z bety i ten kulawy taniec potrwa pewnie jeszcze przynajmniej kilka miesięcy. Podczas tak drastycznych eksperymentów gameplayowych zalecam po prostu wstrzymać się z zakupem. Szkoda tracić czas na projekt, którego podstawy są chwiejne i który może za moment znów zaserwować krytyczne bugi i softlocki ze względu na drastyczne zmiany w kodzie.

I naprawdę nie ma tutaj czego celebrować. Kolejny raz na rynek AAA wprowadzono płatną betę, której „przywilej" testowania można uzyskać za 300 zł. Werdykt 6/10 w takiej sytuacji to po prostu uczciwa ocena. ⊗

eprasa.pl 707efdcecb



foto: Bartek Barczyk

Michał Walkiewicz

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

Najlepsza gra wideo ever

To żyje! Oto jest Crimson Desert, czyli Gra Wideo. Każda. Wszędzie. Naraz. Najlepsze 8/10 w historii.

Tak coś czułem, że ten temat może poczekać. Prawdę mówiąc, nadawałby się na felieton za miesiąc, za pół roku albo i za dekadę. Wygląda bowiem na to, że będziemy grać w Crimson Desert przynajmniej do czasu premiery GTAVI. A jak dobrze pójdzie, to może zahaczymy też o Wiedźmina 4.

Gram i ja. Zero szoku, samo dowierzanie. Gram, bo FOMO. Bo koledzy grają. Bo ojciec grał i dziadek też by grał, gdyby dożył. Muszę jednak oddać cesarzowi, co cesarskie. Za jedyne 5 bld wonów południowokoreańskie studio Pearl Abyss stworzyło mieszankę wybuchową. Crimson Desert to coś więcej niż gra wideo. To jeden wielki pierdolnik. Paliwo dla Twojej pasji i kulka chaosu w Twoim życiu.

Co tu się…?

Informacja dla tych, którzy przysnęli: Crimson Desert jest grą, o której da się mówić wyłącznie za pomocą spiętrzonych porównań. Nominalnie to RPG z elementami action adventure, w którym fantasy idzie pod rękę ze steampunkiem, a my zwiedzamy odległą krainę i bawimy się w jej kartografa. W praktyce MMORPG dla pojedynczego gracza, zamieniające każdą aktywność – od pielenia ogródka, przez zarządzanie papierami wartościowymi, po przebieranie zwierząt hodowlanych w pidżamy – w coś ekscytującego.

To również Legend of Zelda: Tears of the Kingdom, tyle że dla edgelordów. Trochę Dragon's Dogma, ale głównie dla tych, którzy widząc mapę świata w DD, krzyczeli: więcej kilometrów kwadratowych, konsola wytrzyma! No i Simsy, dużo Simsów. Prawdę mówiąc, jako symulator życia w zielonych dolinach i na jałowych stepach Crimson Desert sprawdza się znacznie lepiej niż jako gra akcji.

Pamiętam, gdy mój przyjaciel z dzieciństwa, zafascynowany nadchodzącym GTA San Andreas (kolejna z ważnych inspiracji), wpadał do szkoły i przez bite osiem godzin dzielił się ciekawostkami z prasy growej. „Będziesz mógł chudnąć i tyć. Będziesz chodzić na siłkę i jeździć na beemiksach. A jak wpakujesz kogoś do bagażnika i wjedziesz do oceanu, to ciało tam zostanie!". W Crimson Desert nie możesz robić żadnej z tych rzeczy. Ale od nadmiaru atrakcji i tak rozboli Cię głowa.

Każdy pomysł jest dobry

Na pytanie „Jaką grę chcesz właściwie stworzyć?" szef deweloperskiego teamu musiał odpowiedzieć: „TAK!". Chciałbym cofnąć czas i na pięć minut znaleźć się w tej salce konferencyjnej. Nie tylko po to, by wysłuchać rozmów w tym stylu. Przede wszystkim po to, by coś zrozumieć. Jak to jest możliwe, że tyle minusów daje plus?

Większość elementów w grze jest przeciętnej jakości. Fabuła? Skrzyżowanie Czesława Niemena i Cata Stevensa ratuje świat. Walka? W porządku, ale oddalona lata świetlne od tuzów gatunku. Eksploracja i frajda z czystego ruchu? Podkradziona z dobrych źródeł, lecz bez odpowiedniej rafinacji. Zarządzanie ekwipunkiem? Zimno, pustka, mrok, cisza. Symulator tynkarza, kucharza, zoologa i akrobaty? Wszystko działa, tyle że niekiedy wyłącznie na dobre słowo. W analitycznej próżni są to stosunkowo frustrujące doświadczenia. Połączone w całość, przypominają jednak, za co kochamy gry wideo. I bądź tu mądry.

WIĘKSZOŚĆ ELEMENTÓW W CRIMSON DESERT JEST PRZECIĘTNEJ JAKOŚCI

Powab chaosu

Zrzucę to wszystko na karb obezwładniającego chaosu. Oto narracyjny i „mechaniczny" żywioł, który dominuje w Crimson Desert. Gdy odpalaliście grę w okolicach premiery, nigdy nie było wiadomo, co się wydarzy. Czy załaduje się sejw? Czy Wasza postać zostanie teleportowana do innego regionu? Czy z ekwipunku znikną ważne fanty? Czy zapisane zostaną ustawienia grafiki? Czy gra w ogóle się włączy? Czy nie złapie zadyszki i nie wysadzi w powietrze konsoli?



Na przełomie kwietnia i maja, po kilkunastu łatkach i poprawkach, to już zupełnie inna produkcja. Straciła bowiem cząstkę swojego surowego uroku związanego z fatalnym stanem technicznym, wątpliwymi decyzjami artystycznymi oraz kuriozalnym sterowaniem. Do dziś jednak, aby wykonać najprostsze czynności w rodzaju rozmowy ze sklepikarzem albo podwójnego skoku, musicie odstawiać paluchami Rachmaninowa.

W normalnych okolicznościach uznałbym to wszystko za wady. Tyle że okoliczności nie są normalne, bo Crimson Desert jest również jednym z najambitniejszych przedsięwzięć, na jakie stać dziś gry wideo. W czasach, w których do łask powracają króciutkie i gęściutkie tytuły w rodzaju Resident Evil Requiem, Koreańczycy wbijają kij w środek rzeki i nakazują jej zawrócić, tworząc największą (?) piaskownicę w historii.

Anatomia cudu

Czy podoba mi się ten kierunek? Generalnie nie za bardzo. Lubię natomiast pojedyncze akty egotyzmu, które tak łatwo pomylić z rebelią. Zaś Crimson Desert jest takim właśnie „fakolcem" skierowanym w stronę tych, którzy zaczęli nieco zbyt głośno narzekać na przerzucanie węgla w otwartych światach. Uwierzcie, że po 100 godzinach i zaledwie 1/3 gry za sobą coś o tym wiem.

Uwielbiam też metaforyczny moment loadingu. Oto zalani złocistym światłem, przy akompaniamencie chorałów gregoriańskich, kroczymy dumnie w stronę wyrwy w fakturze czasoprzestrzeni. A wszystko po to, by po chwili wyłonić się… w kurniku. Albo przy miejskim szalecie. Wysokie i niskie, patos i chaos, do tego sosik ze wszystkich składników, jakie dało się sproszkować.

Na prezentacji biznesowej musiało wyglądać to tak: „Hej, zróbmy grę o facecie, który wygląda jak członek Bee Gees i jest najlepszy we wszystkim: jest niezrównanym wojownikiem, wytrawnym intelektualistą, wspaniałym zielarzem i nie ma sobie równych w irlandzkich tańcach ludowych. A, i żeby miał problem z błędnikiem, ruszał się jak wóz z węglem i walił suchar za sucharem. To będzie najlepsza gra ever". ⊗

eprasa.pl 707efdcecb



Michał MIELU Mielcarek

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

Dekada w produkcji

Piszę te słowa dzień przed premierą jednej z nielicznych nadchodzących w tym roku gier, które autentycznie mnie grzeją. Na Replaced czekałem cztery lata, ale mam wrażenie, że dłużej. Pewnie dlatego, że z jednej strony tytuł miał się ukazać w 2022 r. i „troszkę" się ślizgnął, a z drugiej niejako zlał mi się w jedno z The Last Night. Wnioskując z lektury komentarzy pod dowolnym zwiastunem Replaced, nie jestem jedynym, który cierpi na tę przypadłość.

O The Last Night zrobiło się głośno w 2017 r., gdy gra została zapowiedziana na konferencji Microsoftu podczas E3, choć to nie był pierwszy raz, kiedy można było o niej usłyszeć. Trzy lata wcześniej jej twórcy wzięli udział w cyberpunkowym game jamie i stworzyli krótkie demo o tym samym tytule. Wygrali. Nie ocenię, czy zasłużenie, bo nie wiem, co przygotowała ich konkurencja, ale samo demo wspominam dobrze. Wpadłem na nie jakiś czas przed zapowiedzią gry na E3, jeszcze w czasie, gdy Odd Tales twierdzili, że pracują nad drugą pozycją – Behind Nowhere. Dzisiaj oryginalne demo nie jest dostępne na ich stronie, choć można je sprawdzić poprzez Flashpoint Archive albo grając w port na silniku Godot, przygotowany przez niejakiego Seweryna Kamińskiego. Szukajcie na jego itchu.

The Last Night podobno wciąż powstaje. Dla tworzącego go Tima Soreta to już 13. rok walki, by dowieźć projekt do końca. Trudno powiedzieć, czy ma to wciąż sens. Badacze steamowego algorytmu mogliby stwierdzić, że nie, bo wishlista jest za stara. Kilka lat temu Odd Tales rozstali się z wydawcą Raw Fury, którego możecie znać choćby z Blue Prince, Bad North, Routine czy NORCO. Nie wiem, co było powodem, ale trudno mi uwierzyć, żeby obie strony dobrze się dogadywały, gdy produkcja idzie tak powoli. Czekanie dekadę na indyka to przesada, chyba że naprawdę grę robi jedna czy dwie osoby. Z drugiej strony wspomniane przed chwilą Routine też powstawało absurdalnie długo. Pierwszy teaser pokazano na gamescomie w 2012 r. Do dziś nie mogę uwierzyć, że jednak dane mi było zagrać, choć nie ukrywam, że zajawka dawno mi przeszła. A czy kogoś realnie obchodzi dzisiaj The Last Night? Być może paradoksalnie płomień zainteresowania wznieci na nowo Replaced, jeśli okaże się świetną grą.

Oczywiste jest, że nie wszystkie zapowiedziane gry trafiają na rynek. Ba, sam to przerobiłem, zapowiadając projekt Far Peak, by po kilku latach przyznać, że nic z niego nie będzie. Co innego jednak oficjalnie zamknąć temat, a co innego, gdy wisi w limbo – jak EITR zapowiedziany w 2015 r. Często wracam myślami do tego rozpikselowanego izometrycznego soulslike'a i nie rozumiem, dlaczego taki wydawca jak Devolver nie może podać realnego statusu produkcji. Przeżyjemy, gdy okaże się, że nie ma już na co czekać. Mamy w co grać tu i teraz. ⊗



NA REPLACED CZEKAŁEM CZTERY LATA, ALE MAM WRAŻENIE, ŻE DŁUŻEJ



Foto: /1/ Violeta Muszyńska

Marcin MARCELLUS Sikora

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

Gracze kontra sztuczna inteligencja

W historii gier wiele było przypadków, gdy konsole (czy pecety) oraz gry na nie obiecywały zbyt wiele i potem nie dowoziły. Od PlayStation 2 i Emotion Engine, przez renderowane trailery udające rozgrywkę w nadchodzących tytułach, po niedowiezione obietnice otwartych światów czy zabugowane premiery i kulejącą grafikę. NVIDIA – czyli najwyżej wyceniana spółka w historii kapitalizmu – niedawno brutalnie się dowiedziała, że gracze nie mają zamiaru traktować jej ulgowo tylko dlatego, że robi karty graficzne. A może właśnie dlatego, że robi i są one od lat zbyt drogie, ich przedwczesny pokaz nowych funkcji w DLSS 5 spotkał się z chłodnym przyjęciem, żeby nie powiedzieć z hejtem. Dziwne, że nikt z marketingu tak bogatej spółki nie połączył kropek. Gracze są przecież wyjątkowo wyczuleni na wciskanie im marketingowego kitu. Oczywiście nie wszyscy, nie zawsze i nie wszędzie, ale na potrzeby tego felietonu pozwoliłem sobie na takie uogólnienie.

Lata rozwoju algorytmów głębokiego uczenia, czyli właśnie techniki Deep Learning Super Sampling w przypadku kart NVIDII, sprawiły, że czysta moc kart graficznych wyrażana w klatkach na sekundę przestała być miarodajnym wyznacznikiem. Doszły jakieś „sztuczki". Ale nie takie jak tuning w samochodach (chyba że tzw. wiejski), tylko bardziej jak te głośniczki, przez które w kabinie odgrywany jest agresywny dźwięk silnika. Niby jest nowocześnie, klient w zasadzie dostaje, co trzeba, ale chyba nie do końca o to chodzi, gdy kupuje się mocne auto. I trochę podobnie jest z nowoczesnymi kartami graficznymi, które są relatywnie podobnie drogie i często nieosiągalne dla przeciętnego gracza. Poczucie, że gdzieś w tym wszystkim jesteśmy robieni w konia, wydaje się jak najbardziej uzasadnione. Częściowo oczywiście się na to zgadzamy – to część naszej wolnorynkowej gry, w której ktoś obiecuje cuda na kiju, a my udajemy, że mu wierzymy, a po cichu liczymy, że choć część się spełni. Coś jak z wyborami. Rozczarowanie jest jednak potężną siłą i zazwyczaj słabo kończą ci, którzy je wywołują.

Narzędzia AI mogą być oczywiście niesamowicie przydatne w tworzeniu gier. Jeżeli jakaś magia sprawia, że gra działa płynniej i wygląda lepiej, mimo że mój sprzęt do grania nie jest najnowszy, to jestem jak najbardziej za. Oczywiście NVIDIA przesadziła, pokazując, że zmiany wynikające z użycia DLSS 5 są tak ewidentne. Być może korporacja kazała porównać te dwa obrazki i ktoś powiedział, że są identyczne, więc zapadła decyzja o podkręceniu efektu na maksa. Wyszło, jak wyszło, a jak będzie naprawdę, przekonamy się jesienią. Ale skoro NVIDIA od razu wyjaśniła, że to twórcy będą odpowiedzialni za efekt końcowy, to chyba możemy być spokojni, że zarówno PRZED, jak i PO będzie zgodne z ich wizją. Nie obraziłbym się też za jakiś suwak do samodzielnej regulacji efektu, jak powiedzmy roślinności czy oświetlenia oraz cieni. A jeżeli dzięki algorytmom sztucznej inteligencji GTAVI będzie wyglądało lepiej i naturalniej, a NPC-e będą bardziej zróżnicowane i ludzkie z wyglądu, to gracze błyskawicznie przeproszą się z DLSS 5. I nikt już nie będzie pamiętał o nieudanej marcowej zapowiedzi i o tym, że prezes NVIDII powiedział, że DLSS 5 to „GPT moment" dla grafiki. ⊗

NVIDIA PRZESADZIŁA, POKAZUJĄC, ŻE ZMIANY WYNIKAJĄCE Z UŻYCIA DLSS 5 SĄ TAK EWIDENTNE

eprasa.pl 707efdcecb



Kacper Adamus

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

Od jutra

Prawdziwa moc tekstu kultury objawia się wtedy, gdy wychodzi on poza ramy medium, które reprezentuje, i wprowadza zmianę w realnym świecie. Nawet jeżeli mowa o wpływie na jednostkę.

Nigdy nie byłem wielkim entuzjastą rozważań na temat „lore" (światopisania?). Rozmyślań, czy ta postać nie jest aby kuzynem kogoś ważnego; wiwisekcji zachowania bohatera, który przecież nie uczyniłby tego, co uczynił, gdyż sześć książek/filmów/gier – niepotrzebne skreślić – wcześniej powiedział takie, a nie inne zdanie. Szeroko rozumianej kanoniczności treści. Rozumiem chęć jak najwnikliwszego poznania ukochanej serii, maniakalną wręcz potrzebę obcowania z nią, jednak dla mnie zupełnie nie o to w tej zabawie chodzi. Pytanie, które mnie pociąga, nie brzmi „co?", ale „po co?". I „jak?". Sztywność jednego, słusznego oglądu – bo przecież tak w wywiadzie przeprowadzonym na potrzeby dołączanego do gry artbooka powiedział twórca – przeciwstawiam mnogości odczytań, prawu do twórczej interpretacji i zmienności samego dzieła, które w czasach remasterów, remake'ów i rebootów nie tyle „jest", ile „wciąż staje się na nowo".

Czule obejmuję zmarłego osiem lat przed moimi narodzinami Rolanda Barthes'a, który w eseju „Śmierć autora" zauważa, że na tekst kultury nie można patrzeć przez pryzmat twórcy, tylko należy skupić się na tym, kto stoi na drugim końcu – na czytelniku. To do niego dzieło tak naprawdę należy, to on je ostatecznie tworzy w procesie interpretacji. „Czytelnik to przestrzeń, w którą wpisują się (...) wszystkie cytaty, z jakich składa się pisanie; jedność tekstu nie tkwi w jego źródle, lecz w jego przeznaczeniu", grzmiał Barthes. Ważniejsze niż to, co – parodiując stereotypowych polonistów – autor miał na myśli, są Twoje przemyślenia.

Głody

W remake'u drugiego Silent Hill – gry przez wielu uważanej za najważniejsze dokonanie interaktywnego medium, kompletnej, niepotrzebującej reinterpretacji – pojawia się scena, której nie sposób znaleźć w materiale źródłowym. Maria stawia w niej przed Jamesem szklankę whisky. Ten wpatruje się w drinka, topi wzrok w bursztynowym płynie. Zaciska obie dłonie, po czym jedną lekko rozluźnia, przesuwa o centymetr w kierunku szkła. Ciężko przełyka ślinę, nieświadomie otwiera usta. Oczy zakrywają się mgłą, błądzą. Oglądamy rozszarpujący na strzępy mózg atak głodu alkoholowego. Walkę szczęśliwie wygraną, być może tylko dlatego, że przerwaną przez Marię i jej szorstkie wezwanie do drogi. Sugeruje się nam, że to nie pierwsza tego typu bitwa w życiu Jamesa, że najpewniej wiele podobnych już przegrał.

Te pół minuty rzuca zupełnie nowe światło na to, czym dla wielu miasteczko Silent Hill może być: sytuacją bez wyjścia, matnią, życiem-pułapką. Przestrzeń ta zaskakująco dobrze pozwala się interpretować jako metafora choroby alkoholowej. Liczne pętle (i te architektoniczne, realizujące się w spiralnym projekcie wielu lokacji, i czasowe, i wreszcie behawioralne), o których wspominałem w książce „Silent Hill: Początki", zdają się echami cierpień Hemingwaya, Berrymana, Kerouaca czy naszego Hłaski. James stopniowo traci poczucie czasu i miejsca. Silent

BYŁA TU DZIURA, TERAZ JEJ NIE MA



Hill rozłazi się w szwach na jego oczach, jednak on sam do końca nie wie, czy to szwankuje świat, czy jego percypowanie. A może już mu wszystko jedno? Ta obojętność na coraz wymyślniejsze, psychiczne tortury, jakim poddaje Jamesa cała ta sytuacja, potrafi niepokoić. Można to tłumaczyć determinacją. Można też – i widzę w tym dużo sensu – odcięciem od samego siebie, niemożnością prawdziwego przeżywania, deregulacją systemu nerwowego czy emocjonalnym wypłaszczeniem. James już był w piekle, czyściec nie wydaje się najgorszą z opcji. Im głębiej w trzewia Silent Hill, tym więcej tropów. Wszechobecna mgła przywodząca na myśl zamroczenie substancją, poczucie ciągłego zagubienia w przestrzeni, nieumiejętność odnalezienia właściwej drogi (dosłownie i metaforycznie), powracające obrazy i swędzące wrażenie deja vu, permanentne zmęczenie, poszatkowana narracja mieszająca to, co było, z tym, co – chyba – wymyślone, chaos chronologii. Atonalna, nierytmiczna muzyka jako podkład, dźwięk codzienności. I najgorsze: lęki, paranoje, poczucie bezsilności. Wstyd.

Nić Ariadny

Prawdziwa siła drugiej odsłony Silent Hill i jej remake'u wypływa z interpretacyjnej otwartości. Mimo że wszyscy znamy historię Jamesa, a dzięki mrówczej pracy badaczy – publicystów, twórców internetowych i fanów – wydaje się, że rozwiązaliśmy każdą zagadkę, rozmontowaliśmy każdą metaforę, miasto wciąż spowija mgła. Dalej są w nim zaułki, do których jedni mogą wejść, a które pozostaną niewidoczne dla innych. Rysowane przez domorosłych kartografów mapy wydają się niekompletne. Nie mogą być kompletne, gdyż samo miejsce zmienia się w zależności od tego, kto i kiedy doń trafi. I co wnosi ze sobą.

Gry mają wpływ. Ich twórcy, świadomie bądź nie – Barthes powiedziałby, że to nieważne – sieją sensy, które gdy trafią na podatny grunt, kiełkują, rosną. Podróż Jamesa opowiedziana po latach w nieco inny sposób pozwoliła i mi opuścić miasteczko Silent Hill. W marcu minął rok, od kiedy nie piję alkoholu. Była tu dziura, teraz jej nie ma.

eprasa.pl 707efdcecb

GRACZPOSPOLITA

NR 243 Rok 2026 Redaktor prowadzący: **Mazzi** Cena: bezpłatna wrzutka do warszawskiego wydania PSX Extreme Cena benzyny: **5,94 zł**



Gadżety:

DŁUGOPIS Z KOSZMARÓW UMBRELLI

Ten gadżet wygląda jak rekwizyt skradziony prosto z biurka Alberta Weskera. W Japonii, a konkretnie w prefekturze Kōchi, narodziło się kuriozum: przezroczysty długopis, w którego wnętrzu pręży się autentyczny Anisakis. To pasożyt znany każdemu amatorowi sushi nie tylko z nazwy, ale przede wszystkim z mrożących krew w żyłach opowieści o zatruciach pokarmowych. Miasteczko Susaki stało się tym samym kolebką osobliwej mody, gdzie lokalna firma serwuje turystom dawkę obrzydzenia zamkniętą w akrylowej rurce, wywołując w mediach społecznościowych lawinę memów i fascynacji godnej najlepszych horrorów klasy B. Całe to szaleństwo wykiełkowało z jednego internetowego posta, który pchnął szefa firmy w objęcia czarnego humoru. Najpierw tworzył te długopisy dla żartu, by ostatecznie przekuć kontrowersję w regularną sprzedaż. Co ciekawe, skala produkcji jest tu dyktowana przez samą naturę i kaprysy lokalnych rybaków – pasożyty pozyskiwane są bowiem bezpośrednio z ryb, głównie z bonito, co nadaje każdemu przyborowi do pisania rys autentyczności. Mimo że zagraniczne portale grzmiały o „żywych lokatorach" uwięzionych w plastiku, robak spoczywa zakonserwowany w oleju, szczelnie odizolowany od świata zewnętrznego, co jednak nie przeszkodziło internautom w dopisaniu do tego przedmiotu całego lore o tajnym laboratorium Umbrelli. Infekcja tym pasożytem to prawdziwy pakiet atrakcji: od nagłego, paraliżującego bólu brzucha, przez nudności, aż po objawy tak gwałtowne, że łatwo pomylić je z atakiem wyrostka.

Wzruszenie:

Stary, dobry zeszyt

Poznajcie Yanga Binglina, który udowadnia, że prawdziwy pro gamer nie potrzebuje wsparcia algorytmów, by radzić sobie z najtrudniejszymi wyzwaniami. Yang, znany w sieci jako Game Grandpa, ukończył niedawno Resident Evil Requiem w stylu, o którym dzisiejsze pokolenie streamerów niemal zapomniało. Zamiast ratować się solucjami na YouTubie czy drugim ekranem z otwartą wyszukiwarką, położył obok pada zwykły, papierowy zeszyt. To w nim, z precyzją emerytowanego inżyniera, szkicował mapy i skrupulatnie rozpisywał zagadki, zamieniając proces przechodzenia gry w autorski projekt techniczny. Dla Yanga dziewiąta odsłona serii Capcomu to nie tylko festiwal grozy, ale przede wszystkim fascynująca łamigłówka. W swoich materiałach podkreśla, że nowoczesne horrory często pędzą na złamanie karku, podczas gdy on celebruje każdy korytarz, delektując się gęstą atmosferą i detalami architektury. Twierdzi, że gra bez poradników czyni strach przed nieznanym autentycznym, a każde zwycięstwo nad bossem daje mu zastrzyk mentalnej energii. Jego metoda to powrót do korzeni, gdy gry przechodziło się z długopisem w dłoni, a puste strony brudnopisów pokrywały się schematami lochów i kodami, których nie dało się tak po prostu wygooglować. W epoce automatycznego pomijania trudnych sekcji, 90-letni rekordzista Guinnessa przypomina o niemal zapomnianej satysfakcji z samodzielnego myślenia.



Hardkor:

RDR2 w czterech klatkach na sekundę

Z perspektywy typowego konsolowca, który po prostu siada na kanapie, uruchamia grę i po chwili wskakuje do akcji, taki wyczyn może brzmieć jak czysta abstrakcja. Tymczasem duński youtuber MongoTV postanowił ukończyć Red Dead Redemption 2 na starym laptopie, uzyskując zaledwie 2–4 klatki na sekundę. Dla większości graczy to warunki praktycznie niegrywalne. W świecie PC jednak granica między graniem a technologicznym eksperymentem bywa wyjątkowo cienka. Zamiast płynnej animacji mamy tu pokaz slajdów, w którym każdy ruch Arthura Morgana wygląda jak osobne wydarzenie, a fragmenty gry, które normalnie zajmują kilka godzin, potrafią rozciągnąć się do kilkunastu. To właśnie najlepiej pokazuje różnicę między podejściem konsolowym a pecetowym. Dla jednych sprzęt ma po prostu działać i nie przeszkadzać w zabawie. Dla drugich walka z ograniczeniami technicznymi staje się częścią samego doświadczenia. Nawet wtedy, gdy oznacza to spędzenie kilkunastu godzin na czymś, co w normalnych warunkach zajęłoby ledwie ułamek tego czasu. Ja, bardziej niż zwykłe granie, widzę w tym ekstremalny test cierpliwości i dość osobliwy dowód na to, że dla części pecetowych entuzjastów sama walka ze sprzętem bywa równie fascynująca jak gra.

Zjawisko:

Mario tańczy na Księżycu?

W sieci krąży kolorowe zdjęcie Księżyca, na którym część internautów dopatrzyła się Mario potrząsającego biodrami. Obraz natychmiast podpięto pod misję Artemis II, bo jeśli da się w coś wcisnąć NASA, internet to zrobi – ale to ani fotografia agencji, ani kadr z przelotu wokół Srebrnego Globu. Zdjęcie wykonał z Ziemi ukraiński astrofotograf Ildar Ibatullin, który później musiał prostować, że jego praca bez zgody wylądowała pod kolejnymi „sensacyjnymi" opisami. Cały żart bierze się z obróbki. To nie są „prawdziwe" kolory widoczne gołym okiem, tylko fałszywe barwy podbite tak, by lepiej pokazać skład powierzchni: bardziej niebieskie obszary wiążą się z wyższą zawartością tytanu, a odcienie pomarańczu i czerwieni wskazują na inne minerały; NASA od lat publikuje podobne zdjęcia. Z takich plam i naszych gamingowych skojarzeń ułożył się internetowy Mario. To klasyczny przykład pareidolii: mózg z uporem dopowiada znajomy kształt tam, gdzie go nie ma. Między astronomią a memem naprawdę biegnie bardzo krótka, bardzo kolorowa linia.

eprasa.pl 707efdcecb



Michał MAZZI Mazur

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

Requiem i internetowa histeria

Ciemność w serii Resident Evil nigdy nie była pusta. Zawsze pulsowała oddechem czegoś, co czai się tuż poza zasięgiem latarki. W lutym najgłośniejszym dźwiękiem nie był jednak ryk mutanta, lecz szum cyfrowej gorączki.

Sześć milionów pudełek w niespełna trzy tygodnie i status najszybciej sprzedającej się części w historii powinny zamykać wszelką dyskusję o jakości. Stało się jednak odwrotnie. Zamiast koronacji doczekaliśmy się wojny domowej. Średnia ocen 89/100 to tylko wierzchołek góry lodowej, pod którym buzuje rozdźwięk. Fora i media społecznościowe płoną od sprzeczności: Requiem obrywa za bycie zbyt zachowawczym i zbyt odważnym jednocześnie. To fascynujący przypadek gry, która stała się zakładnikiem własnego dziedzictwa – dla jednych jest listem miłosnym do korzeni, dla innych jedynie zmęczonym echem przeszłości, któremu zabrakło odwagi, by pójść o krok dalej.

Nie sama gra, choć do niej zaraz wrócę, ale fakt, jak mocno Requiem uruchomiło dobrze znany mechanizm fandomu Resident Evil. Ten cykl od lat żyje w stanie kontrolowanego rozdarcia. Część odbiorców chce gotyckiego horroru, ciasnych korytarzy i poczucia bezradności znanego z najstarszych odsłon. Inni przychodzą po Leona, one-linery, widowiskowe starcia i tę przesadę, dzięki której marka potrafi być jednocześnie straszna i bezczelnie kampowa. Capcom tym razem postanowił nie wybierać strony: oddał graczom dwójkę bohaterów, możliwość przełączania perspektywy z pierwszoosobowej na trzecioosobową, a w zapowiedziach podkreślał balans między survival horrorem a filmową akcją. Dla jednych brzmiało to jak zapowiedź wyczekiwanej syntezy, dla innych jak przepis na tożsamościowe rozdarcie. Requiem trafia w punkt, w którym marka przestaje być liniową serią gier, a zaczyna funkcjonować jako tekst transmedialny – żyjący równocześnie w grach, memach, wspomnieniach i tysiącach fanowskich narracji.



Między gotykiem a kampem

Requiem bardzo łatwo pokochać i równie łatwo znienawidzić, bo to gra, która chwilami wygląda jak definitywne podsumowanie nowoczesnego Resident Evil. Ma napięcie, satysfakcjonujący feeling broni, klaustrofobię, obrzydliwość i ten rytm serii, w którym cisza jest tylko przygotowaniem do kolejnego ugryzienia. W wielu recenzjach powtarzał się motyw skondensowanego doświadczenia: około 10 godzin gry, które próbują połączyć horror, akcję i zagadki w jedną zwartą całość. I rzeczywiście czuć w Requiem energię tytułu, który wie, czym przez lata był Resident Evil, i próbuje z tych różnych wcieleń ulepić jeden organizm. Czasem pozszywany grubymi nićmi. Ale żywy.

Problem zaczyna się tam, gdzie ten organizm odsłania szwy. W dyskusjach szybko pojawił się zarzut, że Requiem bywa bardziej montażem najmocniejszych momentów serii niż pełnokrwistą opowieścią. Że zamiast iść odważnie do przodu, zbyt często ogląda się przez ramię. Część krytyków zwracała uwagę, że gra niechętnie schodzi z toru wytyczonego przez poprzedników, a granie na rozpoznawalnych motywach i scenach potrafi ciągnąć całość w dół. Narzekano też na finałowy wybór fabularny, odbierany bardziej jako recykling znanego rozwiązania niż mocne domknięcie nowego rozdziału, oraz na nierówne tempo w drugiej połowie, gdzie czuć zderzenie dwóch wizji projektu. Nie są to uwagi wyssane z palca, lecz efekt napięcia wpisanego w strukturę gry.

REQUIEM BARDZO ŁATWO POKOCHAĆ I RÓWNIE ŁATWO ZNIENAWIDZIĆ

Gra jako montaż pamięci

A jednak internet znów popełnia znajomy błąd: ocenia Resident Evil tak, jakby była to seria o czystej formie, podczas gdy od dawna jest serią o mutacji. O ciągłej przemianie, czasem niezgrabnej, czasem dziwacznej, ale przez to nieustannie żywej. W sieci toczą się spory o to, czy Grace Ashcroft ma dość charyzmy, czy Leon nie zabiera jej tlenu, czy perspektywa FPP odbiera residenckość, a TPP nie osłabia grozy. Tymczasem najciekawsze jest właśnie to pęknięcie: Grace jest bardziej krucha, mniej pewna siebie, co widać w animacjach i sposobie, w jaki reaguje na przemoc, Leon jest z kolei niemal czystą kompetencją, profesjonalistą, który przeżył tyle katastrof, że jego trauma zaczyna przypominać rutynę. Ten kontrast nie wygląda jak błąd, lecz jak świadoma konstrukcja, choć nie zawsze równo zszyta.

Dlatego nie przekonuje mnie proste narzekanie, że skoro gra bywa zbyt bezpieczna, to znaczy, że nic nie mówi. Mówi dużo, przede wszystkim o stanie samej serii, która nie może już być jednym, czystym bytem. Zgromadzono w niej zbyt wiele różnych pamięci, oczekiwań i pokoleń graczy. Zdarza się jej zakochać we własnym archiwum, pomylić ciężar emocjonalny z prostym rozpoznaniem starego symbolu. Kiedy wypłynęły informacje o porzuconej, dziwniejszej wersji finałowej mutacji antagonisty, komentatorzy sugerowali, że to tam mogła się kryć odważniejsza, mniej nostalgiczna twarz gry. W samej tej plotce widać jednak coś istotnego: potrzebę, by Resident Evil było jednocześnie ciągle takie samo i niebezpiecznie nowe.

Mimo to trudno patrzeć na Resident Evil Requiem z cynizmem. To nie jest produkt złożony wyłącznie z fanserwisu i dobranych wspomnień. To gra, która chwilami naprawdę przywraca uczucie starego, dobrego niepokoju. Jej największa kontrowersja polega na czymś ciekawszym: na tym, że jest jednocześnie udaną grą i niewygodnym lustrem dla fandomu. Pokazuje bowiem, że wielu graczy nie chce już po prostu nowego Resident Evil, ale raczej prywatnego Residenta, zmontowanego z ulubionych wspomnień. Być może właśnie dlatego internet tak się o Requiem rzuca. Capcom zrobił grę, która nie pozwala wygodnie zamieszkać ani w przeszłości, ani w teraźniejszości. Zmusza raczej do chodzenia korytarzem między nimi, z jednym nabojem w magazynku i świadomością, że coś zaraz wyskoczy zza rogu. Capcom nie musiał projektować nowej bestii. Wiedział, że w ciemnościach fandomu czai się coś znacznie potężniejszego niż mutant: nasze własne, niespełnialne oczekiwanie. ⊗

eprasa.pl 707efdcecb

NR 91

GŁOS LUDU

16 marca – 15 kwietnia

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

PING Czuć, że ludzie wyposzczeni po Requiem –sprzedały mi się na Vinted już prawie wszystkie Residenty, jakie miałem. Zamawiają, grają... Sam sobie zaraz odpalę RE2 na CRT.
SHEN Zacząłem oryginalną trójkę, już przywykłem do sterowania, to chyba już polecę dalej i walnę sobie też RE2 i pierwsze Dino Crisis. W RE1 nie grałem, warto się brać za to teraz, czy lepiej wjechać w remake?
JOSH Ja lubię klasyczne RE1, ale więcej w takim graniu sentymentu niż logiki. Remake to jest ta sama gra, ale zrobiona tysiąc razy lepiej, więc możesz od razu się za niego brać.

BARTIZ Czemu nikt nie mówił, że ta Danganronpa taka fajna?
PUPCIO Całkiem miła, dwójka lepsza.

OFI Ponadczasowa gra waszym zdaniem, którą odpalicie dziś z bananem na twarzy? Podawajcie typy. Mój to Chrono Trigger.
WIESLAW Dowolna część Forza Motorsport
RAFANUS2 Sid Meier's Pirates
ALASTOR84 Street Fighter 2
KRYCHU_89 Baldur's Gate
LUKESPIDEY Którakolwiek część z serii Batman: Arkham

JIMMY Który z tych jeżdżonych symulatorów od Saber jest najlepszy na start? SnowRunner? Roadcraft? Expeditions?
BARTG Jeśli nie grałeś w żaden to SnowRunner – contentu na rok grania non stop.

ALE NUMER!



czytelnicy o PSX Extreme

LEIFERIKSON: Tematy numeru zapowiadają sie ciekawie. Czarnobyl zawsze na propsie, a kryzys AAA to mam nadzieję wnikliwa rynkowa analiza.
ŁOM: Retrocenzja – Rascal – jedna z gorszych platformówek, w jakie grałem, nawet jako 11-latek wiedziałem, że mam do czynienia z crapem. Nie szkoda miejsca na takie gry?
GRABA: Retrocenzje dają autorom opcję przyjrzenia się dawnym grom ze współczesnej perspektywy. Nawet taki Rascal okazał się... zaskakujący.
PIX: Mnie przede wszystkim cieszy powrót Zgrentgena. Mam nadzieję, że to nie pojedyncza akcja. Wiem, że to koszmar do zorganizowania, więc tym bardziej doceniam. [Perez: Będziemy się starali częściej pojawiać ze Zgrentgenem niż raz do roku].

POPISALIŚCIE SIĘ!

liczba aktywności na Facebooku i postów na forum (16.03-15.04)

facebook.com/PSXExtremePL – 7 108 aktywności
forum psxextreme.info – 9 494 posty

MUZEUM W RACCOON CITY: Materiałów o Resident Evil nigdy za wiele!
ŁUKASZ ŁUKASZ: Ale to zleciało. Poprzedniego dobrze nie przeczytałem, ale ten też na pewno kupię. Ech, gdzie te lata szkoły, kiedy był czas na wszystko.
AUX: Super okładka! Bardzo cieszy Zgrentgen o RE: Requiem – to się zawsze fajnie czyta.
KĄCIK KMIOTA: Podziwiamy zapał! Kolejna sobota tuż przed zamknięciem numeru i kolejna recenzja dostarczona – ponad 28 tys. znaków o kwietniowym wydaniu! Dodatkowe podziękowania zgarnia Manor, który również pokusił się o dłuższe podsumowanie. W zasadzie to dziękujemy za każdą opinię – cieszy nas, że wciąż potrafimy wzbudzić nieco zainteresowania :)



ping: „Zapłaciłem za to 20 zł. Każdy z tych numerów kupiłem kiedyś w kiosku – swoje zbiory dawno straciłem, więc w ten weekend będzie grany Szarak plus czytany Szmatławiec". Takie zakupy to rozumiemy!



WŁAŚNIE UKOŃCZYŁEM

lukas_k96



RESIDENT EVIL: REVELATIONS 2

Po „szóstce" byłem już trochę zmęczony ciągłym graniem w kolejne odsłony tej serii, ale napędzała mnie myśl, że potem zostaną mi już te „bardziej współczesne" części. Ogarnąłem się i skończyłem ją w kilka godzin. Muszę przyznać, że bawiłem się lepiej niż przy pierwszym Revelations.

Fabuła była ciekawa – pomysł prowadzenia dwóch równoległych kampanii opowiadających o tym samym był interesującym zabiegiem. Gameplayowo też jest spoko: dużo strzelania, kilka zagadek, nudy nie ma. Lokacje są zróżnicowane, więc również trudno się nudzić.



Jeśli chodzi o minusy, to powiedzmy, że kwestie techniczne mogą dziś dawać się we znaki. Czuć też pewnego rodzaju archaiczność tej produkcji, ale nie jest to nic, co obecnie dyskwalifikowałoby ją z listy gier do ograna. Może też irytować kwestia tej „wbudowanej kooperacji" – nie wiem, czemu po raz kolejny twórcy tak usilnie promowali w tej serii rozgrywkę dla dwóch osób. A, właśnie – partnerka Claire, panna Moira, w wielu momentach potrafiła mocno irytować...

Generalnie grało się dobrze. Jeśli lubicie serię Resident Evil, będziecie się tutaj dobrze bawić. Ja wielkim fanem nie jestem – wolę klasyczne, numerowane części. „Czwórka" jak dla mnie nadal jest nie do pobicia. Przede mną VII, VIII i IX, więc zobaczymy. Natomiast Revelations 2 to taka fajna odskocznia – mniejszy projekt, ale wciąż bardzo grywalny. 7/10

eprasa.pl 707efdcecb

Dzięki Wam

jedziemy wspólnie do przodu

A_Bogush
Adam Pietrykowski
Adam Sitek
Adam Warda
adashko
Alan Miller
Andrzej Brzozowski
Andrzej Chabera
Andrzej Rajfura
Antoni Okniński
Artur Isbaner
Artur Brzezicki
Artur Osiński
Artur Piątek
Bart ER
Bartek Kiljański
Bartłomiej Balcerzak
Bartłomiej Dębski
Bartłomiej Feruś
Bartłomiej Wołk
Bartosz Banach
Bartosz Lisek
Black Order
Błażej Chodkowski
Bogusław Szawara
BrodatyGnom
Bzduras
Chad Davski
Damian Buczyński
Damian Kajzer
Damiancio
Daniel „landus666" Landowski
Daniel Czaja
Daniel Drucis
Daniel Kocon
Daniel Trzeciński
Dariusz Łękawa
Dariusz Dyrda
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 Kaluzny
Grzegorz Krupa
Grzegorz Mizielski
Grzegorz Mrowicki
Grzegorz Orłowski
Grzegorz Wątroba
Grzegorz Zalewski
Igor Janiel
Igor Staszewski
ILLum
Ireneusz Widera
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 Tylski
Maciej Wolny
Maciej Wróblewski
Maciej Zabłocki
Magdalena Pyzik
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
N1C4L0R3
Na Piechotę. Podcast kulturalny
NanekGro
Patryk Głażewski
Paweł Usinowicz
Piotr „Gmeru" Gmerek
Piotr Adamus
Piotr Chrupek
Piotr Czacharowski
Piotr Gliźniewicz
Piotr Jaskółka
Piotr Karnaś
Piotr Pocięgiel
Piotr Sujka
Piotr Świątek
Piotr Warczak
Piotrek Grabowski
Piotrek Nowosad
piotros
Przemysław Piotrowicz
Przemysław Endzel
Przemysław Masłowski
Radca Prawny Bartosz Stasik
Radomir Obrębski
Radosław Żuk
Rafał Grodek
Rafał Cichoń
Rafał Kleta
Rafał Kohlbrenner
Rafał Najdul
Rafał Pieczynia
rickenbacker
Robert Jurski
rozyk83
s3quel
Sebastian Frączkiewicz
Sergiusz Furmaniak
siniak Dominik
Slippin82
Sławomir Piekut
smallv86
Szermac
Szymon Skrzypczak
Tomasz „noktv" Powała
Tomasz Czerwiński
Tomasz Kajniak
Tomasz Kowalski
Tomasz Nyc
Tomasz Szerzad
Tomasz Truszkowski
Vencer
Wiktor Kępiński
Witold Czekaj
Wojciech Kulesz
Wojciech Michalik
Wojciech Żółkiewicz
Wojtek Dzidowski
woland
ZakOnIck
Zbigniew Korpaczewski

Serdecznie dziękujemy za wsparcie akcji

patronite.pl/PSXEXTREME

Lista będzie aktualizowana (aktualny stan na 20 kwietnia)

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 707efdcecb



LISTY Z DOPISKIEM „DO HIVA" itp.:

listy@psxextreme.pl

HIV: Oj, wesoła ta nasza branżunia, wszelkie doniesienia na temat nadchodzących konsol bawią mnie do rozpuku. Najlepsze są sensacyjne „przecieki" mówiące o specyfikacji, tak jakby miało to jakiekolwiek znaczenie (nawet jeśli ploty są ugruntowane). Historia zatacza koło, a ludzie nie mogą się nauczyć, że najważniejsza jest architektura, dogadywanie się ze sobą poszczególnych układów, a zatem wydajność wynikająca z optymalizacji. Ponieważ konsola ma z definicji architekturę zamkniętą. Przy czym dołożenie zewnętrznego dysku to nie jest ingerencja w architekturę. Prawdopodobną specyfikację next-genową mogę wysmażyć na kolanie, tyle że będzie warta tyle, co kot napłakał. Mnie najbardziej interesuje, jaki wariant DLSS trafi do konsol kolejnej generacji, no i jak zostanie zaprzęgnięta do roboty AI. Bo że zostanie – chyba nikt nie ma co do tego wątpliwości, hm? Czasy mamy zupełnie popieprzone, ale na nowe konsole w listopadzie 2027 r. jestem otwarty jak Brama Brandenburska. Przy czym bardziej prawdopodobną datą jest schyłek 2028 r. Współcześnie generowany obraz to dzieło algorytmów. Nvidia eksperymentuje, a nowa generacja DLSS to powiew świeżości. Ludzie zawsze narzekają – tak było, jest i będzie. Psioczymy na AI, a za 10 lat nie będziemy pamiętać, kiedy weszła do powszechnego użytku. Boimy się nowości, a przecież żyjemy w technologicznej komunie. Osoby wykluczone cyfrowo lub nierozumiejące postępu technologicznego mają przesrane, trzeba się dopasować do czasów, bo czasy nie dostosują się do Ciebie. Ucz się, eksperymentuj, używaj technologii jak kolejnego narzędzia, niczym młotka i śrubokręta. Inaczej czeka Cię rozdygotanie emocjonalne. (.v.) Żegna się HIV brnący do celu, gaszący pożary w burdelu.

PS Źródełko wysycha, podrzucajcie więcej listów i fotek. Do przeczytania!

Z PE WOKÓŁ ŚWIATA



Ola napisała: „Hejka! Dziesięć lat temu mój obecny mąż wysłał do Was zdjęcie, na którym gram na jednym z automatów na Akihabarze. To był początek mojej przygody ze światem gier, teraz mam na koncie kilka większych tytułów. Ale dzisiaj nie o mnie. Razem z Waszym wiernym fanem wróciliśmy do Japonii. Tym razem, poza setkami gachaponów, odwiedziliśmy siedzibę Square Enix i biuro Hideo Kojimy. Ale największą atrakcją były targi Tokyo Game Show, na których mieliśmy okazję przetestować m.in. demo Crimson Desert! Pozdrawiamy i odezwiemy się szybciej niż za kolejne 10 lat!".



Grzesiek napisał: „Pozdrowionka z Malagi, udało się jeszcze przed świętami złapać trochę słońca, ukończyć maraton, nadrobić PE prawie od dechy do dechy (i to w jakim towarzystwie!), no i wykorzystać zaległe dni urlopu, cisnąc w Gears of War na PS5. Muzeum OXO polecam wszystkim, którzy czytają ten miesięcznik. Życzę wszystkim samych cudownych chwil przed konsolami, aby magia grania nigdy nie przeminęła".

Szybal napisał: „Szanowny HIV-ciu, dziękuję serdecznie za publikację fotki mojej córy w #343 w panelu podróżniczym. Dziecina będzie szczęśliwa. Musiałem sobie przypomnieć, które to lato było, gdyż styl życia skutecznie mąci mi w datach i miejscach; wychodzi na to, że półtora roku temu. Pisma jeszcze nie miałem w rękach, gdyż jak zwykle jestem «gdzieś»; przejrzę wieczorem (samolot do domu za kilka godzin). O zdjęciu doniosła moja partnerka po opróżnieniu skrzynki pocztowej, przy akompaniamencie mikropretensji w tonie «kiedy o mnie wspomnisz?». Spodziewaj się zatem foty z NYC za trzy tygodnie, tym razem z grającą babą. Moje środowisko już dawno przywykło do hasła «Zrób mi zdjęcie z gazetką», aczkolwiek nadal uważa mnie za psychofana. A ja... Ja po prostu Was czytam. Wszędzie i od zawsze. Szacunek".

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.



Sławek napisał: „Pozdrowienia z deszczowej Norwegii. To nasz HC Room w salonie. Zagrywam się razem z drugą połówką od lat. PE kupuję od pierwszych numerów. Na zdjęciu Draco, nasz psiak. Pozdrawiamy serdecznie!".



Robert napisał: „Witajcie, długo się zastanawiałem, czy podrzucić jakieś zdjęcie, bo zwykle pojawiają się fotki stanowisk gamingowych, a tutaj coś innego. Kiedy idziemy zagrać (od wiosny do jesieni) na balkonik, trzeba to robić w miłym towarzystwie. Lubię otaczać się gadżetami w postaci figurek czy oświetlenia. Szczególnie wieczorem jest miło popykać na jakimś handheldzie".

eprasa.pl 707efdcecb

Czytam pasjami

„(...) Witam całą redakcję. Nie wiem, jak Wy to robicie, ale co miesiąc czekam na Wasz magazyn z wypiekami na twarzy. Jestem z Wami od początku i mega doceniam, że robicie jeszcze coś dla takich zapaleńców jak ja. Kocham gry i nie wyobrażam sobie życia bez nich, ale też nie wyobrażam sobie, żebym nie dostał świeżego numeru co miesiąc. Obecnie robię sobie spis gier na wszelkie platformy i dzięki temu, że mam wszystkie wydania PE, czytam recenzje i ogólnie przeglądam te pisma (obecnie jestem na #160). Masa historii związana z Wami od razu się przypomina i łezka w oku się zakręci: jak człowiek jako gówniarz jechał 20 km do Częstochowy po gazetkę autobusem, -10 na dworze, śnieg walił po oczach, ale jak wszedł do Empiku i wracał znów autobusem, to był najszczęśliwszym gnojkiem, hehe. Lubię kanały o grach na YT, ale jeszcze bardziej kocham czytać. Od zawsze jesteście moją wyrocznią i nigdy nie kupiłem żadnej gry, nie czytając recenzji w PE. Czytam niekiedy komentarze na FB pod Waszymi postami i nie rozumiem słów krytyki w Waszą stronę. A to już nie ten klimat, a to nie ma większości starej gwardii (czekam na powrót Ściery, chociaż w jakimś krótkim felietonie). Ludzie się zmieniają, czasy się zmieniają (wszystko na gorsze), ale Wy jesteście ostatnim bastionem normalności. Chciałbym jeszcze na końcu zwrócić się do Ciebie: czy lubisz, jako wieloletni fan platformówek, wrócić do jakiegoś Crasha, Geksa czy Jak and Daxter? Czy już tylko multiplayer przez sieć? Pozdro dla Was i oby do przeczytania jak najdłużej! (...)” **Jajo**

HIV: Nie zapędzaj się tak, bo poczujemy się autorytetami, a to zaszkodziłoby naszym zwichrowanym psychikom. No i Waszym – Czytelników. Z kolei oskarżanie nas o normalność to potwarz. A tak bardziej serio, to faktycznie gdy chwytam za archiwalne odsłony PE, morda mi się cieszy, gdy w pamięci przywołuję odstawiane akcje. To już nie wróci, bo plery bolą i w kolanie strzyka, ale nadal mamy ten błysk w oku i pasję w krwiobiegu. Hejt... Cóż, ludzie wyrzucają z siebie frustrację dnia codziennego, szczególnie nieudacznicy i inne przegrywy, trolli się nie karmi i najzwyczajniej zdychają z głodu. Na powrót Ściery bym nie liczył, ale z drugiej strony – nigdy nie mów nigdy. Odnośnie do prywaty, nie mam czasu nawet na bieżące tytuły, bo zazwyczaj jestem pochłonięty jakimś konkretnym przez dłuższy okres, więc grzebanie w retrograch zupełnie odpada. Kocham i szanuję, nawet kolekcjonuję, ale o szarpaniu nie ma mowy. Zdrówka życzę i obyś wytrwał z nami do samego końca.



List miesiąca

Autora Listu Miesiąca nagradzamy doładowaniem do PS Store o wartości 100 zł.

Regulamin dostępny na psxextreme.pl/listy

Refleksja, która nadeszła

„(...) Cześć! Kiedyś popełniłem tutaj list, z którego jestem dosyć dumny, bo wyszedł on niczym dobry artykuł, a nawet zainspirował list z następnego numeru. Nazwałeś go «Z autopsji». Opowiadałem o perturbacjach obecnych w moim życiu oraz postawiłem się w roli adwokata diabła, broniąc trochę tezy o POTENCJALNEJ szkodliwości tego medium. Wspominałem o tym, jak wartościowe w mojej opinii medium może za bardzo odwracać nam uwagę od naszych problemów. Nie chcę się powtarzać, dlatego przechodząc dalej, chciałbym zaktualizować te myśli i, tu mały twist, wyjść z bardziej pozytywnym konsensusem. Wiem, że dla wielu osób może wydać się to śmieszne, aczkolwiek ja, mając 28 lat, zacząłem dużo myśleć, iż zbliżam się do stereotypowego końca najmłodszych lat. 30 jest jedną z tych barier, o których się myśli jak o czymś, co nigdy nie nadejdzie. Niczym o aktualnych w danym czasie sprzętach jako przyszłym retro. Ze względu na wspomniane już perturbacje, skomplikowane niczym myśli pana Hideo, straciłem dużą część życia kompletnie na nic. Gdy więc posiada się hobby, które jest czasochłonne, a to hobby weszło ponad dekadę temu w erę, gdzie tytuły stały się niemożebnie długie do ukończenia, a przez ich dostępność ich liczba w naszej bibliotece do zaliczenia tylko rośnie... Zacząłem myśleć o przemijaniu. O tym, jak czas nie jest nieskończony. O tym, jak z wiekiem do owego przemijania się przyzwyczajamy i to wrażenie się potęguje. Z osobistej strony o straconych latach oraz o tym, czy nie powinienem lepiej zarządzać tym, co zostało, gdyż żadna osoba nie wie, jaki ma licznik nad głową. Od dłuższego czasu stałem się bardzo krytyczny i jeśli coś nie jest super, wylatuje. Jeśli coś jest długie, mam ogromne opory, by się za to brać. Tutaj wchodzi pewna legenda. Katsuhiro Harada, który przez utratę przyjaciół z branży sam przewartościował swoje życie i wprowadził duże zmiany, popełnił pewien wpis. Otóż odpowiedział na żartobliwy wątek, iż nie jest w pewnych dokumentach dotyczących imprez na wyspie. Wypowiedział się na temat tego, jak on i jemu podobni w takich miejscach nie bywali, bo zwyczajnie nie było czasu na imprezy. Grali. Chodzili na automaty, bawili się w LAN party, byli pochłaniani przez światy online, a gdy był czas, rozmawiali o grach. Podsumował, że możliwość przeżycia każdego rodzaju przygody w kreatywnych, wymyślonych światach to coś lepszego niż rozrywki z prawdziwego świata. Tak, ja również uznaję to za nadużycie, aczkolwiek... Przyniosło mi to pewną ulgę. Gdy ktoś tak spełniony jak on postrzega tego typu spędzanie czasu w taki sposób, to dlaczego ja nagle traktuję to jak coś złego? Jestem wielkim fanem Resident Evil, obecnie świeżo po dziewiątej części. Dała mi ona masę nieskrępowanej radości, nawet jeśli miała w sobie wiele wad. Przeżyłem niesamowitą, nierealną, interaktywną przygodę ze świata, który uwielbiam. Pomimo trosk dnia codziennego sprawiła, iż poczułem się lepiej. Moją refleksją jest więc to, że nie chcę traktować gier jako czegoś, co czas mi odbiera, bo jest to coś, co na wielu etapach dało mi radość, której po prostu mogłem nie mieć. Poprawiło mi humor jako dodatek do codzienności. Dlatego nawet jeśli czas jest bardzo ograniczony, wiem, iż nasze hobby to coś, co nadaje życiu kolory, które nie muszą się pojawić przy ich braku. Czołem! (...)” **Patryk D.**

HIV: Zaimponiłeś mi, parafrazując klasyka. Zgadzam się z Twoją opinią, choć wykład rozpoczęłeś nieco patetycznie. Można żyć jak zombie, spędzając wieczory na kanapie i chłonąć kolejne kiepskie seriale, pożerając przepyszne, miarowo zabijające przekąski. Można żyć bez pasji i jasno sprecyzowanego celu, godząc się na wszelkie niedogodności, a w zasadzie zupełnie się nimi nie interesując. Można wreszcie zaszyć się w czterech ścianach i odwalać niezbędne minimum, otrzymując jeszcze mniej. A jednak można zrobić coś więcej, tyle że wymaga to odrobiny zachodu. Życie pozbawione hobby (czy jakiejkolwiek zajawki) to oczekiwanie na nieuchronny koniec, z odroczonym terminem egzekucji. Ilekroć uruchamiam grę, która mnie kręci – czuję, jakbym mimowolnie oddychał głęboko, pełną piersią, wzbogaconą mieszanką gazów. Nirwana może trwać godzinami, w sieciowym szarpaniu potrafię się zatracić. Najbardziej w sieciowym, bo zabawa z ludźmi jest niepowtarzalna. Obecnie na moim tapecie leży Toxic Commando i bawię się doskonale przy okazji każdej partyjki, gdyż są one niepowtarzalne właśnie (potencjalne ścieżki i fakapy są wręcz niepoliczalne). Właśnie o to chodzi. Zawsze chodzi o emocje. Każdy gracz ma swoje ulubione klimaty i uniwersa, każdy przeżywa swoją przygodę na swój sposób. Niechaj łączy nas pasja. (...) Jako że Twoje wypociny uhonorowałem tytułem Listu Miesiąca, dostajesz nagrodę w postaci bonu o wartości 100 zł do wykorzystania w wirtualnym sklepie PlayStation. Nagrodę w postaci kodu prześlemy e-mailem.

eprasa.pl 707efdcecb



Roger Żochowski

red. nacz. PSX Extreme, wielbiciel płaczących Japonek, whisky bez coli i kolekcjoner „retro-szmelcu”.

Pierwsza miłość

Gdy po raz pierwszy zobaczyłem odpalone PlayStation w markecie Geant na Ursynowie, byłem w dużym szoku. Mimo że początkowo bardziej kibicowałem Sedze Saturn, to szybko zmieniłem front.

Tworzenie magazynu specjalnego o pierwszym PlayStation przywołało masę pięknych wspomnień głównie z czasów, gdy dopiero zaczynałem przygodę z konsolami Sony. Trzeba przede wszystkim przypomnieć, że premiera PlayStation w Polsce to nie był żaden elegancki „launch produktu” czy jedno wydarzenie. To było raczej coś pomiędzy ekonomicznym survivalem, fascynacją grafiką 3D, szukaniem szczęścia na giełdzie i kalkulowaniem, czy opłaca się tracić gwarancję i przerobić konsole. Cena mogła wywołać stan przedzawałowy u przeciętnego nastolatka, jakim wówczas byłem, a rodziców nie mogłeś namówić na kupienie oryginalnego Tekkena tak, jak wcześniej ogarnąłem sobie Amigę – „to komputer, to do nauki”.

Osiedlowe wspólne dobra

Wracając do tych nostalgicznych czasów, z uśmiechem na ustach wspominam zakup oryginalnych gier w języku niemieckim, bo było trochę taniej. Niemiecki w Resident Evil: Director’s Cut nie był przecież przeszkodą. Nikt nie rozumiał dialogów, ale wszyscy wiedzieli, że trzeba wybijać zombie i chować zapasy do skrzyni na później. Uniwersalny język gamingu. Zresztą dla mnie oryginalne gry były wtedy naprawdę dużym luksusem, więc narodowym sportem stało się pożyczanie ich od kolegów. Jeden tytuł potrafił przejść przez 15 par rąk i nadal działać, choć zawiasy od pudełek i książeczki były często w opłakanym stanie.

Magazyny o grach były również częścią tej premiery i czymś w rodzaju biblii i wyroczni jednocześnie. Czytało się je od deski do deski, bo YouTube nie istniał, a największe znaczenie miała recenzja kolegi z klatki rzucona na placu przed blokiem, gdy wychodziło się na trzepak. Wcześniej kupowałem czasem Bajtka, zdarzyło się zbierać Top Secret czy Secret Service, ale dopiero w czasach PlayStation kupowałem praktycznie każde pisemko, które pojawiło się na rynku, zbierając w domu stosy makulatury, za co mama chciała mnie w pewnym momencie eksmitować, bo całe mieszkanie zawalone było plakatami na ścianach. Zaznaczę – nie pokój, mieszkanie.

Do tego dochodziły płyty demo z Oficjalnego Magazynu PlayStation i nagle człowiek miał poczucie, że posiada w kolekcji z 60 gier. Kij w oko, że były to tylko dema, skoro mogłeś pograć w ten sposób w wyścigi, horrory, bijatyki, sportówki, skradanki i co tam jeszcze na czarnych płytach hulało. Chłonąłeś całym sobą trójwymiarową rewolucję, nawet jeśli początkowo była jedynie podawana w małych, demonstracyjnych dawkach. Jednak to wystarczyło, bym z bratem czy kolegą przesiadywał przy konsoli cały weekend, zmieniając co chwilę czarne płytki. To właśnie kultowe demówki nauczyły mnie masterować każdy dostępny fragment gry, pobijać rekordy po setki razy na tych samych trasach czy rozgrywać tę samą połowę jednego meczu w ISS. Jeśli dobrze pamiętam – Francja kontra Brazylia, gdzie bramki ładował nieśmiertelny Roberto Carlos.

NIEMIECKI W RESIDENT EVIL: DIRECTOR’S CUT NIE BYŁ PRZECIEŻ PRZESZKODĄ

Znowu o cebuli

Oczywiście nie można zapomnieć o kartach pamięci, czyli luksusie porównywalnym z klimatyzacją w samochodzie w latach 90. I mnie w okresie „premierowym" zdarzyło się przechodzić gry „na raz”, bez wyłączania konsoli, bo nie było jak zapisywać (przez pierwsze miesiące uważałem kartę pamięci za fanaberię bogatszych kolegów), a historie o tym, jak kilka dni młóciliśmy w Final Fantasy VII, zajadając się kanapkami z cebulą popijanymi herbatą z garnka, opowiadałem już zdecydowanie zbyt wiele razy, by znowu to wspominać. Oczywiście nadszedł taki moment, że i mnie diabeł (a raczej względy ekonomiczne) skusiły do przestrojenia konsoli. To zresztą też miało swój lokalny urok – w sklepach proceder piractwa działał trochę jak tajne menu w restauracji – z tym że zamiast dodatkowego ketchupu dostawałeś PlayStation gotowe na wszystko. Czasem do odbioru następnego dnia, czasem w opcji „proszę wrócić za 15 minut”.

I tak właśnie wyglądała w moich oczach „premiera” PlayStation w Polsce – nie jako jeden moment, tylko jako cały ekosystem wspomnień, zależności i twórczego omijania rzeczywistości. Nie skłamię, jeśli napiszę, że żadna późniejsza konsola i jej start nie zagwarantowały tylu unikatowych wspomnień. Ba, kupna niektórych późniejszych platform nawet niezbyt pamiętam – ot, pojawiły się w pewnym momencie w domu, ale jak, dlaczego i kiedy, o tym już nie do końca jestem w stanie napisać. Myślę nawet, że my, urodzeni w latach 80. i 90. mieliśmy niebywałe szczęście, że na własnej skórze doświadczyliśmy jednego z najważniejszych, jeśli nie najważniejszego, okresu w gamingu. I była to właśnie premiera PlayStation i wszystko, co później nastąpiło. ⊗



eprasa.pl 707efdcecb

PlayStation EXTREME

PREMIERA 19 CZERWCA!



Zamów już teraz!

NA PSXEXTREME.PL LUB NA ALLEGRO.PL



WYBIERZ SWOJĄ OKŁADKĘ:

Crash Bandicoot / Resident Evil / Suikoden / Tekken 2 / Tomb Raider / Wipeout 2097

Po sukcesach wydań specjalnych poświęconych m.in. SNES-owi, Game Boyowi czy Atari, redakcja PSX Extreme powraca z kolejnym wyjątkowym projektem. Tym razem bierzemy na warsztat konsolę, która na zawsze zmieniła oblicze branży – pierwsze PlayStation. Przed Wami pierwszy z trzech numerów specjalnych o historii kultowej konsoli Sony, skupiający się na narodzinach legendy i jej najwcześniejszych latach – 1994-1996.

ZAPRASZAMY DO SKŁADANIA ZAMÓWIEŃ!

To opowieść nie tylko o samej konsoli, ale przede wszystkim o drodze, jaką przeszło Sony – od czasów Walkmana i Betacamu aż po wejście do świata gamingu. Nie zabraknie sylwetek kluczowych postaci. Nie zapominamy o sprzęcie – przyglądamy się historii pada do PlayStation, który stał się jednym z najbardziej rozpoznawalnych kontrolerów w historii gamingu. Przygotowaliśmy 70 recenzji gier z lat 1994-1996 – z czego aż 40-45 tytułów nigdy wcześniej nie było recenzowanych ani na łamach PSX Extreme, ani w numerze zerowym. Redaktorem prowadzącym jest Roger, a w ekipie redakcyjnej m.in. Adamus, Aysnel, Butcher, Dżujo, Graba, HIV, Kali, Kochaniec, Konsolite, Koso, Mazzi, Muszyn, Myszaq, Piechota, Sobek, SoQ, Ściera, Ural.

eprasa.pl 707efdcecb

GRAJ Z PRZYJACIÓŁMI

Wspólnie przeżywajcie niesamowite chwile na PS5®



Lost Soul Aside



Ghost of Yotei



Astro Bot



Death Stranding 2



Minecraft



Kontroler bezprzewodowy DualSense - Techno Red



Kontroler bezprzewodowy DualSense - Remix Green



Kontroler bezprzewodowy DualSense - Rhythm Blue



Kontroler SONY PlayStation Portal Nocna czerń



Konsola SONY PlayStation®5 Pro

© 2026 Sony Interactive Entertainment LLC. „PlayStation Shapes Logo" i hasło „Play Has No Limits" są zarejestrowanymi znakami towarowymi lub znakami towarowymi firmy Sony Interactive Entertainment Inc.

MediaMarkt